

# TFG

---

## DISEÑO DE FONDOS PARA UN CÓMIC

PROYECTO LUCA Y LEO (II)

Presentado por Alejandro Revert Soriano

Tutor: Juan Antonio Castillo Triguero

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El trabajo consta del desarrollo de los fondos de un proyecto de cómic llevado a cabo en grupo. En este trabajo se explicará su proceso de diseño, la creación de la paleta de colores, el entintado y el coloreado.

La historia, ambientada en un pueblo valenciano, en la primera parte de la década de los 2000, cuenta cómo Leo, un niño introvertido y sin un núcleo familiar estable y su amigo Luca, hacen frente a sus miedos y fantasías. El conflicto está en cómo el niño se libra de los monstruos de su vida, que es la familia de su padre, con ayuda de su amiga y finalmente de su madre.

La metodología a seguir en el desarrollo del cómic ha sido la estructuración de la narración de la historia, el diseño de fondos y escenarios y la búsqueda de su paleta de colores.

Los resultados se centran en buscar la coherencia del estilo y la narración fantástica, y transmitir una moraleja educativa para niños y jóvenes.

Se ha querido valorar la función del cómic como transmisor de contenidos morales, además de explorar el trabajo de diseño y creación de un entorno con posibilidades de desarrollo en otros campos de las artes, como la animación.

Palabras clave: Cómic, fondos, fantasía, moralidad, educación, jóvenes.

## SUMMARY

The following report is about the development process of the backgrounds for a comic book carried out in group. This report will explain the process of designing them, the making of the color palette, the inking and the painting.

The story, set in a valencian small town, in the first part of the decade of the 2000s, explains how Leo, an introverted child without a stable family and his friend Luca, face their fears and fantasies. It follows up how the child gets rid of the monsters in his life, in this case his father's family, with the help of his friend and finally with the help of his mother.

The methodology that will be followed during the comic's development is: structure the narrative of the story, design the backgrounds and their color palettes.

The results are focused on seeking for the coherence of the style and the narrative, and transmitting an educational moral for children and young people.

It has been wanted to value the comic as a way of transmitting moral content, and explore the design and development of an environment in a way that can be used in other art forms, such as an animation project.

Key words: Comic, backgrounds, fantasy, moral, education, youth.

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis compañeras de equipo, Lucía y Olmos, y a mi tutor Juan Antonio por ayudarme y aconsejarme durante todo el proyecto. Habéis sido un equipo inmejorable y me habéis hecho disfrutar de cada segundo del proceso.

También gracias a mis amigos, a Rubén y en especial a mi madre, por creer siempre en mí y mostrarme constantemente vuestro apoyo.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	5
1.1. IDEA DEL PROYECTO.....	5
1.2. BÚSQUEDA DE FORMATO.....	6
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	6
2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES.....	6
2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS.....	6
<b>3. METODOLOGÍA Y PLANTEAMIENTO GENERAL</b> .....	7
3.1. FASES DEL PROYECTO.....	7
3.2.1. <i>Conceptualización</i> .....	7
3.2.3. <i>Desarrollo y producción del cómic</i> .....	9
3.2. MARCO TEÓRICO (I).....	10
3.3.3. <i>Funciones del cómic en la enseñanza</i> .....	10
3.3. MAPA CONCEPTUAL.....	13
3.4. BÚSQUEDA DE REFERENTES COMUNES.....	14
3.4.1. <i>Las alegorías en “Alicia en el país de las maravillas”</i> .....	15
3.4.2. <i>Taylor Swift y el maltrato infantil como tema de canciones actuales</i> .....	16
<b>4. DESARROLLO INDIVIDUAL Y RESULTADOS DEL TRABAJO</b> .....	18
4.1. MARCO TEÓRICO (II).....	18
4.2.1. <i>Perspectiva y arquitectura narrativa</i> .....	18
4.2. ANÁLISIS DE REFERENTES PERSONALES.....	20
4.2.1. <i>El color y la síntesis en “Gravity Falls”</i> .....	21
4.2.2. <i>La estética infantil en “Eli &amp; Gastón: El espíritu del Otoño”</i> .....	22
4.3. REALIZACIÓN DE LOS FONDOS DE “LUCA Y LEO”.....	22
4.3.1. <i>Conceptualización</i> .....	22
4.3.2. <i>Desarrollo</i> .....	23
4.3.3. <i>Producción</i> .....	27
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	29
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	31
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	32
<b>8. ANEXOS</b> .....	34

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. IDEA DEL PROYECTO

El trabajo presentado consta de un proyecto de cómic realizado entre tres personas, una línea de merchandising<sup>1</sup> y un libro de arte del mismo que describe visualmente el proceso que se ha llevado a cabo para llegar a las muestras del producto final.

La temática principal tratada en el cómic es de relevancia actual, el maltrato infantil intrafamiliar. La historia está contada desde la perspectiva de dos niños pequeños que tienen relaciones muy distintas con sus respectivas familias. Además, en la narración se tratan temas como el valor de la amistad, la importancia de desarrollar la imaginación, los miedos personales, la capacidad de la evasión de los niños a través de la fantasía y la necesidad de un núcleo familiar estable en las primeras etapas de la vida.

Se pretende que los niños afectados por esta problemática se vean reflejados, aunque al mismo tiempo se quiere que todos aquellos que no estén familiarizados con este tipo de situaciones puedan empatizar y saber actuar ante ellas (mostrando apoyo, escuchando y entendiendo el valor de la comunicación con una figura adulta de confianza).

La idea surge de una serie de conversaciones en las que se habló de la importancia de tener una infancia sana y de cómo experiencias traumáticas pueden afectar posteriormente a la vida adulta. Se buscaba crear un material didáctico en el que se trataran estos asuntos de una forma directa pero amena para que se pudiera utilizar en charlas en escuelas o en diferentes talleres.

Este material está pensado para formato cómic pero con la posibilidad de ser adaptado a otros campos de las artes como la animación.

Se dividieron los roles de forma equitativa durante el proceso de desarrollo del cómic acorde a las aptitudes de cada uno, para poder desarrollar un producto de la mayor calidad posible. Durante la etapa del *concept art*, Ana Olmos de Lucas y Lucía Sánchez Hidalgo se encargaron del diseño de personajes y *props*. Por otra parte, Alejandro Revert Soriano elaboró el diseño de fondos. En cuanto a la producción del cómic, el dibujo y entintado de los personajes lo realizó Lucía Sánchez; el dibujo, entintado y coloreado de fondos lo realizó Alejandro Revert; del color e iluminación y de la estética final se encargó Ana Olmos.

Este dossier se centrará en el proceso de realización de los fondos del cómic.

---

<sup>1</sup> Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc

## 1.2. BÚSQUEDA DE FORMATO

La elección de realizar el trabajo en un formato de cómic se debe al impacto e inmediata accesibilidad que tiene en el público infantil, *target* de esta historia. En la actualidad, en el ámbito escolar se suelen organizar diferentes talleres interactivos donde se desarrollan lecturas colectivas con el fin de sensibilizar a los niños sobre temas de actualidad. Entre estos contenidos se encuentran problemáticas como el *bullying*<sup>2</sup>, cuestiones de género, ecologismo, racismo o civismo.

Con esta premisa se desea que el producto final concebido como un cómic educativo se pueda utilizar como herramienta útil en este tipo de charlas, consiguiendo que aquellos niños que sufran el mismo tipo de violencia doméstica se sientan identificados y logren verbalizarlo a algún adulto competente. Al mismo tiempo, los que no experimenten este problema directamente hagan un ejercicio de empatía y sepan cómo actuar ante ello.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

El objetivo principal del TFG es hablar a través de un cómic sobre el maltrato infantil intrafamiliar tanto físico como psicológico, de una forma sencilla y comprensible para niños, creando una historia atractiva para este rango de edad, utilizando elementos fantásticos, personajes carismáticos y escenas intrigantes.

A través del trabajo en equipo se pretende concebir un proyecto de cómic en el que se realizará todo el trabajo de *concept*<sup>3</sup> y una muestra del resultado final del producto. Además este *concept* se podría usar en el ámbito de la animación y en el caso de tener que auto-publicar el cómic se utilizará una línea de productos de merchandising para recaudar fondos.

### 2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

También se pretendía experimentar todos los aspectos específicos que componen la producción de un cómic, desde la primera idea hasta el producto

---

<sup>2</sup> *Bullying*. Cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre estudiantes de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado tanto en el aula, como a través de las redes sociales.

<sup>3</sup> *Concept art*. Ilustraciones cuyo objetivo es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en un proyecto antes de que se realice en el producto final.

final, con el fin de no ralentizar el proceso se dividió el trabajo en diferentes roles. Los objetivos secundarios son los siguientes:

- Diseñar los fondos y escenarios aplicando la función narrativa del cómic.
- Realizarlos teniendo en cuenta la función educativa del cómic, utilizándolos como instrumento de enseñanza en un proyecto común para transmitir una moraleja tanto a niños como a jóvenes.
- Desarrollar procesos gráficos que deriven en el estilo y estética estudiados.
- Construir entornos y ambientes coherentes que sean acordes con una paleta de color adecuada, y unos diseños de personajes atractivos.

## 3. METODOLOGÍA Y PLANTEAMIENTO GENERAL

Según Bruno Munari<sup>4</sup> (1983) “el método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo”<sup>5</sup>.

El autor señala que se ha de definir el problema en su conjunto, en este caso la realización de un proyecto de cómic, y se han de delimitar las acciones necesarias para poder resolverlo más adelante en el futuro.

Para ello, Munari propone un orden lógico que se debe adaptar a la problemática para poder hallar la solución. Tras el proceso de definición del problema, se propone descomponerlo y hacer una recopilación de datos; que más tarde serán analizados. A partir de este punto, ya se introduce el proceso creativo, por el cual se exploran las posibilidades materiales y tecnológicas a través de un proceso de experimentación. Los bocetos y modelos resultantes han de pasar por unos procesos de verificación, dando lugar a dibujos constructivos en los que se vería reflejada la solución definitiva.

### 3.1. FASES DEL PROYECTO

#### 3.1.1. *Conceptualización*

La idea del proyecto surgió a partir de una conversación en la que se discutieron diferentes experiencias que sucedieron en la infancia. También se habló sobre la evasión mediante la fantasía que hacen en ocasiones los niños como mecanismo de protección ante diferentes experiencias traumáticas.

---

<sup>4</sup> Bruno Munari (Milán, 24 de octubre de 1907 - 30 de septiembre de 1998) fue un artista y diseñador italiano que teorizó sobre diferentes campos de la expresión visual y no visual, además de realizar una investigación polifacética sobre la luz, el movimiento y el desarrollo de la creatividad y la fantasía en la infancia.

<sup>5</sup> MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.*

El equipo estaba compuesto en sus inicios por dos integrantes, Lucía Sánchez y Alejandro Revert, sin embargo tras haber trabajado junto a Ana Olmos en las tareas de la asignatura de Producción de Animación (I) y la afinidad que se generó en el grupo, se decidió ampliar el equipo a tres personas.

En un principio, el proyecto de *Luca y Leo* iba a ser un proyecto de animación, sin embargo, por las limitaciones de tiempo y los conocimientos adquiridos durante la asignatura de Cómic, se decidió que sería más interesante invertir el tiempo en desarrollar todo el universo que rodeaba la historia que se quería contar.

Además, una de las madres de los integrantes resaltó el formato del cómic porque, al tener casi treinta años de experiencia en la docencia, le pareció interesante para utilizarlo en las tertulias dialógicas dirigidas hacia los alumnos.

Sin embargo, tampoco se quería prescindir de la idea de poder llevar el proyecto a un corto de animación en un futuro, por lo que el *concept* realizado está pensado para adaptarse también a ese formato: hojas modelo, diseño de fondos, *line up*<sup>6</sup>, etc.

Los roles se repartieron teniendo en cuenta las aptitudes de cada uno de los integrantes del equipo y los conocimientos adquiridos en la asignatura de Producción de Animación (I), ya que se tomó de referencia los roles que se utilizaron en algunas producciones clásicas de animación: el dibujante de las poses de los personajes (Lucía Sánchez), el fondista (Alejandro Revert) y el colorista de personajes (Ana Olmos).

Durante las primeras partes de ideación, se buscaron referentes y se hicieron puestas en común a través de la plataforma *Teams*<sup>7</sup>, debido a la pandemia de COVID-19. Además, cada uno realizó un proceso de búsqueda personal acorde a sus intereses para después poner en común con el grupo.

En el caso de Lucía Sánchez, investigó sobre el lenguaje del cómic y la fantasía por su interés en seguir explorando el formato del cómic y en los universos fantásticos; además también ha investigado sobre la anatomía artística porque se ha dedicado a diseñar algunos de los personajes del cómic.

Ana Olmos se interesó por la narración gráfica y el arte secuencial, porque también quería seguir experimentando con el formato y las posibilidades de representar el tiempo, además de la psicología del color por querer crear atmósferas que transmitan emociones.

Por último, Alejandro Revert investigó sobre las funciones del cómic en la enseñanza porque quiere convertirse en un profesor de secundaria en el futuro, además de la arquitectura y la perspectiva en el cómic por su interés en dibujar fondos y expresar a través de la deformación; también ha buscado un estilo llamativo para el público infantil, con colores vivos y formas sencillas, que pueda resultarle atractivo al mismo tiempo al público adulto.

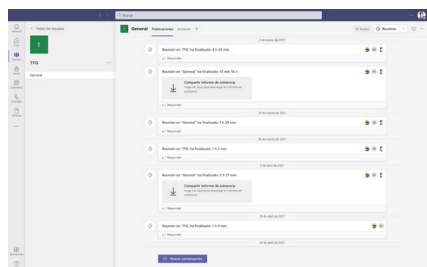


Fig. 1. Plataforma *Teams*, a través de la cual se han realizado las reuniones con el equipo y el tutor

<sup>6</sup> Dibujo que muestra la escala de cada uno de los personajes en relación con el resto.

<sup>7</sup> Plataforma unificada de comunicación y colaboración, parte de Microsoft 365, que combina chat, reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones.



En todo momento se ha estado en contacto con el tutor, que ha facilitado bibliografía para poder desarrollar las partes individuales, además de que se han realizado reuniones constantes a través de llamadas o mensajes en la plataforma *Teams*.

### **3.1.2. Desarrollo y producción del cómic**

A la hora de la parte práctica, se redactó el guión literario una vez que la trama quedó más clara, después de las puestas en común. Se realizaron algunos cambios y se buscó la esencia de la idea, haciendo que la historia ganara valor narrativo.

Posteriormente, y tras reuniones con el tutor, se redactó el guión técnico (ver ANEXO I) en el estilo que según David Muñoz (2020), utilizaba Kurtzman<sup>8</sup> en sus trabajos<sup>9</sup>.

Cada uno de los integrantes del grupo realizó a partir del guión escrito su parte de *concept art*, que se fue poniendo en común a través de reuniones y que una vez finalizado se recopiló en un libro de arte. Lucía Sánchez se encargó del diseño, dibujo y entintado de personajes y *props*, Ana Olmos del diseño y coloreado de personajes y *props* y Alejandro Revert del dibujo, entintado y coloreado de fondos. El método utilizado se describirá más detalladamente en el desarrollo individual.

A partir de algunos trabajos de la fase anterior, se hicieron una serie de objetos de merchandising para poder realizar un *crowdfunding*<sup>10</sup> para recaudar fondos en el caso de querer autopublicar el proyecto.

Una vez cerrado el proceso de *concept*, se realizó entre todos a partir del guión técnico un *storyboard* en sucio que después se empezó a pasar a limpio, por una parte Alejandro haciendo los fondos y por otra Lucía y Ana los personajes, utilizando tanto técnicas digitales como tradicionales.

Por último, algunas de las páginas pasadas al *storyboard* limpio se realizaron y maquetaron en el estilo definitivo del cómic, para hacer una muestra del resultado final. El proceso utilizado también se describirá más adelante.

---

<sup>8</sup> Harvey Kurtzman (Brooklyn, 3 de octubre de 1924 - Nueva York, 21 de febrero de 1993) fue un editor, guionista y dibujante de historietas estadounidense, conocido por ser el creador de la revista MAD.

<sup>9</sup> MUÑOZ, D. *Escribir con viñetas, pensar en bocadillos*.

<sup>10</sup> También conocido como micromecenazgo, es un sistema de financiación de una iniciativa empresarial o de un proyecto de creación basado en pequeñas aportaciones económicas de un amplio colectivo de personas, generalmente por medio de una web que ofrece algún tipo de contrapartida.

## 3.2. MARCO TEÓRICO (I)

Para el marco teórico, se dividieron los diferentes aspectos a tratar y cada uno de los integrantes del grupo exploró aquellos temas que eran más afines a sus intereses. Posteriormente, se expusieron estos temas en común a través de reuniones periódicas: la narración gráfica y el arte secuencial, el lenguaje del cómic y sus funciones en la enseñanza.

### 3.2.3. Funciones del cómic en la enseñanza

Según Rodríguez Diéguez (1977) la enseñanza es “la operación efectuada por medio de la variable controlada del proceso educativo, que consiste fundamentalmente en el logro de unas modificaciones en el comportamiento del sujeto destinatario de dicho proceso”<sup>11</sup>.

Por lo tanto, siguiendo este razonamiento, con este proyecto se pretende realizar una narración que tras su lectura y después de trabajarse en diferentes talleres en el aula, los alumnos sean capaces de reflexionar y tomar conciencia, haciendo un ejercicio de empatía, de todo lo relacionado con el maltrato infantil y cómo actuar en estas situaciones.

La enseñanza está estrechamente relacionada con los procesos comunicativos básicos, ya que se requiere de un estímulo externo para modificar la conducta del receptor, después de que haya tenido un proceso mental para asimilarlo. Por tanto en el caso de este cómic, el guión, la narración gráfica y la operación de montaje han sido decisivas.

La educación, tras pasar a ser algo altamente extendido y accesible, se ha tenido que reinventar para seguir motivando a sus receptores. En este caso, tras el abaratamiento de los materiales polícromos y de la reproducción en masa de libros de texto, se ha beneficiado de las imágenes y de todos los lenguajes icográficos que presentan.

En el caso de este cómic, se quiere despertar la motivación del lector a través de diseños de personajes sencillos y expresivos con un estilo llamativo, unos ambientes con unas atmósferas muy marcadas (utilizando la psicología del color para transmitir diferentes mensajes) y con un ritmo de lectura sencillo y fácil de entender.

Desde su origen, el cómic, también popularizado como tebeo, ha sido un medio que ha llamado la atención de los más jóvenes y esto lo llevó a una posición de gran influencia en la sociedad, en concreto en la norteamericana un poco antes de la segunda guerra mundial, según un estudio de Coulton Waugh<sup>12</sup>.

---

11 RODRÍGUEZ, J.L. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*.

<sup>12</sup> Coulton Waugh (Cornwall, 10 de marzo 1896 - Newburgh, 23 mayo 1973) fue un dibujante de cómic, pintor, profesor y escritor, conocido por su trabajo en la tira de cómic *Dickie Dare* y por su libro *The Comics* (1947), el primer gran estudio en este campo.



Fig. 2. Flechas y Pelayos, 1941  
Número 149 del 12 de octubre



Fig. 3. Quino: Mafalda  
Tira cómica que critica la situación insostenible a nivel global



Fig. 4. Jen Wang: El príncipe y la modista, 2018  
Muestra la relación romántica entre una mujer cisgénero y una mujer transgénero

En el panorama de nuestro país, tras la represión, la censura en los medios de comunicación y las restricciones apoyadas en las *Normas sobre la prensa infantil* (21 de enero de 1952), se produjo la aparición de una tipología de cómic denominada por Juan Antonio Ramírez<sup>13</sup> como *tipo pedagógico*.

Su presencia estaba bastante generalizada en los cómics enfocados a un *público femenino*, aunque también apareció en algunos cómics enfocados al público masculino, que querían poner de manifiesto algunas doctrinas basadas en la moral católica o la necesidad de asistir a la escuela. De esta forma, e intentando transmitir un mensaje de escolarización con una finalidad de controlar a la sociedad del momento, se produjo un uso totalmente nuevo del cómic en España.

Algunos de los cómics dirigidos al público femenino populares de la época fueron los que aparecían en la revista *Mis Chicas* derivada de la revista *Chicos* y predecesora de colecciones como *Azucena*, que adoctrinaba al público infantil femenino con los valores católicos de la época: abnegación y vocación matrimonial. Pero también había tebeos más enfocados al *público masculino* como por ejemplo *Hazañas Bélicas*, que tenían una gran carga ideológica y que manipulaban sucesos históricos recientes. Además, había publicaciones como *Flechas y Pelayos*, que reflejaban ideales imperialistas y el ensalzamiento de la colonización.

Posteriormente, algunos ejemplos como *Mafalda* o *Charlie Brown* han servido también para educar al público más adulto y mostrar una visión crítica de la sociedad de la época.

Hay afirmaciones entre diferentes especialistas del sector, como Antoine Roux (1977), que señalan que “la función del cómic en la educación se muestra altamente efectiva a la hora de despertar el interés de los alumnos, pero que hay ámbitos en los que podría ser más complejo implementar este método, ya que pueden existir otros medios que transmitan la información en ese ámbito de una forma más clara”<sup>14</sup>. Por lo tanto, se podría plantear en un futuro tras este proyecto trabajar con otros formatos con fines educativos, como la animación o la ilustración.

En la actualidad, se usa frecuentemente el formato cómic dentro del sistema educativo. Pero no solo éste se beneficia de sus características, muchas editoriales o artistas independientes usan este medio como plataforma para crear conciencia sobre diferentes temas muy importantes como: los derechos del colectivo lgbtqi+, el feminismo en la sociedad actual y su importancia, el ecologismo o los derechos humanos en general.

<sup>13</sup> Juan Antonio Ramírez (Málaga, 24 de junio 1948 - Madrid, 12 de septiembre de 2009) fue un catedrático de historia del arte, escritor e investigador que dedicó su trabajo a las historietas, creando obras precursoras como *El cómic femenino en España. Arte sub y anulación* o *La historieta cómica de postguerra*.

<sup>14</sup> ROUX, A. Citado en 2.3.2. El contenido latente y su aplicación didáctica. En: RODRÍGUEZ, J.L. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili, p124.



Fig. 5. *El-le(s)*, 2021  
Proyecto de publicación independiente que aborda temáticas de género



Fig. 6. Joanna Ho: *Eyes That Kiss in the Corners*, 2021  
Libro infantil que reflexiona sobre la autoestima y cuestiones raciales

Novelas gráficas como *El príncipe y la modista* de Jen Wang<sup>15</sup> o *El final de todos los agostos* de Alfonso Casas<sup>16</sup>, dan visibilidad a los jóvenes lgbtiq+, además de que publicaciones como *El-le(s)*<sup>17</sup> abordan temáticas como la identidad de género desde un punto de vista subjetivo y costumbrista a través del cómic y la ilustración.

Otras publicaciones como *The Proudest Blue* de Ibtihaj Muhammad<sup>18</sup>, *Eyes That Kiss in the Corners* de Joanna Ho<sup>19</sup> o *Where are you from?* de Yamile Saied Méndez<sup>20</sup> también introducen al público infantil en temáticas relacionadas con el racismo, las diferentes culturas del mundo y promueven el amor a uno mismo.

Con este auge de artistas independientes tratando temas de importancia actual, se muestra al mundo diversidad y se reivindica una visión de la vida que intenta romper con los estereotipos que todavía oprimen a estos colectivos minoritarios.

<sup>15</sup> Jen Wang (Alameda County 22 marzo 1984) es una escritora e ilustradora basada en Los Angeles. También conocida por sus trabajos *Koko Be Good* y *In Real Life*. Fue co-fundadora y organizadora del festival Comic Arts LA. Ganadora de varios premios, entre ellos un premio Eisner y el Premio al Mejor Cómic del Año por la Asociación de Libreros de Madrid.

<sup>16</sup> Alfonso Casas (Zaragoza, 1981) es un ilustrador e historietista español que ha escrito diferentes libros y cómics. Entre ellos se encuentra *Amores minúsculos* (2012), que ha sido llevado al teatro.

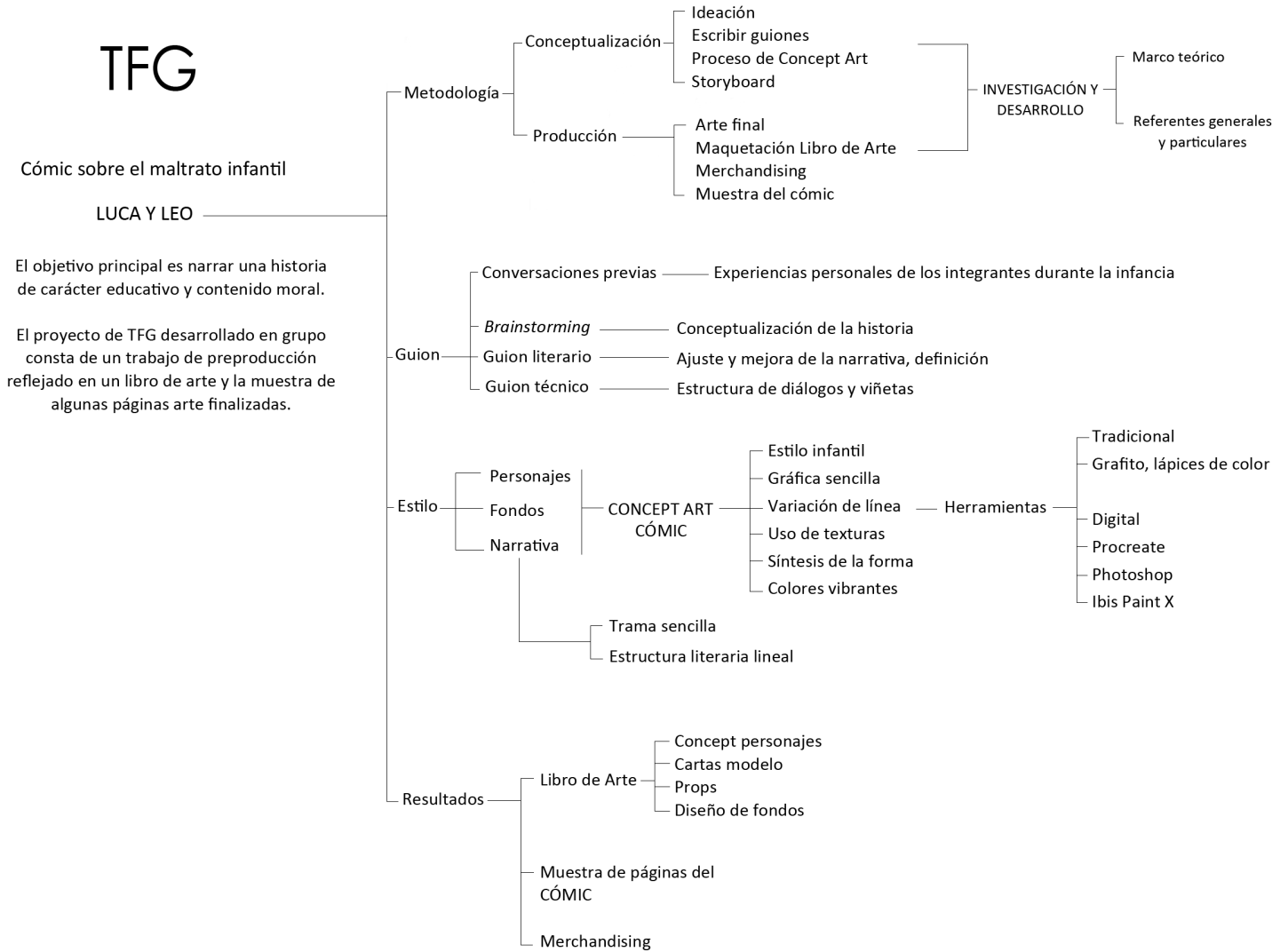
<sup>17</sup> Proyecto de publicación independiente ideada por Vicente Perpiñá y Carlos Mercé durante la pandemia que se publicará próximamente debido al éxito gracias al *crowdfunding*. Entre el elenco de artistas se encuentran numerosos graduados del Grado de BBAA de la UPV.

<sup>18</sup> Ibtihaj Muhammad (Maplewood, 4 de diciembre de 1985) es una deportista estadounidense que compete en esgrima, en la modalidad de sable, ganadora de la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro en 2016.

<sup>19</sup> Licenciada en psicología por la Universidad de Pensilvania y vicepresidenta de un instituto de secundaria en California. Actualmente considerada una New York Times Bestselling Author por su libro infantil *Eyes That Kiss in the Corners*.

<sup>20</sup> Graduada en BBAA y escritura infantil y juvenil en la universidad de Vermont, además de graduada en VONA. Es una de las fundadoras de *Las Musas*, el primer colectivo de mujeres y personas no binarias latinas escritoras.

### 3.4. MAPA CONCEPTUAL



### 3.4. BÚSQUEDA DE REFERENTES COMUNES

Para la realización de este cómic se han tenido en cuenta referentes, tanto narrativos como estéticos, de diferentes disciplinas. A nivel de historia han resultado inspiradores varios autores que tratan temas relacionados con la infancia, la fantasía y los recuerdos.

**Referentes literarios.** Entre ellos se encuentran escritores y guionistas como: Winsor McCay, donde en su obra cumbre *Little Nemo in Slumberland*, narra las aventuras que corre un niño en sus propios sueños; J. R. R. Tolkien, que en su trilogía *El Señor de los Anillos* transformó sus propios recuerdos de juventud en narraciones fantásticas; Lewis Carroll y su cuento *Alicia en el País de las Maravillas*, en él relata la historia de una niña que convertía sus problemas en sucesos mágicos y oníricos; y Maurice Sendak, en cuya obra *Dónde Viven los Monstruos* describe cómo seres irreales le dan una lección a un niño con mal comportamiento.

**Guiones de producciones de animación.** Alex Hirsch con su serie *Gravity Falls*, centra su historia en los sucesos paranormales que acontecen en una pequeña población de Oregón donde pasan sus vacaciones dos hermanos preadolescentes; Ben Boquelet y su serie *El Asombroso Mundo de Gumball*, donde la rutina más cotidiana de dos niños se convierte cada día en una gran aventura; Partrick McHale con *Over the Garden Wall*, una serie que narra cómo tras un accidente un adolescente y su hermanastro se pierden en un bosque misterioso y mágico donde corren un constante peligro en su camino de vuelta a casa, y Disney Pixar con su película *Inside out*, que trata la idea de los recuerdos y la imaginación de una niña en plena etapa de desarrollo, personificando sus sentimientos.

**Artistas musicales.** También se han encontrado fuentes de inspiración en la música actual con artistas como Taylor Swift con su canción *seven*, Olivia Rodrigo con su canción *hope ur okey* y Conan Gray con su single *The Story*. Todas ellas tienen en común la temática del maltrato infantil contado en primera persona por las propias víctimas o por testigos.

**Referentes estilísticos.** Sobre todo se tuvieron en cuenta obras del mundo de la animación y del cómic. Entre ellos se encuentran: *Gravity Falls*, *Eli & Gastón: El espíritu de otoño* de Ludovic Villain y Céline Deregnaucourt, Los diarios de Cereza de Joris Chamblain y Aurélie Neyret, *El camino perdido* de Amélie Fléchais, *W.I.T.C.H.* de Elisabetta Gnone, Alessandro Barbucci y Barbara Canepa, *The City on the Other Side* de Mairghread Scott y Robin E.Kaplan, la artista freelance Puba 24 y la película *Los mundos de Coraline* de Laika Studios.

Los referentes mencionados anteriormente son algunos de los que se han tenido en cuenta a nivel grupal; además de éstos cada uno de los integrantes del grupo ha tenido sus propias fuentes de inspiración para realizar sus respectivos roles.



Fig. 7. John Tenniel: grabado para *Alicia en el país de las maravillas*, 1865

La Reina de Corazones enfrentándose a Alicia



Fig. 8. John Tenniel: grabado para *Alicia en el país de las maravillas*, 1865

El Rey y la Reina de Corazones en el juicio



Fig. 9. Disney: *Alicia en el país de las maravillas*, 1951

Los desmedidos cambios de tamaño de Alicia

### 3.1.1. Las alegorías en “*Alicia en el país de las maravillas*”

La novela escrita por Lewis Carroll<sup>21</sup> en 1865 cuenta la historia de una niña llamada Alicia que cae por el agujero de una madriguera y aterriza en un mundo surrealista habitado por seres antropomórficos.

Este relato tiene un carácter infantil, aunque también es disfrutado por el público adulto debido a sus posibles dobles lecturas, ya que el variopinto grupo de personajes que componen esta historia pueden interpretarse como críticas o símbolos de la sociedad de finales del s. XIX.

En la novela se tratan temas y se hacen reflexiones que la perspectiva infantil podría pasar por alto: la hipocresía, la corrupción, la búsqueda de la identidad, etc. Sin embargo, hay un mensaje que queda claro a través de la novela, la incompreensión por parte de las figuras adultas presentes en el País de las Maravillas hacia las opiniones de Alicia.

El autor, a través de estos diálogos representa la falta de comprensión por parte de los adultos hacia los niños en su complejo proceso hacia la madurez. Además de que los cambios de tamaño constantes de Alicia a través de toda la novela son un símbolo de su crecimiento y de su resistencia a la idea de convertirse en una persona adulta.

En el último capítulo del libro, Alicia se encuentra testificando frente a la Reina y el Rey de corazones en un juicio, y muestra su disconformidad con aquello que dicen.

-Es el testimonio más importante que hemos oído hasta ahora-dijo el Rey frotándose las manos- dejemos que el jurado...

-Si alguno de ellos es capaz de encontrarle el sentido- dijo Alicia (había crecido tanto en los últimos minutos que no tenía miedo de interrumpirle)-, le daré seis peniques. Es la cosa más absurda que he oído nunca.<sup>22</sup>

En esta escena, se muestra a través del símbolo del tamaño, cómo Alicia ha madurado lo suficiente como para poder decir aquello que piensa de una forma argumentada y sin miedo a aquello que pueda opinar el resto.

La forma de utilizar estas alegorías para representar procesos complejos ha servido de inspiración para el proyecto de *Luca y Leo*.

Por lo tanto, como se verá después, en la escena en la que a los protagonistas se les caen las gafas enfrentándose a los monstruos y descubren por fin que realmente son los abuelos de Leo, se utiliza el símbolo de la caída de las gafas para representar un procedimiento mucho más complejo. En este caso, el pro-

<sup>21</sup> Pseudónimo de Charles Lutwidge Dogson (Daresbury, 27 de enero de 1832- Guildford, 14 de enero de 1898), que fue un diácono anglicano, lógico, matemático, fotógrafo y escritor británico.

<sup>22</sup> CARROLL, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas*.

ceso por el que los dos niños se dan cuenta de que lo verdaderamente monstruoso son las acciones y las formas que tienen de tratar los abuelos de Leo a su nieto.

### 3.1.2. Taylor Swift y el maltrato infantil como tema de canciones actuales

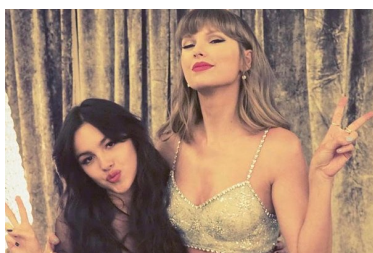


Fig. 10. Taylor Swift junto a Olivia Rodrigo en los Brit Awards 2021

En el panorama musical actual han comenzado a surgir una serie de artistas nuevos apoyados por cantantes ya consolidados en la industria, es el caso de Olivia Rodrigo y Conan Gray, respaldados por la cantautora estadounidense Taylor Swift.

Olivia Rodrigo es una nueva artista en el panorama de la música pop que ha saltado a la fama a los dieciocho años a través del éxito de su single *Drivers License*, que se encuentra en su álbum debut *Sour*. Este se convirtió en el disco debut con más streams de la historia de Spotify, sumando más de 300 millones el 21 de mayo de 2021.

En él, la cantante anteriormente conocida por aparecer en producciones de Disney, ha incluido la canción *hope ur okay* (Rodrigo, 2021). En ésta, Olivia habla de dos niños que han formado parte de su infancia y que han sufrido maltrato intrafamiliar tanto físico como psicológico.

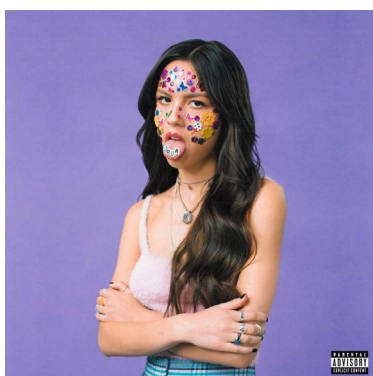


Fig. 11. Olivia Rodrigo: portada de *Sour*, 2021

I knew a boy once when I was small  
 A towhead blond with eyes of salt  
 He played the drum in the marching band  
 His parents cared more about the Bible  
 Than being good to their own child  
 He wore long sleeves 'cause of his dad  
 And somehow, we fell out of touch  
 Hope he took his bad deal and made a royal flush  
 Don't know if I'll see you again someday  
 But if you're out there, I hope that you're okay<sup>23</sup>

En el primer verso de la canción, Olivia habla de la hipocresía del sector ultracatólico a la hora de aceptar a sus hijos y además habla de la violencia física que sufría el niño por parte de su padre, ya que tenía que llevar mangas largas para poder tapar sus marcas.

My middle school friend grew up alone  
 She raised her brothers on her own  
 Her parents hated who she loved  
 She couldn't wait to go to college  
 She was tired 'cause she was brought into a world  
 Where family was merely blood

<sup>23</sup> RODRIGO, Olivia. *hope ur ok*. En: *Sour* [CD].



Does she know how proud I am she was created  
 With the courage to unlearn all of their hatred?  
 We don't talk much, but I just gotta say  
 I miss you and I hope that you're okay<sup>24</sup>

En el segundo verso, habla de cómo en ocasiones los niños tienen que enfrentarse a situaciones en las que los progenitores no ejercen el papel familiar que les corresponde y no suponen un apoyo hacia sus hijos. Además, habla sutilmente de la homofobia que sufría su amiga por parte de sus padres, llevando al panorama mainstream musical temas como el odio por parte de los familiares hacia las identidades *queer*<sup>25</sup>.

En el caso del artista Conan Gray (2020), él habla como víctima de maltrato infantil a través de su single *The Story*. Por otra parte, también menciona a una amiga suya de la infancia que vivió una situación muy similar.



Fig. 12. Conan Gray: portada de *Kid Krow*, 2020  
 Disco que incluye la canción *The Story*

Now it's on to the sequel  
 About me and my friend  
 Both our parents were evil  
 So we both made a bet  
 If we worked and we saved  
 We could both run away  
 And we'd have a better life  
 And I was right  
 I wonder if she's alright<sup>26</sup>

En la canción habla de temas sociales de relevancia en el panorama actual, como la homofobia o el suicidio en la adolescencia a causa de problemas de autoestima y acoso.

El octavo álbum de estudio de la cantante estadounidense Taylor Swift (2020) *Folklore*, incluye la canción *seven*, en la que la artista muestra como una niña afronta la situación de maltrato de su amigo de la infancia.

En las anteriores canciones, se puede ver una reflexión sobre recuerdos pasados, sin embargo en esta se muestra la interpretación que puede llegar a tener un niño sobre el maltrato y cómo desea ayudar a su amigo mediante fantasías escapistas.

And I've been meaning to tell you  
 I think your house is haunted  
 Your dad is always mad and that must be why



Fig. 13. Taylor Swift: portada de *Folklore*, 2020

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> *Queer*. Palabra reapropiada por el colectivo LGTBQ+ que describe una identidad de género o sexual diferente a la heterosexual y cisgénero.

<sup>26</sup> GRAY, Conan. *The Story*. En: *Kid Krow* [CD].

And I think you should come live with me  
 And we can be pirates  
 Then you won't have to cry  
 Or hide in the closet  
 And just like a folk song  
 Our love will be passed on<sup>27</sup>

En este verso de la canción, la niña habla con la víctima y le dice que cree que su casa está encantada por culpa de su padre que siempre está enfadado, una clara interpretación del carácter abusivo del padre hacia su entorno más cercano.

La protagonista le propone al niño vivir con ella para protegerlo, ya que no tiene una situación de maltrato en su casa, y así él podría dejar de esconderse de su padre. También la frase “esconderse en el armario” podría interpretarse como la idea de que el niño está ocultando su identidad *queer* por temor a las represalias.

En esta última canción se puede ver una dinámica entre los dos niños muy similar a la que se ha querido plasmar en el cómic de *Luca y Leo*, en el que el niño es víctima del maltrato por parte de sus abuelos y de su padre, y Luca intenta ayudarlo a enfrentarse a sus monstruos.

En el caso de la canción el final es más abierto, sin embargo en el cómic Leo consigue, con la ayuda de la familia de Luca y especialmente de su madre, escapar de esa situación de abuso hacia un futuro mejor junto a Laura.

## 4. DESARROLLO INDIVIDUAL Y RESULTADOS DEL TRABAJO

### 4.1. MARCO TEÓRICO (II)

#### 4.1.1. *Perspectiva y arquitectura narrativa*

Según Enrique Bordes (2017), todo espacio representado en un cómic es aquel que ha sido seleccionado, conceptualizado, diseñado y construido para ofrecer un entorno en el que desarrollar una narración<sup>28</sup>. Este ambiente siempre trata de mostrar una cultura, un marco temporal o una sensación en general (hostilidad, tranquilidad, etc).

A la hora de representar el espacio en el cómic, surge una problemática por la división que hay entre los dos tipos de espacio involucrados, a los que el teórico belga Pascal Lefèvre llama “diegético y extradiegético”.

<sup>27</sup> SWIFT, Taylor. seven. En: *folklore* [CD].

<sup>28</sup> BORDES, E. *Cómic, arquitectura narrativa*.

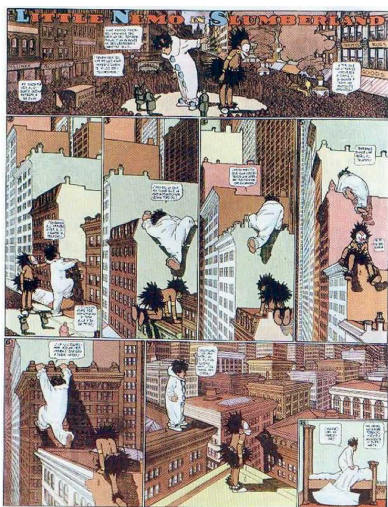


Fig. 14. Winsor McCay: *Little Nemo in Slumberland*, 1905-1911

Utilización de la perspectiva clásica creando una falsa sensación de profundidad



Fig. 15. Pénélope Bagieu: *Trois Jours*, 2014

Fondo plano que utiliza el símbolo de la escalera



Fig. 16. Seth: *Ventiladores Clyde*, 2000  
Maqueta construida por el autor como referencia para la novela gráfica

El primero de ellos, es el espacio imaginario desarrollado por el autor que se puede observar en el propio cómic, y el otro es aquello que lo conforma, el cómic en sí y todo lo que rodea a su realidad impresa.

El espacio diegético puede llegar a dar mucho juego a su creador, ya que se le puede proporcionar un efecto de profundidad ilusoria. Este efecto a su vez puede ser utilizado de una forma más realista o natural, o por el contrario de una forma totalmente expresiva y deformada, con una intención dramática. Un ejemplo claro de la explotación de este recurso de la profundidad mediante la perspectiva es el considerado como el primer gran clásico de la historia del cómic, *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay.

Al ser habitualmente el espacio que se encuentra enmarcado dentro de las viñetas, su representación espacial puede llegar a ser muy compleja. Es muy habitual ver recursos utilizados tanto por los medios audiovisuales como aquellos presentes en la pintura clásica: el encuadre en referencia al cuerpo humano. En este caso se podría jugar con todos los tipos de planos, desde el Plano General hasta el Primerísimo primer Plano. Además también se tiene en cuenta el punto de vista del espectador, el ángulo.

Pero no solo existe la posibilidad de utilizar este efecto ilusorio, en algunos cómics se aprovecha la idea del formato bidimensional para crear fondos más abstractos que potencian esta sensación plana. Un ejemplo sería *Trois jours* de Pénélope Bagieu<sup>29</sup>.

Dependiendo del apoyo visual que necesita la historia, los fondos van a poder tener una coherencia, o por el contrario van a ser utilizados de una forma totalmente arbitraria, siempre en favor de la historia. Por una parte surge el ejemplo de Seth<sup>30</sup>, escritor de obras como *Ventiladores Clyde*<sup>31</sup>, que construyó maquetas de la ciudad con las disposiciones exactas de cada edificio para que todas las viñetas fueran fieles al plano original. Sin embargo, la aldea de Astérix cambia la localización de los diferentes edificios que la conforman dependiendo de las necesidades que plantea la aventura.

En este proyecto, se ha pretendido utilizar un uso más tradicional del efecto ilusorio perspectivo, pero sin prescindir de las deformaciones, que dotan a los fondos de una expresividad y un dramatismo mucho más marcados. Como el cómic tiene un público infantil, las composiciones de los diferentes escenarios y los puntos de vista se han realizado teniendo en cuenta a la figura humana como foco de atención, para que todas las escenas representadas sean lo más sencillas de entender posibles.

<sup>29</sup> Pénélope Bagieu (París, 22 de enero de 1982) es una dibujante y guionista de historietas francesa. Es conocida por su obra *Valerosas* y fue nombrada Caballero de las Artes y las Letras en 2013 por la Ministra francesa de Cultura y comunicación. Además, ha ganado importantes premios, entre ellos un Harvey (2018) y un Eisner (2019).

<sup>30</sup> Seth. Pseudónimo de Gregory Gallant (1962), uno de los historietistas más populares dentro del cómic independiente norteamericano.

<sup>31</sup> Obra de carácter reflexivo a través de una historia costumbrista que el autor empleó veinte años en desarrollar.

Era importante crear un ambiente coherente en el que los edificios no varían su posición, para no llevar a confusión; por ello se realizaron diferentes dibujos en el proceso de *Concept Art*, además de que se dibujaron planos de las plantas de las casas que aparecen en el cómic.

Sin embargo, los interiores de las casas son mucho más grandes que la fachada en sí, esto se debe a que a la hora de diseñar el aspecto exterior de los edificios, se quiso exagerar al máximo sus formas, teniendo en cuenta algunas de las connotaciones que pueden llegar a tener diferentes figuras geométricas y el contraste que podría generarse entre ambas casas. Por ejemplo, en la casa de las abuelas de Luca, se utilizó la forma de un cubo, porque los cuadrados y los rectángulos simbolizan estabilidad y seguridad, adjetivos que representan los lazos familiares entre Luca y sus abuelas.

En el caso de la casa de los abuelos de Leo, se utilizaron figuras irregulares y puntiagudas, con la intención de reflejar esa sensación de inestabilidad que caracteriza al núcleo familiar de Leo. Algunos otros elementos como los colores utilizados, las líneas irregulares y el aspecto de abandono también contribuyeron en la fase de diseño, para transmitir mejor ese mensaje.

Al ser un cómic de carácter didáctico dirigido al público infantil, uno de los mayores intereses era crear edificios que reflejaran la personalidad de aquellos que habitan en ellos, y que se captara de forma sencilla el tipo de sensaciones que transmite cada una de las casas.

En cuanto al espacio extradiegético, el cómic tiene una complicación que muchos otros formatos no presentan. Además de saber estructurar un universo rico y expresivo, el cómic debe representar el tiempo, por lo que el artista debe de plantearse una estructuración de las viñetas, las calles y los diferentes planos para dar una sensación temporal. Dependiendo de la cantidad de viñetas que se hagan de un mismo momento se puede jugar con la sensación de que se congela el tiempo, o pueden hacerse grandes saltos temporales dependiendo de la acción.

La composición del espacio extradiegético ayuda a la experimentación con la cuarta pared, las perspectivas y lo que es más importante, el tiempo.

## 4.2. ANÁLISIS DE REFERENTES PERSONALES

Además de los referentes generales que han servido de inspiración para el proyecto, cada uno de los integrantes del equipo también ha tenido referentes diferentes a la hora de ejercer cada uno de sus roles.

Respecto a los fondos, algunos de los principales objetivos que se querían conseguir eran: crear una atmósfera coherente que se adapte a cada momento de la historia, además de la búsqueda de la síntesis de las formas y los colores vivos y llamativos. Estas últimas dos cualidades son esenciales, ya que se intenta crear un producto dirigido al público infantil.



Fig. 17. Alex Hirsch: *Gravity Falls*, 2012  
Personajes principales de la serie

Dos obras de disciplinas diferentes que han marcado la estética de los fondos de este proyecto son la serie de animación *Gravity Falls* y el cómic infantil *Eli & Gastón: El espíritu del otoño*. Ambos referentes están incluidos en los distintos *moodboards* realizados.

#### 4.2.1. El color y la síntesis en “Gravity Falls”

La serie *Gravity Falls* (2012), producida por Disney y dirigida por Alex Hirsch se caracteriza por sus ambientaciones, basadas en los colores cálidos y por su capacidad de adaptar la paleta de colores y la iluminación siempre a favor del guion.

Las formas sencillas con las que se representan los diferentes elementos que componen los fondos (vegetación, objetos, construcciones) crean un universo con una estética fácilmente entendible para el público más pequeño, pero que además resulta atractivo para el público joven y adulto.

En el caso de *Luca y Leo* se ha querido tomar inspiración de esta síntesis a la hora de representar los diferentes elementos que van a aparecer en la viñeta, especialmente en la forma de representar la vegetación y la naturaleza.

Las formas redondeadas delimitadas por un trazo limpio y el coloreado digital con el uso de texturas, han servido de inspiración para darle al cómic un aspecto que mezcla lo mejor de las técnicas digitales y las tradicionales.

Otra característica destacable de la serie es la capacidad de reflejar a través del diseño del exterior de los edificios la personalidad de los personajes que habitan en ellos, por ejemplo el *Mystery Shack* representa el aire desenfadado, caótico y engañoso que caracterizan al personaje Stan Pines. Sin embargo, la mansión de los Northwest refleja la arrogancia y el lado oscuro que oculta la familia que habita en ella.

Por lo tanto, con este proyecto se ha querido reflejar en el diseño de las viviendas la personalidad de aquellos que las habitan. Por ello, la casa de los abuelos de Leo tiene un aspecto más hostil e irregular que la casa de las abuelas de Luca, que es mucho más estable y acogedora.

Además, para cada una de las viviendas se ha buscado una paleta de colores específica que defina adecuadamente las iluminaciones, la fachada y las ambientaciones, pasando desde los colores más cálidos en el interior de la casa de las abuelas a los tonos fríos del interior de la casa de los abuelos de Leo.

En la serie, en los momentos de misterio o tensión se generan unas atmósferas también con tonos fríos, que no están presentes en los momentos más calmados, ya que se vuelven cálidos y agradables, siempre tendiendo a los tonos anaranjados.



Fig. 18. Alex Hirsch: *Gravity Falls*, 2012  
Naturaleza representada mediante formas sencillas



Fig. 19. Alex Hirsch: *Gravity Falls*, 2012  
*Mystery Shack*

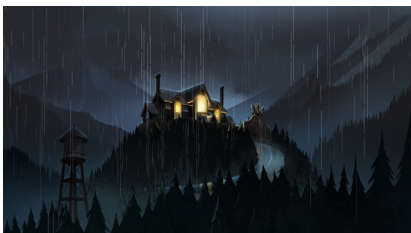


Fig. 20. Alex Hirsch: *Gravity Falls*, 2012  
Mansión Northwest



Fig. 21. Céline Deregnacourt: *Eli & Gastón: El espíritu del otoño*, 2019. Naturaleza representada mediante formas redondeadas simples y colores vibrantes



Fig. 22. Alejandro Revert: fondo para *Luca y Leo*, 2021. Naturaleza representada mediante formas redondeadas simples y colores vibrantes

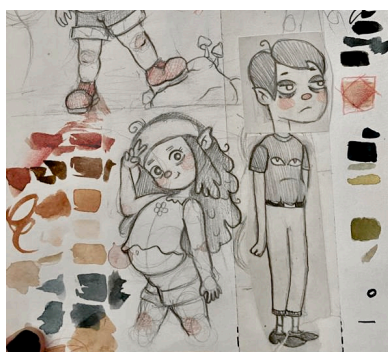


Fig. 23. Lucía Sánchez y Alejandro Revert: primeros bocetos de *Luca y Leo*, 2019

#### 4.2.2. La estética infantil en “Eli & Gastón: El espíritu del otoño”

El cómic francés escrito por Ludovic Villain<sup>32</sup> e ilustrado por Céline Deregnacourt<sup>33</sup> también se caracteriza como el referente anterior por las atmósferas con colores vibrantes, la síntesis de las formas delimitadas por una línea limpia y formas redondeadas.

Las texturas en el sombreado y la iluminación están presentes en todos los fondos del cómic, cosa que ha servido de inspiración para este proyecto.

La mayor parte de la paleta de los fondos del cómic tiende a tonalidades cálidas, cosa que también se ha querido utilizar en el cómic de *Luca y Leo*, para representar el ambiente veraniego.

Sin embargo, hay algunos momentos en los que en el cómic de referencia, Eli se asusta y en la paleta utilizada predominan los tonos fríos, cosa que también se ha querido aplicar en los fondos de la casa de los abuelos de Leo.

En el cómic de *Eli & Gastón* se le da mucho protagonismo a los fondos, y aunque hay momentos en los que la composición de las viñetas se hace teniendo en cuenta a los personajes y su disposición, hay viñetas en las que el fondo cobra protagonismo, creando una mejor ambientación.

En *Luca y Leo* también se ha querido utilizar este método, para crear una lectura más inmersiva en la que el fondo también cobra protagonismo y los personajes se integran en él.

### 4.3. REALIZACIÓN DE LOS FONDOS DE “LUCA Y LEO”

#### 4.3.1. Conceptualización

Durante la primera fase del proyecto, tras la conversación de la que surgió la idea, se hicieron unos bocetos entre los dos primeros integrantes del equipo. Esto se debe a que en ese punto todavía no se habían repartido los roles que más tarde surgirían.

Una vez el grupo estaba conformado por tres personas, tras la incorporación de Ana Olmos, se repartieron los roles teniendo en cuenta los intereses y facilidades que tenía cada uno de los integrantes.

Para llevar a cabo el proceso de creación de los fondos del cómic, primero se investigó sobre la materia, para entender los diferentes espacios que conforman un cómic, la psicología del color o incluso el simbolismo de las formas.

Conceptualmente se quería crear un universo rico lleno de simbolismos, pero que al mismo tiempo fuese fácil de entender, de forma que se transmitieran directamente aquellos mensajes que se querían hacer llegar al espectador, sin construir un mundo demasiado complejo y críptico.

<sup>32</sup> Nacido en Granville (1985) es un escritor y diseñador gráfico que ha trabajado para varias editoriales francesas. Conocido por su novela infantil *La Ballade du Serpentant*.

<sup>33</sup> Nacida en el norte de Francia (1987) ha trabajado como ilustradora juvenil para varias editoriales francesas (*Bordas, Fleurus, Milán*) después de estudiar arte en ESA St Luc, Bélgica.



Fig. 24. Alejandro Revert: fotografías del casco antiguo de Bocairent con cámara réflex, 2020



Fig. 25. Alejandro Revert: página del libro de arte de Luca y Leo, 2021. Bocetos de la arquitectura de Bocairent i Ontinyent

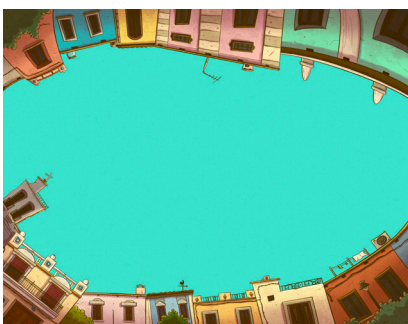


Fig. 26. Alejandro Revert: fondo de la portada del libro de arte de Luca y Leo, 2021

Las casas presentan las fachadas coloridas características del barrio de la Vila en Ontinyent y de la Vila Joiosa.



Fig. 27. Vista de las casas que se encuentran en los restos de la muralla del barrio de la Vila, Ontinyent

Teniendo en cuenta que el público al que va dirigido el cómic es infantil, se necesitaban usar simbolismos sencillos, casi intuitivos, jugando con las formas y el color, para que no se necesitara de un conocimiento previo para entender aquello que se quería transmitir.

Para poder entender bien el universo que rodearía a los personajes, se concretó un momento en el espacio y el tiempo para tenerlo de referencia. En este caso, los pueblos valencianos durante la primera década de los años 2000.

Esta etapa resultó interesante para el equipo debido a que la infancia de los integrantes se desarrolló en este espacio temporal, por lo que la estética era algo con lo que se sentían familiarizados.

Para poder ser fieles a la realidad, obviando las posibles licencias artísticas, se realizó un estudio sobre la arquitectura y los ambientes más característicos de los pueblos valencianos, en especial los que rodean la localidad de Ontinyent, lugar de nacimiento del fondista del equipo.

Se tomaron de referencia los cascos antiguos de algunas localidades del País Valencià como Bocairent, Aiello de Malferit, Xàtiva u Ontinyent y se realizaron fotografías con una cámara de tipo réflex. En la paleta de colores se incluyó el colorido que caracteriza las edificaciones que se encuentran en la muralla del barrio medieval de la Vila en Ontinyent y en la Vila Joiosa, localidad de nacimiento de otra de las integrantes del equipo.

Se realizaron una serie de fotografías y bocetos para entender aquellas características que presentan las casas de los cascos antiguos de estas ciudades, para posteriormente poder aplicárselas a los edificios que aparecerían en el cómic.

Una vez realizado el guion, se asociaron a cada uno de los espacios unas sensaciones o sentimientos que se querían transmitir, que influyeron en la paleta de color y en su diseño.

#### 4.3.2. Desarrollo

Se decidió desarrollar todos aquellos espacios que serían importantes en la trama: los exteriores del pueblo, la casa de los abuelos de Leo, la casa de las abuelas de Luca y por último el mundo de fantasía de Luca.

Para los exteriores del pueblo, se experimentó con el estilo, pasando de un dibujo sin línea, con tintas planas y formas sencillas a un estilo que le da importancia a la presencia de ésta, haciendo una búsqueda entre la línea más sencilla con sombreado hecho con trama y la línea más sensible y modulada, que permite llenar los fondos de detalles. Para todos los bocetos y el proceso de *concept* se utilizaron herramientas de trabajo digitales, en este caso el programa *Procreate*<sup>34</sup>.

Para la atmósfera que rodea a los exteriores, se buscó una ambientación cálida con una luz dorada constante, con la intención de transmitir ese ambien-

<sup>34</sup> Aplicación para dibujo y edición de fotos desarrollada en 2011 por Savage Interactive para iOS, aprovechando las posibilidades artísticas del iPad.



Fig. 28. Alejandro Revert: *concept art* de las casas de Luca y Leo, 2020  
Dibujo que muestra el contraste entre las dos fachadas



Fig. 29. Alejandro Revert: página del libro de arte de Luca y Leo, 2021  
Hoja de construcción de la casa de los abuelos de Leo



Fig. 30. Alejandro Revert: página del libro de arte de Luca y Leo, 2021  
Hoja de construcción de la casa de las abuelas de Luca

te veraniego que se produce en los pueblos valencianos del interior; y al mismo tiempo imitar el efecto dorado que se refleja con el carrete *Kodak Gold* para cámaras analógicas, que también les da a los fondos un toque nostálgico con sus colores cálidos y sus sombras en tonos morados y rojizos.

Para la forma del pueblo se tomó mucha inspiración de la estética de Bocairent: un pueblo rural sobre una montaña, que se adapta perfectamente a las formas del terreno independientemente de sus irregularidades. El primer plano que se puede observar en la figura 22, se inspira en los puentes y curvas que se encuentran en el Port de Bocairent.

Para la vegetación que lo rodea y sus accidentes geográficos, se tuvieron en cuenta aquellos que son típicos del clima mediterráneo-levantino. Los edificios, se representaron con perspectivas imposibles, figuras irregulares y deformaciones, con la intención de reforzar la idea de que están amontonados sobre la montaña.

Para cada una de las dos casas principales, primero se diseñó el exterior, sin tener en cuenta las dimensiones del interior, para tener más posibilidades expresivas y de deformación (por lo tanto hay una desvinculación con el tamaño de la fachada y los interiores). Una de las principales ideas que se quería reflejar era el contraste entre los dos edificios, con la intención de representar las diferencias entre las dos familias a través del aspecto de las dos viviendas (cada una refleja en su fachada la personalidad de aquellos que la habitan).

En el caso de la casa de los abuelos de Leo, se buscó crear un edificio en el que las deformaciones fuesen muy exageradas, tanto en el interior como en el exterior. Se buscó una figura alargada e irregular que diese una mayor sensación de inestabilidad. Se jugó mucho con las formas puntiagudas, en especial en la forja que presentan la ventana, balcones, puerta y terraza de la casa. Además, se representó la estructura de la casa mediante líneas menos rectas con formas muy irregulares, para dar una mayor sensación de deterioro.

Por el contrario, la casa de las abuelas de Luca tiene una estructura completamente distinta, se buscó hacerla más baja, más cuadrada y más acogedora, teniendo en cuenta que el cuadrado representa la estabilidad, característica esencial de la relación entre Luca y sus abuelas. Con unas líneas de entintado más rectas, prescindiendo de las formas tan irregulares que caracterizan la anterior vivienda, y formas redondeadas en la parte superior del edificio, que le dan un carácter más dulce, más estable y menos amenazador.

En cuanto a la paleta de colores de cada una de las fachadas, se hicieron unas pruebas de color para ver que gama representaría mejor la esencia de los propietarios de cada residencia. Al final se decidió que la casa de los abuelos de Leo presentaría unos colores oscuros y apagados, con un sub-tono frío, mientras que la casa de las abuelas de Luca tendría un tono amarillo, que recuerda a la calidez de la luz del sol.



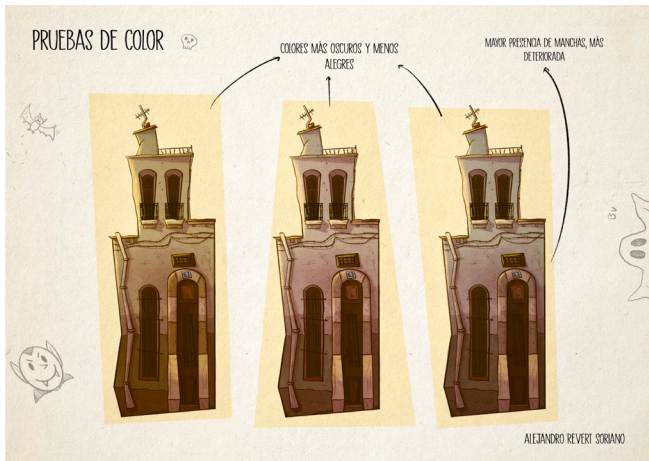


Fig. 31. Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021  
Prueba de color casa abuelos de Leo

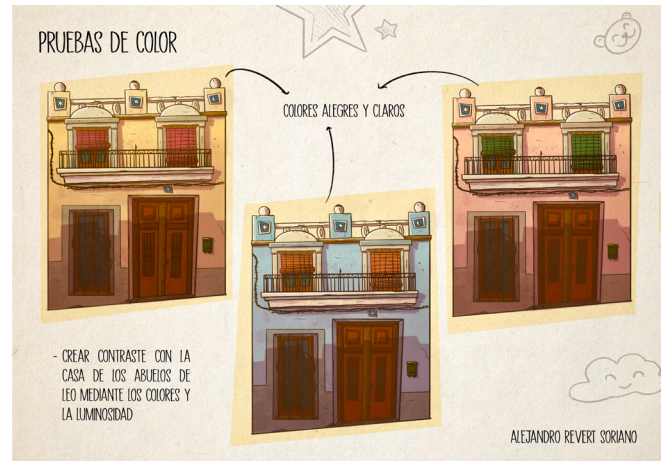


Fig. 32. Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021  
Prueba de color casa abuelas de Luca

La paleta de colores que se puede ver en el exterior también se extiende al interior de las casas. Para darle un aire más terrorífico, la casa de los abuelos de Leo tiene una atmósfera muy oscura, con tonalidades frías y una iluminación muy tenue, que juega con las luces en tonos fríos de la televisión encendida en la sala de estar. Las luces y sombras cobran formas alargadas para darle un aspecto más macabro. En el interior, también se mantienen las formas puntiagudas del exterior, dándole un aspecto digno de una pesadilla.

Sin embargo, el interior de la casa de las abuelas de Luca tiene una estética totalmente diferente. Los muebles no son tan puntiagudos ni tan deformes, tienen unas formas más redondeadas y regulares. El interior es muy luminoso, casi una continuación de la atmósfera que hay en el exterior, y predominan los tonos cálidos (anaranjados, tierra y rojos).

Como se quería hacer un *concept* que se pudiese adaptar al formato de la animación, se crearon unas cartas modelo de cada una de las plantas que iban a salir en la historia, para tener una mejor visión del espacio.

Fig. 33. Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021  
Plano de la primera planta de la casa de los abuelos de Leo

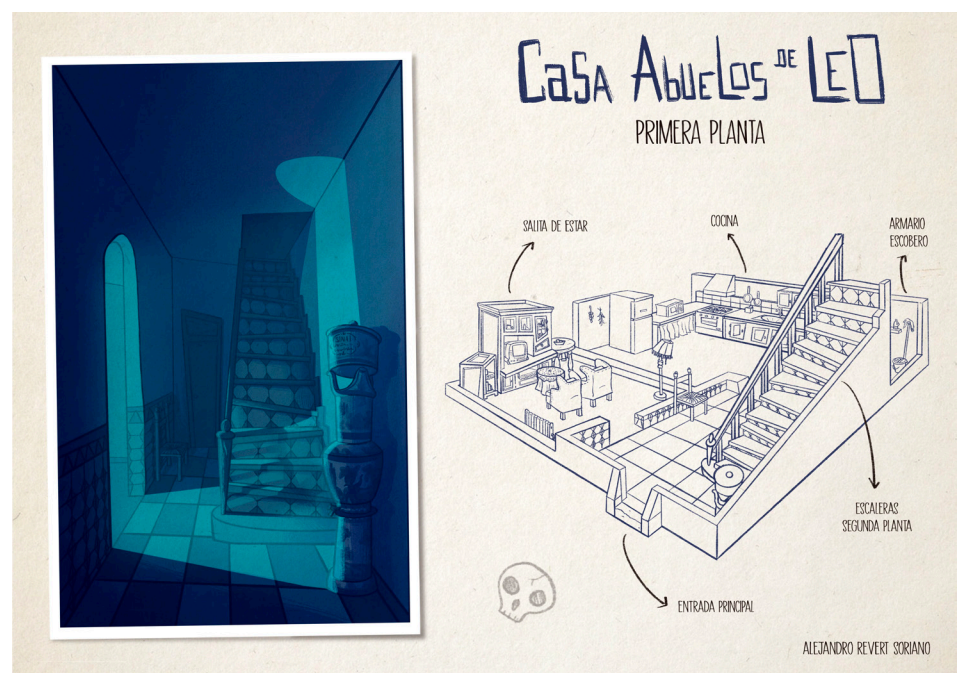


Fig. 34. Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021

Plano de la segunda planta de la casa de los abuelos de Leo

Fig. 32. Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021

Plano de la primera planta de la casa de las abuelas de Luca

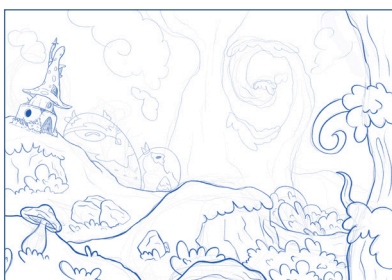
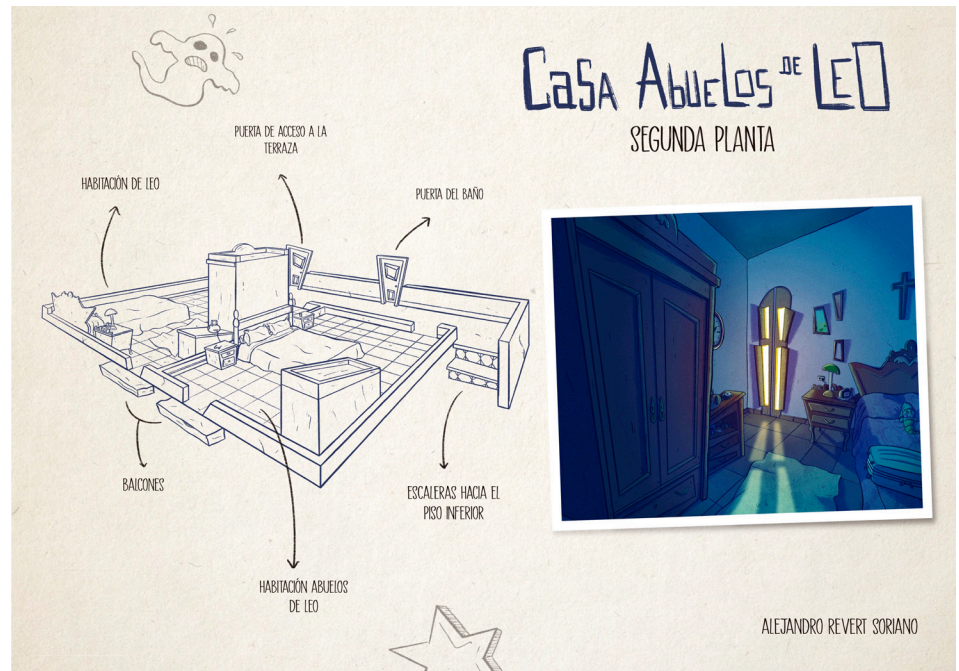


Fig. 36. Alejandro Revert: boceto del mundo de fantasía de Luca, 2021

Por último, se desarrolló el mundo de fantasía de Luca teniendo en cuenta la personalidad de la misma. Por lo tanto, es un mundo luminoso y alegre, en el que la presencia de las criaturas mágicas y los animales es fundamental.

También se tuvo en cuenta su obsesión por la naturaleza, por lo que el mundo representado es un ambiente rural, lleno de muchos tipos de vegetación distintos con formas redondeadas y retorcidas.

Se diseñaron los fondos con la idea de ocupar un pliego entero en la maquetación del cómic final. Además se preparó con espacios libres para poder dibujar a los personajes posteriormente.



Fig. 37. Lucía Sánchez: pack de chapas promocional

Una vez cerrada la fase de *concept*, se recopiló todo en un libro de arte (ver ANEXO II) que se divide en las fases principales: *concept* de personajes, cartas de personajes, *props* y fondos.

En el caso de tener que autopublicar el cómic, se realizaría un *crowdfunding* para recaudar el suficiente dinero y así poder llevar el proyecto adelante. Se ha creado una serie de productos de *merchandising* (ver ANEXO V) para recompensar a aquellos que decidan apoyar monetariamente el proyecto.

Los objetos promocionales son chapas, pegatinas, *tote bags* y tazas para acompañar al ejemplar impreso de *Luca y Leo*. Hay diseños que se han hecho a partir del trabajo de *concept*, para permitir a los seguidores ver un poco más del proceso de creación del cómic, y hay otros totalmente exclusivos.

Según el mecanismo habitual de *crowdfunding*, dependiendo del dinero que se done se recibirá un nivel de recompensa u otro. Por lo tanto cada uno de los *items* mencionados anteriormente sería una recompensa añadida a la recompensa base (el pack de chapas).

### 4.3.3. Producción

Para la realización de la muestra del cómic, se hizo mediante videollamadas el *storyboard* en sucio a partir del guión técnico (ver ANEXO III). En él se reflejaba, mediante un dibujo rápido y sin interés por las formas o el resultado, la estructura de cada una de las páginas, las poses de los personajes y los posibles juegos en el espacio extradiegético (viñetas que solapan unas a otras, páginas completas, viñetas sin delimitar, etc.).

Una vez finalizado dicho *storyboard*, se empezó a realizar otro más limpio, en el que sí que se buscaba una aproximación al diseño de los personajes (sin estar totalmente dentro del estilo, ya que posteriormente Lucía se encargaría de meterlos en el diseño a la hora de dibujar las poses definitivas que aparecerían en la página final).

Alejandro Revert se encargó en primer lugar de dibujar los fondos de cada una de las viñetas, teniendo en cuenta la composición y la pose que iban a presentar cada uno de los personajes que aparecen en el plano.

Posteriormente, Lucía Sánchez y Ana Belén Olmos dibujarían sobre los bocetos de Alejandro las poses de los personajes. Por una parte, Lucía realizaría una serie de páginas del *storyboard* mediante técnicas digitales y Ana Olmos realizaría el resto mediante técnicas tradicionales.

Los bocetos de los fondos, al realizarse mediante técnicas digitales, Lucía descargó el documento y realizó los bocetos de los personajes sobre la capa del fondo. En cambio Olmos imprimió los bocetos para poder trabajar sobre ellos.

Una vez hechas algunas páginas del *storyboard* en limpio, se seleccionaron algunas para poder realizar la muestra del cómic. Para hacer las páginas definitivas, se realizó un trabajo en cadena. Sobre la página abocetada, por una parte Lucía realizaba el dibujo definitivo y el entintado de los personajes que aparecían en la escena, mientras que por otra Alejandro realizaba el boceto definiti-

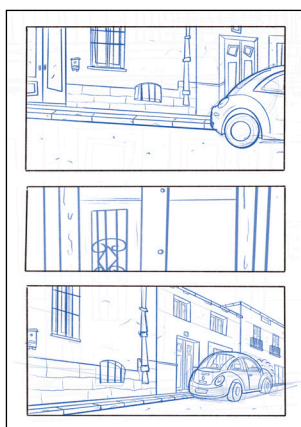


Fig. 38. Alejandro Revert: boceto de los fondos en el *storyboard* a limpio

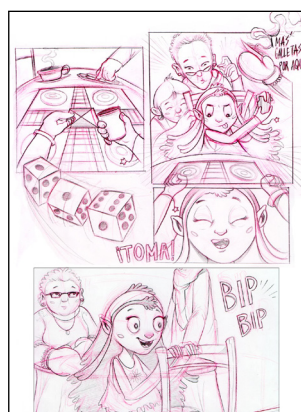


Fig. 39. *Storyboard* a limpio de la página 2

vo, el entintado y el coloreado del fondo. Mediante un trabajo de capas, Olmos coloreaba los personajes teniendo en cuenta la iluminación que había en la viñeta. Por último, Ana se encargaba de la maquetación final, poniendo los diálogos que aparecen en los bocadillos en la tipografía correspondiente y haciendo algunos retoques finales (ver ANEXO IV).



Fig. 40. Proceso de producción del cómic.

## 5. CONCLUSIONES

En este proyecto se ha querido crear un cómic que a parte de proporcionar entretenimiento, tenga un contenido moral claro con unos fines muy específicos. En mi caso, me interesaba explorar el campo de la educación porque en un futuro me gustaría dedicarme a la docencia, y este proyecto me parecía una buena oportunidad para hacerlo.

Como equipo, hemos querido crear una historia memorable con personajes con los que sea sencillo empatizar. Teníamos la intención de no crear una trama excesivamente compleja, debido al *target* al que está enfocado este contenido.

Estilísticamente, también nos hemos querido adecuar a este público, por lo que nos hemos inspirado en muchas fuentes de actualidad de diferentes disciplinas, centrándonos sobre todo en el mundo de la animación y del cómic.

Se ha intentado crear una historia, que pese a lo delicado que es el tema a tratar, fuese comprensible para el público más joven. Además añadiéndole posibles temas de conversación adicionales que pueden ser muy sugerentes para desarrollarlos en tertulias dialógicas, como por ejemplo la idea de que la ropa no tiene género (*outfit* de Leo en el mundo de fantasía de Luca), la importancia del desarrollo de la fantasía o los valores de la amistad.

El buen trabajo en equipo nos ha ayudado a crear un clima muy productivo que nos ha permitido desarrollar al máximo en muy poco tiempo el universo que rodea la historia, además de que los diferentes puntos de vista le han proporcionado mayor frescura al cómic.

Gracias a mis compañeras de equipo y a la ayuda de nuestro tutor he podido mejorar los resultados y aprender muchas herramientas interesantes que aplicaré en futuros proyectos (desde la metodología, a diferentes estilos y herramientas de trabajo digitales y tradicionales).

El uso habitual de las plataformas digitales de comunicación estos dos últimos cursos nos ha permitido una adaptación rápida al trabajo en equipo online, y hemos podido trabajar más a menudo sin la necesidad de hacerlo presencialmente. Sin embargo, sí que he echado un poco de menos las reuniones en equipo en persona para poder discutir algunos aspectos como el *storyboard* o el guion.

Aunque hemos desarrollado toda la parte de concept y todo el guion, el tiempo ha sido una limitación a tener en cuenta, por lo que no hemos podido desarrollar todo el proyecto como nos habría gustado. El proceso de concept nos ha ocupado más tiempo del que creíamos, además de que al desarrollar este trabajo paralelamente a las diferentes asignaturas que hemos tenido durante este curso, no hemos podido invertir todo el tiempo que hubiésemos querido.

Este trabajo no ha sido solo un proyecto académico, para mí ha significado mucho más debido a que he volcado en él reflexiones personales y he podido debatir temas muy interesantes con mis compañeras. Además, me ha servido

para explorar el lenguaje del cómic y mejorar a la hora de dibujar, colorear y entintar fondos.

Este trabajo me ha hecho darme cuenta de lo bien que trabajamos los tres en equipo y que a parte de ser amigos, también tenemos mucha afinidad y un buen ritmo de trabajo. En un futuro, me encantaría seguir trabajando con ellas para poder finalizar este cómic y realizar otros proyectos.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

BORDES, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra, 2017.

CARROLL, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid: Tres hermanas, 2015.

MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

MUÑOZ, David. *Escribir con viñetas, pensar en bocadillos*. Madrid: Es Pop Ediciones, 2020.

RODRÍGUEZ, J.L. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.

VILLAIN, Ludovic y Céline DEREGNAUCOURT. *Eli & Gaston: L'Esprit de l'automne*. Roubaix: Ankama, 2019.

### REFERENCIAS EN LÍNEA

GRAY, Conan. The Story. En: *Kid Krow* [en línea] Letras.com [consulta: 11 junio 2021] Disponible en: <https://www.letras.com/conan-gray/the-story/>

RODRIGO, Olivia. hope ur ok. En: *Sour* [en línea] Letras.com [consulta: 11 junio 2021] Disponible en: <https://www.letras.com/olivia-rodrigo/hope-ur-ok/>

SWIFT, Taylor. seven. En: *folklore* [en línea] Letras.com [consulta: 11 junio 2021] Disponible en: <https://www.letras.com/taylor-swift/seven/>

### REFERENCIAS MUSICALES

GRAY, Conan. The Story. En: *Kid Krow* [CD]. Nueva York: Republic Records, 2020.

RODRIGO, Olivia. hope ur ok. En: *Sour* [CD]. Santa Mónica: Geffen Records, 2021.

SWIFT, Taylor. seven. En: *folklore* [CD]. Nueva York: Republic Records, 2020.

### FILMOGRAFÍA

*Gravity Falls* [serie de televisión]. Dirigida por Alex HIRSCH. Estados Unidos: Disney, 2012.

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Plataforma <i>Teams</i> , a través de la cual se han realizado las reuniones con el equipo y el tutor.....	8
<b>Figura 2.</b> <i>Flechas y Pelayos</i> , 1941. Número 149 del 12 de octubre.....	11
<b>Figura 3.</b> Quino: <i>Mafalda</i> . Tira cómica que critica la situación insostenible a nivel global.....	11
<b>Figura 4.</b> Jen Wang: <i>El príncipe y la modista</i> , 2018. Muestra la relación romántica entre una mujer cisgénero y una mujer transgénero.....	11
<b>Figura 5.</b> <i>El-le(s)</i> (2021). Proyecto de publicación independiente que aborda temáticas de género.....	12
<b>Figura 6.</b> Joanna Ho: <i>Eyes That Kiss in the Corners</i> , 2021. Libro infantil que reflexiona sobre la autoestima y cuestiones raciales.....	12
<b>Figura 7.</b> John Tenniel: grabado para <i>Alicia en el país de las maravillas</i> , 1865. La Reina de Corazones enfrentándose a Alicia.....	15
<b>Figura 8.</b> John Tenniel: grabado para <i>Alicia en el país de las maravillas</i> , 1865. El Rey y la Reina de Corazones en el juicio.....	15
<b>Figura 9.</b> Disney: <i>Alicia en el país de las maravillas</i> , 1951. Los desmedidos cambios de tamaño de Alicia.....	15
<b>Figura 10.</b> Taylor Swift junto a Olivia Rodrigo en los Brit Awards, 2021.....	16
<b>Figura 11.</b> Olivia Rodrigo: portada de <i>Sour</i> , 2021.....	16
<b>Figura 12.</b> Conan Gray: portada de <i>Kid Krow</i> , 2020. Disco que incluye la canción <i>The Story</i> .....	17
<b>Figura 13.</b> Taylor Swift: portada de <i>Folklore</i> , 2020.....	17
<b>Figura 14.</b> Winsor McCay: <i>Little Nemo in Slumberland</i> , 1905-1911. Utilización de la perspectiva clásica creando una falsa sensación de profundidad.....	19
<b>Figura 15.</b> Pénélope Bagieu: <i>Trois Jours</i> , 2014. Fondo plano que utiliza el símbolo de la escalera.....	19
<b>Figura 16.</b> Seth: <i>Ventiladores Clyde</i> , 2000. Maqueta construida por el autor como referencia para la novela gráfica.....	19
<b>Figura 17.</b> Alex Hirsch: <i>Gravity Falls</i> , 2012. Personajes principales de la serie.....	20
<b>Figura 18.</b> Alex Hirsch: <i>Gravity Falls</i> , 2012. Naturaleza representada mediante formas sencillas.....	21
<b>Figura 19.</b> Alex Hirsch: <i>Gravity Falls</i> , 2012. <i>Mystery Shack</i> .....	21
<b>Figura 20.</b> Alex Hirsch: <i>Gravity Falls</i> , 2012. Mansión Northwest.....	21
<b>Figura 21.</b> Céline Deregnacourt: <i>Eli &amp; Gastón: El espíritu del otoño</i> , 2019. Naturaleza representada mediante formas redondeadas simples y colores vibrantes.....	22
<b>Figura 22.</b> Alejandro Revert: fondo para <i>Luca y Leo</i> , 2021. Naturaleza representada mediante formas redondeadas y colores vibrantes.....	22



**Figura 23.** Lucía Sánchez y Alejandro Revert: primeros bocetos de Luca y Leo, 2019.....22

**Figura 24.** Alejandro Revert: fotografías del casco antiguo de Bocairent con cámara réflex, 2020.....23

**Figura 25.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Bocetos de la arquitectura de Bocairent i Ontinyent.....23

**Figura 26.** Alejandro Revert: fondo de la portada del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Las casas presentan las fachadas coloridas características del barrio de la Vila en Ontinyent y de la Vila Joiosa.....23

**Figura 27.** Vista de las casas que se encuentran en los restos de la muralla del barrio de la Vila, Ontinyent.....23

**Figura 28.** Alejandro Revert: *concept art* de las casas de *Luca y Leo*, 2020. Dibujo que muestra el contraste entre las dos fachadas.....24

**Figura 29.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Hoja de construcción de la casa de los abuelos de Leo.....24

**Figura 30.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Hoja de construcción de la casa de las abuelas de Luca.....24

**Figura 31.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Prueba de color casa de los abuelos de Leo.....25

**Figura 32.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Prueba de color casa de las abuelas de Luca.....25

**Figura 33.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Plano de la primera planta de de la casa de los abuelos de Leo.....25

**Figura 34.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Plano de la segunda planta de la casa de los abuelos de Leo.....26

**Figura 35.** Alejandro Revert: página del libro de arte de *Luca y Leo*, 2021. Plano de la primera planta de la casa de las abuelas de Luca.....26

**Figura 36.** Alejandro Revert: boceto del mundo de fantasía de Luca, 2021.....26

**Figura 37.** Lucía Sánchez: pack de chapas promocional.....27

**Figura 38.** Alejandro Revert: boceto de los fondos en el *storyboard* a limpio.....27

**Figura 39.** *Storyboard* a limpio de la página 2.....27

**Figura 40.** Proceso de producción del cómic.....28

## 8. ANEXOS

En el archivo adjunto al TFG se pueden ver en forma de anexos los contenidos del proceso de desarrollo de *Luca y Leo*:

*ANEXO I. GUIÓN TÉCNICO*

*ANEXO II. LIBRO DE ARTE*

*ANEXO III. STORYBOARD*

*ANEXO IV. ENTINTADO Y PÁGINAS DEFINITIVAS*

*ANEXO V. MUESTRA DEL CÓMIC Y MERCHANDISING*