

TFG

PRÓLOGO DE UN CÓMIC.

Presentado por Alicia Álvarez Pérez
Tutor: Bárbaro Julián Miyares Puig

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El proyecto presenta el prólogo de un cómic, ese tramo inicial que tiene como fin ubicar a los lectores en el tiempo y espacio de la trama, introducirlos en el ambiente y presentarles los personajes protagónicos.

La historia se enmarca en el género fantástico, y trata, utilizando la ironía y el humor, temas y preocupaciones actuales como el estatus social, los roles de género y las distintas orientaciones sexuales.

Nuestro proyecto de TFG consistirá en argumentar, y respaldar con ejemplos gráficos, el proceso y la toma de decisiones en la elaboración de dicho "prólogo".

Palabras clave: Prólogo, cómic, proceso y narración visual.

SUMMARY AND KEY WORDS

The project presents the prologue of a comic, those initial sections that are intended to locate readers in the time and space of the plot, introducing them into the narration and to present the main characters.

The story, wich genre is fantastic, deals using irony and humor, current issues and concerns such as social status, gender roles and different sexual orientations.

Our TFG project will consist in defending, and supporting with graphic examples, the process and decision making in the elaboration of said "prologue".

Key words: Prologue, comic, process and visual narration.

AGRADECIMIENTOS

A Bárbaro Miyares por aceptar ser tutor y guiarme en la realización de este proyecto.

A todos los profesores y compañeros que durante estos cuatro años me han ayudado a llegar donde estoy hoy.

A mi familia y amigos que me han animado y apoyado durante la elaboración de este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	5
2.1. <i>OBJETIVO PRINCIPAL.....</i>	<i>5</i>
2.2. <i>OBJETIVOS SECUNDARIOS</i>	<i>5</i>
2.3. <i>METODOLOGÍA.....</i>	<i>6</i>
2.4. <i>MAPA CONCEPTUAL</i>	<i>7</i>
3. PRÓLOGO	8
4. REFERENTES.....	9
5. CONCEPTO E IDEA.....	13
6. DESARROLLO.....	15
7. DESARROLLO TRAMA.....	15
7.1. <i>HISTORIA.....</i>	<i>15</i>
7.2. <i>TÍTULO.....</i>	<i>15</i>
7.3. <i>PERSONAJES.....</i>	<i>17</i>
8. DESARROLLO GRÁFICO.....	19
8.1. <i>ELECCIÓN TÉCNICA.....</i>	<i>19</i>
8.2. <i>FORMATO.....</i>	<i>19</i>
8.3. <i>TIPOGRAFÍA.....</i>	<i>20</i>
8.4. <i>GAMA CROMÁTICA.....</i>	<i>21</i>
8.5. <i>ESCENARIOS.....</i>	<i>21</i>
8.6. <i>LÍNEA TEMPORAL Y GUIÓN.....</i>	<i>22</i>
8.7. <i>PLANTEAMIENTO DE PÁGINAS.....</i>	<i>23</i>
8.8. <i>STORYBOARD.....</i>	<i>24</i>
8.9. <i>PRODUCCIÓN.....</i>	<i>25</i>
8.10. <i>IMPRESIÓN Y AUTOEDICIÓN.....</i>	<i>27</i>
8.11. <i>PACKAGING.....</i>	<i>27</i>
9. CONCLUSIONES.....	29
10. BIBLIOGRAFÍA.....	31
10.1. <i>LIBROS Y CÓMICS</i>	<i>31</i>
10.2. <i>WEBS.....</i>	<i>31</i>
11. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	32

1. INTRODUCCIÓN

En esta memoria mostramos un cómic breve titulado “Through the fourth wall” (A través de la cuarta pared) que hemos realizado a modo de un prólogo; es decir, lo hemos concebido como un número finalizado que precederá y servirá de inicio para el desarrollo en un futuro próximo de una saga de cómics con una trama más compleja y mucho mayor.

Dicho prólogo está compuesto por diez páginas a color y en formato cuadrado, además de la portada y la contraportada. Todo el texto lo hemos redactado en inglés excepto una canción que suena de fondo. Se trata de “Hombre lobo en París” de La Unión, que aparece en su idioma original, el español, a colación del pasado de uno de los personajes principales.

El mundo en el que se desarrolla la historia es uno de los muchos que contemplamos en la saga. Las páginas de este prólogo están ambientadas en un universo utópico y de ciencia ficción en el que narramos la interacción entre varios personajes; un caballero muy impulsivo encargado de proteger a una princesa, un felino que realiza cuestionables actividades, un zombie que quiere ser humano y un curioso dependiente del que se va advirtiendo un trasfondo misterioso.

En este documento exponemos las diferentes etapas que han tenido lugar para poder llevar a cabo la realización del proyecto, desde las primeras ideas y esbozos, hasta su auto edición, pasando por las artes finales.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo principal de este proyecto es crear el prólogo de un cómic que, por encima de todo, nos permita captar la atención de los lectores con tan sólo un fragmento de una trama que, además, no sigue necesariamente el orden cronológico en el que ocurren los sucesos, pero que lo sumerge en una historia puesta ya en marcha y cuyo inicio ha de ser descubierto a través de los tomos posteriores.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Argumentar, y respaldar mediante diversos ejemplos gráficos, todo el proceso y la toma de decisiones que hemos llevado a cabo para la

elaboración de este cómic.

- Profundizar en la composición de las páginas y de los elementos propios de la narrativa visual para garantizar que la lectura se produzca coherentemente en el sentido de la narración visual para que, de este modo, el texto constituya un elemento compositivo más, junto a aquellos otros que mueven la acción.

- Finalmente, como objetivo secundario nos hemos propuesto la creación de un cómic que, desde el punto de vista económico del mercado, sea susceptible de ser comercializado.

2.2. METODOLOGÍA

"En muchos aspectos, el acto de dibujar partiendo de la observación es un simple medio, no un fin en sí mismo. En el fondo lo que importa es cómo se procesa la información visual que se ha absorbido, y cómo se usa imaginativamente en relación con un texto o al dictado de la fantasía".

-Martin Salisbury¹

Cada creativo tiene una metodología diferente. En este la génesis del proyecto empieza con la creación de unos pocos personajes que en su mayoría están basados en personas de nuestro entorno y a los que hemos dotado de ciertas características fantásticas.

A partir de estos personajes -no olvidemos que están basados en personas reales- hemos creado un trasfondo que se adapta, muy intencionadamente, a cada uno de ellos. Incluso, cuando ha sido necesario, hemos cambiado sus estéticas lo que haya sido necesario con tal de que encajaran con sus propias tramas, llegando a veces a transformarlos tanto que de ellos apenas queda una pequeña sombra de lo que al inicio hemos usado como referencia.

Teniendo entonces unos protagonistas con unas cualidades y motivaciones muy trabajadas, comenzamos a desarrollar una historia en la que fuera posible, y tuviera cierta lógica, introducirlos, estableciendo un orden en las problemáticas que, a través de las tramas, queríamos tratar, de modo que ello nos dejara trabajar de forma paralela la historia y los personajes: que, en definitiva, nos permitiera que ambos elementos crecieran y se apoyaran entre sí. Ampliamos los matices de la personalidad de aquellos personajes que, en principio, no contemplábamos y también de la

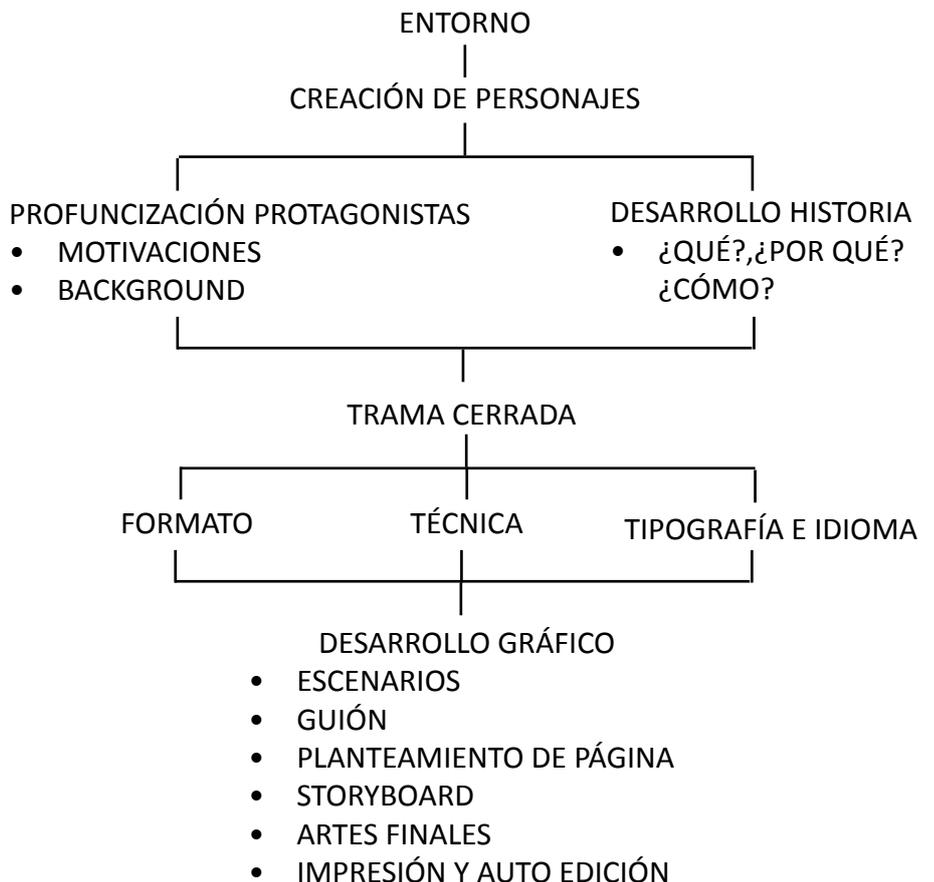
¹ MARTIN SALISBURY. *Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación*. 4ª edición española (Barcelona). Acanto S.A., 2014. ISBN 978-84-95376-55-8.

misma historia, para que ambos elementos llegaran a evolucionar y desarrollarse, creando una trama compleja y unas figuras con profundidad.

A modo de aclaración, comentaremos que este proceso ha sido trabajado mediante bocetos y textos a partes iguales. Los bocetos empezaron siendo solo de los personajes. Y luego hemos ido integrándolos en unos escenarios concretos que, por lo general, son referentes de lugares habituales de nuestro entorno familiar y social, y lo hemos hecho bien usando fotografías, bien bocetos.

Una vez que la historia estaba acabada y la línea temporal quedaba ya bien clara, procedimos al bosquejo de todas las páginas en una única hoja, a través de diversas composiciones con unas formas muy simples. Basándonos en estos pequeños planteamientos hemos desarrollado a una mayor escala un storyboard que, después, hemos pasado a digital para trabajar de forma definitiva las composiciones en este medio. Los pasos posteriores fueron: limpiar las líneas, entintarlas e incluir el color hasta generar los artes finales.

2.3. MAPA CONCEPTUAL



3. PRÓLOGO

¿Qué es un prólogo?

Dada la escasa información que hay sobre la presencia y desarrollo de los prólogos en el mundo del cómic, hemos investigado acerca de su significado y su uso en otros ámbitos como, por ejemplo, en la literatura.

La definición de un prólogo explica: es un texto preliminar escrito por el mismo autor, o por otra persona, que sirve de introducción a su lectura². Por otro lado no es una parte obligatoria o esencial de una obra, pero se trata de la primera parte de un proyecto cuyo propósito es guiar al lector para que entienda y se sitúe en el contexto de la historia, a la par que adentrándolo en el ambiente que esta tendrá. Debe ser utilizado para mostrar anticipadamente como va a ser el mundo en el que nos vamos a adentrar, y las problemáticas con las que uno o varios personajes se van a encontrar y a las que tendrán que hacer frente.

Hemos estudiado como algunos artistas de cómic bien conocidos utilizaban o utilizan los prólogos, recurso muy común sobretodo en los Webcomics³. Esta investigación ha resultado en deducir que la extensión que suelen tener varía entre una y diez páginas. En concreto, y como ejemplo, Allan Moore, dibujante de *V de Vendetta*, suele dedicar a los prólogos una extensión de aproximadamente cinco páginas.

Existen prólogos que se realizan antes de cada tomo de un cómic y que se encuentran integrados en el mismo volumen. Utilizados en su mayoría a modo de introducción.

También se crean al principio de una nueva serie, cuya función suele ser la de tantear la acogida e interés del público. Por lo general el prólogo es un elemento muy importante como herramienta para atraer al público y engancharlo con la historia. Sin embargo con un prólogo podemos ir mucho más allá, pues este texto preliminar bien empleado es también una herramienta muy poderosa de captación de público, una herramienta con la que podemos atraer e incluso enamorar y enganchar a los lectores con nuestra historia. Es por ello por lo que muchos artistas no los realizan, porque un prólogo mal hecho puede hacer que el público muestre menos interés en una obra o lo pierda.

En este caso hemos tomado en consideración las características que



Fig 1. MOORE, Allan. *V de Vendetta*. 1989. Principio del prólogo.



Fig 2. MOORE, Allan. *V de Vendetta*. 1989. Final del prólogo.

2 Prólogo. RAE: Real Academia Española. Disponible en: <https://dle.rae.es/?id=UL4CigL>
 3 Cómic que se distribuye y consume a través de internet.

ofrece este recurso y hemos elegido construir un prólogo a modo de relato corto que nos introduzca en la trama, no a través de la historia, sino a través de los personajes. De como estos interactúan entre ellos y con el mundo que les rodea, de tal forma que cuando se comience a leer los tomos posteriores se revele el trasfondo que hay detrás de las interacciones y de ciertos pequeños detalles que aparecerán en este primer proyecto. De este modo no solo es un relato introductorio, sino que también es un cómic que puede comercializarse como número suelto.

4. REFERENTES

Todos tenemos referentes, nos sirven, entre otras cosas, como fuentes de inspiración. En concordancia con nuestra evolución personal algunos de estos referentes van cambiando con el tiempo a medida que nuestras necesidades y gustos se van transformando. Otros, sin embargo, siguen siempre constantes como metas a alcanzar y fuentes de las que aprender. A continuación vamos a mostrar algunos de los que han influido en este proyecto, ya sea por su contenido visual o por su trama.

- LOIC LOCATELLI KOURNWSKY

Artista francés nacido en la segunda mitad de los años ochenta que actualmente vive en Japón. Es el creador de novelas gráficas como *Perséfone*, que es una adaptación moderna del mito griego con el mismo nombre, y que muestra unas maneras muy particulares que recuerdan a una mezcla entre el anime japonés y el estilo de cómic americano del año 1950.



Fig 3. LOCATELLI, Loic. *Pocahontas*. 2014



Fig 4. LOCATELLI, Loic. *Perséfone*. 2017

Este autor por un lado utiliza en alguna de sus novelas gráficas paletas de colores reducidas como podemos ver en la imagen de la fig. 3 y, por el contrario, en otras usa una paleta de colores muy amplia y estudiada que va alterando dependiendo de la escena para ayudar a crear una gran sensación de temperatura en el ambiente. El uso tan particular que le da a la línea le ayuda a crear las sombras y la profundidad en sus páginas. En los escenarios emplea una fusión del color con el entintado que crea un estilo muy característico. ¿Cuál es resultado que obtiene? Unos escenarios que a simple vista parecen extremadamente detallados, aunque en realidad lo que hace es expresar las formas de manera muy simple, pero muy acertada.

- GUILLERMO MONJE Y THOMAS WELLMANN

Guillermo Monje es un autor español nacido a finales de la década de los ochenta que ha realizado obras como Mundo Urraca y El Mejor Gol. Thomas Wellmann es un ilustrador alemán nacido en la primera mitad de la década de los ochenta que, además de estar metido en el mundo del cómic, es animador 2d y creador de storyboards para series como Hora de Aventuras. Algunos de los cómics de este polivalente artista son Pimo and Rex y Der Ziegensauger.

Hemos incluido como referentes en el mismo apartado a estos dos artistas porque ambos autores son interesantes, al igual que Loic Locatelli, por el uso de colores planos y saturados en sus viñetas; además todos están enmarcados dentro del género de fantasía. Sin embargo en otros aspectos se diferencian claramente; mientras que Guillermo Monje trabaja con pocas viñetas en cada página valorando mucho los espacios y trabajando con un ritmo más lento, Thomas Wellmann suele llenar sus páginas con más detalles y acciones, juega más forzando las perspectivas y creando unos ritmos mucho más rápidos pero igual de eficientes.

En los trabajos de Thomas Wellmann, además de lo anteriormente citado, hemos apreciado con mucho interés como, a pesar de la gran cantidad de viñetas que usa, las poses que dibuja son diferentes en cada una, creando un dinamismo a la hora de leer el cómic que no tendría si usara el mismo ángulo en todas.



Fig 5. MONJE, Guillermo. Mundo Urraca. 2016



Fig 6. WELLMANN, Thomas. Pimo and Rex. 2013.

- JEN WANG

Artista nacida al final de la primera mitad de la década de los ochenta, cuya obra *El Príncipe y la Modista* creó un gran impacto por la historia. Cómic que cuenta la relación entre una modista que trabajaba para un príncipe al que le hace sus vestidos.

En cada viñeta la artista te va robando el aliento hasta que, sin saber como, hemos llegado al final y acabado de leer el libro completo.

Lo tiene todo: composición impecable, un tratado de los colores y las atmósferas que refleja exactamente dónde están y cuando, una historia que llega al alma y un tratado de los tejidos que para esta historia ha sido de lo más importante.

En especial el estudiar la composición de página de este referente nos ha ayudado a entender la importancia de la narración visual. Todo está mostrado de tal forma para crear líneas invisibles por las que guiar la dirección de la mirada y sin que el lector se dé cuenta, consiguiendo una lectura muy fluida. Y esto no es algo que consiga solamente con la imagen sino que se ayuda de los bocadillos. A través del estudio de los trabajos de Jen Wang hemos entendido que el texto también forma parte de la composición visual y que no es algo que se deba trabajar a posteriori de la imagen, sino todo lo contrario pues los bocadillos se deben colocar incluso lo primero y forman una parten fundamental de la composición.



Fig 7. WANG, Jeng. *El príncipe y la modista*. 2018.



Fig 8. WANG, Jeng. *El príncipe y la modista*. 2018.

- TERRY PRATCHETT

Terence David John Pratchett fue un escritor británico nacido al final de la década de los cuarenta y fallecido a la mitad de la segunda década del dos mil, es el autor de la famosa saga Mundodisco y otros libros como Buenos Presagios. Ambas obras del género fantástico junto con ciencia ficción.

No habíamos visto anteriormente la estructura de tomos que estábamos planteando en nuestro proyecto y eso nos hacía dudar en lo que a la parte comercial se refiere, pues podría no ser bien recibida por el público. Es por ello que incluso estuvimos a punto de descartar nuestra idea, sin embargo a través de la investigación descubrimos que si que se habían creado antes una estructura parecida. Terry Pratchett lo había hecho con Mundodisco. Es por esto que este autor iluminó el camino a seguir, ya que esta saga también tiene una estructura compleja y con ciertas similitudes al nuestro.

La saga de Mundodisco engloba cuarenta y un libros que están ambientados en el mismo mundo: Un disco gigante que descansa sobre cuatro elefantes que a su vez están sobre una tortuga inmensa que vaga por el espacio. Todos cuentan sucesos que ocurren en este universo fantástico. Y aunque todos cuentan sucesos que ocurren en este universo fantástico, la saga está compuesta por ocho agrupaciones de las novelas por personajes. Ya que no todos los libros siguen la misma trama argumental. Cada uno cuenta las aventuras de ciertos protagonistas, y por lo general en cada novela empieza una nueva trama y es terminada en el mismo libro. Todo contado desde el humor, la ironía y unos personajes cada vez más profundos.

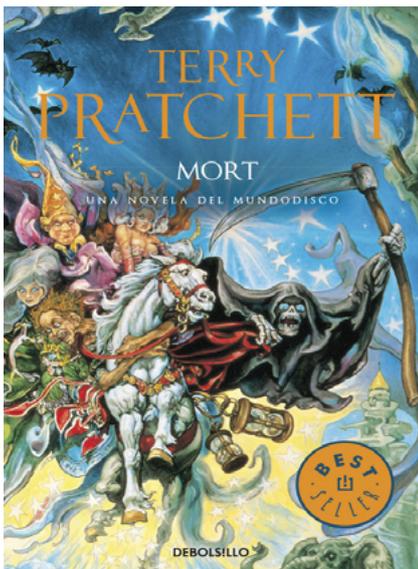


Fig 9. PRATCHETT, Terry. Mort. 1987.



Fig 10. Esquema de lectura de la saga Mundodisco.

5. CONCEPTO E IDEA

"Crear es fuente de júbilo para el hombre, pero acarrea también sufrimientos conocidos con el nombre de las torturas de la creación. Crear es difícil, la demanda creadora no coincide siempre con las posibilidades de crear y de aquí surge el decir de Dostoevski, la tortura de que la palabra no siga al pensamiento".

-L.S Vigotsky⁴

El origen de la historia tuvo lugar hace aproximadamente dos años, de forma espontánea e imprevista. Desde el primer momento nos ilusionó y lo queríamos llevarlo a cabo cuanto antes pero, por desgracia, durante bastantes meses no hemos dispuesto del tiempo material necesario que este proyecto requería para su realización, en gran parte debido al gran volumen de trabajo y las altas exigencias académicas. Es por ello que este trabajo ha sido la primera ocasión real que se nos ha presentado para su desarrollo y, por tanto, con la misma ilusión que teníamos el primer día hemos aprovechado la oportunidad que nos ha brindado este trabajo.

Desde un principio queríamos explorar cómo sería el mundo si no estuviera regido por etiquetas, estereotipos o clichés y, sobretodo, la gran cantidad de prejuicios que esto conlleva; cómo sería todo si no existiera una noción social de cómo deberían ser los individuos, por los momentos de disconformidad que familiares, amigos e incluso nosotros mismos hemos sufrido por nuestros valores, forma de ser o aspiraciones, que a veces no coinciden con lo que la sociedad espera de nosotros.

Deseábamos reflejar que debería implementarse como cosa normal, por ejemplo, la opción de cualquier mujer de querer o no ser madre sin ninguna consecuencia por el hecho de decidir en este sentido; aspirar a una profesión menos habitual para nuestro género o clase social y que no tenga consecuencia negativa alguna; que los hombre sensibles que se alejan del estándar aceptado actualmente para ellos puedan mostrarse como tal sin repercusión alguna; incluso poder vestir cualquier tipo de ropa que te haga sentir bien y que no trascienda a ningún nivel y, por supuesto, poder amar a quién tú decidas sin importar nada más. En definitiva, normalizar absolutamente todos estos aspectos y, por tanto, tener la LIBERTAD (en mayúsculas) de ser la persona que sabes que eres, sin miedos y sin complejos.

4 L.S. VIGOTSKY. *La imaginación y el arte en la infancia*. 11ª edición (Madrid). Akal S.A., 2012. ISBN 978-84-460-2083-7



Fig 11. TAJALIC, Dalibor. *Deadpool kills the Marvel Universe*. 2012.

Es por ello que toda la historia está ambientada en un mundo de fantasía donde no existe ninguna clase de estereotipos ni manera de clasificar a las personas, por lo que no se encuentran problemas relativos a los roles de género ni a los estatus sociales. Todos son iguales. Es por esto que hemos decidido no nombrar a ninguno de los personajes con un nombre propio. Se llamarán por lo que realmente son; es decir sus nombres son Zombie, Lobo, Caballero, etc.

Queremos aclarar que no se exploran todas las problemáticas antes nombradas a fondo en el prólogo dada su breve extensión.

A partir del nacimiento de la trama, esta ha evolucionado para pasar de ser una idea muy sencilla y primitiva, hasta configurar todo un mundo complejo que gira en torno a un concepto: La cuarta pared.

Definición nacida del teatro que se refiere al cierre invisible imaginario, por parte del público, del espacio limitado por los tres costados del escenario. También aplicado a otros medios como la televisión, literatura, videojuego, etc. Se denomina “romper la cuarta pared” cuando algún personaje o varios interactúan con el espectador. Algún ejemplo en el que un autor rompe la cuarta pared en cómic es en *Deadpool*.

En total el proyecto completo consta de cinco personajes principales cuyas vidas se cruzan y se narran en una primera línea argumental, compuesta por tres tomos que se crearán en un futuro.

Paralelamente a esta “historia principal” pretendemos desarrollar otras tres líneas argumentales con varios pares de personajes que forman parejas, amistades y aventuras. Al igual que en la anterior, cada subtrama será contada en tres tomos. Y para finalizar la serie crearemos un cuarto ejemplar aunando de nuevo a todos los protagonistas. Haciendo que en total existan cuatro sagas, teniendo a su vez cada una tres tomos y haciendo que este último tomo actúe como tomo en el que se rompe la cuarta pared. Haciendo que todo esté relacionado con el número cuatro (por la importancia del término antes explicado).

6. DESARROLLO

A continuación hemos distinguido el desarrollo en dos partes. Una que atiende a la realización de la trama y de los personajes, y una segunda parte enfocada al desarrollo gráfico.

7. DESARROLLO TRAMA

7.1. HISTORIA

Como antes hemos mencionado, la obra consta de muchas tramas y personajes. Sin embargo el elemento común pasa ineludiblemente por la definición de la cuarta pared, que es tan relevante porque toda la saga se sustenta en la noción de la existencia de una infinidad de mundos por los que se puede viajar, pero siempre a través de cuartas paredes.

El mundo “principal” en el que se conocerán los protagonistas es, como ya hemos comentado anteriormente, un mundo utópico en el que, según una antigua leyenda, hay un gran reino pero nadie puede recordar su nombre. Y allí, a un caballero le fue encomendada la audaz misión de pararle los pies al mago más poderoso de todos; la tristeza. En aquel momento estos dos personajes inician una lucha y desde entonces siguen batiéndose en un duelo infinito en algún rincón remoto de ese mundo. Pese a la aparente contradicción esta es la verdadera razón por la que los personajes protagónicos de esta historia viven en un mundo donde reina la paz y la alegría.

Por otra parte, también existen los otros mundos, singulares, por los que viajarán y se irán tratando las distintas problemáticas nombradas en el apartado de idea. Esto se realizará a través de la reacción de unos personajes que sólo conocen la armonía y la libertad en unos universos absolutamente plagados de prejuicios y miedos.

Por tanto, la cuarta pared no sólo hace referencia literal a por dónde se cruzan los universos, sino que actúa como un principio de percepción.

En este primer mundo, o mundo principal, existen tres reinos. El reino de los humanos, el reino de las bestias y el reino de los frutis. El primero de los reinos está compuesto por personas. Al segundo pertenecen diversas criaturas fantásticas como hombres lobos, aunque en su mayoría son animales antropomorfos. Y en el tercero viven frutas a las que también se les ha dado características humanas. Y aunque se hable de tres reinos no necesariamente significa que

sean territorios separados, ya que en cada ciudad hay habitantes de cada reino conviviendo.

La trama principal que contienen los tres primeros tomos a la que este prólogo introduce, cuenta como una princesa sin saberlo cruza una cuarta pared y aparece en un mundo donde quien reina es la guerra. Un mundo de caballeros. Es entonces cuando uno de esos caballeros se percata de su presencia y entonces, juntos, emprenden un viaje para acompañar de nuevo a la princesa a su hogar. Por el camino conocen a muchos otros personajes, entre ellos una gata que forma parte de los personajes principales. Cuando por fin llegan al hogar de la princesa el caballero vuelve al universo al que pertenece. Entonces la princesa, que no se había dado cuenta en ningún momento que habían viajado entre mundos distintos, busca a su salvador para darle las gracias, pero sin éxito.

Es entonces cuando entran en la historia Lobo, un lobo hombre originario de nuestro mundo, y un individuo muy particular que es incapaz de morir, Zombie. Ellos dos son expertos en viajar entre cuartas paredes, por lo que ayudan a la princesa a buscar y reunirse con Caballero, quien en realidad vive en una especie de nirvana para guerreros de todos los universos donde aparecen después de morir y que se dedican a tener luchas eternas, una y otra vez, en bucle infinito.

Basándonos en esta trama, en el prólogo hemos introducido por separado varias de las escenas en las que se conocen algunos de los personajes. Primero hemos representado el encuentro que hay entre Caballero y Princesa con Gata. Y paralelamente el de Lobo y Zombie.

7.2. TÍTULO

La saga la hemos nombrado “Through the fourth wall” (A través de la cuarta pared), como hemos mencionado en la introducción, por coherencia con la relación tan importante que hay con la cuarta pared.

Además del título, cada tomo tiene un subtítulo; es decir, al prólogo lo hemos titulado “Through the fourth wall, prologue” (A través de la cuarta pared, prólogo), y al primer tomo de la trama principal lo hemos titulado “Through the fourth wall, infinite worlds” (A través de la cuarta pared, mundos infinitos).



Fig 12. Diseño de personaje de Caballero.



Fig 13. Diseño de personaje de Princesa.



Fig 14. Diseño de las dos versiones del personaje de Eye Collector y Gata.

7.3. PERSONAJES

- Caballero: Este personaje es el primer caballero que cuando murió acabó en el mundo de los caballeros. Es por ello que le consideran el rey. A partir de su fallecimiento se dedicó a ayudar a las almas de otros guerreros y a traerlas a su mundo. Al principio empezó pluriempleándose por necesidad, pues dadas las pocas personas que existían allí en esos primeros tiempos apenas tenían recursos, pero después se volvió un adicto al trabajo y desde entonces tiene varios empleos por amor al arte. A nivel de carácter, Caballero está afectado por la propia naturaleza de su mundo y, por tanto, es un poco impulsivo. Además, como buen caballero que se precie de serlo, es proclive a solucionar los conflictos con su espada.

Basado en la autora, tanto por el aspecto físico como por su personalidad y carácter.

- Princesa: Despiste podría ser su segundo nombre. Princesa es un personaje del reino de los humanos, un reino en el que inunda la paz. Nunca tiene mucho que hacer así que suele dedicar su tiempo a acompañar a Caballero en sus aventuras. Aunque a primera vista no lo parece, resulta que se le da muy bien cuidar de los demás. Es un personaje clave puesto que ayuda a reunir a todos los demás. También se encarga de representar los problemas que tienen que ver con la política.

Personaje inspirado en la pareja de la autora.

- Eye collector/Gata: Al principio de la trama este personaje es un "eye collector", apodo utilizado en su mundo para designar a los espías. De joven ella misma se sacó sus propios ojos porque quería tener la habilidad de poder ver con los ojos de los demás, pero para eso primero tenía también que sacar los ojos ajenos y dejarlos macerar en unos botes de conserva, hasta que un tiempo después a esos ojos les nacían unas alas con las que podían volar por cualquier parte de su mundo y, entonces, ella veía a través suyo. Tras un intento de robarle los ojos a la reina de las bestias; Marina (diminutivo de serpiente marina), se enamoró inesperadamente de sus bellos ojos y decidió volver a colocarse los suyos propios, desde entonces, ejercer como guardaespaldas de la reina de las bestias. Es por esta razón por la que, para dejar atrás su pasado, deja de usar el apodo de "eye collector" y vuelve a llamarse Gata.

Basada en la mascota de la autora, salvo en su interés por sacar ojos (de momento).



Fig 15. Diseño de personaje de Lobo.

- Lobo: Este personaje es el lobo hombre del que habla la canción de Hombre Lobo en París de La Unión. Aunque es de nacionalidad española, de joven se mudó a París, donde se crió. Pero debido a que era perseguido por su naturaleza canina, emprendió un viaje a través de cuartas paredes hasta que llegó al “mundo principal” donde se encontró tan a gusto que, por fin, encontró un lugar en el que podía asentarse. Como medio de vida inauguró una tienda de té llamada Denisse, en honor al nombre que tenía en la tierra. En la planta baja de esta tienda, por un lado, vende infusiones normales, mientras que en la segunda planta tiene una habitación donde almacena hierbas únicas y otros objetos que recoge de los otros mundos por los que viaja, y que utiliza para hacer brebajes más especiales. Como ejemplo, una de estas bebidas consigue dar a las bestias un aspecto humano. Lobo es el amante de otro personaje, Zombie.

Inicialmente fue el hermano de la autora quien nos sirvió de modelo para la creación de este personaje, pero al final se transformó tanto que ahora no queda nada del original



Fig 16. Diseño de personaje de Zombie.

- Zombie: Nació undead (no vivo) porque su madre, sin querer, viajó a través de una cuarta pared justo cuando estaba embarazada. El cuchillo que tiene clavado en la cabeza es un recuerdo de ella, quien era cocinera. Debido a que es un zombie tiene mucha dificultad para mover bien sus músculos. Esta es la causa de que apenas gesticule y de que en su cara no se refleje lo que siente. Es por esto que visita la tienda de té; para comprar esa bebida que da un aspecto de humano. Allí conoce a Lobo, del que se enamora y con quien empieza a salir. Desde entonces comparte la dirección de la tienda de té con Lobo y juntos también viajan a otros mundos para conseguir más ingredientes.

Zombie es el único personaje protagonista que no está basado en nadie del entorno.



Fig 17. Prueba acuarela y plumilla.



Fig 18. Prueba a lápiz.



Fig 19. Prueba con gouache.

8. DESARROLLO GRÁFICO

En nuestro caso, la mayor parte del tiempo invertido en la producción de un proyecto se concentra en la preproducción. Es decir, el planteamiento de las páginas, la preparación del guión, etc.

¿La razón? Porque desde nuestro punto de vista hemos creído que es la parte más importante de un proyecto, ya que la preproducción sirve para establecer los pilares y la base sobre la que construir el resto de la obra.

Los pilares que hemos tenido en cuenta son los siguientes:

- La elección de la técnica que usaríamos.
- El formato (dimensiones y forma) que tendría la obra.
- La tipografía que se emplearía y el idioma de los textos.

8.1. ELECCIÓN DE TÉCNICA

Antes de realizar las páginas del cómic, hicimos pequeñas pruebas de una misma viñeta en diferentes técnicas para, así, decidir con cual de ellas (o combinación de varias), se realizaría el proyecto. Para estas pruebas, entre otras, utilizamos el lápiz, la acuarela, el gouache, la plumilla y técnicas digitales.

Si bien es cierto que con estas técnicas conseguimos unos productos muy interesantes, finalmente decidimos hacerlo en formato digital porque era el resultado que más nos gustaba y, sobretodo, porque era el que reflejaba la estética que queríamos conseguir. Cuando analizamos posteriormente la elección que habíamos hecho concluimos que, además de conseguir el estilo que más nos satisfacía, al no realizarlo con técnicas analógicas para la continuación de la saga no era necesario escanear las páginas y, por tanto, nos ahorrábamos la adquisición y desembolso de ese escáner, así que nos encontramos con una ventaja adicional con la que no contábamos al principio.

8.2. FORMATO

De manera general, el formato que se utiliza en el cómic puede variar dependiendo del estilo y del marco de producción en el que se sitúe -ya bien se trate de cómic europeo, de cómic americano o del cómic japonés- se verá restringido a unos límites determinados.

En el caso del cómic americano la dimensión estándar de un tomo es de 26 x 17 centímetros aproximadamente. Los europeos tienen unas dimensiones de alrededor de 30 x 23 centímetros y los mangas japoneses los solemos encontrar con un tamaño del entorno de los 12 x 18 centímetros.

En el caso del formato, realizamos un estudio a fondo porque nosotros queríamos ir más allá de transmitir con solo imagen y texto, y a nuestro parecer el formato era una herramienta más que podíamos usar. Realmente queríamos otorgarle al formato del cómic la importancia que se merece y que fuese un elemento que se hablase de la obra nada más verla.

Decidimos que las páginas tuvieran un formato cuadrado de 21 x 21 centímetros porque, además de que nos parecía que quedaba muy armónico y con una estética visual atractiva, de esta forma también relacionábamos el formato, coherentemente, con el término de cuarta pared, concepto muy importante y presente en toda la obra como ya hemos explicado anteriormente.

8.3. TIPOGRAFÍA

Hemos concebido la elección de la tipografía e idioma del texto como parte del desarrollo gráfico porque su elección ha ido vinculado en su mayoría a la estética del cómic.

Hicimos pruebas con varias tipografías de palo seco, como Centruy Gothic, Roboto y Open Sans entre otras, porque las tipografías de la familia de las San Serif son las que más se suelen utilizar en cómic. No son las tipografías más habituales en novelas porque dificultan la lectura en bloques de texto grandes. Sin embargo en cómic, al ir en bloques pequeños, en mayúsculas, y estar con un tamaño menor que en el de una novela, adquieren muy buena legibilidad. Pero aún con todo a su favor, y tras infinidad de pruebas realizadas con esta familia de tipografías en una misma viñeta, observamos que ninguna de estas tipografías concordaba con el estilo de las páginas.

Al no encontrar ninguna tipografía que satisficiera nuestras necesidades, decidimos efectuar distintas muestras de una misma viñeta con el texto escrito de forma manual en diferentes estilos hasta que dimos con la que hemos usado, ya que observamos que se reforzaba el estilo de las páginas con el de la tipografía y todo el conjunto cobraba más coherencia.

El cómic lo escribimos en inglés porque, una vez finalizados los estudios de grado en la UPV, proseguiremos con estudios de posgrado en Inglaterra, donde aprovecharemos para intentar vender los ejemplares realizados. El único texto que aparece en castellano es, como hemos explicado anteriormente, la conocida canción española de La Unión. Si bien es cierto que la canción tiene una versión en inglés, pero su significado cambia, con lo cual se perdería el sentido que le otorgaba al personaje. Hay que añadir, además, que Lobo también tiene el español como lengua materna, por lo que nos

parecía apropiado dejarla en su idioma original.

8.4. GAMA CROMÁTICA

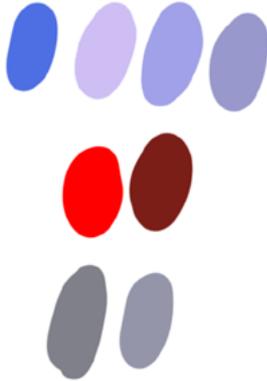


Fig. 20. Gama cromática empleada para el mundo de los caballeros.

Decidimos que cada mundo tendría su propia gama cromática, para que los colores nos ayudaran a crear la atmósfera de cada universo y apoyaran la sensación que queremos transmitir en cada uno de ellos. Como ejemplo, para el mundo de los caballeros seleccionamos una paleta de colores muy limitada que estaba formada por tonos violáceos, unos grises fríos y algún azul para que contrastaran con el rojo que emplearíamos para la sangre.

En el mundo principal, por el contrario, contemplamos que lo más apropiado era utilizar una gama muy amplia y usar colores muy saturados para reflejar aún más esa idea de un mundo de fantasía y lleno de alegría.



Fig. 21. Gama cromática empleada en el personaje de Caballero.

En los personajes intentamos utilizar colores que se complementasen entre sí y no lucharan o confundiesen al lector cuando pusieramos a los personajes muy próximos. A la par que usando colores que tuvieran una coherencia con cada personaje y con sus tramas. Por ejemplo para caballero, aunque con algún tono de colores más saturado y cálidos, se han usado los colores de su mundo. En concreto los colores cálidos en este protagonista se han empleado para que cuando Caballero está en su mundo se distinga perfectamente del resto de personajes.

8.5. ESCENARIOS

La elección de los escenarios es también un aspecto de la preproducción al que le dimos una gran importancia. Escogiendo los adecuados nos permitió reforzar las atmósferas que queríamos conseguir. Es por ello que decidimos hacer una relación de espacios y referencias que ya conocíamos previamente, aunque también buscamos algunas nuevas referencias.

Una vez concluido el listado de los posibles escenarios, seleccionamos aquellos que más encajaban con este proyecto y comenzamos a probar con bosquejos bastante simples para analizar los resultados. Si bien hubo unos cuantos que parecían válidos, al añadir color a las pruebas la selección empezó a estar mucho más clara, pues casi a simple vista se podía prever con cuales podríamos crear los ambientes que queríamos, así como cuales se integraban mejor en la estética del cómic.

Finalmente para los escenarios tomamos como referencias La Petite



Fig 22. Fotografía tienda La Petite Planèthé.

Planèthé, una tienda de té de Valencia. Para los espacios con gran contenido de vegetación, en especial para la elección de los árboles, nos hemos inspirado tanto en el parque de Los Viveros, también de Valencia, como de los parques Las Palomas y El Cespín de Yecla (Murcia).

Por otra parte, debemos aclarar que, aún teniendo estos sitios como puntos de referencia en los que apoyarnos visualmente, también nos hemos tomado la licencia de realizar los cambios que hemos creído convenientes y añadir ciertos detalles para ajustar los escenarios y darles la atmósfera exacta que queríamos reflejar en el cómic. En especial hemos cambiado las gamas cromáticas por unas más saturadas para que los colores de los escenarios estuvieran en armonía con la gama de los personajes y la imagen general que queríamos producir.

8.6. LÍNEA TEMPORAL Y GUIÓN

Dado que la trama de la historia es muy extensa, primero dibujamos una línea temporal de la trama principal, para poder elegir posteriormente los fragmentos que aparecerían en el prólogo. Decidimos elegir los momentos en los que varios protagonistas se encuentran por primera vez, para no revelar nada importante de la trama y poder continuar el hilo de la historia en el siguiente tomo sin problemas.

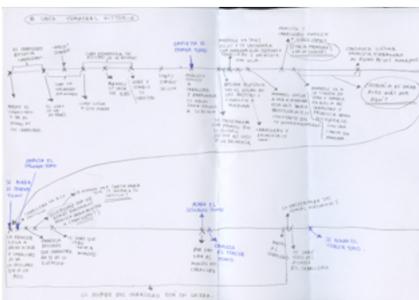


Fig 23. Línea temporal.

“Un guión de cómic es una pauta para poder contar una historia a través de imágenes y textos.”

- Carlos Nieto⁵

Previo a la realización de los bocetos de las páginas, hicimos un guión, para que luego nos resultase mas cómodo y sencillo pensar en la distribución de las viñetas. A continuación mostraremos un ejemplo de una página del guión técnico.

PÁGINA 8

Viñeta 1: Plano medio de Zombie quitándose la capucha de la sudader mientras se acerca.

Zombie: I want...

Viñeta 2: Plano medio de Zombie a quien por fin vemos la cara. Se le ve tímido por lo que va a pedir.

Zombie: 'That' tea.

Viñeta 3: Plano detalle de la cara de Zombie. Aparta la mirada por la vergüenza.

Zombie: The tea that makes you look human.

Viñeta 4: Plano medio de Lobo. No parece sorprendido por lo que Zombie le acaba de pedir.

Lobo: I see.

Viñeta 5: Plano medio de Lobo semi de espaldas señalando a la escalalera. Lobo abre los ojos por primera vez. Tiene una sonrisa traviesa.

Lobo: This way.

8.7. PLANTEAMIENTO DE PÁGINAS

El planteamiento de páginas es el primer esbozo que realizamos antes del storyboard. Es como una sinopsis de todas las páginas, que hemos dispuesto en una sola hoja para que pudieramos tener una visión global del conjunto en todo momento, y así evitar fallos o incoherencias entre las páginas. Además, esto nos parecía importante porque nos ha ayudado a hacer los bocetos mientras pensabamos en la doble página. Ya que si hubiesemos compuesto centrándonos en solo una página a la vez, al haberlas juntado, probablemente las composiciones no hubiesen quedado bien equilibradas. Aclarar que tanto este primer abordaje de las páginas, como el storyboard, lo hemos realizado a lápiz; aunque hayamos hecho el cómic en digital, porque el lápiz nos ha resultado más cómodo para hacer bocetos rápidos.

Concretamente, primero hemos establecido el número de páginas que tendría el proyecto, en este caso diez, y planteado un esquema que diferencia con colores las distintas escenas. Esto nos ha servido para centrarnos en las viñetas que eran realmente relevantes para contar la historia y no pasarnos de páginas.

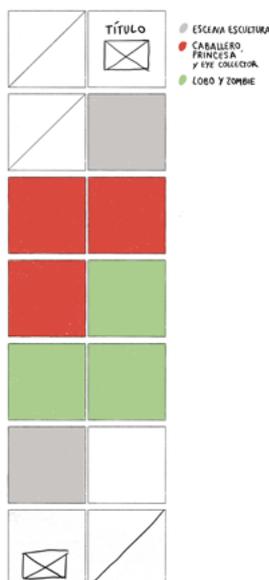


Fig 24. Esquema con colores.

En nuestro caso hemos preferido ir probando diferentes



Fig 25. Planteamiento de página 8.

composiciones abocetando una y otra vez y pegando todas las páginas con celo una encima de la otra. Esto nos permitió tener una visión de todas las posibilidades que dibujamos y poder en cualquier momento compararlas para elegir cuál era la que mejor funcionaba. En algunos casos esta manera de proceder nos ayudaba a ver como podíamos obtener una mejor composición simplemente combinando viñetas de varios diseños.

Estos bocetos iniciales, al haberlos hecho en pequeño formato y con mucha rapidez, solo tienen sentido para quien los ha realizado. Suelen ser composiciones con formas muy simples como círculos o líneas, porque no tenían la intención de mostrar unos personajes o fondos legibles, si no de crear unas líneas visuales en las que basarse posteriormente para situar los distintos elementos que aparecerán en las viñetas.



Fig 26. Planteamiento de página 9.

Nuestra prioridad desde el principio era crear una buena composición ya que una historia bien contada se convierte en una historia buena y que transmite al lector, pero cuando no hay una correcta composición visual la historia no se lee bien y aunque se trate de una idea excelente, probablemente pasará a ser una mala historia.

8.8. STORYBOARD

Una vez que tuvimos la composición clara, pasamos a la realización de un Storyboard. Este se diferencia del planteamiento de páginas porque lo hemos hecho a tamaño real (21 x 21 centímetros) y, aunque aún con formas un poco simples, le fuimos metiendo unos personajes con las proporciones y posturas que tocaban, también empezamos a introducir más detalles en los fondos, de esta manera podíamos ver de verdad si las composiciones que habíamos elegido anteriormente iban a funcionar cuando metieramos todos los detalles, o si por el contrario, como pasó en algunos casos, hacía falta realizar algún cambio. En ese caso hemos procedido, como en el paso anterior, a hacer bocetos de diferentes composiciones y a pegarlas en la misma página con celo.

Nosotros quisimos darle prioridad a la forma de colocar los bocadillos en las páginas, siendo esto lo primero que hicimos. Debido a que se trataba de un elemento circular blanco que contrastaba con las páginas a color causando que fuese un foco de atención muy grande. Además al añadirle el texto la atención del público por estos componentes aumenta, convirtiendo a los bocadillos en un elemento clave para la composición para crear las líneas visuales que llevarían al lector por las viñetas. Como se ve en los ejemplos de las Fig 27 y Fig

28 el recorrido que se crea en esta doble página es el siguiente:



Fig 27. Recorrido visual bocadillos página 8.



Fig 28. Recorrido visual bocadillos página 9.

A partir de los bocadillos hemos construido el resto de los dibujos, de tal manera que contribuían y reforzaban el recorrido visual trazado al seguir la línea del texto. Vemos claramente en la Fig 28 cómo la mirada del personaje en la primera viñeta de la segunda fila ayuda a guiar la mirada al siguiente bocadillo.

8.9. PRODUCCIÓN

Cuando el Storyboard estuvo acabado, pasamos a realizar los artes finales. Primero escaneamos el storyboard y se pasó al ipad para continuar en procreate. Elegimos hacerlo en este programa porque así podíamos llevarnos a donde fuésemos el ipad y podríamos sacar más tiempo para trabajar en el proyecto. Luego procedimos a volver a bocetar en dos colores las páginas. En rojo los fondos y en azul personajes y bocadillos. Se hizo de esta manera para poder distinguir bien entre personaje y fondo.

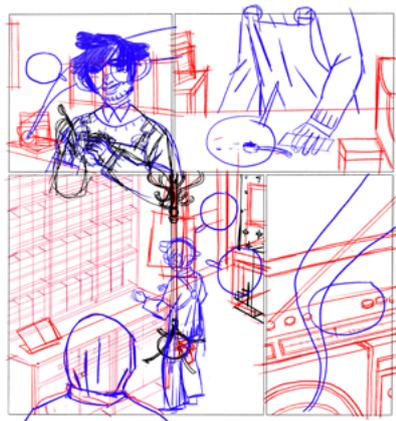


Fig 29. Bocetos página 8 Procreate.

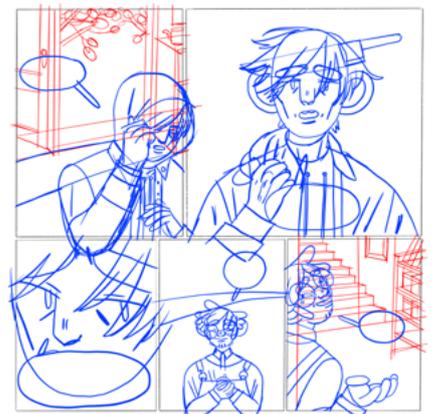


Fig 30. Bocetos página 9 Procreate.

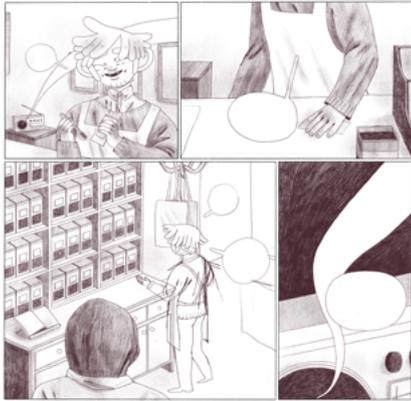


Fig 31. Prueba pincel lápiz Procreate página 8.

Una vez todo compuesto procedimos a realizar las líneas. Al principio quisimos probar de manera rápida a usar un pincel del programa que simulaba el lápiz e intentamos también darle las sombras con él, porque sentíamos curiosidad de ver si los resultados serían mejores a los que habíamos planteado en un principio. Pero como vemos en la Fig 31 no daba unos resultados que concordaban con todo lo que habíamos construido anteriormente. Además al hacer una prueba impresa vimos que la textura del lápiz se pixelaba. Por lo que procedimos a realizar la línea la que en un principio teníamos planteado el cómic. Una vez hecho la línea negra introdujimos el color utilizando las capas de multiplicar. Y por último escribimos el texto.



Fig 32. Lineado de la página 8.



Fig 33. Lineado de la página 9.



Fig 34. Ejemplo de página acabada.

8.10. IMPRESIÓN Y AUTOEDICIÓN

Una vez el cómic terminado, lo llevamos a imprimir como un solo cuadernillo. Probamos con varios papeles satinados y mate, y al final nos decidimos por el papel Basik de la marca Canson. Aunque hay que reconocer que los acabados con el papel satinado fueron muy vistosos, no nos gustaba como quedaba el resultado final sobretodo por la textura del papel; porque cuando tocábamos el papel satinado utilizado nos recordaba a una revista.

Para la encuadernación del prólogo se empleó una costura en el lomo simple para un solo cuadernillo, con un hilo de lino encerado blanco. Es preferible que los hilos de encuadernación estén encerados para que la tensión que ejercen en la zona de los agujeros, parte mas frágil del lomo, sea menor. Evitando que se nos produzcan rasgaduras al encuadernar.

Las razones por las que elegimos este tipo de encuadernación son que al ser un ejemplar de escasas páginas, hacer una encuadernación más compleja no tenía sentido. Además era un cosido que, comparándolo con otros, se hace muy rápidamente. Favoreciendo y facilitando hacer muchos ejemplares para su comercialización. Finalmente con esta primera edición del prólogo se pretendía tanteear la reacción del público en ambientes como ferias de ilustración, por lo que dependiendo del resultado se hará una segunda edición con la misma encuadernación, o se incluirá en el primer tomo. Nuestra intención era comercializarlo como un número suelto, pero estamos abiertos a la posibilidad de, en un futuro, comercializarlo junto al siguiente.

8.11. PACKAGING

No solo queríamos crear un cómic, sino que también queríamos diseñar un packaging adecuado que, además, fuera sostenible con el medioambiente para utilizarlo en la fase de venta porque creemos que, como artistas, también tenemos la responsabilidad de producir obra y productos que sean amables con el medioambiente, e intentar emitir el menor impacto medioambiental posible. Es por ello que al plantearnos la distribución de este cómic, también tuvimos automáticamente que diseñar un packaging que fuera libre de plásticos, o que este se redujese al mínimo posible.

Tenemos que aclarar que, a través de la experimentación con varias ideas, hemos encontrado algunas respuestas que nos han parecido tan atractivas que serán futuras fuentes para la creación de los



Fig 35. Papel reciclado.

packagings no sólo de este prólogo, también para el resto de nuestros productos.

La primera solución que encontramos fue crear unos envoltorios para el cómic que hicimos fabricando papel de manera artesanal, y que provenía de material reciclado de obra descartada. Es decir, fallos de otros proyectos, bocetos y todo el papel usado que no nos servía. Quedaba visualmente muy atractivo, pero concluimos que era un papel muy frágil y que con algunos roces se rompía. Es por ello que pensamos que sólo serviría como packaging provisional, y sustituto de una bolsa de plástico.

Aprovechando la asignatura de serigrafía probamos, como segunda solución, a serigrafiar en un papel de seda un pater que habíamos diseñado. Esto nos dio muy buenos resultados; era más resistente que el papel reciclado y le aportaba un estilo mucho más personal y le daba cierto valor añadido. El resultado nos gustó tanto que decidimos no usarlo sólo para el prólogo, sino que sería la herramienta a usar en todos nuestros productos, quedándose, de hecho, como el packaging por defecto de toda nuestra obra.



Fig 36. Serigrafía en papel de seda y etiqueta

Por último, y como detalle adicional, nos pareció importante crear una etiqueta que indicase al público que el producto es libre de plástico, no tanto por certificar tal hecho como por remover conciencias sobre el uso desmesurado de plásticos. Por ello procedimos a realizar en xilografía un diseño para estampar en el papel reciclado, y hecho a mano, que antes hemos comentado.

9. CONCLUSIONES

Un poco antes de empezar el presente curso académico ya estábamos expectantes con la realización de este trabajo porque nos brindaba la oportunidad de realizar un proyecto que queríamos llevar a cabo desde que, hace ya un par de años. Y aunque este prólogo es tan sólo una pequeña parte del conjunto de la obra que pretendemos desarrollar en un futuro, el sendero que hemos recorrido, paso a paso, nos ha llevado a completar y tener en nuestras manos, físicamente, un prólogo que marca el comienzo de un camino a seguir de aquí en adelante.

Algunos artistas tenemos la necesidad constante de crear, incluso podría decirse de forma impulsiva. Montándonos nuestros propios universos. En nuestro caso hemos tenido que frenar esos impulsos para dejar paso a la reflexión, al estudio profundo, al análisis, a la toma de decisiones fundamentada, al método de ensayo y error y, en definitiva, a realizar un proyecto aunando creatividad y razón. Ya que el mayor obstáculo que nos hemos encontrado en la realización de este cómic ha sido que en ocasiones se nos olvidaba que al ser los creadores de la historia conocemos todos los detalles y no tenemos problemas en entender lo que estamos haciendo y que el público no era conocedor de todos estos puntos. Es por ello que nos hemos servido de las opiniones de profesores, compañeros y familiares para asegurarnos de que el prólogo era entendible a ojos de quien no conocía la trama.

Creemos que hemos alcanzado todos los objetivos que nos habíamos propuesto al comienzo de este proyecto, y estamos especialmente satisfechos con la composición de las páginas. En varias ocasiones hemos intentado realizar algunos cómics que han terminado en algún cajón olvidado como obras inacabadas porque sentíamos que había algo en ellos que no funcionaba y, por tanto, abandonábamos. Sin embargo en esta ocasión algo ha cambiado que lo ha hecho diferente. No empezamos como en ocasiones anteriores a dibujar de forma impulsiva, sino que comenzamos realizando un exhaustivo estudio de los referentes y junto a la ayuda de los profesores de este curso hemos logrado entender qué hace que una página esté bien compuesta. A partir de ese momento intentamos ser más autocríticos y fuimos capaces de detectar nuestros propios errores lo que nos permitió avanzar en la obra.

Si bien la composición de las páginas fue el punto fundamental, absolutamente determinante y que sirvió de soporte para todo lo demás, y viendo el resultado logrado, continuamos empleándonos

a fondo en el estudio previo de todos los demás aspectos de la obra como guión, personajes, escenarios, formato, colores, etc., observando que para que el resultado del proyecto fuese el deseado no podíamos dejar al libre albedrío ni el más mínimo detalle. Por otra parte, y para concluir, si no dejamos nada al azar y nos apoyamos en el buen hacer, desde el corazón y desde la razón, tendremos a nuestro alcance más posibilidades de crear obras equilibradas, armoniosas y estéticas.

10. BIBLIOGRAFÍA

10.1. LIBROS Y CÓMICS

MARTIN SALISBURY. *Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación*. 4ª edición española (Barcelona). Acanto S.A., 2014. ISBN 978-84-95376-55-8.

MOORE ALLAN Y LLOYD DAVID. *V for Vendetta*. Vertigo. ISBN 978-1-4012-0841-7.

LOCATELLI LOIC. *Pocahontas: Princess of the New World*. Primera edición. Pegasus, 2014.

LOCATELLI LOIC. *Perséfone*. SAPRISTI , 2017. ISBN 978-84-9471-84-10.

MONJE GUILLERMO. *Mundo Urraca*. Primera edición. Sallybook, 2016. ISBN: 978-84-9460-63-11.

WELLMANN THOMAS. *Pimo and Rex*. Rotopol, 2013.

WANG JEN. *El príncipe y la modista*. Primera edición (Barcelona). Roca editorial S. L., 2018. ISBN 978-84-8346-328-4.

PRATCHETT TERRY. *Mort*. 10ª edición (Barcelona). Penguin Random House S. A. U., 2017. ISBN 978-84-945063-6-9.

L.S. VIGOTSKY. *La imaginación y el arte en la infancia*. 11ª edición (Madrid). Akal S.A., 2012. ISBN 978-84-460-2083-7.

TAJALIC DALIBOR. *Deadpool kills the Marvel Universe*. 2012.

10.2. WEBS

Loic Locatelli. Disponible en: <https://www.loiclocatelli.com>

Prólogo. RAE: Real Academia Española. Disponible en: <https://dle.rae.es/?id=UL4CigL>

11. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Fig 1. MOORE, Allan. V de Vendetta. 1989.</i>	
<i>Principio del prólogo.....</i>	<i>8</i>
<i>Fig 2. MOORE, Allan. V de Vendetta. 1989.</i>	
<i>Final del prólogo.....</i>	<i>8</i>
<i>Fig 3. LOCATELLI, Loic. Pocahontas. 2014.....</i>	<i>9</i>
<i>Fig 4. LOCATELLI, Loic. Perséfone. 2017.....</i>	<i>9</i>
<i>Fig 5. MONJE, Guillermo. Mundo Urraca. 2016</i>	<i>10</i>
<i>Fig 6. WELLMANN, Thomas. Pimo and Rex. 2013</i>	<i>10</i>
<i>Fig 7. WANG, Jeng. El principe y la modista. 2018.....</i>	<i>11</i>
<i>Fig 8. WANG, Jeng. El principe y la modista. 2018.....</i>	<i>11</i>
<i>Fig 9. PRATCHETT, Terry. Mort. 1987.....</i>	<i>12</i>
<i>Fig 10. Esquema de lectura de la saga Mundodisco.....</i>	<i>12</i>
<i>Fig 11. TAJALIC, Dalibor. Deadpool kills the Marvel Universe.</i>	
<i>2012.....</i>	<i>14</i>
<i>Fig 12. Diseño de personaje de Caballero</i>	<i>17</i>
<i>Fig 13. Diseño de personaje de Princesa</i>	<i>17</i>
<i>Fig 14. Diseño de las dos versiones del personaje de Eye</i>	
<i>Collector y Gata</i>	<i>17</i>
<i>Fig 15. Diseño de personaje de Lobo.....</i>	<i>18</i>
<i>Fig 16. Diseño de personaje de Zombie</i>	<i>18</i>
<i>Fig 17. Prueba acuarela y plumilla.....</i>	<i>19</i>
<i>Fig 18. Prueba a lápiz</i>	<i>19</i>
<i>Fig 19. Prueba con gouache</i>	<i>19</i>
<i>Fig 20. Gama cromática empleada para el mundo de los</i>	
<i>caballeros</i>	<i>21</i>
<i>Fig 21. Gama cromática empleada en el personaje de Caballero</i>	<i>21</i>
<i>Fig 22. Fotografía tienda La Petite Planèthé.....</i>	<i>22</i>
<i>Fig 23. Línea temporal.....</i>	<i>22</i>
<i>Fig 24. Esquema con colores</i>	<i>23</i>
<i>Fig 25. Planteamiento de página 8</i>	<i>24</i>
<i>Fig 26. Planteamiento de página 9</i>	<i>24</i>
<i>Fig 27. Recorrido visual bocadillos página 8.....</i>	<i>25</i>
<i>Fig 28. Recorrido visual bocadillos página 9.....</i>	<i>25</i>
<i>Fig 29. Bocetos página 8 Procreate</i>	<i>25</i>
<i>Fig 30. Bocetos página 9 Procreate</i>	<i>25</i>
<i>Fig 31. Prueba pincel lápiz Procreate página 8.....</i>	<i>26</i>
<i>Fig 32. Lineado de la página 8</i>	<i>26</i>
<i>Fig 33. Lineado de la página 9</i>	<i>26</i>
<i>Fig 34. Ejemplo de página acabada</i>	<i>26</i>
<i>Fig 35. Papel reciclado.....</i>	<i>28</i>
<i>Fig 36. Serigrafía en papel de seda y etiqueta.....</i>	<i>28</i>