

# TFG

---

## REALIZACIÓN DE UN CÓMIC

CEMENTERIO DEL MUNDO CAPÍTULO 1 EL LIMBO

Presentado por Ismael López Nieto

Tutor: Francisco Giner

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

# Resumen

Cementerio del mundo es un proyecto de temática conjunta, concebido y llevado a cabo entre dos alumnos de Bellas Artes, para iniciarse en el mundo del comic de una forma adecuada siguiendo unas pautas profesionales marcadas, pero con desarrollos independientes en dos TFG. La historia, te sumerge a través de las vivencias de sus personaje principalmente femenino, en un entorno muy familiar para los autores, una facultad de BBAA, pero un giro inesperado de los acontecimientos, basado en un supuesto presente apocalíptico, llevará a la desesperación y quizás hasta su muerte.

Esta es una parte de la historia global que junto a mi compañero Víctor Calaforra Rodríguez he desarrollado, una visión distinta de la misma se ofrecerá a modo de complemento en su proyecto de TFG. El proyecto constará de la creación de un ejemplar de 24 páginas siguiendo como modelo los comics-book o tebeos del siglo XX, siendo encuadernado en conjunto con mi compañero de temática, en un total de 60 páginas como dos historias que se entrelazan.

Palabras clave: Historieta, ficción, dibujo, secuencia, sociedad, enfermedad, zombis, pandemia, Comic.

*“Nosotros mismos somos nuestro peor enemigo. Nada puede destruir a la Humanidad, excepto la Humanidad misma.”*

**Pierre Teilhard de Chardin S.J.<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Pierre Teilhard de Chardin S.J. (Orcines, 1881-1955) fue un religioso, paleontólogo y filósofo francés que aportó una muy personal y original visión de la evolución.

# Índice

	<b>página</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Motivación</b>	<b>6</b>
<b>3. Objetivos y metodología</b>	<b>7</b>
<b>5. Bloque teórico</b>	<b>9</b>
5.1 Componentes y estructura de un comic	
5.2 Idea original	
5.3 Contexto	
5.4 Guion	
5.5 Selección y estudio de Referentes temáticos y gráficos	
<b>6. Bloque Práctico</b>	<b>18</b>
6.1 Desarrollo del guion	
6.2 Bocetos y Dibujos	
6.2.1 Diseño de personajes	
6.2.2 Story board	
6.2.3 Composición por páginas	
6.2.4 Dibujos finales	
6.3 Entintado	
6.4 Entramado	
6.5 Diseño de Portada	
6.6 Maquetación	
<b>7. Obra Final</b>	<b>29</b>
<b>8. Conclusiones</b>	<b>30</b>
<b>9. Bibliografía</b>	<b>33</b>
<b>10. Anexos</b>	<b>34</b>

# 1. Introducción

"La crueldad es uno de los placeres más antiguos de la humanidad" <sup>2</sup>

Friedrich Wilhelm Nietzsche<sup>3</sup>

Desde las primeras civilizaciones, la generación y transmisión de historias han formado parte de la humanidad, ayudándonos a la hora de cazar, transmitiendo la experiencia o creencia de los autores en cuestiones como costumbres, relaciones humanas, miedos, siendo la palabra y la imagen los pilares con los que hemos aprendido de nuestros antecesores, trasladándose el conocimiento de unos a otros y haciéndonos progresar. Así pues, podemos considerar que las pinturas rupestres son las primeras historias representadas gráficamente en las que no sólo se determinaban los hábitos de caza de los hombres prehistóricos, sino que también mostraban cuales habían sido los animales cazados. Posteriormente, los egipcios tapizaron tumbas y templos de escritura jeroglífica fijando sus creencias y la historia de su civilización. También podemos atribuir los mismos fines a manuscritos precolombinos, a manuscritos japoneses, a la pintura de la antigua Grecia, a la pintura románica, o a la columna de trajano . Posteriormente, con la llegada de la imprenta, la divulgación de la palabra y la imagen llega a cada vez mayor parte de la población. Finalmente, la unión de las imágenes al texto para ser leídas en secuencia, como por ejemplo, en los grabados titulados "*La carrera de una cortesana*" de Hogart<sup>4</sup>, se convierten en la obra de Töpffer<sup>5</sup>, en antecedentes sin duda de lo que nosotros ahora conocemos como comic.

Comic, Manga, Historietas, British Comics, Tebeo, Fumetti, Bande Dessinée.

---

<sup>2</sup> El Anticristo, maldición sobre el cristianismo Nietzsche(1888)

<sup>3</sup> Friedrich Wilhelm Nietzsche (Alemania 1844 – 1900) filósofo, poeta y filólogo alemán.

<sup>4</sup> **William Hogarth** (Londres, 10 de November, 1697-id. 26 de

octubre, 1764) artista británico, grabador, ilustrador y pintorsatírico. Se le considera pionero de las historietas occidentales.

<sup>5</sup> **Rodolphe Töpffer** (Ginebra, 31 de enero de 1799 - ibídem, 8 de junio de 1846) pedagogo, escritor, pintor y caricaturista suizo, considerado el padre de la historieta moderna por teóricos como David Kunzle, asemejándose más sus obras a la novela gráfica que a las manifestaciones que le seguirían.

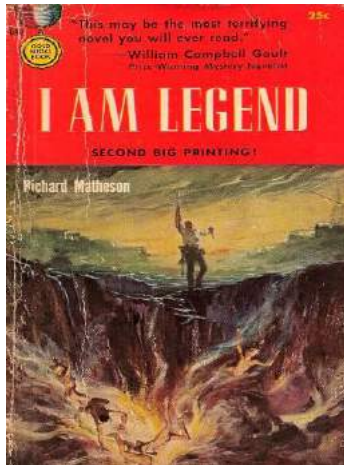


Figura 1 Portada del libro soy leyenda de Richard Matheson

Distintos idiomas han buscado una palabra para nombrar lo que conocemos como: ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.<sup>6</sup>

Este proyecto plantea la realización del primer capítulo de un comic dual de una tirada de X capítulos en los que las historias se entrelazaran en determinados hitos de la historia con la intención de crear un clímax buscando despertar el interés del lector. El tema elegido persigue llamar la atención y a su vez criticar y comparar la sociedad con los zombies, unas características tratadas anteriormente por autores como Richard Matheson<sup>7</sup> con "*I'm legend*"<sup>8</sup> y siendo referente posteriormente para George A. Romero<sup>9</sup> con su film "*the night of the living dead*"<sup>10</sup> o más recientemente con el comic, ahora exitoso y llevado a la pequeña pantalla en formato de serie, "*The walking dead*"<sup>11</sup>.

Habida cuenta que me fue imposible matricularme en asignaturas en las que la historieta gráfica fuese protagonista, realicé una investigación autodidacta, apoyada en los profesores que en el grado, imparten estas materias, como es el caso del profesor David Heras en la asignatura "Narrativa secuencial: cómic" y en mi tutor Paco Giner.

Debido a la dimensión del proyecto fue estructurado en cuatro partes:

En primer lugar una Investigación y búsqueda de documentación que nos permitiera encontrar formas de encauzar el proyecto dependiendo de los distintos apartados a tener en cuenta necesarios para la creación de un comic, lo

<sup>6</sup> Entender el comic, el arte invisible, Scott McCloud 2005.

<sup>7</sup> **Richard Burton Matheson** (Allendale, Nueva Jersey, 20 de febrero de 1926 – Calabasas, California, 23 de junio de 2013) fue un escritor y guionista estadounidense de fantasía, ciencia ficción y terror.

<sup>8</sup> Soy leyenda (**I Am Legend**) Richard Matheson en 1954. novela de ciencia ficción escrita por con múltiples adaptaciones cinematográficas. El protagonista, ha sobrevivido a una pandemia provocada por una guerra bacteriológica que ha arrasado la civilización; sin embargo, éstos no están muertos, sino que se han convertido en portadores de una bacteria que produce los clásicos síntomas del vampiro.

<sup>9</sup> George A. Romero ( Nueva York, 1940), director, escritor y actor de cine estadounidense famoso por sus películas de muertos vivientes, las cuales ofrecen una crítica sobre varios aspectos de la sociedad contemporánea. Si bien no fue el primero en hacer este tipo de películas, Romero ha sido considerado por muchos el creador del arquetipo zombi en la cultura popular, al incorporar varios de los elementos característicos de este tipo de criaturas.

<sup>10</sup> La noche de los muertos vivientes (**Night of the living dead**) película de terror dirigida por George A. Romero en 1968. La trama se centra en un grupo de personas que se refugia en una granja luego que los muertos comiencen a cobrar vida. Fue criticada por su violencia gráfica, pero con los años se ha convertido en referente dentro del género de las películas de terror y el subgénero del cine de zombies.

<sup>11</sup> Los muertos vivientes (**The Walking Dead**) es una serie de historietas estadounidense de periodicidad mensual escrita por Robert Kirkman y dibujada por Tony Moore, reemplazado por Charlie Adlard a partir del número 7. Cuenta la historia de Rick Grimes, un policía estadounidense que despierta después de un coma encontrándose a gran parte de la humanidad convertida en zombi y las aventuras y desventuras junto con un grupo de personas tratando de sobrevivir al apocalipsis zombi.

que solventamos apoyándonos en autores como Scott Mc Cloud<sup>12</sup>, Will Eisner<sup>13</sup> o Álvaro Muñoz<sup>14</sup>. Así como la búsqueda de referentes clave tanto para la creación de la idea y temática como para la firme ejecución de los procesos prácticos pertinentes.

En segundo lugar la creación del argumento base describiendo tanto los personajes protagonistas del hilo de la historia como el contexto en el que se van a encontrar, para la creación de un guion sencillo pero marcado por la introducción de los personajes, el desarrollo de la historia y los clímax con una reestructuración en caso de necesidad.

En tercer lugar, el inicio de la parte práctica del proyecto, en el que se elaboraron los bocetos de los personajes y el contexto en el que se iban a encontrar, para facilitar el trabajo a la hora de construir el story board a partir del guion definitivo, el diseño de las páginas y los dibujos finales; Continuando con el proceso de entintado y creación de la portada, determinar las claves para la maquetación, junto con la selección del texto y finalizando con la debida evaluación del producto antes del apartado final.

Para concluir el proyecto, después de los retoques necesarios, vino la impresión y encuadernación de los ejemplares finales.

## 2 Motivación

El principal motivo que encentramos a la hora de llevar este proyecto adelante fue el interés por el dibujo, las imágenes y las historias.

Un hecho que acompaña a la humanidad casi desde sus inicios y que ha sido desarrollado en muchos ámbitos. Sin embargo, elegimos este medio con el que expresarnos, apartando otros, por la fuerza que en ocasiones surge de la combinación de diálogos e imágenes simultáneas, y por el de realizar una aportación personal al noveno arte, el comic.

Además, a través de este medio empleamos parte de las habilidades y conocimientos que desarrollamos durante la estancia en la Facultad de Bellas Artes, algunas evidentes como es el dibujo, y más intensamente el figurativo, recibido de profesores como Francisco Espejo o las Técnicas de representación perspectiva, utilizada en edificios y entornos tanto externos como internos, que recibí de Roberto Vicente Giménez Morell. Sin embargo, también empleamos,

---

<sup>12</sup> **Scott McCloud** (Boston, 10 de junio de 1960) es un autor, ensayista y teórico de cómics y de los primeros promotores de los Webcómic.

<sup>13</sup> **William Erwin Eisner** (Brooklyn, Nueva York, 6 de marzo de 1917 - Lauderdale Lakes, Florida, 3 de enero de 2005) fue un influyente historietista estadounidense, creador del famoso personaje The Spirit en 1941.

<sup>14</sup> **Álvaro Muñoz** (Madrid, 1965) dibujante de historietas, profesor de comic Fundamentalmente en la Academia C-10 de Madrid, y de story board en el Instituto Europeo de Design (IED)

como cualquier tipo de arte visual, elementos comunes muy presentes en diferentes asignaturas de forma transversal, como por ejemplo la composición, usadas en este caso para distribuir y concebir viñetas y páginas. El tema que elegimos, como ya anteriormente hemos mencionado, una crítica social tomando como referencia tanto las historias como la filosofía de autores como Richard Matheson<sup>15</sup>, George A. Romero<sup>16</sup> o Max Brooks<sup>17</sup>. Sin embargo, también se añade al interés por este tema la afinidad por el género de terror y la ciencia ficción, ya que el miedo a lo desconocido es un gancho de efectividad reconocida para el lector.

La elección del contexto y los personajes se origina con mi compañero Víctor Calaforra y gracias a la influencia positiva de nuestro profesor de Filosofía, Antonio Lastra, que nos incitaba a buscar siempre un interés en las preguntas. Llevándonos a la fantasiosa creación de un mundo paralelo basado en hechos cotidianos vividos y en las personas que nos han acompañado a lo largo de la carrera siendo un retrato y homenaje de algunos aspectos vividos y de la sociedad.

### 3 Objetivos y metodología

En este apartado determinamos las características necesarias e indispensables para la realización de un comic de principio a fin, con un correcto desempeño de las mismas y con la intención de ser llevado a un público dispar pero objetivo, compuesto principalmente por jóvenes.

#### 1 Estructura

Conseguir un conjunto cohesionado a partir de secuencias construidas por la relación texto imágenes con énfasis en determinados hitos de la historia y buscando dinamismo a través de la composición de las viñetas junto con los diálogos y las líneas cinéticas.

#### 2 Temática

Construcción de una realidad paralela apoyándonos en la real a la hora de semejar los parámetros básicos, siendo alterado por la introducción de unos sucesos clave a los que podemos llamar “golpe efecto”<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> **Richard Burton Matheson** Op. Cit. Pag 5.

<sup>16</sup> **George Andrew Romero**, (Nueva York, 4 de febrero de 1940), es un director, escritor y actor de cine estadounidense.

<sup>17</sup> **Max Brooks** (nacido **Maximillian Brooks** el 22 de mayo de 1972 en Nueva York) es un escritor y guionista estadounidense autor de: Zombi - Guía de supervivencia y Guerra mundial Z: Una historia oral de la guerra zombi.

<sup>18</sup> A la hora de crear la temporalización de la historia introducir cambios que desencadenen crisis o bienestar e ir intercalándolos. El guión, Robert Mackee: 312.

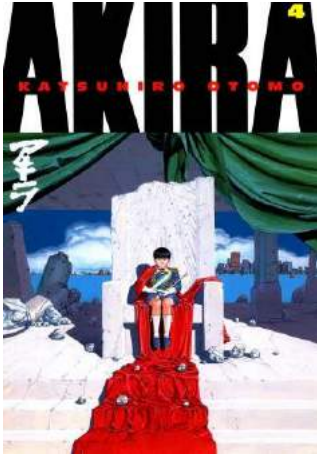


Figura 2 Portada del volumen 4 de Akira de Katsuhiro Otomo

### 3 Guion

Desarrollo de un guión fundamentado en la estructura base explicitada en el libro *El guion* de Robert Mackee<sup>19</sup>, más concretamente en las indicadas en las reflexiones sobre el guión de ficción .

### 4 Dibujo

Construir un entorno gráfico basado en el espacio real de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos utilizando parte de la arquitectura pero siendo adaptada para la mejor funcionalidad del desarrollo de la historia y haciendo uso de sistemas de proyección perspectiva .

Lograr una adaptación gráfica de las personas reales tomadas como referencia sin llegar a una semejanza figurativa total, simplemente en busca de elementos reconocibles después de un dibujo previo de los personajes.

Uso de líneas cinéticas para mayor énfasis en viñetas clave fomentando el dinamismo de las mismas y el movimiento de la acción de los personajes utilizando como referente clave el manga Akira<sup>20</sup> de Katsuhiro Otomo<sup>21</sup> para este propósito.

Entintado basado en el uso ejercido por Katsuhiro Otomo, usando la línea de contorno de forma constante y añadiendo líneas cinéticas en las viñetas necesarias.

### 5 Maquetado y encuadernación

Maquetado de los diálogos onomatopeyas y estructura de las viñetas por medio digital utilizando programas informáticos tales como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign y Clip Studio.

### 6 Evaluación

La evaluación personal ha sido continua en este proyecto ya que es necesaria la reestructuración del comic en muchos apartados, tanto para los diálogos

---

<sup>19</sup> **Robert McKee** (Detroit, 1941) imparte cursos de escritura de guion cinematográfico, es el autor del libro *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. El libro trata sobre la estructura narrativa de la escritura y llega a conclusiones acerca de lo que hace que una historia termine siendo más o menos interesante.

<sup>20</sup> **Akira** (アキラ?) manga en el que también se basa la película homónima de animación japonesa, obtuvieron un reconocimiento instantáneo como clásicos dentro de sus respectivos géneros. El manga fue escrito y dibujado por **Katsuhiro Otomo** entre los años 1982 y 1993 obteniendo un éxito significativo en Japón y en el resto del mundo siendo premiada con el Premio Kōdansha al mejor manga en 1984.

<sup>21</sup> **Katsuhiro Ōtomo** (大友克洋 Ōtomo Katsuhiro), nacido el 14 de abril de 1954 en Hasama en la prefectura de Miyagi, Japón. Es un dibujante de manga, director de anime, y guionista tanto de manga como anime. Se le conoce principalmente por ser el director de Akira, una de las películas más influyentes del anime, así como por ser el artista/guionista del manga original en el que se basa la película.



propuestos en el guion como para que las imágenes reflejen exactamente aquello que se quiere expresar.

## 5 Bloque teórico



Figura 3 portada entender el comic, el arte invisible, de Scott McCloud.

En este apartado vamos a referenciar toda la información que fuimos recopilando desde el inicio del proyecto y que nos sirvió de ayuda durante la parte práctica del mismo. Al tener pocos conocimientos profesionales sobre el comic tuvimos que investigar a fondo en los inicios para llegar a un nivel de comprensión adecuado de la teoría del comic. Para esto utilizamos las siguientes fuentes:

*Aprende a dibujar comic*<sup>22</sup> volumen 0, manual del buen dibujante de Álvaro Muñoz.

*Aprende a dibujar comic*<sup>23</sup> volumen 1, con Adam Hughes, Jim lee, Mike Wieringo, Gary Frank, Joe Quesada, Allen Jones, Jim Calafiore, Beart Sears, Martin Wagner, Kevin Maguire, Gary Frank, Darick Robertson, Adam Hughes, Terry Moor, Tom Grummet, Dale Keown, Matt Haley, Phil Jimenez, Joe Kubert, Sean Chen.

*Diseño de personajes*,<sup>24</sup> de Chris Patmore.

*Entender el comic, el arte invisible*,<sup>25</sup> de Scott McCloud.

*El guion*<sup>26</sup>, de Robert McKee

Y los comics

*Akira*<sup>27</sup>, de Katsuhiro Otomo.

*La espada del inmortal*<sup>28</sup>, de Hiroaki Samura.

---

<sup>22</sup> Aprende a dibujar comic volumen 0 es un libro de ayuda creado por Álvaro Muñoz en el 2008

<sup>23</sup> Aprende a dibujar comic volumen uno es un libro de ayuda en algunos de los procesos del comic en el que muchos artistas trabajan de manera conjunta dando aportes para la correcta realización de un comic. Fue editado en 2006 por Dolmen editorial.

<sup>24</sup> Diseño de personajes. Cómo crear personajes para cómics, videojuegos y novelas gráficas, es un libro de ayuda para la realización de personajes, de Chris Patmore editado en 2006

<sup>25</sup> Entender el cómic. Op. Cit. Pág 5

<sup>26</sup> El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Robert McKee.2002

<sup>27</sup> Akira. Op.Cit. Pág 8

<sup>28</sup> La espada del inmortal Op.Cit. Pág 5



Figura 4 portada 56 The walking dead, de Robert Kirkman y Tony Moor

*Sin City*<sup>29</sup> y *Batman*<sup>30</sup>, el regreso del caballero oscuro, de Frank Miller.

*The walking dead*<sup>31</sup>, de Robert Kirkman y Tony Moor.

Y también páginas web de ayudas, como la de *Kurt Busiek*<sup>32</sup>

## 5.1 Componentes y estructura de un comic

En primer lugar a la hora de comenzar la creación de un comic es encontrar una idea base que quieras contar, una historia que te mantenga motivado, con ganas de informarte y saber más en todos los ámbitos posibles del comic. Determinar el género a partir de las ideas principales, para poder seleccionar el público al que va a ir dirigido, y que tendremos en mente continuamente, esto nos ayudará más adelante en conversaciones o acciones ya que si va dirigido a un público infantil tendremos que cuidar tanto las imágenes como el lenguaje.

Teniendo claros los personajes, el entorno, las leyes físicas, los antagonistas, iremos completando nuestra idea del comic hasta generar la trama y la historia, estableciendo una temporalidad de los sucesos. Nos puede ayudar responder a las preguntas: ¿Quiénes son los personajes principales, secundarios y los antagonistas? ¿Cuándo y dónde ocurre la historia? ¿Cuál es la trama? ¿Cómo se comportaran los personajes en situaciones difíciles?<sup>33</sup>

Siguiendo las claves temporales escribiremos la historia teniendo en cuenta aspectos clave del guión dependiendo del género y el público al que va dirigido, nos sería de gran ayuda definir: cambios en los acontecimientos (3 cambios: bien, mal, bien; bien, mal, peor), golpes de efecto, crisis, y el clímax final<sup>34</sup>. En este punto, crear descripciones físicas y mentales de cada uno de los personajes nos puede ayudar a la hora de redactar e imaginar sus personalidades. Así mismo, es necesaria una descripción del entorno por el que van a pasar los personajes,



Figura 6 Los vengadores Stan lee Jack Kirby 1964

<sup>29</sup> Sin City es el título de una serie de historietas creadas por el guionista y dibujante Frank Miller. 1991

<sup>30</sup> Batman: The Dark Knight Returns es una miniserie de historietas estadounidense de cuatro números de Batman, publicada entre febrero y junio de 1986 por DC Comics. Fue escrita e ilustrada por Frank Miller, entintada por Klaus Janson y coloreada por Lynn Varley.

<sup>31</sup> The walking dead. Op. Cit. Pág 5

<sup>32</sup> Kurt Busiek es un guionista de historietas estadounidense. Nació en Boston, Massachusetts, el 16 de septiembre de 1960.

<sup>33</sup> Ayudas sugeridas por Kurt Busiek (estados unidos 1960) guionista de Astro Boy, Linterna Verde, Los Vengadores entre otros. En su post <http://busiek.com/site/2014/04/10/on-writing-for-comics/>.

<sup>34</sup> El guión Robert McKee: 267-365.

teniendo claros los objetos principales que interactuarán en la historia. El guión se escribirá teniendo en cuenta cada una de estas bases citadas, para que los diálogos y las acciones se ajusten a la trama.

Llegados a este punto será necesario un abocetado por viñetas, también llamado story board<sup>35</sup>, en el que situaremos cada una de las escenas planteadas en el guion. Además es el momento de planificar los bocadillos y el dinamismo de las viñetas, reforzado por miradas, indicaciones, formas y líneas cinéticas<sup>36</sup> y teniendo en cuenta la composición de las páginas. Es necesario tomar notas durante todo el trabajo, pero en este apartado son imprescindibles porque nos ayudaran a hacernos una idea de cuál será el aspecto final.

A la hora de dibujar el comic hay que tener mucho cuidado con la presión de la mina ya que demasiada presión puede marcar la hoja. Dibujaremos primero las viñetas, formando la hoja ya determinada en el story board si va a ir a sangre, cuantas viñetas son y sus ritmos. Si el comic va a pasarse a formato digital, se puede dibujar con un portaminas de mina azul, posteriormente al entintado, usando el programa Adobe Photoshop se puede eliminar el azul. Los bocadillos y efectos se pueden simular con cuidado también para controlar la composición, y cuando todo esté dibujado, se pasará al entintado. Esta fase es la más delicada, porque un fallo puede marcar el dibujo y habrá que repetir la página entera de nuevo, es por esto que hay que buscar una posición cómoda, coger bien la plumilla, pincel o estilógrafo y tener mucho cuidado con el dorso de la mano.

Si vamos a pasar el comic a formato digital, deberemos escanearlo debidamente teniendo en cuenta la calidad de la imagen, y guardarlo en el formato debido.

La acción de rotular puede variar si finalmente va a tener un formato digital o no, o si tu interés es que las tipografías sean puramente de tu mano. Si es la segunda opción la que nos interesa, procederemos a rotular primero a lápiz todos los diálogos, onomatopeyas, títulos y bocadillos, intentando que sean de un tamaño ajustado al texto y finalmente entintarlas teniendo en cuenta los grosores y tipos. Si tu elección es de forma digital, procederemos de la misma forma, teniendo en cuenta que las tipografías informáticas pueden tener copyright.

Finalmente se diseñará una portada acorde al cómic y se incluirá todo en un solo archivo, utilizando por ejemplo el programa Adobe Indesign para maquetar el comic de forma coherente. Añadiendo a la portada y contraportada el título, el número del volumen, los miembros que han hecho posible el volumen, agradecimientos y el resumen, podríamos dar por finalizado el comic y enviarlo a la imprenta.

---

<sup>35</sup> Guion grafico de imágenes yuxtapuestas en el que se establece la estructura clave principalmente para una animación o un film y en el que se anotan todo lo necesario para la correcta producción final.

<sup>36</sup> Líneas que enfatizan la acción de la viñeta, ya sea para generar velocidad, dramatismo, ternura o simplemente la dirección de los personajes.

## 5.2 Idea original

La idea de hacer un comic como proyecto ya no rondaba por la cabeza desde hacía tiempo, ya que es una herramienta muy útil para llegar a muchas manos de forma deliberada. El comic, que como ya he citado anteriormente, ha ayudado a distintas épocas a luchar contra las desigualdades e injusticias. Nuestra intención desde el primer momento no fue crear un comic de una marcada crítica social, ya que esto llevaría a un estudio y escrutinio perpetuo de la sociedad en cada uno de los ámbitos, pero sí que es en cierto modo, una crítica sobre realidades que son cada día más frecuentes. Así que con la intención de llegar a un público actual que pueda entender, o al que le pueda interesar un cambio, decidimos que debíamos hacer un comic, pero había muchas preguntas que contestar, así que, siguiendo el ejemplo de nuestras fuentes comenzamos por la primera pregunta que debíamos responder: ¿Qué queríamos contar?

Y nos dimos cuenta de que nuestra intención era hablar sobre la sociedad, sobre algunos de los problemas que vemos en ella, sobre las necesidades que tenemos en este momento, sobre las carencias, las amistades, las discusiones, y sobre la poca necesidad de cambio generalizado.

Por esto ordené mis intenciones de expresión en:

Problemas de la sociedad

Amistad en la sociedad

Miedos de la sociedad

Poca necesidad de cambio



Figura 7 El amanecer de los muertos (*Dawn of the Dead*) película de George A. Romero.

Cuando nos planteamos, que es lo que queremos contar y que no, en una obra, debemos descartar muchos otros pensamientos, por suerte, al ser un proyecto con una intención de continuidad, podrán dichos pensamientos materializarse más adelante.

Seguidamente a la anterior respuesta, surgió una nueva pregunta: ¿A qué público va a ser destinado? Esta pregunta, en mi opinión es casi tan importante como la anterior, ya que de no elegir bien el público destinado, es posible que no entiendan la obra final. Después de meditar y valorar los pros y los contras decidí que debía ir enfocado principalmente a un público juvenil, por ejemplo a partir de los 17-18 pero sin edad tope.

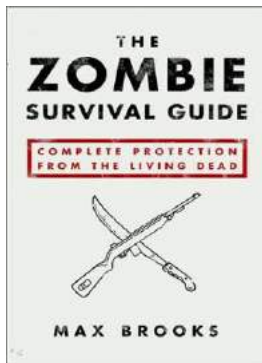


Figura 8 Portada del libro *The Zombie Survival Guide* (2003), en España *zombi - Guía de supervivencia* (2008), por Max Brooks.

Por influencia de audiovisuales como: *La noche de los muertos vivientes*<sup>37</sup>, *Bienvenidos a Zombieland*<sup>38</sup>, *The Walking Dead*<sup>39</sup>, *Braindead. tu madre se ha comido a mi perro*<sup>40</sup>, *Una de zombis*, *Planet Terror*<sup>41</sup>, *Soy Leyenda*, *Guerra Mundial Z* y muchas otras empezamos a investigar sobre lo oculto detrás del género de terror y más concretamente dentro del género zombi. Nos dimos cuenta de que por ejemplo George A. Romero<sup>42</sup> utilizaba este género como crítica social ante la sociedad de consumo, como en *El amanecer de los muertos*<sup>43</sup>, o el planteamiento continuo de que los seres humanos vivos son más peligrosos que los propios no muertos, algo que es común en bastantes títulos además de libros como *Filosofía zombi*<sup>44</sup> de Jorge Fernández o *Guía de supervivencia zombi*<sup>45</sup> de Max Brooks

Así pues, definimos que sería un comic de tema social y género zombi en el que se tratarían temas sociales actuales.

Hablando con Víctor Calaforra Rodríguez, compañero de la facultad de bellas artes que estaba cursando el mismo año que yo (4º) nos surgió la idea de llevar el comic juntos, de hacer un proyecto conjunto, con todas las dificultades que esto conlleva. Cada uno realizaríamos una parte del proyecto, asumiendo los papeles de dibujante, entintador, ilustrador y maquetador, de forma profesional. Era algo que ya con anterioridad nos habíamos planteado, ya que nos conocíamos desde hacía tiempo, y podía ser el momento de llevar a buen puerto nuestro proyecto profesional. Pero después de planteárnoslo y hablar con nuestro tutor, Francisco Giner, llegamos a la conclusión de que cada uno debía hacer su proyecto por separado, esto nos facilitaría las cosas y nos llevaría a esforzarnos más y entender individualmente cada fase de la producción de un comic. Por lo tanto llegamos al acuerdo de que cada uno por nuestra parte desarrollaríamos una historia diferente dentro del mismo carácter y ambientación zombi, con unos personajes distintos, un guion propio, y por supuesto cada uno desarrollaríamos el comic por completo en solitario hasta la fase de impresión. En esta fase juntaríamos los

<sup>37</sup> La noche de los muertos vivientes (Night of the living dead) Op. Cit. Pág 5.

<sup>38</sup> Zombieland es una comedia estadounidense de zombis escrita por Paul Wernick y Rhett Reese, y dirigida por Ruben Fleisher se estrenó el 2 de octubre de 2009 en EE. UU y el 25 de diciembre de 2009 en España.

<sup>39</sup> The walking dead. Op.Cit. Pág 5

<sup>40</sup> Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro en España es una película de género gore zombi dirigida por Peter Jackson.

<sup>41</sup> Es una película estadounidense dirigida por Robert Rodriguez y como productor Quentin Tarantino en la que los personajes tienen que sobrevivir a un ataque zombi.

<sup>42</sup> A.Romero, George Op. Cit. Pág 5.

<sup>43</sup> El amanecer de los muertos (Dawn of the Dead) es una película de terror de 1978 dirigida por George A. Romero. Es la continuación de la La noche de los muertos vivientes (1968). La historia narra cómo un grupo de supervivientes se refugia en un centro comercial de la invasión de muertos vivientes que surge en la tierra.

<sup>44</sup> Es un libro del español Jorge Fernández editado en 2011, en el que trata los argumentos filosóficos y sociales escondidos en el género zombi, usando referentes como George A. Romero, Robert Kirkman, H.P Lovecraft o Jacques Tourneur entre otros.

<sup>45</sup> The Zombie Survival Guide (2003), publicada en España como *Zombi - Guía de supervivencia* (2008), es un manual de supervivencia sobre la posibilidad de una invasión de zombis escrito por Max Brooks.

comics maquetándolos en uno solo y lo imprimiríamos como un solo volumen, aunque presentándolo como dos TFG.

Debido al escaso tiempo de realización del proyecto por la poca cantidad de créditos destinada a este Trabajo final, por nuestra parte decidimos hacer un comic-book, respetando las características principales de dichos ejemplares. Es decir, una revista encuadernada por grapas con una extensión de 24 a 32 páginas a color o monocromo de unos 17 X 26 cm. Aunque finalmente algunas de estas características cambiarían al hablar con mi compañero y tratar con la imprenta.

### **5.3 Contexto y guion**

Una vez establecidas estas características comunes, comenzamos de forma conjunta la búsqueda de unos personajes indicados y un entorno clave para el desarrollo de la historia. Decidimos, ya que la historia iba a ser destinada a un público parcialmente joven, que fueran unos estudiantes los que revivieran la historia, y poniendo la edad de 17-18 años como ejemplo, nos dimos cuenta de que nosotros mismos, cuando llegamos a la facultad de Bellas Artes teníamos dicha edad. Por lo tanto nos resultó interesante que el entorno fuera donde habíamos pasado más tiempo los últimos 4 años, en la propia Facultad.

También acordamos, ya que el comic finalizado iba a ser visto como un solo volumen pero con dos capítulos diferentes, que las historias en algunas viñetas determinadas se entrelazaran y el espectador pudiera observar los personajes de los dos comics en la misma línea de acción a modo de desarrollos paralelos en el tiempo. Probablemente no se dieran cuenta en la primera lectura, pero seguro que al terminar con ambas historias, sería una sorpresa para ellos, algo que en mi opinión favorece al trabajo, ya que posibilitaría relecturas para su completa comprensión y para la comprobación de esa sensación de que se crucen personajes e historias.

En resumen, el comic tendría lugar en una Universidad, en una Facultad de Bellas Artes, parecida en algunos aspectos a la Facultad de San Carlos, con unos personajes juveniles, tratando temas sociales y ambientada en una hecatombe Zombi.

### **5.4 Selección y estudio de Referentes temáticos y gráficos**

A partir de este punto, tuvimos que desarrollar la creación de los personajes, la creación del entorno, la creación de las acciones y el guion.



Para ello decidí marcarme unos referentes claves ya citados con anterioridad:

En primer lugar y de forma principal, el comic *Akira* y su creador Katsuhiro Otomo,



Autor: Katsuhiro Otomo

Títulos de otros comics: The Gun Report, Highway, Star Short Piece, Fireball, Pesadillas, Good Weather, Sayonara Nippon, Kibun wa mou sensou, Jiyu o warera ni, Akira, Memorias, La leyenda de madre Sarah, SOS Dai Tokyo Tankentai, The Memory of Memories, Batman: Black and White, Hipira.

Nacionalidad: Japonesa

Fecha de inicio y finalización del comic: 20 de diciembre de 1982 25 de junio de 1990

Género: Cyberpunk

Descripción de la obra:

La historia se desarrolla en el año 2019 en Neo-Tokio, una ciudad reconstruida tras sufrir los devastadores efectos de una presunta explosión nuclear. Kaneda y Tetsuo son miembros de una pandilla de motociclistas llamada "The capsules" que tienen entre otras aficiones participar en peleas callejeras contra otras bandas. En una de estas peleas, Tetsuo sufre un accidente y comienza a cambiar su forma de ser. El ejército le rapta y comienza a hacer pruebas psicológicas con él, dándole

pastillas para potenciar su poder mental.

Tetsuo y Ryu se conocen y comienzan a investigar que ha pasado con Tetsuo, y anteriores casos de poderes mentales, hasta que el gobierno no puede ocultar más la verdad.

Análisis de obra y aportación al proyecto:

La obra fue creada en blanco y negro, y posterior mente se editaron nuevos tomos añadiendo el color. Mi interés por este comic está provocado por la creación de un mundo apocalíptico. Las dos partes a observar son: las imágenes de edificios derrumbándose, escondites secretos, edificios enormes, destrucción en grandes cantidades. Por otra parte, la ciudad de Neo-Tokio poblada de vandalismo y desobediencia. De maltrato, obstaculización, secreto y mentiras, que llevan a la caída de un gobierno y su ejército y en su lugar, el mandato de un desconocido con muchas promesas. Finalmente, elegí este referente por diversos motivos: el dinamismo de la secuencia de imágenes, la ocurrencia de algunas viñetas, las perspectivas algo alteradas, el buen uso de la línea de contorno junto con las tramas de grises y finalmente, el argumento fantástico con unos personajes juveniles como protagonistas.

En segundo lugar me fijé en the walking dead, ahora de gran fama gracias a la serie televisiva.



Autor: Tony Moore

Títulos de otros comics: Battle Pope, Masters of the Universe, Brit, The Walking Dead, Fear Agent, The Exterminators, The Amory Wars, Ghost Rider, Punisher, Venom.

Nacionalidad: Estadounidense

Géneros: Horror, ciencia ficción, humor y súper héroes.

Web del artista: <http://www.tonymooreillustration.com/>

Descripción de la obra:

Su obra abarca claramente el ámbito de la ciencia ficción, teniendo obras más futuristas como "Fear Agent", de carácter de súper héroes como "Venom" y "Punisher" humorísticas como "Battle pope" de crítica social como "The Walking Dead" con Robert kirkman como guionista en ambas. Tony es principalmente historietista, aunque también ha hecho portadas para algunos comics como "The Walking Dead" en el que tuvo que dejar de trabajar a partir del número 6 y solo continuó hasta el número 24 haciendo las portadas. Su grafismo es conocido en el ámbito del comic americano, teniendo obras tanto en blanco y negro como a color. Su obra más conocida hoy en día es "The Walking Dead", por haber llegado desde hace 5 años como serie de televisión, aunque tiene otras obras conocidas como "Fear Agent" o "The Exterminators".

Análisis de obra y aportación al proyecto:

Sus viñetas contienen un dibujo ahora en el ámbito de comic americano, formado por una línea negra contrastada que genera, desde el contorno principalmente,



las formas. Se apoya en tramas de todo tipo de grises y degradados añadidos de forma digital, que aportan más realismo a las escenas. Las formas, tamaños y estilos de sus viñetas varían desde: viñetas pequeñas para dar dinamismo a las acciones, otras de gran tamaño llegando incluso a ocupar una página entera, u otras de menor altura pero que ocupan la página de forma horizontal.

Tiene una especial afinidad con las viñetas rectangulares clásicas, y por las viñetas sin marco, que dejan más libertad al lector. El uso de la perspectiva es bastante usual, sin ser alterado ni enfatizado, sino representando la visión humana. De un modo similar utiliza los bocadillos y onomatopeyas, sin cobrar mayor papel en la obra que contar la historia, dentro de las bases de la composición.

Las portadas, tanto a “todo color” como bitonales guardan la misma estética americana que mantiene en el interior de sus comics.

La aportación en mi proyecto, parte principalmente por el comic “the walking dead” ya que la ambientación está situada en un mundo post apocalíptico, siendo determinante también a la hora de escribir el guión, por mantener una historia de ciencia ficción que busca los sentimientos humanos tanto buenos como malos. Además, la utilización tanto de viñetas rectangulares clásicas como viñetas sin marco. Del dibujo, tomo como referencia el estudio de la perspectiva y de los objetos, y en cierta manera la estética del comic americano. Ficha de referente

Y finalmente elgeí como último referente al dibujante Hiroaki Samura, creador del cómic *La espada del Inmortal*.



Autor: Hiroaki Samura

Títulos de otros comics: La espada del inmortal, Ohikkoshi, Los carruajes de Bradherley, Emerald, Sakkabasu no Yoru

Nacionalidad: Japonesa

Fecha de nacimiento: 17/02/1970

Géneros: Manga, Suspense, Western, Vampiros, Artes marciales, Histórico.

Descripción de la obra:

Mangaka<sup>46</sup> caracterizado por un dibujo lineal contrastado, de blancos, negros y tramas. La encuadernación es de derecha a izquierda, típica de la cultura japonesa. Las historias que trata, siempre dentro de un ámbito violento, muestran de forma explícita sangre, amputaciones y castigos físicos de extrema violencia, dramatizados por su carácter figurativo. Se observa un buen conocimiento de la anatomía, aunque hay gran parecido en la fisonomía de los protagonistas de sus mangas.

---

<sup>46</sup>Mangaka: historietista o dibujante que sigue la estructura y carácter de los comics japoneses denominados manga.

## Análisis de obra y aportación al proyecto

La obra está dibujada y entintada en su totalidad, excepto las portadas en las que utiliza óleo o pastel. Dibuja la mayoría de sus viñetas a partir de trazos finalmente entintados, y dependiendo de la importancia de dicha escena, difumina grafito creando más grises.

Se observa en su dibujo las múltiples líneas de contorno para crear las figuras u objetos, posteriormente, sombrea dependiendo del sentimiento que quiera provocar utilizando grafito difuminado, tramas de líneas, o tramas digitales. Pocas veces combina los tres procedimientos en una sola viñeta. Para más tensión, velocidad o dramatismo, añade "líneas de velocidad" Utiliza la perspectiva y los gradientes en todo tipo de entornos contextualizados en las épocas de las historias de sus comics.

La aplicación en mi proyecto está fundamentada por la utilización de las líneas tanto de contorno, de velocidad, como de sombreado.

siendo elegido este como referente también por el carácter macabro y por el tratamiento gráfico dado a descuartizamientos o magulladuras. Además de la expresividad en las acciones bélicas que desarrolla Fomentado por líneas cinéticas propias del manga

## 6 Bloque Práctico

Una vez establecidos los referentes, las bases del argumento y la base de los personajes, nos dispusimos a concretar todo. Para esto recurrimos los libros citados anteriormente, y aunque ellos disponen los apartados de forma secuencial, yo traté algunos de forma simultánea. Es decir, a la hora de elaborar el guion, se nos ocurrían partes que incluir en la psicología de los personajes, o a la hora de describir los personajes se nos ocurrían acciones que incluir en el guion. Sin embargo, lo expondremos de forma lineal para que pueda ser entendido de una manera más clara.

### 6.1 Desarrollo del guion

En primer lugar escribimos un guion sintetizado a mano, sin diálogos, lo que podemos llamar un guion de acciones, declarando que harían los personajes principales, del tipo: Paula va a la universidad - se encuentra con Raquel - discute con Mario - van a clase - se enteran de que hay zombis.

Era algo sencillo, un esbozo de lo que sería finalmente la historia, pero ya situaba los personajes que iban a tener influencia en la historia y algunos puntos de inflexión. En todo momento, teníamos en mente palabras de mis referentes: Kurt Busiek o Robert McKee, incluso de Scott McCloud y ejemplos del comic Akira, y nos imaginábamos cómo tendría que ser representado ese guion de acciones dentro de las viñetas.

Leyendo el libro *el guion*, nos dimos cuenta de que necesitaba establecer diferentes parámetros:

1. Los personajes tenían que desarrollarse. Como el proyecto está pensado en una extensión corta, los diálogos tendrían que ser precisos para contar lo máximo sobre el carácter del personaje.
2. Debíamos marcar hitos en la historia, puntos en los que los personajes pasaran del bienestar a la tensión, para dar emoción a la trama. Como Robert McKee dice en su libro *“Crear cambios en los acontecimientos, marcar conflictos, imaginar que sentiría el personaje, que incluir y que excluir, introducir tres niveles de cambio y finalmente una crisis que llevara al clímax.”*<sup>47</sup>

Por esto decidimos introducir una estructura en el guion, que finalmente sería guiada por los tres niveles de cambios. Robert McKee expone dos tipos de cambios para los personajes en la estructura del guion:

- Los personajes tienen una vida normal, pasan a tener un conflicto, y finalmente lo solucionan.
- Los personajes tienen una vida normal, tienen un conflicto, y pero sucede algo que empeora la situación.

Es decir, la estructura sería: Bien, mal, bien; o bien, mal, peor.

Al ser el comic de carácter tenebroso, y pensando en la prolongación del proyecto pensamos que lo más correcto sería usar la segunda estructura, con la intención de que los lectores al inicio conozcan a los personajes, después se enfrenten al problema y finalmente al ver que todo empeora tengan ganas de leer el siguiente volumen y saber cómo resuelven el problema. Además, es la misma estructura que utilizan los creadores de *The Walking Dead* en el primer volumen, y una estructura cada vez más común sobre todo en las series y sagas actuales.

Teniendo todo esto en cuenta desarrollamos un nuevo guion:

- Con la intención de poder observar un cambio en la actitud de Paula, decidí incluir el personaje de Sento, el profesor
- Con él establecería una conversación amigable, de la que sería interrumpida llamada por Ana.

---

<sup>47</sup> El Guión 1941: 54-365

- Ana necesitaría ayuda para subir un cuadro a una furgoneta, de forma que el lector podría observar lo que ambas estudian y la amistad que tienen, posteriormente tendrían una conversación para introducir al personaje de Hugo y se encontrarían con Raquel y Mario.
- Después de discutir se encontraría con Aarón y Damián y serían interrumpidos por la alarma anti incendios, por la que tendrían que despedirse y continuar con sus caminos.
- Después de avanzar unos metros se encontrarían a un zombi del que huirían encontrándose en clase de nuevo con Aarón y Damián para finalmente, sorprendidos, contarse todo.

A continuación desarrollamos el *story board* con tal de observar la conexión entre viñetas, pero como he citado anteriormente, desarrollaré por secciones el trabajo realizado.

Después de observar el *story board* nos dimos cuenta de que el guion necesitaba otro enfoque, para incluir parámetros importantes que luego serían resueltos. Esto fue necesario por la gran cantidad de información que tenía que abordar y conectar: diálogos, personajes, viñetas, composición. Todo debía estar en sintonía, y por esto tuvimos que regresar una y otra vez a cada apartado para reestructurar y cuadrar todo.

Así pues decidimos hacer un último guion respetando algunas de las anteriores partes.

- Paula, en bicicleta entraría en la universidad, hablaría con Sento en la cafetería, dejando libertad para que se observara poca gente, ya que todos estarían en clase (Introducción del personaje principal).
- Después de despedirse del profesor se encontraría con Ana, que ésta alegando que se encuentra un poco cansada y le pediría ayuda para subir un cuadro a la furgoneta de su padre, pero mientras lo suben Ana tiene un desliz y menciona el sorprendente calor que hace.
- Ana se despide de su padre y junto con Paula, después de haber dejado la bici comienzan a caminar hablando, introduciendo el personaje de Hugo.
- Mientras tanto Raquel y Mario comienzan una discusión y son interrumpidos por el encontronazo de Ana y Paula, con las que empieza a discutir Mario hiriendo la sensibilidad de Ana (conflicto).

Sin embargo, en este punto decidimos introducir un incidente incitador<sup>48</sup> aumentado por el suspense<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> Alrededor del 20% de la historia se debe introducir un acto de irrupción que sea resuelto al final de la historia, dando paso al clímax y a una rápida finalización. (ibídem 223)

<sup>49</sup> En el género suspense el público y personajes saben lo mismo sobre la historia. (ibídem 414)

- Ana terminaría excusándose para ir al servicio porque se está convirtiendo en zombi, cosa que el lector no sabe.
- Raquel y Mario discutirían por la agresividad de las palabras dirigidas a Ana y serían interrumpidos por la introducción momentánea de Damián y Aarón, interrumpidos a su vez por el sonido de la alarma anti incendios.
- Damián y Aarón se despedirían para ir a coger materiales de sus taquillas,
- Mario se iría, cortando la relación con Raquel y provocando que esta huya seguida de Paula.
- Juntas llegarían hasta el Baño, de donde saldría Miguel, mordido por Ana, revelando finalmente el incidente incitador oculto al encontrar a Ana convertida en zombi.
- Esta les perseguiría hasta el exterior, donde mordería a un alumno hasta matarlo, y sería golpeada por Paula, consiguiendo nefastamente que la zombi siguiera a las dos amigas hasta el exterior del aula en la que tendrían clase.
- La historia finalizaría en el exterior del aula con las dos amigas observando cómo se acerca Ana hacia ellas para morderles.

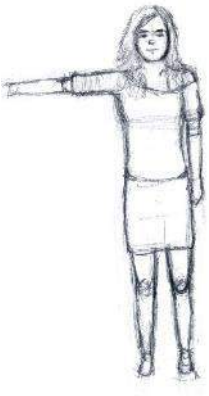


Ilustración 1 Personaje  
Paula

## 6.2 Bocetos y Dibujos

### 6.2.1 Diseño de personajes

-Descripción física y psicológica de los personajes

Nos parece apropiado comenzar con los personajes ya que estos son los desencadenantes de cada acción, sin embargo hemos de advertir que la psicología de un personaje es difícil de mostrar a no ser que se vea una continuidad en el desarrollo y la comparación de los personajes. Por esto, es quizás poco apreciable algunas de las psicologías mostradas en el volumen final.

Comenzando con la protagonista principal de este volumen, aunque no de manera totalitaria, encontramos a Paula. Una joven estudiante de Bellas Artes de apreciable simpatía y cariño por las personas cercanas a ella. Esta mantiene una relación con Hugo, un personaje que únicamente se menciona en el volumen expuesto pero que aparecerá en los siguientes volúmenes, ya que también es estudiante de Bellas Artes. Ella es una persona abierta a nuevas amistades, y también cuidadosa en las que mantiene, por esto pregunta y se interesa por los demás haciendo de ella una persona confortable y con la que se podrían compartir momentos agradables. En los momentos críticos, actúa por instinto, así que en algunas ocasiones se queda bloqueada o no sabe cómo actuar.

Físicamente es una joven de una constitución sana, capaz de realizarse día a día ya que la mayoría de días va en bicicleta desde su casa hasta la universidad haciendo una decena de kilómetros al día. Sus rasgos son bellos, pero su actitud ante la vida y ante los demás la hace más bella todavía.

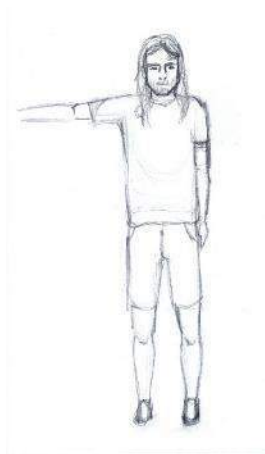


Ilustración 2 Personaje  
Mario

A continuación, la segunda joven que más relevancia tiene en este tomo es Raquel, una joven de aspecto sencillo y poca cosa, pero con sentimientos en su interior. La mayor parte de su vida, otros han hecho las cosas por ella, así que muchas veces ella se dedica a observar sin decir demasiado hasta que le llega su turno de actuar. Tiene un carácter calmado, pero defensivo, y aunque no suele hablar de temas vitales con sus amigos, si lo hace con las personas en las que ha depositado su confianza. Ante momentos críticos actúa de forma pasiva, como si pasado un tiempo fuera a desaparecer el causante de dicho problema. Mantiene una relación con Mario, un joven estudiante de bellas artes, aunque la relación que tienen no es nada estable.

Físicamente es una joven delgada, de piel clara y con alguna peca que realza sus rasgos, no es una joven despampanante, pero si algo atractiva, con la que podrías pasar unos minutos observando su delicado perfil.

Mario, es la pareja de Raquel, un joven amigable y sincero, pero irascible y algo protector. En su vida tiene algunas necesidades, pero entre ellas no está el mejorar como persona, aunque él se esfuerza en pensar que si, realmente es algo tramposo y mentiroso, hecho que le lleva a desconfiar de otras personas en muchos momentos. Sus metas personales son mantener su pareja, acabar la carrera y hacer deporte, algo que suele hacer bastante a menudo. Cuando está nervioso, suele descargar su ira en los demás de forma verbal, incluso es capaz de manipular las palabras para implicar a otra persona en lo que probablemente sería un error suyo. En momentos difíciles actúa de forma inesperada, a veces violenta por los miedos personales que tiene, aunque no llega a ser una persona peligrosa.

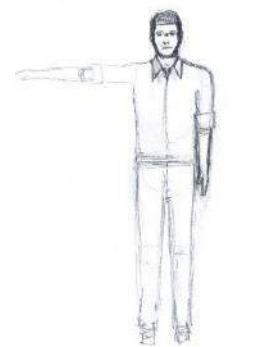


Ilustración 3 Personaje  
Sento

Físicamente es un joven de constitución atlética, mantenida por el ejercicio que hace prácticamente todos los días, es por lo general mayor en tamaño que los demás, siempre ha sido así y por eso denota aires prepotentes.

Ana es la última protagonista de esta historia, otra joven, aunque de mayor edad por haber tenido que ponerse a trabajar a los 18 años, dejando así de lado sus sueños y aspiraciones por un tiempo, pero siendo retomados en el presente de la historia. Es una persona realizada, meticulosa y calculadora, sabe exactamente donde tiene que posicionarse y de su lugar es difícil moverla, algo cabezota, podríamos decir. Sin embargo, dedica tiempo a sus amistades y es una persona simpática y agradable, siempre manteniendo el respeto. Lee y estudia para cultivarse como persona y eso le ha dado muchos puntos de vista en los que se apoya a la hora de tomar sus decisiones. Sin embargo, en momentos de tensión se agobia, se colapsa y le cuesta reaccionar a tiempo.

Es una joven activa, por lo tanto tiene un cuerpo delgado y fibroso, algo huesudo siempre de forma sana. Practica ejercicio de vez en cuando, pero no es algo que le importe, ya que su constitución delgada le permite comer hasta saciarse sin engordar.

Los personajes secundarios que aparecen en la historia también han necesitado una descripción psicológica, aunque esta no ha sido tan relevante, ya que no se va a poder apreciar un desarrollo en ellos, así que simplemente me planteé aspectos sociales y personales básicos.

Sento, es un profesor de la universidad, un hombre que ha llegado hasta ahí por méritos propios, ya que disfruta con la enseñanza, aunque mantiene las distancias con algunos miembros del profesorado. Le gusta lucir un aspecto cordial ante sus alumnos, siempre con simpatía y dispuesto a ayudar si sabes recibir sus críticas. Es preciso en cada acción y le gusta tener todo bajo control, algo que si no es así, le irrita hasta que consigue controlar. Le gusta vestir de manera elegante, destacando a veces dentro de la universidad por el contraste con algunas personas. Se conserva de forma sana y juvenil a pesar de sus cuarenta y pocos años.

Miguel es otro alumno, muy amigable dentro de la universidad, y siempre dispuesto a nuevas amistades. Es muy abierto y entrega su corazón rápidamente a cualquier amistad, siendo una persona comprometida con todos. Mantiene un físico saludable en el club de atletismo en el que corre, aunque no es su devoción.

En el comic, también aparecen otros personajes, como Aarón y Damián, dos estudiantes más que comparten clase con los demás y que son protagonistas de la historia de Víctor Calaforra. También podemos encontrar personajes terciarios como un camarero y una camarera y algunos alumnos que intervienen en las escenas, pero para estos no realicé ninguna descripción, ya que no tienen diálogos.

### 6.2.2 Story board

El Story board es un paso más hacia la finalización del comic, en él se abocetan las figuras clave para cada viñeta en busca de una buena composición entre personajes, diálogos y viñetas, siempre a partir del guión. Para esto, utilizamos una plantilla de vista de cuatro páginas en un A4, y un lápiz de grafito, de este modo podíamos controlar la composición de manera completa. En ella escribíamos en la parte superior la escena, en la parte inferior de cada página, el número de página y finalmente, en los bordes, las anotaciones pertinentes cómo: cambios, líneas cinéticas, errores, o detalles.

A la hora de abocetar las viñetas, tuvimos que tener en cuenta la importancia de las escenas, y los diálogos tal y como Scott McCloud apunta<sup>50</sup>; es decir, si debía dibujar una escena en la que un personaje se atara los zapatos, no sería necesario hacer una gran viñeta, sino un primer plano, sin embargo, si un personaje moría dramáticamente, esta debía ser grande.

Teniendo esto en cuenta, nos estructuramos el número de páginas que queríamos hacer, un total de 24, y guion en mano comenzamos a esbozar como podría estar

<sup>50</sup> Como entender el cómic (2005: 47)



Ilustración 4 Personaje Aarón

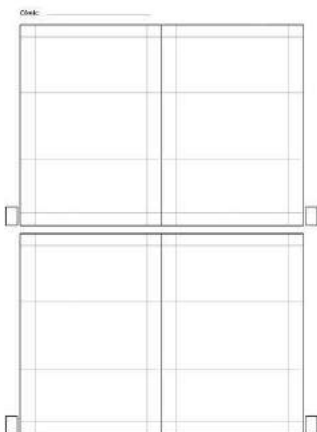


Figura 9 Plantilla para Story Board

representada cada escena teniendo en cuenta tanto el entorno cómo los diálogos. Después, estructuramos el guion dividiéndolo en 24 partes teniendo en cuenta las viñetas que queríamos utilizar. Establecimos distintos niveles de viñetas:

- Conversación: Las viñetas serían ensanchadas, enfrentando los personajes como en una conversación.
- Acción: Dependiendo de la viñeta cambia el tamaño, si era un movimiento rápido, la viñeta sería más pequeña, sin embargo si el periodo en el que ocurría la acción era mayor, la viñeta aumentaba de tamaño.<sup>51</sup>
- Escena extremadamente importante: Este tipo de escenas las representaría sin bordes y de gran tamaño, para generar el mayor contraste posible con las demás viñetas.
- Acción marcada por líneas cinéticas: Estas serían para enfatizar las acciones.

Al leer el guion y para posteriormente dibujar las viñetas, leímos la escena completa, imaginábamos el entorno e introducíamos los personajes según la acción que desarrollasen; Abocetaba de forma rápida la página, teniendo en cuenta la composición y una vez acabada, la observábamos para que todos los elementos cuadrasen. Si era así, pasábamos a la siguiente página, si no, reestructurábamos la página hasta que visualmente, viñetas, diálogos, personajes y acciones concordaban.

### **6.2.3 Composición por páginas**

La composición la estudiamos por medio del *story board*, a la hora de introducir las viñetas, las acciones y los diálogos teniendo en cuenta las siguientes premisas<sup>52</sup>:

- Las miradas llaman la atención. Aunque no nos demos cuenta, cuando leemos seguimos las miradas, así que si las miradas van hacia la derecha (teniendo en cuenta el sistema de lectura occidental) facilita a la hora de avanzar en la lectura.
- Los contrastes llaman la atención, de la misma forma que fragmentar, esconder parcialmente, o alterar brevemente la escena.

---

<sup>51</sup> Como entender el cómic (2005: 97).

<sup>52</sup> Ibídem 138 .



- Las líneas o flechas, aunque no se vean de forma concreta resaltan puntos clave.
- Los diálogos que primero leemos son los que están situados en la parte superior, y luego los de la parte inferior de la viñeta.
- Pensar en la viñeta como secuencias de una acción, intentando que hayan unos elementos que nos llamen la atención de forma correlativa.
- Calcular el tiempo de la acción, y a raíz de éste, establecer la viñeta.
- Tener siempre en cuenta la composición a doble página, en la que se trabaja en aspa, siempre con la intención de dar una mayor expectativa a la última viñeta.

Además, estudié mis referentes para saber cómo reflejaban ellos sus historias, llegando a fijarme en algunas de sus composiciones para hacer las mías.

#### **6.2.4 Dibujos finales**

Una vez terminado el story board, y reestructurado el guion hasta que todo encajó comenzamos con los dibujos. Para esto, utilizamos un formato diferente, papel caballo DIN A3 250 gramos, especial para tinta, aunque la impresión fuese en otro tamaño, si tenemos en cuenta la reducción de los tamaños compatibles podemos dibujar en otro tamaño y luego reducirlo sin alterar las formas de los dibujos. Pensando en el proceso de escaneado para la digitalización, recurrimos a un portaminas, con mina 0'5 azul, ya que al ser de color se distinguiría de forma clara y podría ser eliminado de forma sencilla, con un proceso similar a los fondos croma en las películas.

En primer lugar, establecimos en todas las hojas un borde de 0,3 cm, llamado borde de seguridad, para que en caso de error en el escaneado, o la impresión, el dibujo estuviera totalmente a salvo. Posteriormente hicimos un marco interior de 1 cm en el que en su interior irían las viñetas, y finalmente comenzamos con el proceso de viñeteado siguiendo el boceto posteriormente creado en el *story board*. Entre viñetas dejamos un espacio de 0'5 cm y después de este proceso comenzamos con el abocetado del dibujo final, con referentes tanto de figuras,

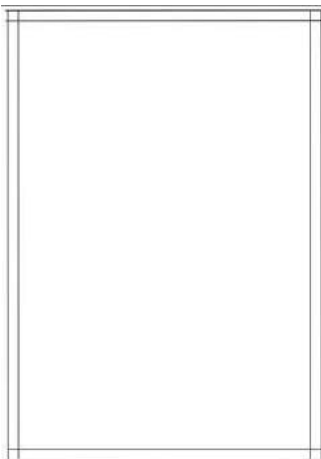


Figura 10 Plantilla para Dibujo final

como de entornos y objetos. Además, examinábamos nuestros referentes de vez en cuando en busca de ayudas en el trato del dibujo para intentar reflejar lo que tenía pensado.

Después del proceso de abocetado, comenzamos a definir las figuras tal y como nos han enseñado durante la estancia en la universidad, incluyendo poco a poco los detalles hasta el nivel deseado. En escenas que requerían complejidad nos apoyábamos en fotografías, videos u otros dibujos<sup>53</sup>, o pedíamos a conocidos que posasen en determinada postura. También tuvimos que apoyarnos en imágenes fotográficas de descuartizamientos o magulladuras para hacer algunas de las viñetas.

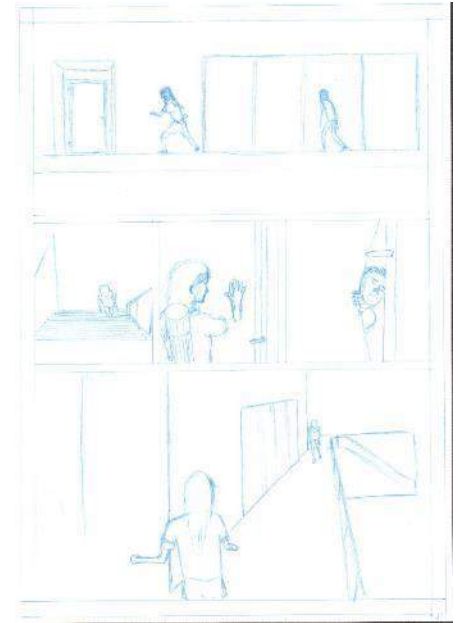


Ilustración 5 Boceto página 25 con mina azul

Este fue un largo proceso, en el que tuvimos que reestructurar de nuevo algunos de los dibujos, hasta dar con la forma acertada de representar la escena.

### 6.3 Entintado

Finalmente, el último proceso antes de pasar a la parte digital fue el entintado, en el que tuvimos que tener mucho cuidado y precisión, ya que si teníamos algún error grave, podríamos dañar el dibujo de manera absoluta. Para este proceso también recurrimos a nuestros referentes, sobre todo a la hora de introducir las líneas cinéticas.

Nuestras herramientas fueron unos estilógrafos staedler de numeración 0'2, 0'4, y 0'8 y nuestra forma de proceder fue viñeta por viñeta resaltando las partes importantes del dibujo, si habíamos tenido algún error en el proceso anterior, lo corregíamos y continuábamos. Al no tener grandes espacios en negro por las necesidades del dibujo, no nos fue necesario usar un pincel para completar las viñetas. En los márgenes, indicamos anotaciones como correcciones o pasos a tener en cuenta en el siguiente proceso.

Dependiendo de la dificultad de la viñeta, repasábamos primero el entorno y luego la figura, o a la inversa, ya que cada viñeta era diferente y teníamos que decidir cómo tratarla. Sin embargo, no introdujimos los bocadillos, diálogos u

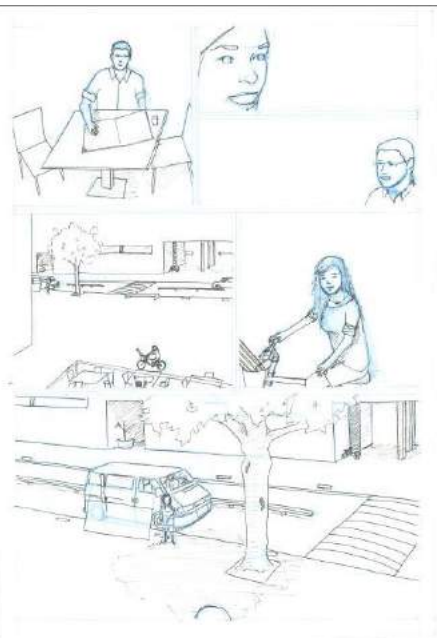


Ilustración 6 Página 4 entintada

53 Anatomía humana para artistas, por Andras Szunyoghy y Gyorgy Feher. 2013

onomatopeyas, ni tampoco los bordes de las viñetas, ya que esto lo haríamos de forma digital.

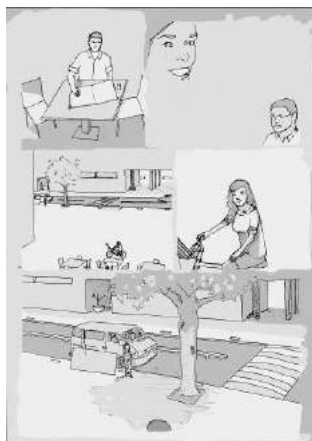


Ilustración 7 Página 4 con las tramas añadidas

## 6.4 Entramado

Para este proceso fue necesario digitalizar todo el cómic, así que empleando un escáner tamaño DIN A3 escaneamos cada hoja guardándolas en formato TIFF<sup>54</sup> a 600 ppi (píxeles por pulgada), para que mantuviera la máxima calidad posible. A continuación procesamos imagen por imagen limpiando las imperfecciones, eliminando el azul de la mina y corrigiendo el tono del estilógrafo hasta llegar al negro.

Mediante las máscaras de capas propias del Photoshop, retiramos todos los colores excepto el azul, de forma que lo pudimos seleccionar de forma perfecta y eliminar, dejando solo la línea creada por el estilógrafo. A continuación retiramos el blanco del fondo del papel dejando solo las líneas negras que formaban el dibujo, de esta forma podíamos pintar en otras capas superiores o inferiores sin alterar la línea.

Creamos tres tramas diferentes para generar variaciones por la superposición de las tramas. Para esto, abrimos un nuevo archivo de 4 píxeles por 4 píxeles, y lo pintamos, dejando dos cuadrados negros y dos blancos de forma alternada<sup>55</sup>, y repetimos el proceso dos veces, doblando el tamaño. A continuación los añadimos para poderlos seleccionar con la herramienta bote de pintura y pintamos en 4 capas diferentes para crear diferentes planos en los dibujos.

Sin embargo, no fue un proceso de adición, sino de sustracción, así que con la herramienta goma de borrar, fuimos borrando capa a capa todo lo que queríamos que se viera más o menos. La capa superior era la más oscura, y la última la más clara, así que retirábamos de la capa superior, solo dejando los espacios que queríamos que fueran de más oscuridad, hasta llegar a la capa inferior, que era la trama base.

---

54 TIFF (Tagged Image File Format) es un formato de archivo informático para imágenes que no es comprimido en su guardado, por tanto no pierde calidad.

55 <http://computerhoy.com/paso-a-paso/software/como-crear-tramas-motivos-sencillos-photoshop-9377>

## 6.5 Diseño de portada



Ilustración 8 Portada entintada



Ilustración 9 Portada con las tramas añadidas

La portada fue tratada como cualquier otra parte del comic, para que mantuviera el mismo carácter que el interior. De esta forma hicimos los bocetos sobre lo que queríamos reflejar en la portada, ya que es lo primero que ve de un comic y debe llamar la atención. Pensamos en una portada de color rojo, ya que llamaría mucho la atención al lado de otros comics, y nos dimos cuenta que tanto Hiroaki Samura en todos los volúmenes de la espada del inmortal, como algunos volúmenes de *The walking dead* utilizaban el color rojo de manera casi totalitaria.

Así pues, comenzamos con un diseño de portada en el que se introducía directamente a la protagonista, pero después de realizarlo en papel caballo, justo antes de pasar al proceso de entintado nos cuenta de que no expresaba lo que queríamos. Así pues decidimos escoger algún fragmento del interior y rehacerlo para la portada, pero también desechamos esa idea por la repetición implícita, y en su lugar pensamos en ilustrar un fragmento de la historia pero desde otro punto de vista.

Finalmente, elegimos uno de los momentos más importantes de la historia, cuando las dos amigas se encuentran a Ana, ya convertida en *Zombi*, pero decidimos dibujarlo desde la perspectiva del propio *Zombi*. Realizamos el abocetado, el posterior dibujo con mina azul y el entintado, y continuamos escaneando, y entramando digitalmente, usando el mismo sistema descrito anteriormente.

## 6.6 Maquetación

Por último, realizamos dos maquetaciones, una de 24 páginas siguiendo el modelo de los comic-books, y otra en colaboración con mi compañero en un total de 60 páginas.

Para la primera, limpiamos por completo los dibujos y añadimos los bocadillos, diálogos y onomatopeyas de forma digital. Utilizando distintas tipografías y tamaños dependiendo de:

- Conversaciones: Acme Street agent, pc ttf<sup>56</sup> a tamaño 24-14 ppt dependiendo de la importancia de la conversación.



Ilustración 10 Maquetada y con diálogos

<sup>56</sup> [http://www.blambot.com/font\\_acmesa.shtml](http://www.blambot.com/font_acmesa.shtml)

-Onomatopoeyas: Acme Street agent a tamaño 14 ppt o feast of flesh<sup>57</sup>.

-Palabras en idioma *Zombi*: You, murder<sup>58</sup> tamaño 20 ppt.



Ilustración 6 Portada final, Cementerio del mundo capítulo 1, El limbo.

Además, creamos una portada y una contraportada del volumen, en el que matizamos el nombre del comic, el nombre del volumen y su número, el logo de Índigo-comics<sup>59</sup>, mi nombre completo y un precio del volumen simbólico.

En la contraportada añadimos un fragmento del interior del comic y unas conocidas palabras de Bertolt Brecht<sup>60</sup> acerca de la deshumanización de la humanidad.

Todo este proceso lo realizamos con Photoshop, generando también el título a partir de unos bocetos escaneados, utilizando la herramienta de la pluma para crear trazados, y el fondo deteriorado de la imagen utilizando la herramienta pincel.

Para la segunda maquetación, mi compañero Víctor dibujó la portada, y yo la entinté, escaneé, y pinté de forma digital, añadiendo finalmente el título. Lo maquetamos todo con Adobe Indesign de forma que respetase las páginas de cortesía y estuviera dispuesto a enviar a la imprenta.

## 7 OBRA FINAL

Acordamos con la imprenta *Martín impresores* un presupuesto final del maquetado conjunto formada finalmente por 60 páginas aproximadamente, no como señala en el concepto: 112 paginas. Requerimos un formato A4 sobre papel estucado de 135 gramos con portadas a 4 tintas sobre cartulina 300 gramos, e interior en blanco y negro con escala de grises, estableciendo un precio total de 261,13 € incluyendo pruebas de impresión y encuadernación con cola.

<sup>57</sup> [http://www.blambot.com/font\\_feastofflesh.shtml](http://www.blambot.com/font_feastofflesh.shtml)

<sup>58</sup> [http://www.blambot.com/font\\_youmurderer.shtml](http://www.blambot.com/font_youmurderer.shtml)

<sup>59</sup> Empresa en común con mi compañero Víctor iniciada en 2012 con la intención de hacer una editorial en la que distintos guionistas y dibujantes puedan trabajar en cohesión.

<sup>60</sup> Eugen Berthold (Bertolt) Friedrich Brecht (Alemania, 1898-1956) fue un dramaturgo y poeta alemán, uno de los más influyentes del siglo XX, creador del teatro épico, también llamado teatro dialéctico.

Nº Presupuesto 22223 Fecha 15/7/15 Nº Cliente 430136015

Nombre UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Domicilio Cno. de Vera s/n.

Población VALENCIA

CP 46022 Provincia

Tel. 96 387 72 20

Fax 96 387 72 29

CIF Q-4618002-B

#### Concepto

Ejemplares "Publicación Comic", tamaño 210x297 milímetros, formados por 112 páginas de interiores impresas a 1+1 tinta sobre papel estucado semimate de 135 gramos y portadas impresas a 4 tintas sobre cartulina de 300 gramos glasofonada mate. Incluido pruebas y encuadernación rústica en cola Pur.

Nº ejemplares	20
Base imponible	251,09 €
IVA 4%	10,04 €
Total	261,13 €

Cualquier variación sobre las características del trabajo tendrá un cargo o un abono.  
En espera de sus gratas noticias, aprovechamos la ocasión para saludarle muy atentamente,



## 8 Conclusiones

Llevar a cabo un proyecto de cómic de inicio a fin requiere mucha perseverancia, éste, llegado el momento te da sus frutos como si de un árbol se tratara, sin embargo hay que cuidarlo desde el primer momento. Ha sido muy gratificante ver como el proyecto ha ido avanzando paso a paso hasta alcanzar el desarrollo final que nos interesaba, y más gratificante aún aprender de todos los grandes autores que me he apropiado como referentes.

Cómo empezamos este proyecto desde el punto de partida de la búsqueda de información, porque nuestra ignorancia era grande en algunos ámbitos del cómic, he podido observar el aumento de conocimientos que he ido adquiriendo. Sin embargo, en el punto en el que me hallo puedo decir que lo más importante a la hora de abordar un proyecto es buscar la motivación y la ilusión de manera continua, y yo he sabido encontrarla de forma totalitaria en los cómics y la forma de relatar las historias.

Por suerte, en mi caso es el inicio de un camino en el que a este volumen le seguirán más historias, que como esta necesitarán un continuo escrutinio y reciclaje por nuestra parte, para poder seguir mejorando nuestra habilidad como guionistas y dibujantes.

## **Estructura**

Al seguir de cerca unos referentes tan claros y apreciados , creo que hemos conseguido mantener una estructura cercana a la profesional en todo el desarrollo del comic, desde el guion hasta la maquetación. Desde el inicio nos marcamos unas pautas que hemos seguido fielmente y estamos contentos con el resultado, aunque siempre, todo es mejorable. Es muy importante la estructuración de un proyecto, pero es más necesaria cuantos más procesos creativos intervengan en él, es por esto que hemos recurrido tanto a otros autores, para saber cómo han abordado ellos el tema, ya que un error en cualquiera de los distintos procesos: investigación, guion, dibujo, entintado, etc. habría influido en el resto de forma notoria.

## **Temática**

Este ha sido uno de los puntos fuertes de nuestro trabajo ya que nuestro interés personal por el ámbito zombi nos ha motivado claramente a seguir buscando información para reciclarnos en todo momento. La temática zombi es muy recurrida hoy en día gracias a la serie televisiva *The walking dead*, sin embargo, ha sido imprescindible no quedarnos solo en una parte del mundo zombi e investigar desde la raíz.

## **Guion**

Este fue un punto que en el inicio nos imponía mucho respeto, ya que fue una ardua tarea llevar toda la sucesión de imágenes y sentimientos que teníamos en la cabeza hasta un guion correcto. Sin embargo, gracias a las sugerencias de amistades, iniciamos la investigación dando con el libro *El guión*<sup>61</sup>, que me ayudó a establecer las bases mentales, terminológicas y estructurales, así como el correcto procesado de las acciones y secuencias.

A mi modo de ver, finalmente conseguimos una cohesión entre acciones y diálogos que ayudan al avance de la historia, además, la introducción de un incidente que lleve al lector a cuestionarse posibilidades y expectativas finalizando con un marcado clímax lleva al público a querer saber más.

## **Dibujo**

Anatomía, estructuras, movimientos, objetos y alteraciones, fueron estudiadas desde modelos y posteriormente representados dependiendo del grado de

---

<sup>61</sup> El guion Op. Cit. Pag 15

importancia de cada viñeta. Las pequeñas alteraciones en la perspectiva buscan llamar la atención sobre determinados lugares de la composición, y la unión con los diálogos buscan el entendimiento de la escena en común.

Junto con el entintado final y la adhesión de las tramas, el dibujo quedó completo y visualmente más atractivo por la superposición de contrastes y el uso de los gradientes perceptivos de profundidad.

### **Maquetación y encuadernación**

El proceso de maquetado y encuadernado fue la culminación del proyecto, en el que pudimos observar la obra finalizada de forma profesional, sin embargo fue de las etapas más sencillas de efectuar por lo habituados que estamos a sistemas y programas informáticos. Además, pudimos reflejar lo aprendido en asignaturas como tecnologías de la imagen I y II o Diseño aplicado.

### **Evaluación**

Finalmente, aunque el proyecto tuvo una evaluación continua ya reflejada y citada con anterioridad es necesario observar la obra en completo para valorar su calidad. Poniendo nuestra atención en cada apartado podemos observar que la obra final mantiene una cohesión desde la portada hasta la contra portada, ya que ha sido trabajada con seguridad y firmeza. Así pues podríamos decir: que todos los procesos pertinentes a la realización de un comic desde el inicio del planteamiento de una idea de guion, han sido realizados satisfactoriamente cumpliendo los objetivos y llegando al objetivo más difícil, adquirir competencias para la venta de manera profesional.



# 9 Bibliografía

## 9.1 Libros

- PATMORE CHRIS *"Diseño de personajes. Cómo crear personajes fantásticos para comics, videojuegos y novelas gráficas."* Editorial: Norma Editorial, 2006.
- FERNANDEZ GONZALO JORGE *"Filosofía zombi"* Editorial: Anagrama, 2011.
- Brooks Max *"Guerra mundial Z: Una historia oral de la guerra zombi"* 2006.
- MACKEE ROBERT *"El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones"* Editorial Alba, 2002.
- MCCLOUD SCOUTT *"Entender el comic"* Editorial: Astiberri, 2005.
- MUÑOZ ALVARO *"Aprende a dibujar comic, volumen 0, manual del buen dibujante"* Editorial: Dolmen, 2008.
- *"Aprende a dibujar comic, volumen 1"*, Joe Quesada, Allen Jones, Jim Calafiore, Martin Wagner, Kevin Mguire, Gray Frank Bart Sears, Darick Robertson, Joseph Michael Linsner, Adam Hughes, Terry Moore, Michael Turner, Tom Grummett, Dale Keown, Matt Haley, Bart sears, Mike Wieringo, Jim lee, Phil Jimenez, Joe Kubert, Greg Land, Art Adams, Sean Chen. Editorial: Dolmen, 2006.
- MATHESON RICHARD *"Soy Leyenda"* 1954.

## 9.2 Comics

- SAMURA HIROAKI *"La espada del inmortal"* Afternoon, 1994.
- KATSUHIRO OTOMO *"Akira"* Young Magazine, 1982-1990.

## 10 Anexos

Todos los anexos se pueden encontrar en el siguiente enlace a dropbox:

<https://www.dropbox.com/sh/weizfqwpjbixj70/AABQhimmsTgXI976CSkD2wI6a?dl=0>

En él se encuentra estructurado por carpetas todo el desarrollo del trabajo.

-DIBUJO

-DISEÑO

-HISTORIA DEL COMIC

-GUIONES

-LIBROS

-LOCALIZACIONES

-MAQUETACIONES FINALES

-PERSONAJES

-PORTADA

-REFERENTES

-STORY BOARD