

Ibrahim Castillo Cabrera  
Grado en Bellas Artes  
Ámbito de Ilustración y Animación  
Facultad de Humanidades, sección de Bellas Artes  
Tutor: Moneiba Lemes Lemes  
Curso 2019-2020



The background of the image is a watercolor-style wash in shades of light blue, teal, and pale green. The colors are blended and layered, creating a soft, ethereal texture. There are darker, more saturated patches of blue and green, particularly towards the top and bottom edges, which contrast with the lighter, misty areas in the center.

*“¿De modo que contamos historias para tratar de ponernos de acuerdo con el mundo,  
para armonizar nuestras vidas con la realidad?”  
(Campbell, 1991, pág 28.)*

**05**

**1. INICIO**

1.1 Resúmen	05
1.2 Palabras clave	05
1.3 Introducción	06

---

**45**

**5. Conclusión**

5.1 Conclusión	45
----------------	----

---

**08**

**2. PLANTEAMIENTO**

2.1 Metodología	08
2.2 Objetivos	10
2.3 Cronograma	11

---

**47**

**6. FUENTES**

6.1 Bibliografía	47
6.2 Webgrafía	48

---

**13**

**3. INVESTIGACIÓN**

3.1 Contexto	13
3.2 Referentes	17

---

**49**

**7. Anexos**

7.1 Anexos	49
------------	----

---

**26**

**4. LA OBRA**

4.1 Guión	26
4.2 Los personajes	29
4.3 Escenarios	32
4.4 El cómic	33
4.5 Portada y contraportada	37
4.6 Rotulación y maquetación	43

---



INICIO

## Resumen

“Demiurgoland” cuenta la historia de cómo un pintoresco grupo de personajes aparecen sin razón alguna en un parque de atracciones y son obligados a sobrevivir a los continuos ataques de un monstruo vestido como la mascota de dicho parque.

Este trabajo muestra el proceso de creación de un cómic, desde la reproducción hasta la maquetación final. La realización de este proyecto ha contado con el uso de técnicas digitales desde el inicio, además de estar apoyado con softwares de edición y maquetación.

Se trata de deconstruir el proceso creativo que se desempeña durante el desarrollo de una narración mediante una sucesión de imágenes complementadas con texto escrito. Todo ello ambientado desde la idea de un constructo argumental arquetípico, respetando las leyes no escritas que forman parte de la cultura popular del mismo, el “Slasher”.

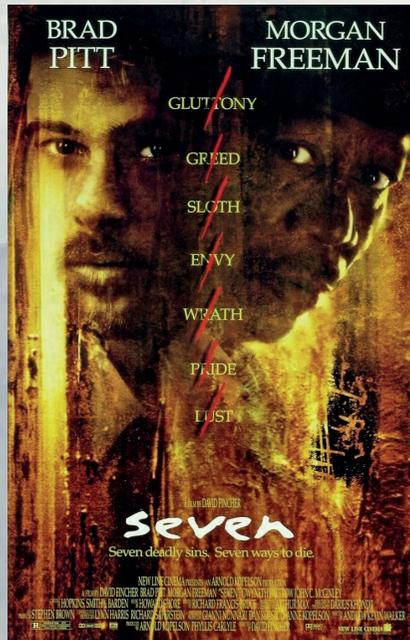
No solo se trata de narrar una historia sino de jugar lo más posible con la metanarrativa y romper la cuarta pared, viendo como se desenvuelven un grupo de personajes en una historia desestructurada por culpa de sus autores. Además de contribuir al medio con una visión propia de los elementos narrativos antes mencionados.

## Palabras clave

*Metanarrativa, cuarta pared, novela gráfica, cómic, género slasher.*

# Introducción

Este proyecto nace de la necesidad que tengo desde pequeño de contar historias y de la gran pasión que siento por el mundo del cómic. La idea de este cómic ya se había fraguado en los primeros años de carrera, pasando por infinidad de cambios desde un cómic para niños en el que se pretendía explicar la mitología japonesa, hasta una historia detectivesca al más puro estilo de “Seven<sup>1</sup>”. Sin embargo, en la búsqueda de referentes para la elaboración de este trabajo acabe leyendo “Entender el cómic, el arte invisible” de Scott McCloud dándome cuenta de la fuerte presencia de la cuarta pared en dicha obra, lo que despertó mi interés y me llevó a investigar sobre la misma, estudiando un gran número de ejemplos prácticos. Las posibilidades que brinda el formato para unir la metanarrativa, la cuarta pared y mis ganas de confeccionar un cómic desde cero, fue la motivación perfecta para realizar este proyecto. Además, en el transcurso de este trabajo, el mismo cómic ha mostrado cosas curiosas como, la forma en la que se ha concebido la historia la cual usa el propio formato físico del cómic para romper la cuarta pared, esto dificulta su adaptación a formatos como el cine o la televisión.



1 Película SEVEN, David Fincher 1996.



PLANTEAMIENTO

# Metodología

Para la creación de un cómic es necesario un guión con una trama interesante y un desarrollo sólido, para ello busqué obras que analizan distintos elementos y recursos narrativos, para poder hacer una historia que fuera más allá de la estructura clásica (inicio, nudo y desenlace) y brindasen otras opciones, no solo para la trama general sino para las subtramas o el origen de los personajes. Acabé descubriendo una obra tremendamente interesante, “El viaje del escritor” de Christopher Vogler. En general, explican estructuras narrativas comparándolas con mitos e historias religiosas, llegando a la estructura clásica del viaje del héroe, donde el autor define las siguientes etapas para una construcción estándar de un mito.

“El mundo ordinario” es el estado cero del protagonista es cual se ve amenazado por “La llamada de la aventura” la cual es el conflicto principal de la obra, además de presentar la figura a la figura antagonica, “Rechazo de la llamada” momento el cual el personaje principal no acepta su destino y se cuestiona por qué a él, “Encuentro con el mentor” el protagonista se encuentra con un personaje que actúa como catalizador de la trama, animando a que acuda a la aventura, “La travesía del primer umbral” es cuando se presenta el primer obstáculo a vencer, en el segundo acto “Las pruebas, los aliados, los enemigos” se presentan varios obstáculos a modo de presentación de personajes teniendo a aliados o enemigos dentro de ese grupo, “La aproximación a la caverna más profunda” esto se traduce a una serie de retos los cuales preparan al elenco protagónico para el conflicto final, “La odisea” o clímax el cual es el obstáculo final, “La recompensa” el momento tras superar o no prueba final, el tercer acto, “El camino de regreso” en el camino de vuelta el protagonista se enfrenta a una última batalla por aquello que consiguió en la prueba final, “El regreso” El elenco protagónico vuelve a su mundo de origen pero sin ser los mismos tras el viaje. (Vogler, 2002)

Con la ayuda de estos autores y a un video del youtuber llamado Agujeros de guión<sup>2</sup> donde de manera cómica pero muy acertada, explica etapas parecidas a las anteriores pero enfocadas para la construcción del guión de una película de Hollywood, dicha estructura se divide en tres actos.

El primero o “zona de confort” donde el protagonista está en un mundo con su propio status quo, este se rompe gracias al incitador o la aparición de la fuerza antagonista siendo el eje principal del conflicto y quien gana la primera confrontación, el segundo acto es donde se genera el primer giro argumental el cual pone patas arriba la trama, a esto se le llama punto medio y es el grueso del metraje, el tercer acto y el último es en el que se soluciona la trama pero antes debe de surgir el segundo giro, este suele ser la caída final del protagonista de ahí que en este punto del guión muera el mentor o el personaje más cercano del protagonista, todo parece perdido pero algo hace que el personaje principal consiga fuerza teniendo la segunda confrontación la cual gana dicho personaje, por último todo vuelve a una nueva normalidad en la cual el elenco ha cambiado o crecido como personas, siendo un punto a favor o en contra para ellos. (Garrido, 2019).

Se realizó un esquema narrativo propio, analizando, fragmentando y recomponiendo las etapas antes mencionadas.

Lo siguiente fue pensar en los personajes de la historia algunos salieron antes y otros después pero lo importante de cada uno fue definir su pasado salga o no en el comic.

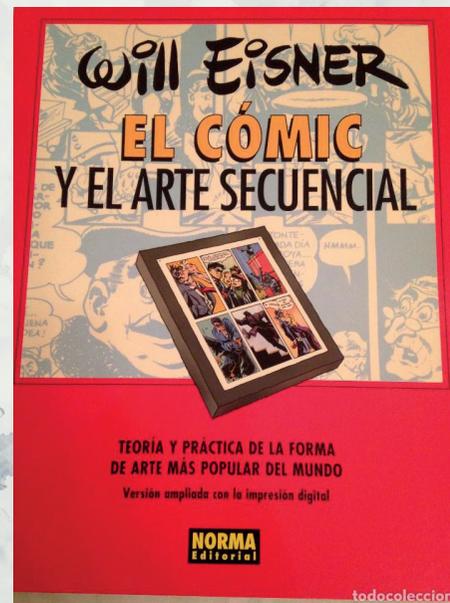
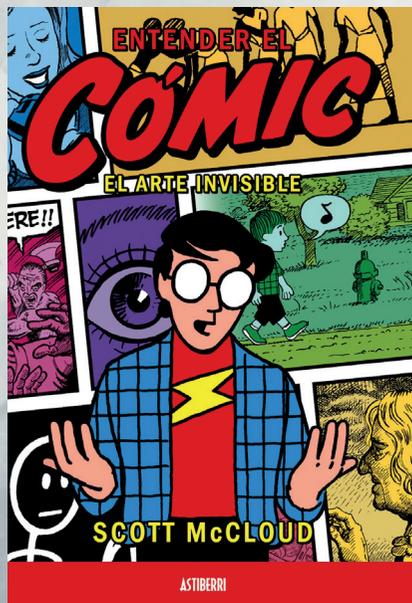
<sup>2</sup> Véase en web grafía AGUJEROS DE GUIÓN, Youtube

Teniendo escrito el guión y diseñados los personajes se procede a hacer los bocetos de las páginas para ello se requirió la ayuda de dos libros que siempre han sido referentes para mí como son “Entender el cómic, el arte invisible<sup>3</sup>” de Scott McCloud y “El cómic y el arte secuencial<sup>4</sup>” de Will Eisner, estos libros son mis principales guías para la narración visual de este TFG, enseñándome cómo manejar los ritmos, el tiempo y los elementos que componen un cómic más allá de dibujos estáticos que representan momentos en sucesión de un relato. En los bocetos se distribuye la acción se componen las páginas a nivel visual y se dibujan las poses de los personajes, estos bocetos se refinan añadiendo expresiones faciales y se corrigen errores anatómicos o en los fondos.

A continuación se procede a pasar los dibujos a tinta y a colorear o sombrear el resultado, en este caso el cómic será en blanco y negro salvo alguna excepción.

Por último se maqueta el cómic añadiendo cosas como globos y cuadros de texto, se presta especial atención a que no afecten a la narrativa del cómic.

Por último se piensa en cómo sería el cómic en físico además de pensar un título y cómo será la cubierta exterior, para ello se investigó portadas tanto de películas como de cómics para saber qué es lo que funciona en esos productos y llegar a una opción viable.



3 Véase bibliografía ENTENDER EL CÓMIC, EL ARTE INVISIBLE, McCloud (2016).

4 Véase bibliografía EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL, Eisner (2007).

# Objetivos

## Generales.

- Crear una obra cimentada en la metanarrativa y la cuarta pared.
- Crear un cómic que se pueda presentar en una editorial.

## Específicos.

- Designar un formato para la historia y que favorezca al uso de los elementos del trabajo.
- Investigar y construir una historia que se adecue a lo ya antes mencionado.
- Investigar, estudiar y crear personajes interesantes. Tanto su personalidad, su origen y aspecto físico.
- Investigar y crear escenarios viables para la historia a contar.
- Escribir un guión que sea sólido, entretenido y que juegue todo lo posible con la metanarrativa y rompa todo lo posible la cuarta pared siendo esto la base de la obra.
- Diseñar un estilo gráfico que unifique todos los elementos visuales del cómic.
- Lograr que el cómic sea entretenido, interesante y divertido sobretodo.
- Mostrar como es el proceso de creación de un cómic con sus pros y contras.

# Cronograma

- Preproducción: Lluvia de ideas, búsqueda de referentes, escaleta, diseño de personajes y escenarios.
- Producción: Guión, bocetos, tintas.
- Postproducción: Edición de texto y globos de texto, maquetación.





AN INVESTIGATION

# Contexto

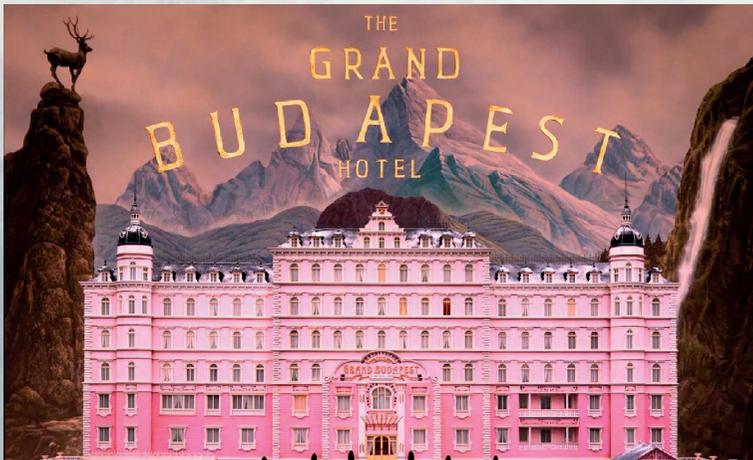
¿Qué es la metanarrativa? ¿que es la cuarta pared? Estas son las dos principales preguntas a responder en este proyecto y trataremos de hacerlo a continuación.

## Metanarrativa.

“Una novela autoconsciente, en pocas palabras, es una novela que hace alarde sistemáticamente de su propia condición de artificio, explorando la relación conflictiva entre un artificio con apariencia real y la realidad” (Alter, 1975)

El término “Meta<sup>5</sup>” proveniente de la preposición griega y el prefijo *meta-* (μετά-) significa “después” o “más allá”. Por tanto, el término “metanarrativa o metaficción significa más allá de la narrativa o la ficción, siendo esto una forma de construcción narrativa que busca hacer autoconsciente a la propia obra de su estado como objeto de ficción incluyendo historias dentro de otras.

Se tiene como ejemplo la película de **“Gran hotel Budapest” de Wes Anderson<sup>6</sup>** donde casi la totalidad del metraje es una historia contada por uno de los protagonistas dentro de la misma.



5 Véase en web grafía META (PREFIJO), Wikipedia.

6 Película GRAN HOTEL BUDAPEST, Wes Anderson, (2014).

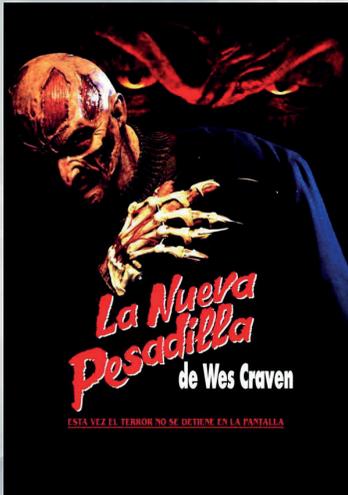
Dichas historias son contempladas como distintas realidades, ya que estas pueden llegar a influir en en el relato troncal.

¿Pero esto es del todo correcto? ¿En que afecta a la “primera” realidad la “segunda”? incluso si la obra se basa en un personaje contando una historia, si eso no afecta a la primera no se diferenciaría de otros elementos narrativos como pueden ser el flash back.

Por eso cuando una realidad afecta a la otra lo entenderlo como: una forma narrativa con una construcción que busca hacer autoconsciente a la propia obra de su estado como objeto de ficción incluyendo historias dentro de otras siendo estas influyentes entre las historias que construyen la totalidad de la obra.

Un muy buen ejemplo es la película “**La nueva pesadilla de Wes Craven**”<sup>7</sup> donde Wes craven director de “**Pesadilla en Elm street**”<sup>8</sup> está escribiendo un guión para una próxima secuela, los protagonistas tras pasar por varios ataques del antagonista descubren que el guión antes mencionado es el filme que hemos estado viendo desde el principio. Por otro lado el antagonista es originario de la primera película de Pesadilla en Elm street siendo esta una película que no aparece de manera explícita, ni es una precuela de La nueva pesadilla de Wes Craven.

“Gran hotel Budapest” no llega a ser metanarrativa pues la construcción de su trama es un gran flash back.



#### Cuarta pared.

“La acción ocurre en una sala en la que uno de los muros ha sido levantado por la varita mágica de Melpómene y ha sido sustituido por un hueco. Los personajes no saben que hay ahí un público.” (Stendhal, 1823)

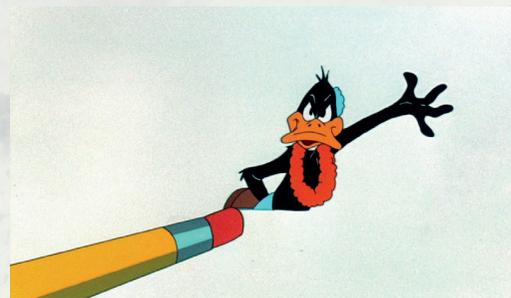
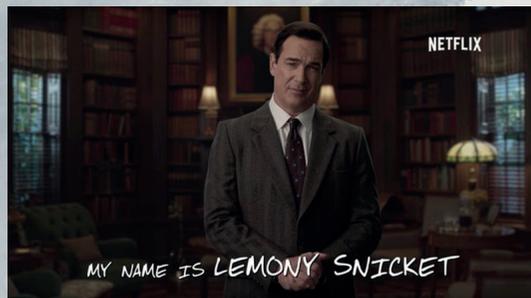
La cuarta pared, aunque haya existido desde los albores de la palabra escrita, Diderot<sup>9</sup>, (1758), la describe como: “Imaginad justo al borde del teatro un gran muro que os separa del escenario: interpretad como si la tela no se levantara”.

7 Película LA NUEVA PESADILLA DE WES CRAVEN, Wes Craven (1994).

8 Película PESADILLA EN ELM STREET, Wes Craven (1984).

9 Véase en web grafía DENIS DIDEROT, Wikipedia.

En su obra teatral llamada “discours sur la poésie dramatique”, insta a los actores a actuar como si el telón no se hubiese levantado. La idea comienza a desarrollarse, por supuesto, dentro de estos límites, definiendo el término como un problema de los actores de ser incapaces de ignorar al público haciendo que la actuación no fuese creíble. Sin embargo, podemos asumir que la idea va mucho más allá. La definición convencional sobre la cuarta pared se refiere a ella como el muro invisible que separa al espectador de los personajes, siendo “el romper la cuarta pared” la forma en la que el personaje se comunica directamente con los espectadores, la forma más común es que el personaje en cuestión mire a cámara y hable hacia el espectador. Dirigirse ante el espectador no tiene por qué romper la cuarta pared, pero reconocer la naturaleza misma de un personaje como un elemento narrativo y no como un individuo real, puede llegar a romperla sin necesidad de reconocer la existencia de un público o interactuar con él. Podríamos decir que el teatro de improvisación interactivo, además de ser una de las corrientes escénicas más desaprovechadas y una profunda fosa común donde acaban los sueños y el talento, es un punto de partida; a día de hoy, para encontrar todos los matices de la Cuarta Pared. En esta corriente, cada personaje hace la misma función que un narrador, pues incluye dentro del universo que representa al espectador. Dado que esta es una regla presentada dentro del mismo universo, podría decirse que la cuarta pared queda en pie pese a ser vulnerada, pues el espectador forma parte del universo establecido por la obra. En la serie literaria “**Una serie de catastróficas desdichas**”<sup>10</sup>, el personaje llamado Lemony Snicket ejerce tanto de personaje activo como de narrador incluso entrando de manera etérea en la escena sin modificarla. Esto es porque dentro de la trama Lemony Snicket ha escrito la historia de los protagonistas. Esto a primera vista se podría definir como una ruptura de la cuarta pared pero no es del todo así porque el personaje no es consciente de su condición de personaje ficticio, pero sí de narrador porque él está narrando una historia para un público dentro de su universo pero no nos habla a nosotros expresamente. Para que sea una ruptura total de la cuarta pared tiene que pasar lo siguiente: primero el personaje tiene que ser consciente de que es un personaje de ficción, segundo tiene que ser consciente de que su mundo es ficticio y tercero el personaje tiene que ser consciente de que el espectador existe. Un ejemplo que expone esto a la perfección es el episodio “**Duck amuck**” de **Los Looney Tunes**<sup>11</sup>, donde el pato Lucas se pelea con el animador del propio capítulo, por que este no dibuja un escenario impidiendo que el capítulo comience. Esto ejemplifica perfectamente la definición de romper la cuarta pared pues el pato Lucas es consciente de que es un personaje ficticio, también es consciente de que su mundo no es real y además la motivación del personaje es entretener al espectador, reconociendo que este existe.



10 Véase bibliografía UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS, Handler, Helquist (1999)  
 11 Cortometraje DUCK AMUCK, Chuck Jones, (1953).

### **Género slasher.**

El género Slasher es un subgénero del cine de terror, el término es un anglicismo el cual significa “acuchillador”.

Lo que lo diferencia de todos los demás son sus “características”, que aunque flexibles son muy marcadas las cuales son, un antagonista psicópata y asesino, este puede ser una persona con imperiosos deseos de venganza o un ser sobrenatural o metahumano con imperiosos deseos de venganza, que persigue y asesina a un grupo de jóvenes de moral flexible los cuales se encuentran en un sitio aislado, estos personajes cumplen una serie de requisitos arquetípicos como los siguientes, el rudo o capitán del equipo deportivo de su universidad o instituto, la “sexy” este personaje se sexualiza varias veces en la película, además suele ser novia del personaje antes mencionado, el alivio cómico este arquetipo se puede dividir en dos, el fumador de marihuana siendo esto el centro de su carga cómica y el afroamericano, personaje que le da la variedad étnica al grupo y el primero en morir, por último la “final girl” es el personaje que deriva de las características de los demás personajes, siendo virgen y astenia por lo que suele ser el personaje superviviente y la que se enfrenta al antagonista.

Estas reglas se mantienen hasta que sea una secuela o se parodia el género, aquí es donde las normas se deforman dando pie a por ejemplo otro arquetipo, “el entendido” personaje que es fan del género y sabes como funcionan estas normas dando otro enfoque y razonamiento a los sucesos del metraje.

# Referentes

Los referentes al ser obras ya terminadas, las cuales se pueden usar para emular o tener como guía a la hora de elaborar un proyecto, son la base del mismo.

Estando presente esto desde el inicio como se puede ver en los conceptos básicos de este cómic, los cuales son, una historia de género slasher y que la narrativa del mismo se cimiente en la ruptura de la cuarta pared.

El primer punto hace inevitable pensar en películas como: “Viernes 13<sup>12</sup>, Pesadilla en Elm street, La serie slasher, Jeepers creepers o Scream”. Todas ellas cumplen una serie de requisitos arquetípicos que las hace diferenciarse de otros géneros, siendo esto el objetivo inicial cuando se concibió la idea del comic por eso esta historia debía tener primero, un grupo de personajes los cuales se encuentran en un sitio cerrado y aislado, además de que estos mueren uno por uno a manos de un asesino o un ser metahumano, hasta que solo quedase en pie la protagonista o también llamada en el ámbito de las películas de slasher como la “final girl”.

Las obras que se enfocan en el segundo punto pueden ser las siguientes: Funny games, “Annie Hall, Dogville o Scary movie”. Donde el juego de la cuarta pared está bastante presente, como en Annie Hall donde Woody Allen hace de protagonista, director de la película y narrador, pero uno omnisciente y presente como un personaje activo de la misma historia aportando gran parte al concepto de uno de los personajes del proyecto.

En obras como “Deadpool mata al universo Marvel o Duck amuck” donde el equipo creativo aparece y es parte activa en la trama es un punto de gran importancia para la elaboración de la misma ya que el antagonista y el narrador son “el guionista y el dibujante” del cómic.



## Viernes 13 (2009)

Remake del clásico film de terror. A pesar de los consejos de la policía y de los lugareños, Clay se adentra en el espeluznante y legendario bosque de Crystal Lake para buscar a su hermana desaparecida. Cuenta con la ayuda de una joven que ha ido al bosque a pasar un fin de semana con un grupo de amigos. Lo que ignoran es que han entrado en el área de acción de un siniestro asesino: Jason Voorhees.

Esta obra cinematográfica es la prueba perfecta de una película del género slasher respetando la estética y sus normas arquetípicas, siendo el ejemplo más claro de construcción de una historia de estas características.

Además de que la secuencia inicial de persecución del cómic está fuertemente inspirada en las lentas y desesperantes persecuciones en la que participa el antagonista de esta película.

---

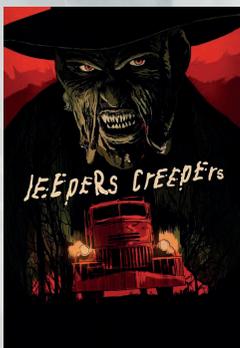
12 Véase en web grafía VIERNES 13 (2009), Filmaffinity



## Scream.

Un año después del asesinato de su madre, Sidney (Neve Campbell) vuelve a vivir una situación angustiosa: mientras un terrible psicópata tiene aterrizado al barrio, su padre está siempre ausente y su novio está a punto de romper con ella.

Sirviendo para lo mismo que el ejemplo anterior, pero con el añadido que la película es una parodia de todo el género slasher, deconstruyendo los tropos del mismo, lo que fue muy útil para la visión general que tiene el guión del proyecto.



## Jeepers Creepers

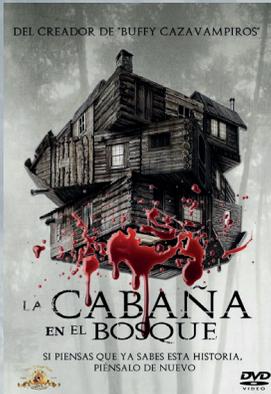
Trish Jenner (Gina Philips) y su hermano menor Derry (Justin Long) cruzan los Estados Unidos en coche, en un viaje largo y aburrido cuya monotonía sólo se rompe por sus continuas discusiones. De pronto, en mitad de ninguna parte, descubren una iglesia abandonada cuyo tejado está cubierto por una espesa bandada de cuervos y ven como un misterioso personaje arroja un bulto al interior de una gran boca del alcantarillado. A partir de ese momento comienzan una huida aterradora, perseguidos por una de las criaturas más letales que se pueda imaginar.

El rasgo más característico de esta película al igual que Pesadilla en Elm street es la personalidad del antagonista lo que hace que el público se posicione a su favor. Este es uno de los objetivos a la hora de crear al antagonista del cómic ya que se pretendía parodiar a la figura arquetípica del asesino en este género.

## Pesadilla en Elm street: La nueva pesadilla de Wes Craven.

A diferencia de las partes anteriores de la saga, esta no ocurre a los personajes, sino a los actores que los interpretaron en la primera entrega. Wes Craven vuelve a reunir al elenco original de "Pesadilla en Elm Street" para filmar la última entrega de la saga, pero durante el rodaje, la actriz Heather Lagenkamp empezará a soñar con Freddy, como ocurría en las anteriores películas, pero se da cuenta de que un demonio ha adoptado la imagen del asesino para aterrizar a los miembros del equipo.

El elemento del guión en esta película inspiró que los personajes de este proyecto salieran de otras historias además de la implementación del cómic dentro del propio salió de esta película.



### **Cabaña en el bosque.**

Cinco estudiantes universitarios se preparan para pasar el fin de semana en una cabaña situada en un remoto bosque y sin medios de comunicación con el exterior. En el sótano encuentran una extraña colección de recuerdos; entre ellos, un diario que habla de la antigua familia que ocupó la casa. Mientras tanto, un par de técnicos en una planta industrial se están preparando para una operación desconocida. Están filmando a los jóvenes con cámaras ocultas y a través del diseño de la cabaña, el uso de sofisticados controles ambientales y la liberación de drogas en el aire, los técnicos manipulan el medio ambiente asemejándose a un arquetipo de terror.

El hecho de que todo sea un plan para que la trama se mueva y que eso salga mal fue lo que inspiró parte del rumbo que lleva la historia de este proyecto.



### **Las Meninas de Velasquez y Saturno devorando a su hijo de Goya.**

Las obras pictóricas que iniciaron mi interés por la cuarta pared son Las Meninas de Velásquez y Saturno devorando a su hijo de Goya.

Gracias a Las meninas y descubrir su relación con la cuarta pared gracias a su genialidad compositiva y conceptual fue lo que impulsó en gran medida este proyecto.

Además de Saturno devorando a su hijo y su inquietante mirada al espectador buscando complicidad con el mismo inspiró parte del concepto del antagonista.





### **Annie Hall.**

Alvy Singer, un cuarentón bastante neurótico, trabaja como humorista en clubs nocturnos. Tras romper con Annie, reflexiona sobre su vida, rememorando sus amores, sus matrimonios, pero sobre todo su relación con Annie. Al final, llega a la conclusión de que son sus manías y obsesiones las que siempre acaban arruinando su relación con las mujeres.

El personaje que interpreta Woody Allen es la principal inspiración del personaje del narrador en el cómic, ya que los dos son los narradores de su historia, personajes físicos dentro de la misma e incluso modelan la trama para que esta avance.

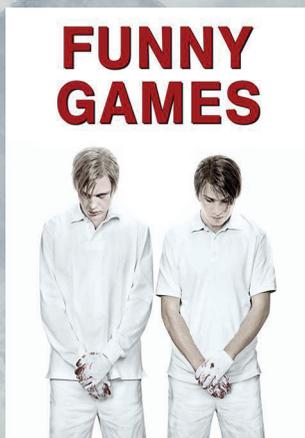
### **Una serie de catastróficas desdichas.**

Violet, Klaus y Sunny Baudelaire, tres niños huérfanos, son adoptados primero por unos extraños parientes y después por Lemony Snicket (el narrador de la historia). También se hace cargo de los Baudelaire el astuto y ambicioso Conde Olaf cuyo objetivo es arrebatarnos la herencia. Violet, la mayor, tiene catorce años y es la más valiente de los tres. Klaus, de doce años, es muy inteligente y vive obsesionado con el mundo de las palabras. Sunny, la pequeña, habla un lenguaje que solo sus hermanos pueden entender.

El personaje de Lemony Snicket fue no solo la otra parte de la inspiración para el concepto del personaje del narrador sino que también para su aspecto. Además cuando aparece dicho personaje actúa como lo haría Lemony Snicket dando una larga exposición sobre algo relevante en la trama, cortando la acción de la misma como se puede ver en la escena en la noria de este proyecto.

### **Duck Amuck.**

Duck Amuck es un cortometraje animado de 1953 producido por Warner Bros. como parte de la serie Merrie Melodies y es protagonizado por el Pato Lucas, quien es atormentado por un anónimo animador que cambia constantemente los fondos, ropa, voz, apariencia e incluso forma del pato. El animador cambia todo a medida que Lucas trata de poner orden, e incluso malinterpreta sus demandas.



### Funny games.

Anna, Georg y su hijo Georgie van a pasar las vacaciones a su bonita casa a orillas de un lago. Sus vecinos Fred y Eva han llegado antes que ellos. Las dos parejas quedan para jugar al golf al día siguiente. Mientras padre e hijo preparan el velero, Anna prepara la cena. De repente, Peter, un joven muy educado que se aloja en casa de los vecinos, se presenta para pedir que le presten algunos huevos porque a Eva no le queda ninguno. De repente, Anna se pregunta cómo ha podido entrar en la casa. El joven le explica que Fred le ha enseñado un agujero que hay en la cerca.

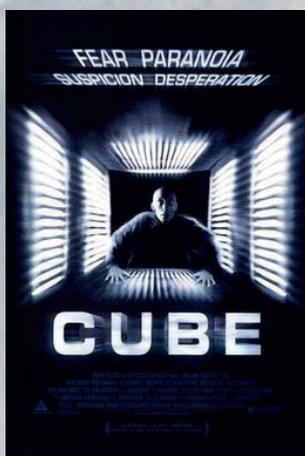
El concepto detrás de esta película el cual es que todo lo que hacen los protagonistas es por el simple hecho de entretener al público inspiró la motivación del antagonista y por ende la razón principal que mueve la historia de este proyecto.



### Esto no es una pipa de Magritte.

Este cuadro inspiró el uso del mismo formato físico del cómic como elemento para romper la cuarta pared de ahí que una de las páginas esté rota adrede.

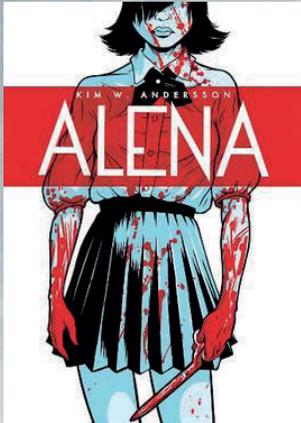
Ya que este cuadro juega con la complicidad del espectador y del autor sacando a este último de la narrativa visual del cuadro con el texto en la parte inferior del mismo.



### Cube.

Seis personas aparecen encerradas en un complejo laberinto de habitaciones cúbicas que esconde trampas mortales. No saben cómo llegaron allí, pero pronto descubren que deberán resolver ciertos enigmas y sortear con habilidad todas las trampas si quieren sobrevivir.

Esta película inspiró el inicio del cómic donde todos los protagonistas están encerrados en una sala e intentan escapar de ella.



### Alena de Kim W. Anderson

La vida de Alena es un completo infierno.

Al poco de cambiarse a un internado de pijos, ya sufre el acoso de Filippa y de las otras chicas del equipo de lacrosse. Pero Josefin no piensa dejar que su mejor amiga Alena siga aguantando de esta manera ni al rector ni a las sesiones de tutoría ni a Victoria ni a nadie más en esta vil escuela. Si Alena no responde a los ataques recibidos, Josefin tomará el control. Solo hay un problema. Josefin lleva muerta un año. (casadellibro.com)

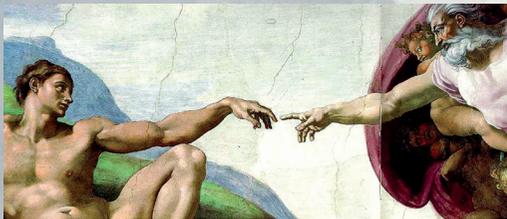
La estética de las dos primeras páginas del proyecto está profundamente inspirada en la página noventa y ocho de ese cómic, además de parte de la estética general del trabajo siendo el uso de zonas puramente negras sin el uso de degradados en los personajes.



### Evil dead.

Cinco chicos van a pasar el fin de semana a una cabaña perdida en un espeso bosque en las montañas de Tennessee. Una vez instalados, y cuando se encuentran cenando, la trampilla que da acceso al sótano se abre de golpe. Extrañados, deciden bajar a investigar. Allí encuentran un magnetófono, un extraño cuchillo ritual y un libro antiquísimo. (FILMAFFINITY)

Las dos primeras páginas de cómic están inspiradas en las persecuciones que tan bien caracterizan a esta saga de películas, usando planos abiertos y subjetivos acompañados por planos detalles y contrapicados para dar mayor énfasis a la escena en cuestión.



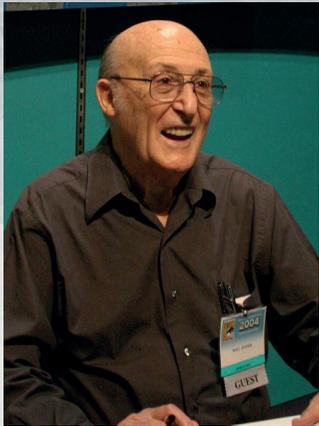
### La capilla Sixtina.

La primera viñeta de la página nueve aprovecha la iconicidad y el mensaje de la escena del fresco de Miguel Angel.

Se recurre a la alegoría de la vida representada en la escena de la unión de las manos entre Dios y Adán para presentar a uno de los personajes principales además de contextualizar una escena después de un un fundido a negro en la página ocho.

## Entender el cómic, el arte invisible.

A pesar del creciente número de cómics y novelas gráficas al alcance de los lectores, el número de ensayos sobre el medio es increíblemente escaso. En este libro, sin embargo, Scott McCloud nos muestra que el cómic se merece sobradamente un estudio en profundidad. *Entender el cómic. El arte invisible* está considerada como la obra definitiva sobre la teoría del cómic como forma artística y medio de comunicación. Explora la definición de “cómic”, el desarrollo histórico del medio, su vocabulario y las diversas formas en las que se han usado esos elementos.



### Will Eisner.

Fue un influyente historietista estadounidense, creador del famoso personaje The Spirit en 1941 y popularizador del concepto de novela gráfica a partir de 1978. Además de su carrera como historietista, Eisner enseñó las técnicas del cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, y escribió dos obras fundamentales acerca de su creación: *El cómic y el arte secuencial* (Comics and Sequential Art, 1985) y *La narración gráfica* (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996).

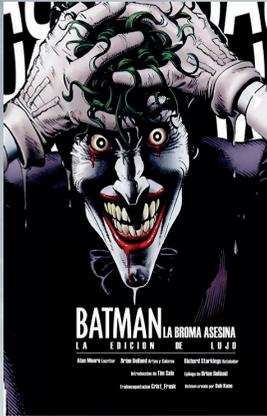
Junto a Steve Mc Cloud son los dos principales pilares en la narrativa general de este proyecto, sus enseñanzas con los ritmos y composición narrativa es lo que hace que este cómic sea como es.



### Scooby Doo

- Los cinco personajes, bajo la agencia “Mystery, Inc.”, viajan alrededor del mundo resolviendo misterios que involucran fantasmas u otro tipo de criaturas sobrenaturales. Al final de cada episodio, los villanos se descubren, quitándose sus disfraces, ofreciendo una solución racional a cada trama criminal.

El recurso visual más famoso de esta serie televisiva es cuando ocurre una persecución y los personajes recorren la escena de lado a lado, recurriendo a un plano general el cual fue usado para representar la primera escena de la página once de este proyecto.



### Batman: La broma asesina.

Relata los orígenes del supervillano más carismático del mundo del cómic, el Joker, y ofrece una inolvidable interpretación sobre la perturbadora relación entre el Hombre Murciélago y su mayor enemigo. Una retorcida historia de locura y perseverancia en la que el Príncipe Payaso del Crimen lleva al límite al Caballero Oscuro y al Comisario Gordon.

Esta obra inspiró gran parte del estilo narrativo de este proyecto pero dentro del mismo se usó ciertas páginas de este para la composición de la página dieciocho.

Ya que se podían usar para exponer perfectamente el entorno donde se encuentran los personajes y la propia explicación que hace el narrador en dicha secuencia.

Además de inspirar la pose del personaje que sostiene un paraguas de la página dieciséis, siendo el modelo el antagonista de Batman “El Pingüino”.





LA QUBRA

# Guión

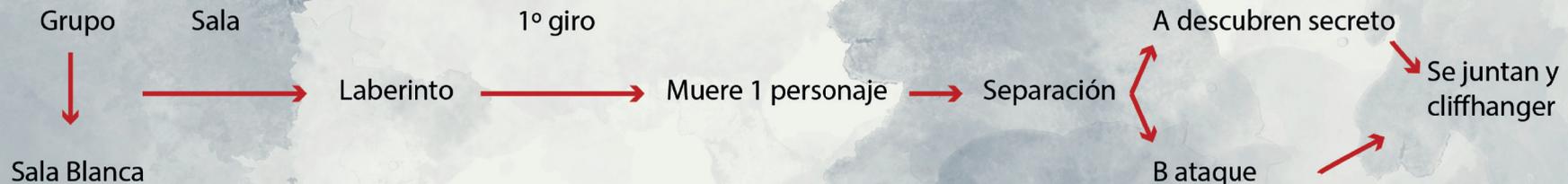
El guión como con cualquier proyecto empieza con una idea la cual es un cómic de género Slasher y que la narrativa se cimiente en la ruptura de la cuarta pared, para ello es necesario deconstruir el género parodiando si hace falta, lo que nos lleva directamente al punto fuerte de la historia ya que el autor de la misma es el antagonista, eso pasa claramente en obras como "Duck amuck o Deadpool mata al universo Marvel", los protagonistas se enfrentan a un enemigo realmente inevitable que a priori es omnisciente.

Si la intención es parodiar al género lo obvio es que el villano no sea alguien desalmado e implacable y más aún si el mismo es uno de los autores de la historia en la que participa por ende la historia está desestructurada ya que al ser dos personas quienes están confeccionando un comic este se les descontrola por diferencias creativas como se puede ver en la discusión de las primeras páginas del mismo<sup>13</sup>.

Por otro lado está la figura del narrador, se llega a la conclusión de que no solo tiene que contar una serie de sucesos sino que también implicarse más como un coautor que intenta arreglar la historia e incluso impulsar el mismo la trama.

Otro detalle que ayuda a que el cómic sea consciente de su posición como obra de ficción es el hecho de que cada uno de los protagonistas vienen de historias aisladas y no de universos paralelos, esto lo que consiguen es no crear un multiverso haciendo que la historia obtenga el título de metanarrativa.

Teniendo esto y la localización en la que se ubica la historia la cual al final se decide que sea un parque de atracciones, piensa a su vez como son los personajes del cómic, posteriormente se procede a escribir un esquema donde estén reflejados los eventos que conforman la totalidad de la historia, a esto se le llama escaleta. La escaleta refleja el primer capítulo ya que al estar desestructurada la historia, esta deja algo de libertad a la improvisación, por esto la escaleta engloba aproximadamente entre veinte y treinta páginas las cuales finalizan con un cliffhanger o recurso narrativo que consiste en colocar a los protagonistas de la historia en una situación extrema al final de un capítulo.



13 Véase Demiurgoland página 1-5

El guión al ser un escrito que contiene los diálogos y las indicaciones técnicas necesarias para la realización de una obra audiovisual engloba de una manera más concreta y abundante los sucesos que transcurren en el cómic a realizar. Teniendo el guión hecho ya se tiene claro varias cosas como la división de la acción por páginas, así se controla cómo y cuándo poner los momentos de tensión ya que el hecho de que el lector pase la página es algo que aunque se llega a pasar por alto es bastante importante de cara a controlar el suspense de la historia a la hora de contarla.

El guión sigue un formato específico, aunque al ser el dibujante y el único que trabaja con él se omite ciertas especificaciones por comodidad y libertad creativa, lo primero es especificar numéricamente la página y la escena, así al dibujar es más fácil saber cuáles escenas forman qué secuencia.

Lo siguiente es especificar las características de la escena escribiendo si es en el exterior o interior, el momento del día y el nombre de la localización, todo esto de manera abreviada.

Los sucesos de cada una de las escenas se engloban al principio para tener total libertad para dividir la acción a la hora de dibujar los bocetos. Lo último es escribir los diálogos poniendo el nombre de quien es el que está hablando arriba del propio diálogo para su fácil distinción.

Guión D. Ibrahim

Página 1  
Escena 1

Ext/noche/bosque cedro

La CHICA corre por un tétrico bosque de cedros, huye de algo y lucha contra sus heridas sangrantes de una sustancia negra como la tinta.

La CHICA se cae por el cansancio y escucha por el crujido de las hojas que algo se acerca.

Voz off

DIBUJANTE:

Vale... A ver qué te parece. La chica atraviesa un bosque de cedro, huyendo del asesino.

GUIONISTA:

Sí, eh...no. Espera ¿Qué? ¿Cuándo pasa eso?

Dibujante:

\*suspiro\*

Al empezar, ya sabes, como en los Slasher... Una primera muerte, así, para abrir el apetito antes de la historia principal.

Guionista:

En fin, vamos a ver...

La estructura que sigue el guión empieza con una secuencia que aunque está descontextualizada es un principio dramático llamado arma de Chéjov<sup>14</sup> siendo un elemento importante en capítulos futuros, posteriormente se obvia el primer punto, “zona de confort”, para introducir al personaje principal el cual es el último personaje que llega a un lugar desconocido siendo esto el catalizador de la trama de este capítulo. Tras encontrar un camino y seguir adelante se presenta parte del pasado de uno de los protagonistas para que poco después este muera, esto a priori es un error a la hora de narrar una historia ya que estas preparando al espectador para la muerte de este personaje, forzandolo a tener un lazo emocional en muy poco tiempo, pero esto es algo intencionado porque tras la muerte del personaje en el primer giro argumental del capítulo el antagonista remarca que quien tenía que morir es otro personaje uno que no tiene ni tendrá origen ya que está diseñado para ello. A estas alturas de guión en vez de proceder al clímax se procede a guiar a los personajes hacia un cliffhanger el cual interrumpe la explicación más importante de la trama, esto debería generar una sensación de querer leer el siguiente capítulo.

---

14 Véase en web grafía ARMA DE CHÉJOV Wikipedia.

# Los personajes

El diseño de personajes consiste en pensar y dibujar de manera coherente las características de los personajes que componen una obra visual.

Este paso sirve para definir la personalidad y aspecto de los personajes de la historia ya que ellos son los que hacen que la misma se mueva. Para la realización de este paso se escribió las características físicas y psicológicas de los personajes, además de su edad y un resumen de su historia previa.

## Jason Kraven

Edad 39, caucásico, 1,80 cm, pelo corto con un gran flequillo pelirrojo, nariz aguileña, cara alargada y expresión cansada, cejas gruesas y postura algo encorvada.

Amante de los cómics y las historias de terror es creado por el dibujante y el guionista de esta historia.

Su objetivo es morir en todos los cómics que el dibujante y el guionista creen y ser un personaje que entienda cómo actuar en esas situaciones por conocer la estructura de esas historias.

Este personaje es el contrapunto al arquetipo de las historias slasher como puede ser el personaje de Randy en la película *Scream* siendo este el que rompe los tropos de la historia ya que el al ser un aficionado del medio sabe como funcionan estos y cómo evitarlos.

## El narrador

Edad entre 50 y 60 años, 1,70 cm, pelo corto con un peinado de tupé, nariz respingona, varias arrugas en la cara, mofletes caídos, un fino bigote, viste siempre un elegante traje con doble abotonado.

Guionista del cómic, intenta arreglar los errores del dibujante del mismo.

## El monstruo (dibujante).

El monstruo tenía que ser algo relacionado con el parque de atracciones por eso se decidió que fuese la mascota del parque ya que así se aprovecha la disyuntiva entre algo con apariencia tierna como puede ser la mascota de un parque de atracciones y además es un brutal asesino.

El diseño de su traje está profundamente basado en el monstruo de las galletas de "Barrio sésamo" pero el monstruo en realidad es un gran cúmulo de tinta dentro del traje, esto hace alusión a la tinta usada para dibujar el cómic de ahí el nombre de "Demiurgoland" inspirado en la figura platónica de Demiurgo<sup>15</sup> "el falso creador".

---

15 Véase en web grafía DEMIURGO, Wikipedia.

## **El viejo.**

Hombre de avanzada edad 60 o 70 años, pelo canoso, nariz aguileña y grande, pómulos marcados y un bigote de colonizador, baja estatura, vestido con un traje igual al del monstruo, blande un paraguas.

Un personaje desconocido originario de otra historia, ahora está siendo controlado por el monstruo, de ahí que chorree tinta.

Ingrid Bergman, como la protagonista de Casablanca<sup>16</sup>, su verdadero nombre es 230995.

Edad 18, caucásica, piel clara, 1.60m, curvas pero no muy caderona, pechos grandes y con un lunar encima del pecho derecho.

Melena corta y lisa le suele tapar el ojo izquierdo, ojos azules, cejas arregladas pero rectas y algo inclinadas, nariz respingona con el puente de la nariz recto, labios algo gruesos, pómulos marcados y mandíbula delicada pero angulosa.

Realmente es una mujer avispa esmeralda, llena de cicatrices por el cuerpo, con un agujón debajo de la mandíbula y con las alas arrancadas.

Ingrid vivía en un planeta que ella llamaba "Hogar" el cual funcionaba como colmena

y este estaba controlado por una reina que a su vez controlaba a sus habitantes como una mente colmena en pos de la supremacía de su raza,, Ingrid y sus compañeras infestaban otros planetas.

Un día de camino a un planeta para colonizarlo sufrió un accidente que no recuerda,

escapa del control mental de su reina y acaba en una nave terrícola camino de los bajos fondos de New Tokyo donde es esclava sexual de lujo.

Posteriormente ella escapa y dedica su vida a estafar para poder salir del planeta ya que el suyo se acerca a la tierra para colonizarlo.

## **Elyx.**

Edad 35, baja estatura, pelo largo que te tapa los ojos, nariz gruesa pero respingona, constitución gruesa y bello en los brazos y pecho.

Elyx nunca conoció a sus padres y se crió en un orfanato donde le cuidaba una clériga elfa llamada Yunne la cual Elyx siempre trató como una madre pero un día unos demonios atacaron el orfanato cuando este se encontraba con su mejor amigo Yvrill

cuando se encontraban yendo por leña, todos murieron y cuando todo estaba perdido para ellos Yunne seguía viva pero no por mucho tiempo, ella les cuenta que los estaba criando para que en el futuro pudieran vencer a Yihamit y encerrarlo en una lámpara para que vuelva a ser un genio.

Elyx y Yvrill van a la aventura llegando al volcán donde estaba (malo) pero Elyx y su amigo pierden la batalla y la lámpara,

Yvrill muere y Yihamit le dice que en 5 años él volverá y dominará la tierra por con la lámpara él será todopoderoso.

Elyx escapa como puede y llega a una cabaña en Urug'hai donde Nilay su futuro maestro de alquimia lo cura y lo adiestra pero Elyx solo se dedica a esquivar sus demonios internos consumiendo drogas alquímicas.

## **Audrey Parks Scott.**

Edad 20, afroamericana, 175 cm, delgada, poco pecho, con el pelo afro cejas un poco pobladas y muchos aros en una oreja en la otra solo uno.

Audrey vivió casi toda su vida en Atlanta con su familia adoptiva, ellos eran de clase media y poseían un bar donde ella trabajaba después de

---

<sup>16</sup> Película CASABLANCA, Michael Curtiz (1942).

la escuela para ayudar a sus padres hasta que consigue una beca para ir a la universidad de Princeton la cual aprovecha para estudiar ciencias políticas, allí funda un movimiento activista por igualdad y derechos humanos, un día la invitan a una fiesta donde borracha acaba jugando a 30 minutos en el paraíso y por desgracia le toca con un chico el cual lleva una revista de humor que ataca a Audrey y su movimiento. En el armario él habla con ella e intenta tener una relación sexual con ella pero la reacción de Audrey es desmesurada, agrediendo y este acaba muriendo por un accidental golpe en la cabeza, Audrey estaba encerrada en un armario sin poder salir y sus gritos no se podían escuchar por el ruido de la fiesta.

### **Rober.**

Edad 60, 180cm, delgado, poco pelo y canoso, nariz gruesa, desaliñado y con un cigarrillo siempre entre los labios.

Está basado en el personaje de twitter Rober Wido.

Es un personaje improvisado, de hecho su aparición es forzada, apareciendo de la nada y con todos los personajes conociéndolo. Debía ser quien muriese primero pero al dibujante le cae en gracia y no quiere acabar con él.

### **Arturo.**

Edad 30, rey de Inglaterra, ex gladiador, residencia Menhir de los druidas, lugar de nacimiento alguna Aldea Celta.

Celta, 180cm, constitución fornida, calvo, ojos verdes grandes y mentón firme, cicatrices faciales.

Arthur tenía un nombre antes de ser un esclavo de Roma. Se convirtió en uno de los gladiadores más famosos y ascendió hasta convertirse en catafracto imperial.

Sin embargo, su mayor hazaña fue llevar al emperador hasta la última fortaleza del imperio occidental, en las Bretañas.

Allí fue nombrado por el moribundo emperador como legítimo heredero al trono de los herederos de Roma, el Rey Arturo, Portador de la hoja infalible.

# Escenarios

Los escenarios son las localizaciones donde transcurre la acción y también han de ser diseñados para enfatizar la sensación de confusión se recurre a la improvisación de estos lugares pero aun así siguen estando pensados y que por lo menos dos estaban muy claros y su concepto fue plasmado previamente a la confección del cómic, como puede ser el laberinto de espejos o la torre de vigilancia.

Además se hicieron pruebas de cómo sería la estética del proyecto dibujando escenas aunque estas estén descontextualizadas, pero aun así que transmitieran la esencia de "Demiurgoland".

La elección de los escenarios surge por una discusión donde se pusieron dos opciones en cuenta, un parque de atracciones y un submarino, esta disonancia fue lo que hizo que seleccionara esta localizaciones.

Por un lado un parque de atracciones es un sitio de diversión donde se puede aprovechar la característica de que un sitio así es un lugar de disfrute y por eso puede se puede coger un camino contrario y llegar a ser aterrador como puede pasar con los payasos.

La elección de un submarino es una muy buena opción, ya que es uno de los sitios más alejados y peligrosos que puede haber, no solo por estar a muchísimos metros bajo el mar sino por lo estrecho de su infraestructura.

Finalmente se seleccionan las dos posibilidades forzando a la historia a ir por todos los escenarios, ya que la historia da paso a ello.



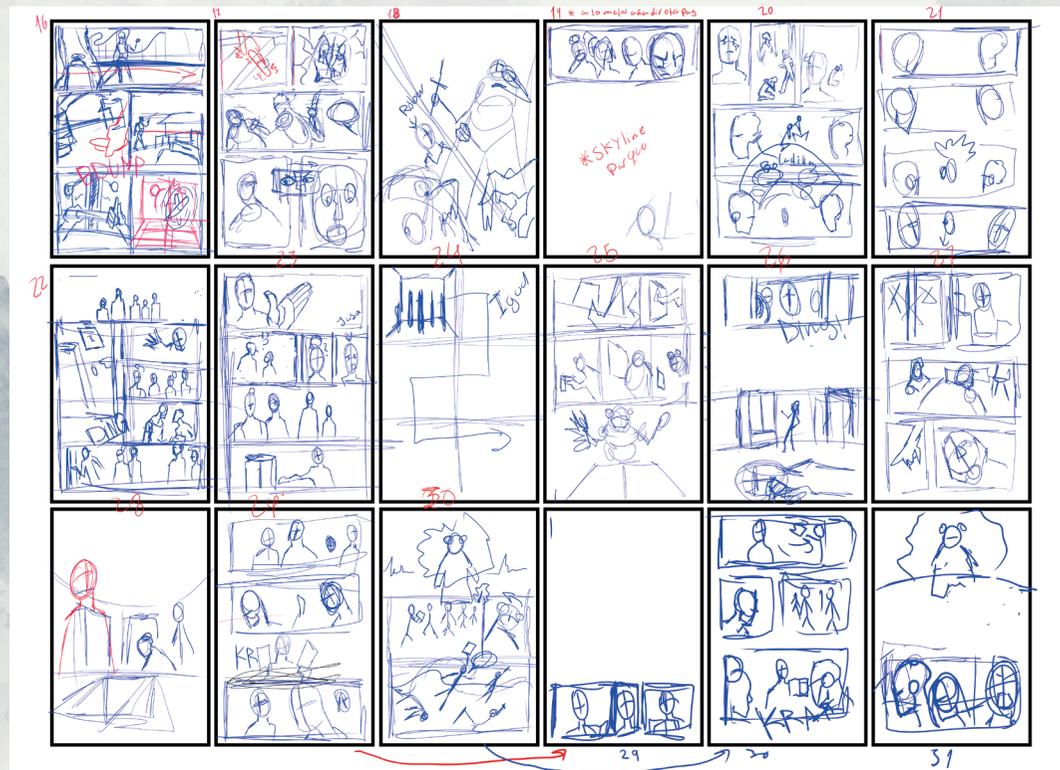
# El cómic

El cómic al ser un relato explicado mediante viñetas que contienen ilustraciones, en el que algunas o todas pueden tener texto da la posibilidad de contar historias prescindiendo del movimiento dando al lector la tarea de imaginar dicha acción.

La elaboración de la parte visual de este proyecto comienza con dibujar miniaturas que contengan de manera esquemática la división de las viñetas y un acercamiento a la composición de las páginas, por eso su ilegibilidad.

El formato de las páginas del cómic se decidió que fuese en vertical con una lectura de viñetas occidental en “z”, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

En este caso y como el resto de los dibujos de este trabajo están realizados con técnicas ilustrativas digitales, más concretamente con el software de dibujo “clip studio paint”.



La producción de los bocetos empieza con plantear los límites de las viñetas aunque estas en un principio no son dibujadas a sangre estas deben de tener un límite en la página, aunque esto se rompa en viñetas que ocupen la totalidad del soporte. Las celdas se configuran de manera definitiva para ahorrar tiempo y no repetir este paso ya que al dibujar en digital siempre se trabaja con el boceto original pues este se puede omitir de manera más rápida que si se realizara en tradicional. Los dibujos son realizados con delineados a color para reconocer de manera más fácil los elementos en las viñetas, los elementos son dibujados de manera esquemática ya que lo que importa a estas alturas de proyecto es que las poses y los fondos sean coherentes. Posteriormente se procede a pulir detalles y a implementar en los dibujos elementos como pueden ser expresiones faciales y la ropa de los personajes.



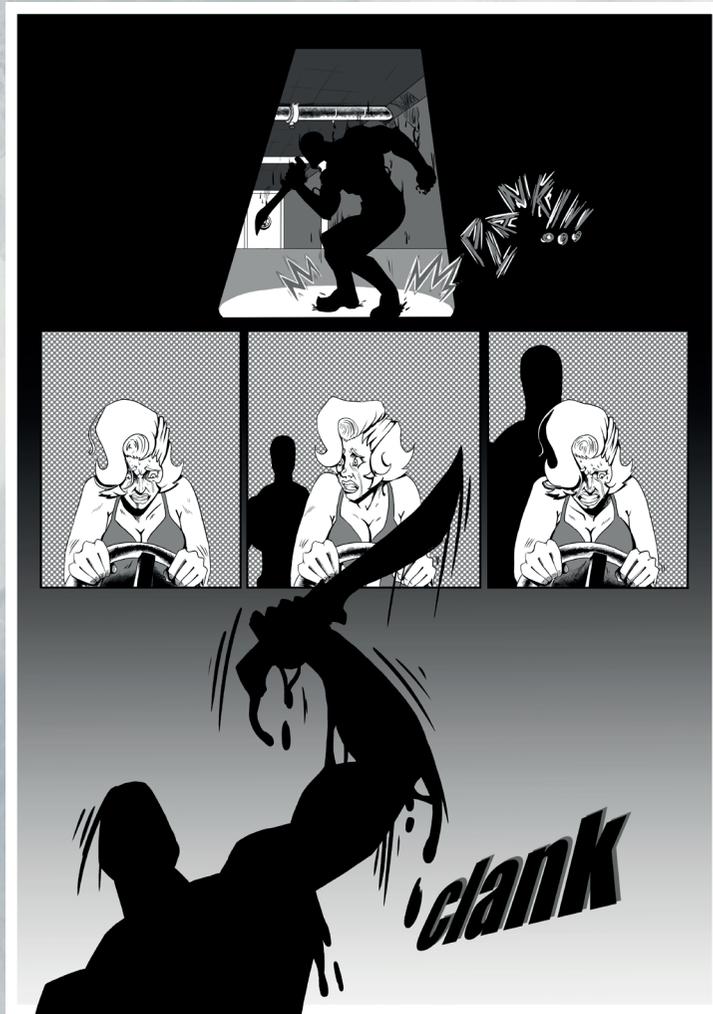
Esta etapa es la más importante de cara a la parte visual del cómic ya que aquí es donde se define la estética general del proyecto, es aspecto final de los personajes y cómo estos se desenvuelven en una escena real.

Se aportan detalles como la calidad del contorno o se implementan las sombras, degradados o tramas que forman la historia que se está viendo, siendo esto lo que diferencia a este trabajo de los demás.

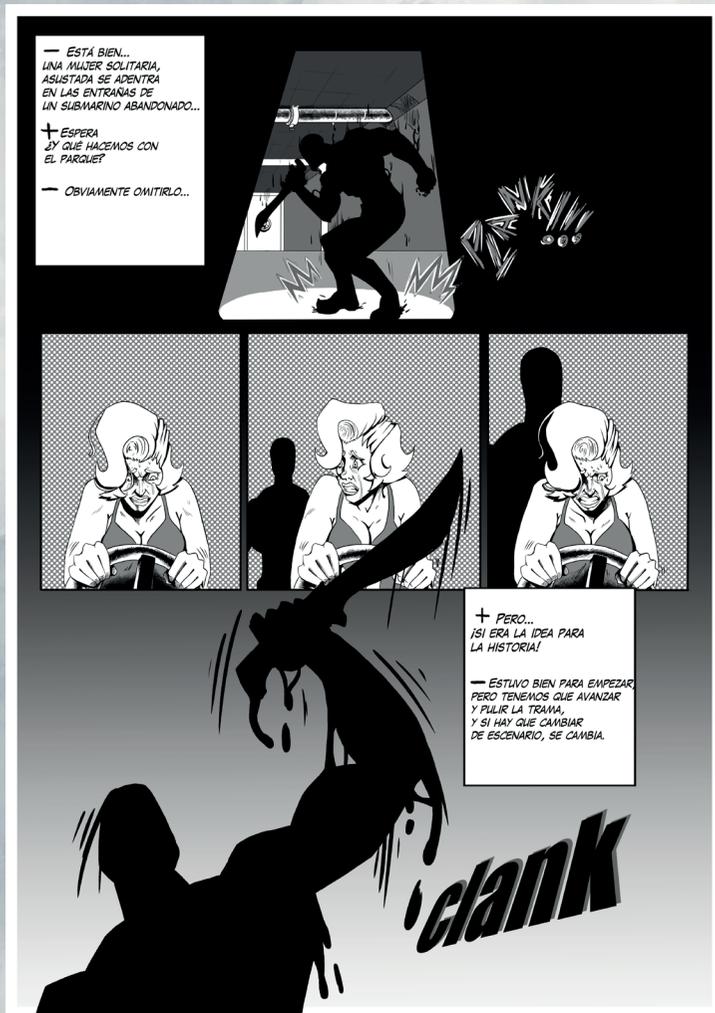
Primero se procede a delinear toda la viñeta, eso delimita las formas y los deja todo preparado para implementar los tonos de la escena.

Se decidió en un principio que el cómic fuese en blanco y negro, sombras en negro, además de degradados en el fondo.

La sangre es roja ya que en el proyecto aparece tinta la cual si el trabajo es puramente monotonal se puede llegar a confundir estos dos fluidos.



Existen dentro del cómic ciertas excepciones a las características generales del proyecto como puede se puede ver en la página doce donde se aprecia una viñeta en color ya que el uso del color si ser la sangre es un recurso narrativo el cual representa el pasado de los personajes u otros mundos estando presente por ejemplo en los cómics de las páginas treinta y dos y treinta y tres y en el agua que aparece detrás del monstruo en la última página.



# Portada y contraportada

Para la portada al ser lo primero que se ve nada más agarrar un cómic debe ser icónica, que representa la esencia de la obra y que no haga ningún spoiler<sup>17</sup>.

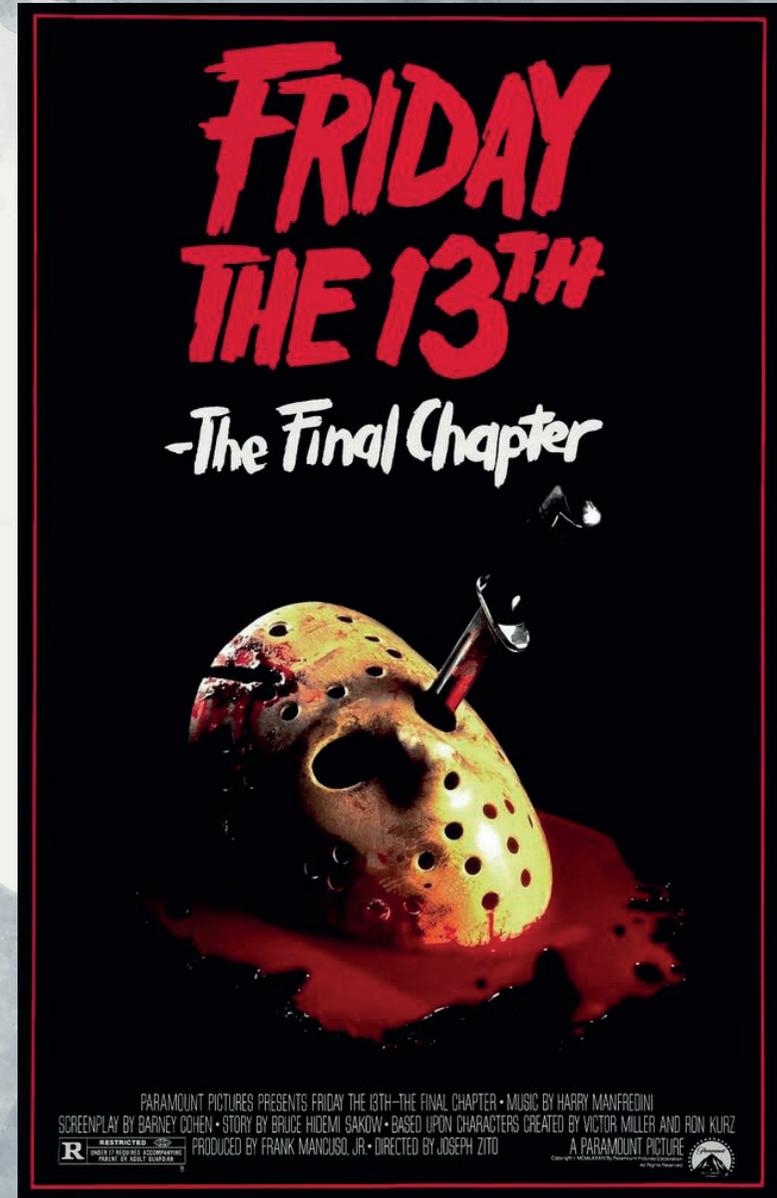
Los elementos que deben aparecer en la portada de este proyecto son el monstruo ya que este es el centro de atención del relato y el parque por que es donde la historia se desenvuelve.

Para enfatizar el mensaje del cómic se decidió inspirar la portada en alguna ya existente, no solo para que se vea la relación de ésta con la original sino que esto ayuda a que el formato del mismo trabajo sea consciente de su estatus como obra de ficción.

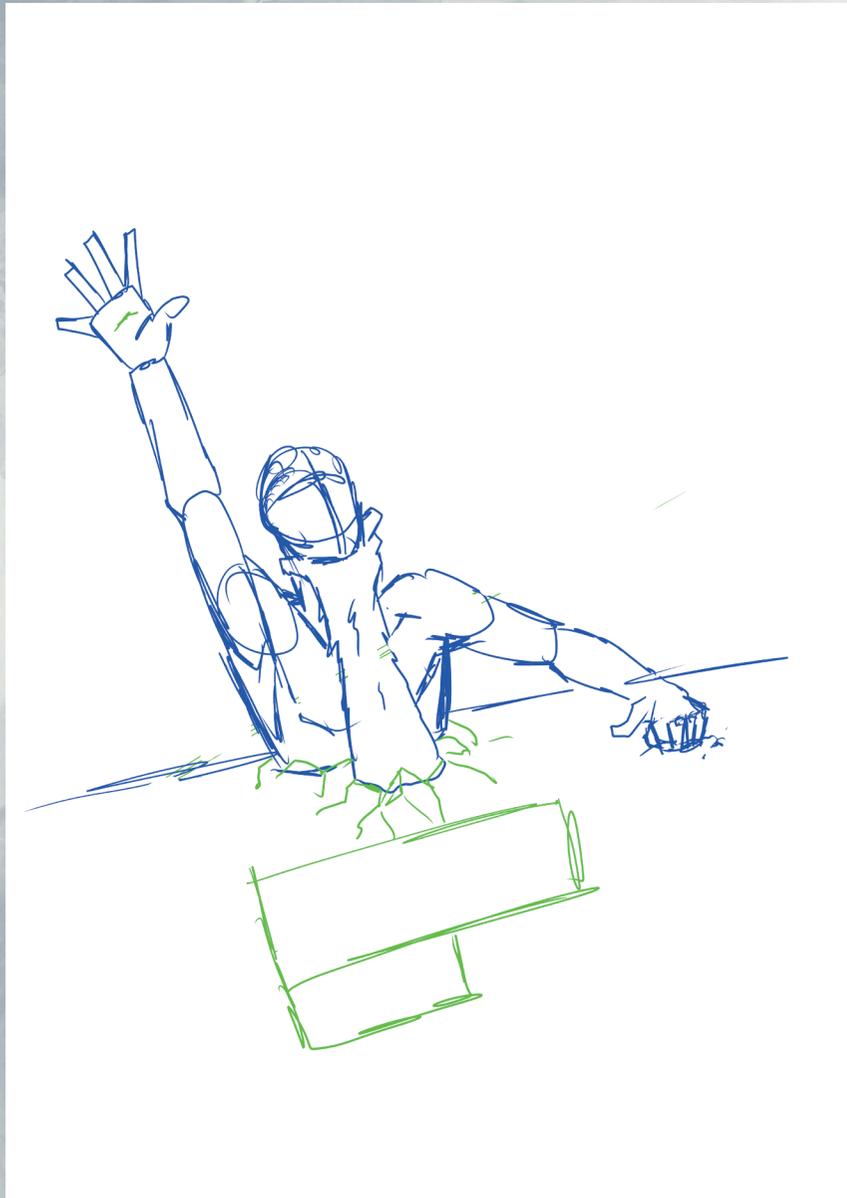
Las portadas elegidas son provenientes de las siguientes películas: Viernes 13, Destino final y Posesión infernal.

---

<sup>17</sup> Se llama destripar/spoiler a la descripción de una parte importante de la trama de un programa de televisión, película, libro, etc.



Friday the 13th: The Final Chapter (1984)

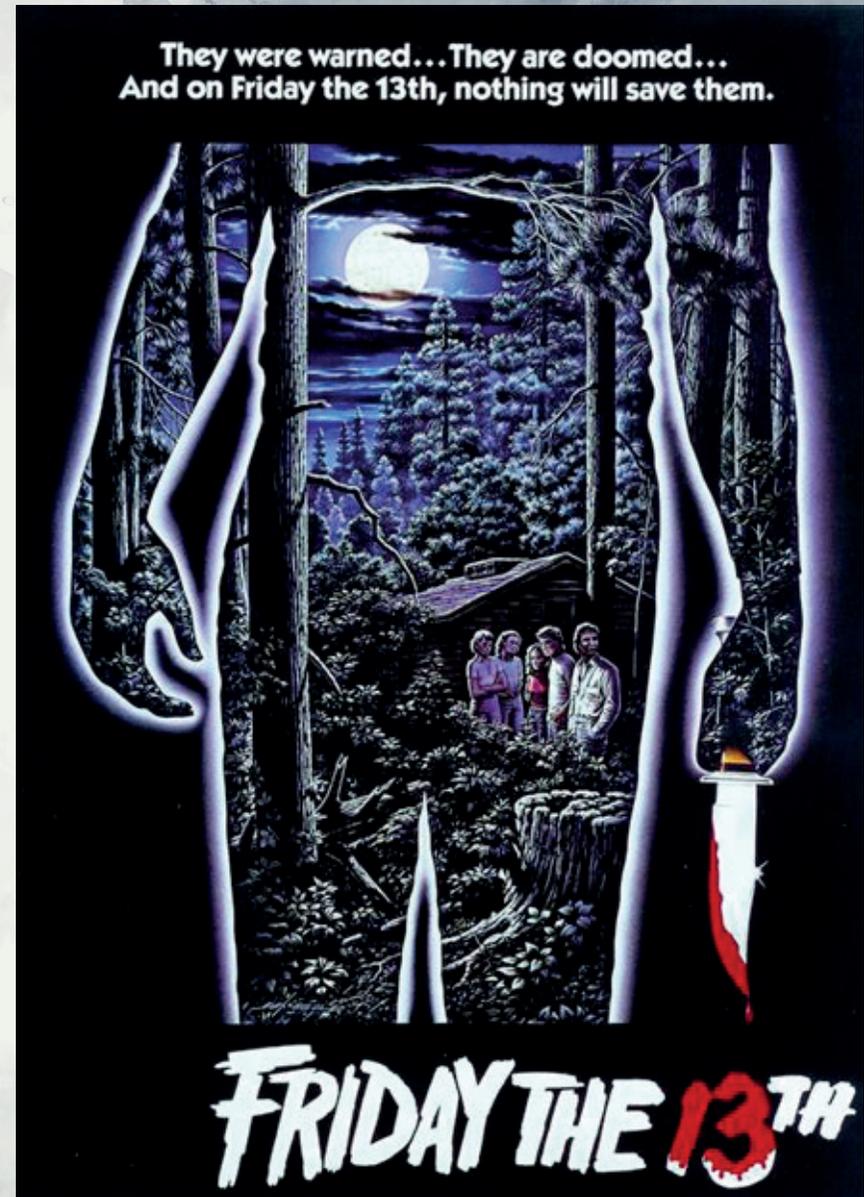


The Evil Dead (1981)

Ibrahim Castillo Cabrera



Scream (1997)



Friday the 13th (1980)

La elegida es la portada de Viernes 13 pues esta puede englobar en una composición central todos los elementos antes mencionados para tener como resultado una imagen compacta e icónica.



# Rotulación y maquetación

El software que hizo posible la maquetación de este proyecto es Indesign para ello se empieza creando un documento con medidas: 170 x 250 mm, posteriormente se colocan las imágenes que conforman el cómic, se tiene en cuenta las imágenes que van a sangre dejando entre 3 y 5 mm de distancia para facilitar el corte con las guillotinas, por último se asegura que el archivo esté en CMYK<sup>18</sup> y a 300 ppp<sup>19</sup>, se descarga en formato pdf y el proyecto está listo para ser impreso.

---

18 El modelo CMYK es un modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión en colores. Este modelo se basa en la mezcla de pigmentos de cian, magenta, amarillo y negro.

19 Ppp: Puntos por pulgada



#COMPLYSTAN

# Conclusión

Este proyecto ha sido un reto personal durante todo el tiempo que duró, ya que es la primera vez que me enfrentaba a la realización de un cómic por completo.

Cuando comenzó este trabajo las ideas rondaban en torno a dibujar un cómic pero no tenía claro cuál sería el enfoque definitivo. Cuando me fijé en el elemento de la cuarta pared mis esfuerzos se enfocaron en pensar miles de historias en las que se pudiera explotar este recurso tan interesante.

Por otro lado, la parte plástica la disfruté sobremanera ya que es un ámbito artístico con el que me he criado y siempre he deseado aportar mi granito de arena.

Pero hay algo que me sorprendió bastante y es la diferencia entre elucubrar los conceptos de un proyecto y otra cosa muy distinta es la elaboración de todos los elementos que lo componen logrando que estos se comporten como un engranaje, encajando unos con otros.

El proyecto me enseñó que el acabado final se hace desde el principio en cosas como las medidas del dibujo y los límites que tendrán en el soporte ya que eso no solo define cómo será el producto sino que facilita la labor de la gente que puede trabajar en el mismo proyecto después de uno, ya que me he dado cuenta que un cómic es el producto final de una cadena y si alguien comete un error el siguiente tendrá que trabajar con un obstáculo de más.

La falta de conocimiento en maquetación y diseño fue donde aparecieron varios problemas, ya que pasé por alto ciertos aspectos técnicos. En esta parte del trabajo fue imprescindible la ayuda de mis grandes amigos Jonas y Diego para darme cuenta de los fallos técnicos de maquetación y poder corregirlos para tener el cómic lo más perfecto posible.

Por último es arrolladora la cantidad de posibilidades que da la cuarta pared y la metanarrativa, incluso llega al punto hacer que uno no sepa cómo seguir la historia ya que la elección de cómo puede utilizarse este elemento narrativo es abrumador.



#TIMENOTES

# Bibliografía

- Campbell, J. (1991) *El poder del mito*. **Barcelona**. Emecé.
- Vogler, C. (2002) *El viaje del escritor*. **Barcelona**. Robinbook.
- McCloud, S. (2016) *Entender el cómic, el arte invisible*. **Bilbao**. Astiberri.
- Eisner, W. *El cómic y el arte secuencial*. (2007). **Barcelona**. Norma editorial.
- Handler, Helquist. *Una serie de catastróficas desdichas*. (1999).

# Webgrafía

- <https://www.youtube.com/watch?v=zol0Q-1lxNA&t=1s>
- Meta (prefijo) [En Wikipedia]. Recuperado (2020, agosto 11) de [https://es.wikipedia.org/wiki/Meta\\_\(prefijo\)#:~:text=Meta%20\(proveniente%20de%20la%20preposici%C3%B3n,algo%20acerca%20de%20este%20%C3%BAltimo.](https://es.wikipedia.org/wiki/Meta_(prefijo)#:~:text=Meta%20(proveniente%20de%20la%20preposici%C3%B3n,algo%20acerca%20de%20este%20%C3%BAltimo.)
- Denis Diderot [En Wikipedia]. Recuperado (2020, agosto 11) de [https://es.wikipedia.org/wiki/Denis\\_Diderot](https://es.wikipedia.org/wiki/Denis_Diderot)
- Viernes 13 (2009). (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film821210.html>
- Scream. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film677939.html>
- Jeepers Creepers. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film126978.html>
- La nueva pesadilla de Wes Craven. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film798596.html>
- Cabaña en el bosque. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film637438.html>
- Annie Hall. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film487991.html>
- Una serie de catastróficas desdichas. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film658214.html>
- Duck Amuck. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film943346.html>
- Funny game. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film315125.html>
- Cube. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film741341.html>
- Alena. (s.f.). Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-alena/9788494332654/2624675>
- Evil dead. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film618571.html>
- Entender el cómic, el arte invisible. (s.f.). Recuperado de <https://www.astiberri.com/products/entender-el-comic>
- Scooby Doo. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film199978.html>
- Batman: La broma asesina. (s.f.). Recuperado de <https://www.ecccomics.com/comic/batman-la-broma-asesina-biblioteca-dc-black-la-bel-7692.aspx>
- Arma de Chéjov [En Wikipedia]. Recuperado (2020, agosto 28) de [https://es.wikipedia.org/wiki/Arma\\_de\\_Ch%C3%A9jov](https://es.wikipedia.org/wiki/Arma_de_Ch%C3%A9jov)
- Demiurgo [En Wikipedia]. Recuperado (2020, agosto 28) de <https://es.wikipedia.org/wiki/Demiurgo>
- Romero, P. (2020) Animalandia de <http://animalandia.educa.madrid.org/ficha.php?id=3508>
- Cohelo, F. (2020) Significados.com de <https://www.significados.com/spoiler/>

# Anexos

Para ver todos los documentos referentes a la elaboración de este trabajo en Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1qqEa2SNzmvJyoJWX7FYDHwT699piRvM9?usp=sharing>

