

DISEÑO EDITORIAL Y DIVULGACIÓN. PROPUESTA DE CÓMIC SOBRE LA BIODIVERSIDAD ANIMAL. FREDERICK, EL OSO.

Ana María Galindo Alabarces

Tutora: Sara Bailén Martínez

EDITORIAL DESIGN & DIVULGATION. COMIC PROPOSAL ABOUT ANIMAL BIODIVERSITY. FREDERICK, EL OSO.

Ana María Galindo Alabarces

anagalindo@alumnado.esada.es

Keywords: Editorial design; Comic; Illustration; Character design; Biodiversity

Abstract. *With a maximum of 300 words*

This final degree project aims to create a collectible comic book that represents Western human society using animals. This medium has been chosen because it is a creative and effective tool for storytelling. The protagonist, a bear named Frederick, will experience life in the big city for the first time and will have to learn to adapt to it. The graphic style of the comic is based on simplicity and tenderness, making serious themes easier to assimilate in future issues and humor more effective due to its expressiveness. For the character design, the psychology of shapes has been applied to real animals, choosing animals whose appearance reflects their personality or, conversely, to create multifaceted characters that impress the reader. As for the structure of the panels, different comics on the market have been studied to adapt the compositions to the audience and the plot. The result is a digitally illustrated comic book suitable for all audiences.

Resumen. *Con un máximo de 300 palabras*

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo materializar un cómic coleccionable que represente la sociedad humana occidental con animales. Se ha elegido este medio porque es una herramienta creativa y eficaz para contar historias. Su protagonista, un oso llamado Frederick, experimentará la vida en la gran ciudad por primera vez y tendrá que aprender a adaptarse a ella. El estilo gráfico del cómic se basa en la simplicidad y la ternura, por lo que los temas serios serán más fáciles de asimilar en futuros números, y el humor, más efectivo por su expresividad. Para el diseño de personaje, se ha aplicado la psicología de las formas a animales reales, por lo que se han elegido animales cuya apariencia muestren su personalidad o al contrario, para crear personajes polifacéticos que impresionen al lector. En cuanto a la estructura de las viñetas, se han estudiado diferentes cómics del mercado para adecuar las composiciones al público y la trama. El resultado es un cómic de grapas, ilustrado digitalmente y apto para todos los públicos.

1 INTRODUCTION AND OBJECTIVES

The purpose of this project is to design and produce a comic book, which is a work that tells a story through vignettes and dialogues between characters. This medium has been chosen because comics currently provide entertainment to a global audience and are used as a communication tool in many fields. They serve as an escape for many, and the market is increasingly demanding original works that appeal to the audience. Therefore, this proposal brings diversity to the market while maintaining its individuality in terms of style and narrative. This comic will depict the protagonist's adaptation to living in an urban environment after living in a rural one all his life. The plot allows for the exploration of various current social issues such as anxiety, alienation, loneliness, and others such as empathy, friendship, and family.

The psychology of forms has been applied to character design in the creation of this project. When choosing the animals that represent them, they have been decided according to their values or vice versa to break the reader's expectations. In this way, the narrative is enriched with multifaceted characters who evolve as the story progresses. On the other hand, comics on the market have been analyzed to adjust the structure and style to the current audience. The graphic style of the comic is based on simplicity and tenderness, so serious topics will be easier to assimilate in future issues, and humor will be more effective due to its expressiveness. In terms of illustration, the storyboards were created analogically and the final illustrations digitally.

This comic depicts everyday situations and problems of urban life with humor and tenderness in a globally accepted medium that demands originality and novelty. The protagonist's ignorance serves as a narrative tool that helps the reader understand their environment and characters at the same time. The problems he faces are human, but because they are represented by animals, the reader will empathize with them out of a love for wildlife. The decision was made to tell this story through comics because it is a versatile format that allows the narrative to be explored through images and text. Comics have also created a remarkable space for cultural dissemination that focuses on sharing human experiences and stories through creativity.

Main objective:

Design and produce a physical comic book depicting the protagonist's adaptation from living in a rural environment to an urban one and the everyday problems this entails.

Secondary objectives:

- Produce the first volume of a collectible series.
- Research current trends in comics and select the one that best suits our project.
- Communicate the narrative through a comic strip structure that stands out from the norm in the market.
- Apply the psychology of shapes to character design.

2 METHODOLOGY

As part of the investigation, a briefing, mission, vision and values, target, SWOT/CAME, innovation canvas and format analysis were studied to give a foundation to the project. Next, the main references for the style were analysed and the state of the art was documented with comics that also were references for the proposal and that have acquired success in the industry. This next table serves as a visual of the state of the art at the time of this project.

	Type of protagonist	Main theme	Genre	Visual style
Beastars	Anthropomorphous	Social conflict	Psychological drama, coming of age	Manga
Blacksad	Anthropomorphous	Crime	Drama & mystery	Realism
Monotone Blue	Anthropomorphous	Adolescence and acceptance	Coming of age & LGBT+	Manga
Caperucita Roja	Mixed	Narrative reinterpretation	Reinterpretation of a story	Experimental style
Cenizas	Human	Reconciliation and the passage of time	Road trip & tragicomedy	Free style
Será todo para mí	Mixed	Anxiety, youth, family	Autobiography & Social Satire	Cartoonish

2.1 THEORETICAL FRAMEWORK

Current state of comics

Nowadays, technology has allowed many more people to get involved in art, both in creation and distribution. This has allowed independent artists to share their comics with a global audience through the internet, generating a considerable amount of work of all levels and styles, with complete accessibility. In addition to entertainment, comics also play an important role in education and dissemination of information, both in disseminating current news and in sharing information about academic, scientific, and historical fields. According to Navarro (2024), this ability to combine entertainment with education and effective communication demonstrates the versatility of comics as a medium, adapting not only to new technologies but also to the changing needs of society. Comics as a medium have transcended cultures and have established themselves and mutated in other parts of the world. For example, in Europe, they have different names depending on the country, such as bandes dessinées in France and fumettis in Italy. Outside of Europe, in Japan, they have adopted their own style and format as manga. The aforementioned author adds that this internationalization and diversification not only enriched the medium, offering a vast array of styles and genres, but also reflected the universality of comics as an art form, capable of crossing cultural barriers and connecting with global audiences. Therefore, this project focuses on the creation of a comic that, as a medium, can effectively communicate a narrative and enjoy the approval of a broad and versatile audience.

Comics as a Communication Medium for Transmitting Social Values

According to Luis Miravalles (1999), "comics are no longer simply entertainment; they are another form of communication." On the other hand, Victoria Uribe and López Flores (2015) state that "comics are considered the ninth art form because they combine narrative, semiotic, and visual elements easily comparable to those of literature, film, the performing arts,

architecture, and painting to generate a medium where imaginary worlds become real. However, certain elements, such as the vignette, the speech bubble, the billboard, or the cartridge, as the case may be, give them their characteristic appearance, which identifies them as such."

Therefore, comics are capable of effectively transmitting information just like any other medium, even being more understandable thanks to the image that coexists with the text and taking advantage of the characteristics of their own visual language. In this work, we chose to materialize a comic book because it is accessible to a wider audience and offers more possibilities for the development of the narrative.

To go beyond simply serving a recreational purpose, we sought to appeal to positive social values in this project. Specifically, we sought to capture the complexity of urban life, friendship, empathy, the importance of family, and love of nature.

2.2 CHRONOGRAM

Week 1 - 4 (10 February - 9 March):

- Objectives
- Briefing
- Target
- SWOT / CAME
- Format analysis
- Analysis of references
- Analysis of references
- State of the art
- Character design
- Theoretical framework

Week 5 - 8 (10 March - 6 April):

- Character design
- Theoretical framework
- Theoretical framework
- Comic book narrative and script
- Writing and layout of the intermediate dossier
- Comic book narrative and script
- Writing and layout of the intermediate dossier

Week 9 - 12 (7 April - 4 May):

- Intermediate phase review
- Holy Week
- Correction of errors in the intermediate phase
- Comic book narrative and script
- Storyboard

Week 13 - 16 (5 May - 1 June):

- Comic book narrative and script
- Storyboard

- Final illustration of the comic
- Final illustration of the comic
- Final illustration of the comic

Week 17 & 18 (2 June - 15 June):

- Final illustration of the comic
- Preparing the comic for printing
- Writing and layout of the final report
- Writing and layout of the final report

3 DEVELOPMENT

3.1 CHARACTER DESIGN

To illustrate the character creation process, three characters from the comic will be analyzed. The general steps followed were: first, choosing the animal that best represents their personality. This decision takes into account the general perception of these animals and the values that are usually attributed to them. Second, design their appearance with a photograph of the real animal.

Frederick

Frederick, the protagonist, is shy and innocent, which gives him a round, soft silhouette. He's designed as a bear—an animal that's both adorable and potentially dangerous—to reflect the contrast between how others perceive him and who he really is. While strangers may find him intimidating, his gentle nature often leads others to either help or take advantage of him.

His design simplifies typical bear features: an elongated snout (flattened for cuteness), wide body and limbs, and small round eyes and ears. He retains a mostly human form, with bear-like hands. Unlike the others, Frederick always wears a suit, reflecting his desire to make a good impression.

His expressions include confusion, joy, embarrassment, and anger, though embarrassment and discomfort are most common. Anger is rare, as his low self-esteem makes him more critical of himself than others.



Fig. 1 Frederick character sheet
Own elaboration

Julio

Julio is mischievous, cunning, and lazy—traits that help him avoid tedious tasks. Initially, he took advantage of Frederick's goodwill, but later came to value him as a true friend. His design is based on the fennec fox, a small, adorable animal whose scientific name (*Vulpes zerda*) means "cunning" in Greek. This contrast between cute appearance and sly behavior adds depth to his character arc.

Julio is short and slim, with large ears and a pointed snout. His casual style—simple shirt and jeans, sometimes with a loosely worn tie—reflects his indifference to appearances. His expressions highlight his humor, laziness, and occasional confusion, including gestures like pretending to leave before finishing work.



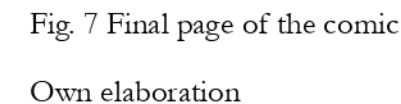
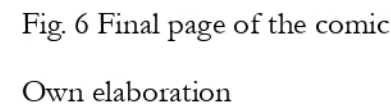
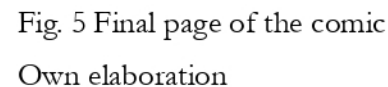
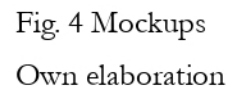
Fig. 2 Julio character sheet
Own elaboration

Silvia

Silvia serves as a mediator between Julio and Frederick, sharing Frederick's reserved nature but staying alert to Julio's manipulative tactics. Intelligent and interested in art history and fashion, her wardrobe changes more frequently than the others'. Inspired by the dik-dik (a small African antelope), her design features large eyes, long eyelashes, and slim limbs. The species' tear ducts are stylized as two symmetrical moles, adding elegance. She wears modern, feminine office attire—stylish yet comfortable—and has a slim, elongated body with teardrop-shaped ears. Though she often appears neutral, Silvia's expressions include joy, anxiety, surprise, and curiosity, offering emotional range for future chapters.



Fig. 3 Silvia character sheet
Own elaboration



4 CONCLUSIONS

After completing the project, it is considered that almost all of the objectives set at the beginning of the project have been achieved. The main objective was to “design and create a physical comic book about the protagonist's adaptation to urban life.” Secondary objectives included “producing the first volume of a collectible series,” “researching current trends in comic books,” and “applying the psychology of forms to character design.” The unfulfilled objective was to “communicate the narrative through a panel structure that breaks with the norm in the market.” The reason for this is that, according to market trends, this type of comic does not stand out for its innovative structure, but rather for its relevant narrative. Furthermore, the tone and genre of the work would not have benefited from a more novel panel layout in this first issue. Therefore, in future volumes, taking this creative route and using more daring compositions is not ruled out.

Critical Assessment

During the development of this project, the knowledge acquired during the degree was applied, achieving a satisfactory result. Given time constraints, the project could not be extended as much as desired, but the final work still meets initial expectations. This project would have benefited from better organization and greater effectiveness when advancing tasks outside the creative field. The result is a piece of artistic and narrative expression that will hopefully bring joy to those

who read it. Furthermore, we hope this work will inspire future proposals on this topic and help other graphic designers explore the creative process of a comic.

5 BIBLIOGRAPHY

Bailén Martínez, S. (2022). Diseñ-arte. Un proyecto que fomenta la creatividad de alumnos de Ciclo Formativo Ilustración [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Jaén].

Besga, J. C. P. (Septiembre 26, 2022). Tipos de encuadernación [Guía completa]. Podiprint. <https://www.podiprint.com/impresion-bajo-demanda/tipos-de-encuadernacion-guia-completa/>

De Fusco, R. e Izquierdo, M. (2005). Historia del diseño. Santa & Cole

Docampo, J. (2007). La importación de manuscritos iluminados y su influencia en la miniatura de la Península Ibérica: 1470-1570.

Gehler, K. (2020, 3 agosto). BoJack Horseman: Why The Show's World Really Has Talking Animals. ScreenRant. <https://screenrant.com/bojack-horseman-world-talking-animals-reason-meaning/>

Miravalles, L., (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. Comunicar, (13).

Navarro, F., & Navarro, F. (2024, 15 marzo). ¿Quién inventó el cómic? Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.com/historia/64146.html>

Pérez, A. E. M. (2012). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. Perspectivas Docentes, 50, 12-16. <https://doi.org/10.19136/pd.a0n50.586>

Pirela Torres, A. (2001). La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio. Utopía y Praxis Latinoamericana, 6(15), 100-107

Román, J. M. M. (2016). Manga y anime : La historia ilustrada. Kokoro: Revista Para la Difusión de la Cultura Japonesa, 3, 7. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6096393.pdf>

Sánchez, A. (2021). Conoce al dik-dik, el antílope que parece tener cuatro ojos. La Jornada Maya. <https://www.lajornadamaya.mx/internacional/174125/conoce-al-dik-dik-el-antilope-que-parece-tener-cuatro-ojos>

Sanchís, C. B. (1991). La línea sabia: apuntes sobre algunos momentos de la historia del dibujo. DOAJ (DOAJ: Directory Of Open Access Journals). <https://doaj.org/article/b2a8768e992e489c8f9c92b850989d5a>

Serge Larivière "Vulpes zerda," Mammalian Species, 2002(714), 1-5, (26 December 2002)

Victoria Uribe, Ricardo & López Flores, Juan. (2015). El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. La técnica y la expresión contemporánea.

All figures are own elaboration.

Palabras clave

Diseño editorial; Cómic; Ilustración; Diseño de personaje

Resumen

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo materializar un cómic coleccionable que represente la sociedad humana occidental con animales. Se ha elegido este medio porque es una herramienta creativa y eficaz para contar historias. Su protagonista, un oso llamado Frederick, experimentará la vida en la gran ciudad por primera vez y tendrá que aprender a adaptarse a ella. El estilo gráfico del cómic se basa en la simplicidad y la ternura, por lo que los temas serios serán más fáciles de asimilar en futuros números, y el humor, más efectivo por su expresividad. Para el diseño de personaje, se ha aplicado la psicología de las formas a animales reales, por lo que se han elegido animales cuya apariencia muestren su personalidad o al contrario, para crear personajes polifacéticos que impresionen al lector. En cuanto a la estructura de las viñetas, se han estudiado diferentes cómics del mercado para adecuar las composiciones al público y la trama. El resultado es un cómic de grapas, ilustrado digitalmente y apto para todos los públicos.

ÍNDICE

Bloque 1: Introducción	17
Bloque 2: Objetivos	17
Bloque 3: Estado de la cuestión	18
Marco teórico	18
Análisis de referentes	20
Estado del arte	22
Bloque 4: Metodología	27
Bloque 5: Desarrollo.	30
Diseño de personaje	30
Narrativa	34
Guión y storyboard	35
Dibujo e ilustración	35
Materialización	36
Bloque 6: Conclusiones y valoración crítica . .	44
Bloque 7: Bibliografía	45
Bloque 8: Anexos	47

Bloque 1 Introducción

Este trabajo tiene como finalidad el diseño y materialización de un cómic, que se trata de una obra que cuenta una historia a través de viñetas y diálogos entre personajes. Se ha apostado por este medio porque actualmente el cómic brinda entretenimiento a un público mundial y se utiliza como herramienta de comunicación en muchos campos. Sirve como vía de escape para muchos y el mercado pide cada vez más obras originales y que interesen a la audiencia. Por lo tanto, esta propuesta aporta diversidad a la oferta manteniéndose individual por su estilo y narrativa. Este cómic representará la adaptación del protagonista para vivir en un entorno urbano tras vivir en uno rural toda su vida. La trama permite explorar diversos temas sociales actuales como la ansiedad, la alienación, la soledad y otros como la empatía, la amistad y la familia.

Para la realización de este proyecto se ha aplicado la psicología de las formas en el diseño de personaje. A la hora de elegir los animales que los representan, se han decidido acorde a sus valores o al revés para romper las expectativas del lector. De este modo, la narrativa se enriquece con personajes polifacéticos y que están evolucionando a medida que la historia progresa. Por otro lado, se han analizado cómics del mercado para ajustar la estructura y estilo al público actual. El estilo gráfico del cómic se basa en la simplicidad y la ternura, por lo que los temas serios serán más fáciles de asimilar en futuros números, y el humor, más efectivo por su expresividad. En cuanto a la ilustración, se ha optado por realizar los storyboards de manera analógica y las ilustraciones finales en digital.

Este cómic representa situaciones y problemas cotidianos de la vida urbana desde el humor y la ternura en un medio aceptado globalmente y que exige originalidad y novedad. La ignorancia del protagonista sirve como herramienta narrativa que acompaña al lector a entender su entorno y personajes a la misma vez. Los problemas que afrontará son humanos, pero al ser representados por animales, se empatizará con ellos desde el amor por la fauna. Se ha elegido contar esta historia a través del cómic porque es un formato versátil que permite explorar la narrativa mediante imagen y texto. Asimismo, los cómics han creado un espacio de difusión cultural destacable que se centra en compartir experiencias e historias humanas por medio de la creatividad.

Bloque 2 Objetivos

Principal:

- **Diseñar y materializar** un cómic en físico donde **representaremos la adaptación** del protagonista de vivir en un entorno rural a uno urbano y los problemas cotidianos de este

Secundarios:

- **Realizar** el primer tomo de una serie coleccionable
- **Investigar** sobre las tendencias actuales de los cómic seleccionando el que mejor se adapte a nuestro proyecto
- **Comunicar** la narrativa a través de una estructura de viñetas que se salga de lo normal en el mercado
- **Aplicar** la psicología de las formas en el diseño de personaje

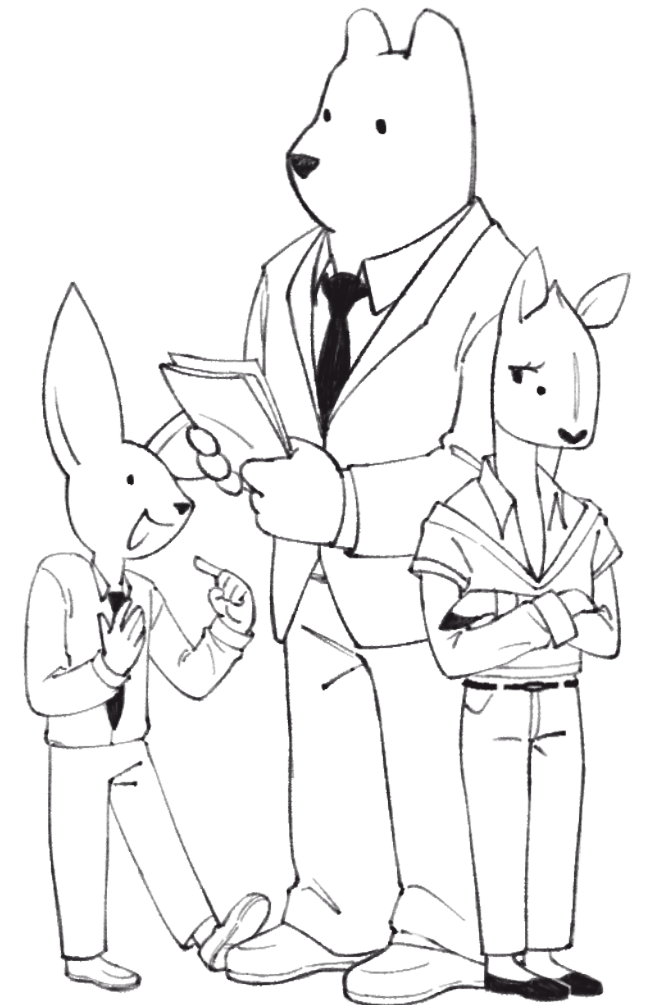


Fig. 1 Personajes de Frederick

Imagen de elaboración propia

Bloque 3

Estado de la cuestión

Marco teórico

Breve historia del dibujo

El dibujo ha formado parte de la experiencia humana desde tiempos inmemoriales. Tanto los primeros humanos como los humanos actuales, todos se han expresado en algún momento de su vida a través del dibujo, ya sea con un garabato o una pintura en la pared de una cueva. La primera prueba del dibujo humano la tenemos en las pinturas rupestres de la prehistoria, donde los homínidos representaban escenas de su vida cotidiana como vemos en las cuevas de Altamira. Más tarde en la edad media, destaca el uso del dibujo para decorar manuscritos que debido a esto pasarán a denominarse manuscritos iluminados. Estas obras, normalmente de carácter religioso, estaban escritas e ilustradas a mano y no será hasta la llegada de la imprenta que se quedarían en un segundo plano como objetos de lujo (Docampo, 2007). En el siglo XV vivió una importante figura para la historia del dibujo que es Leonardo Da Vinci, famoso polímata que utilizó el dibujo como herramienta de estudio. Se han conversado sus cuadernos de campo donde analizaba plantas, animales, anatomía humana e incluso maquinaria de la época y sus propias invenciones haciendo uso del dibujo para entender mejor sus estructuras y volúmenes. La historia del dibujo no es lineal porque cada artista dibujaba según la realidad en la que viviese. Según Bailén Martínez (2022), «por ejemplo, mientras en Holanda en el siglo XVII no había prácticamente trabajos con temática religiosa, sino que la mayoría eran paisajes; en la Italia del mismo momento el Catolicismo tenía un papel muy importante». También es en esta época que los artistas se dividen entre lo lineal y pictórico, entre los seguidores de Poussin y los de Rubens; en el siglo XIX será entre los seguidores de la estética de Ingres y la de Delacroix según Sanchís (1991). Este mismo autor añade que más tarde, las Vanguardias diversificaron los movimientos artísticos del siglo XX y destacaron artistas como Pablo Picasso en el cubismo, Salvador Dalí en el surrealismo y Duchamp en el movimiento Dadá. A día de hoy el dibujo se ha extendido como un estilo propio en el arte y muchos artistas basan su trabajo en esta disciplina.

Introducción a la historia del cómic

La historia del cómic comienza a la misma vez que la expresión artística de la humanidad, desde las pinturas de las cavernas que nuestros antepasados crearon para representar imágenes de caza o sucesos importantes. Con el paso del tiempo el arte secuencial aparecerá en más ocasiones, como en Sumeria en el Estandarte de Ur (4000 - 2000 a.C.), en Roma en la Columna de Trajano (114 a.C.) y más tarde se popularizará gracias a la llegada del periódico en el siglo XVII, donde se publicarán caricaturas sobre sucesos políticos o culturales de la época. En el año de 1800, Grandville destacó por introducir el concepto de animales vestidos como personas para representar situaciones humanas en sus obras “Los animales” y “Otro mundo”, más tarde se le tomaría como el precursor de Walt Disney (Maza Pérez, 2013). Se considera que el primer cómic moderno es “Yellow Kid” de Richard F. Outcault en 1896. Marcó las bases del cómic al introducir globos de diálogo y estableció el formato de tira cómica en periódicos, lo cual fue vital para su difusión masiva. Según Navarro (2024), este personaje capturó la esencia de la vida urbana americana de la época y estableció un estándar para la narrativa visual y el diseño de personajes. Tras Yellow Kid, el cómic experimentó una evolución radical. A día de hoy se define como una secuencia de viñetas que cuenta una historia, pero el lenguaje visual y los códigos que lentamente se han ido cimentando han sido gracias a todos los dibujantes que usaron este medio para reflejar la realidad de su tiempo.

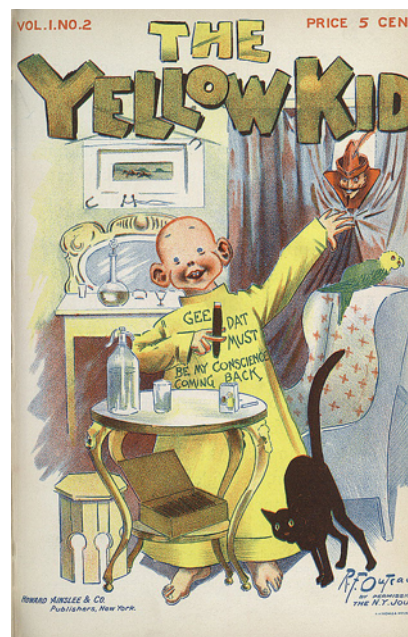


Fig. 2 The Yellow Kid

Outcault, R. F. (1895). The Yellow Kid [Portada del número 2].

Situación actual del cómic

En el presente, la tecnología ha permitido que muchas más personas se involucren en el arte, tanto en la creación como en la distribución. Esto ha permitido que artistas independientes compartan sus cómics con una audiencia global a través de internet, lo que ha generado una cantidad considerable de obras de todos los niveles y estilos, con total accesibilidad. Además de entretenimiento, el cómic también toma un papel importante en la educación y la divulgación de información. Tanto para difundir noticias de actualidad como para compartir información sobre ámbitos académicos, científicos e históricos. Según Navarro (2024), esta capacidad de combinar entretenimiento con educación y comunicación eficaz demuestra la versatilidad del cómic como medio, adaptándose no solo a las nuevas tecnologías sino también a las cambiantes necesidades de la sociedad. El cómic como medio trascendió culturas y en otros lugares del mundo se instaló y mutó. Por ejemplo, en Europa, tiene diferentes nombres según el país como los bandes dessinées en Francia y los fumettis in Italia. Fuera de Europa, en Japón, adoptó su propio estilo y formato como manga. El autor anteriormente citado añade que esta internacionalización y diversificación no solo enriquecieron el medio, ofreciendo una vasta gama de estilos y géneros, sino que también reflejaron la universalidad del cómic como forma de arte, capaz de cruzar barreras culturales y conectar con audiencias globales. Por tanto, en este proyecto se apuesta por la creación de un cómic, que como medio puede comunicar de manera efectiva una narrativa y posee la aprobación de un público amplio y versátil.

Diferencias entre cómic europeo y manga

Según Román (2016), actualmente en la industria del cómic existen infinidad de formatos para publicar una obra. Aún así, existen dos términos que engloban parte de esta variedad. La palabra cómic puede referirse a cómic de grapas, tapa dura o tapa blanda, tamaño A4 o A5, etc. Recoge toda obra que pueda considerarse de origen occidental, pero en Japón, el cómic tomó su propio estilo y se estandarizó como manga. El manga tiene de tamaño 13 x 18cm, es normalmente de tapa blanda y de encuadernación térmica (a menos que se trate de una edición especial y que estos aspectos se cambien). A la hora de leer la obra, el manga se lee verticalmente, de derecha a izquierda; mientras que en el cómic occidental, se lee horizontalmente, de izquierda a derecha.

En este trabajo, la obra se leerá de izquierda a derecha, ya que nos dirigimos a un público europeo. Aun así, el tamaño del manga y la encuadernación térmica han demostrado facilitar el transporte y la lectura fuera del hogar. Por lo que a la hora de elegir el formato del cómic, se probarán diferentes tamaños para asegurar que el usuario pueda leerlo con comodidad en cualquier momento.

Apostar por lo tangible

Atendiendo a la teoría de Paul Virilio, La Estética de la Desaparición (Pirela Torres, 2001), la finalidad del diseño editorial es, en muchas ocasiones, la materialización de un producto. Según esta teoría, las nuevas tecnologías dan lugar a la telepresencia, lo que supone una pérdida de interacción con la realidad y restarle importancia al tiempo local frente al global. Para hacer frente a esto, en este trabajo se materializará un cómic. Así el público podrá tener la oportunidad de alejarse del mundo digital y volver al mundo tangible interactuando con un objeto real. Por otro lado, Forino (De Fusco, 2005) afirmaba que el diseño siempre va a tener un aspecto tangible y el ser humano no va a perder el interés por los objetos físicos. En relación a esto, en lo material existen tres tendencias: la miniaturización, la plurifuncionalidad y la portabilidad.

En este proyecto se apostará por la miniaturización y la portabilidad, ya que pensamos que ayudará a combatir esta tendencia actual hacia lo digital. Se adaptará el formato del cómic para que sea pequeño y resistente. Así, el usuario podrá transportarlo de manera cómoda. Esto le animará a leerlo fuera de su hogar, en el transporte público o en parques y cafeterías, de esta forma, alejándolo como hemos dicho antes del mundo digital e interactuando con un objeto físico.

El cómic como medio de comunicación para transmitir valores sociales

Según Luis Miravalles (1999), «el cómic ya no es simplemente un mero entretenimiento, es otra forma de comunicación». Por otro lado, Victoria Uribe y López Flores (2015) afirman que «se nombra al cómic como el noveno arte, pues en él se combinan elementos narrativos, semióticos y visuales fácilmente comparables a los de la literatura, cine, las artes escénicas, la arquitectura y la pintura para generar un medio donde mundos imaginarios toman carta de reales. Pero son sus algunos elementos como la viñeta, el bocadillo, la cartelera o cartucho según sea el caso los que le otorgan su aspecto característico, lo que identifica al cómic como tal».

Por tanto, el cómic es capaz de transmitir eficazmente información igual que cualquier otro medio, incluso siendo más comprensible gracias a la imagen que convive con el texto y aprovechando las características de su propio lenguaje visual. En el presente trabajo, se opta por materializar un cómic ya que es accesible a un público más amplio y brinda más posibilidades para el desarrollo de la narrativa.

Para no responder simplemente a una simple función lúdica en el presente proyecto hemos intentado apelar a valores sociales positivos. En concreto hemos intentado plasmar la complejidad de la vida urbana, la amistad, la empatía, la importancia de la familia y el amor por la naturaleza.

Análisis de referentes

Hay una larga tradición de narrativa, novela gráfica y obras con animales antropomórficos (desde *Le Monde Animal* de Jean-Jacques Grandville en 1844 o *Alicia en el País de las Maravillas* por John Tenniel en 1965 hasta *Turning Red*, *Kung-Fu Panda* y *Blacksad* en la actualidad). A continuación, se analizan los principales referentes que se han utilizado en este TFG.

Se han dividido los referentes según el formato de la obra. En cada uno se explicará la trama y se analizará el diseño de personaje, estética y, en el caso de los cómics, la estructura de la viñetas. También se han incluido artistas cuyo estilo encajan con la propuesta y se han tomado de inspiración para el dibujo y narrativa del cómic.

Audiovisuales

Aggretsuko (Rarecho, 2018)

En esta serie de Netflix, la protagonista, Restuko, es un panda rojo recién graduada que va a entrar en el mundo laboral. Al empezar a trabajar en una gran oficina de Tokyo, rápidamente se da cuenta de que el ritmo de trabajo es muy agotador y que la presión de su jefe se puede interpretar como abusiva. Su manera de liberar estrés es ir al karaoke y cantar heavy metal, haciendo un contraste severo con su apariencia adorable.

La característica más importante de Aggretsuko es la diferencia entre apariencia y personalidad. Repetidamente la serie contrasta estas dos facetas de los personajes para llegar al corazón del espectador o romper expectativas. Por ejemplo, Haida, una hiena, tiene una apariencia intimidante pero sus sentimientos por Retsuko revelan una mentalidad muy sensible. Por otro lado, Gori, es una gorila que intimida por su alto puesto en la empresa y su apariencia severa, pero se descubre que es muy empática y ayuda mucho a Retsuko con sus problemas laborales y personales.

Estéticamente, Aggretsuko tiene un estilo basado en lo adorable y tierno. Está dibujado con líneas gruesas y redondas, los personajes tienen expresiones exageradas y en cuanto a proporciones, cuerpos pequeños y cabezas grandes. Este estilo visual pertenece a la empresa japonesa Sanrio, que comercializa merchandising de sus mascotas (Hello Kitty, Kuromi, My Melody, Pompompurin, etc), Aggretsuko forma parte de la plantilla de mascotas de Sanrio.

Fig. 3 Cartel de Aggretsuko



Rarecho (2018). Aggretsuko poster.

Fig. 4 Cartel de BNA

BNA (Studio Trigger, 2020)

Esta serie se ambienta en un mundo donde humanos y animanos (animales humanos) intentan convivir, ya que los humanos discriminan de los animanos. La protagonista Michiru es una joven mapache que busca refugio en la ciudad Anima-City que es definida como una ciudad donde los animanos pueden vivir libremente y sin esconderse.

Estéticamente, BNA tiene un estilo muy normalizado de animación, donde el trazo es muy limpio y los colores planos con sombras definidas. Studio Trigger destaca por su animación fluida, expresiones exageradas y diseño de personajes coherente con la ambientación. Además, hay personajes que tienen forma humana y animal, lo que genera interés por cómo es cada versión de cada uno.

BoJack Horseman (Bob-Waksberg, R. & Hanawalt, L. 2014)

El protagonista de esta serie, BoJack Horseman, es un caballo actor estadounidense que triunfó con el papel principal de una serie llamada Horsin' Around. La serie explora su vida dieciocho años después de esto y como BoJack se ha transformado en una persona miserable que está echando su vida a perder.

BoJack Horseman tiene un estilo simple y plano que usa texturas para añadir interés visual a los colores. Los personajes se alternan entre humanos y animales para ayudar al espectador a empatizar con ellos y a la vez sorprenderlo cuando la serie indaga en temas duros como adicciones y abuso (Gehler, 2020). El estilo visual de la serie viene dado por la co-autora, Lisa Hanawalt, que representa experiencias humanas a través de animales. La animación es un poco estática, centrándose más en representar la escena, los personajes y el diálogo entre ellos.

Bob-Waksberg, R. & Hanawalt, L. (2014). BoJack Horseman poster.



Studio Trigger (2020). BNA poster.

Fig. 5 Cartel de BoJack Horseman

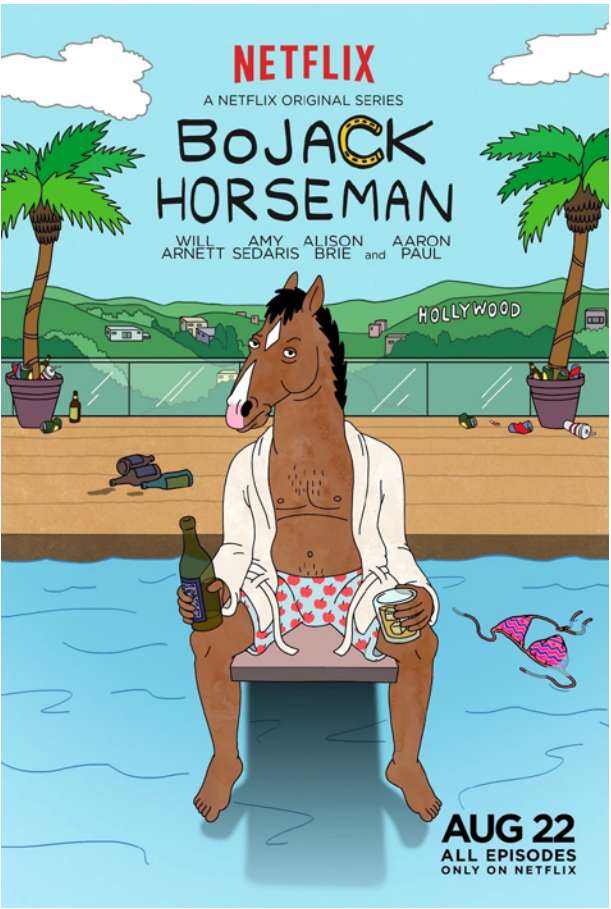


Fig. 6 Portada Vol. 1 Beastars



Itagaki, P. 2019, Beastars. Milky way ediciones.

Este manga usa viñetas ortogonales y las corta diagonalmente en ocasiones. Las viñetas se delimitan con línea negra y en momentos dramáticos los límites entre viñetas se marcan más con texturas y líneas sueltas. Beastars tiene una línea de lectura muy clara y aún en las páginas donde las viñetas están flotando y tienen menos estructura se sigue entendiendo por dónde seguir leyendo gracias a cómo los espacios están dispuestos.

Itagaki, P. 2019, Beastars. Milky way ediciones.

Estado del arte

En este apartado se analizan los cómics que han sido referentes en este trabajo.

Beastars (Itagaki, P. 2019)

Esta obra está muy marcada por las dietas de sus protagonistas. Se centra en las relaciones entre animales herbívoros y carnívoros en una sociedad animal muy similar a la humana pero infinitamente más complicada por esta diferencia. El manga comienza con el asesinato de un herbívoro que ha sido devorado por un carnívoro, este suceso marcará el tono de la historia en adelante. Nuestro protagonista, Legoshi, un lobo, tendrá que navegar un mundo donde los carnívoros son vistos como una posible amenaza para la vida de los herbívoros. Que los personajes sean animales no puede ser más importante para contar esta historia, ya que dependiendo de qué animal sea y qué dieta siga marcará su personalidad, contexto en la narrativa y circunstancias personales.

Visualmente, las proporciones de sus personajes van en línea con el animal real que representan y su aspecto comunica de manera efectiva su personalidad. Por ejemplo, Legoshi (un lobo) es temido por sus compañeros de clase ya que su apariencia es intimidante, con garras afiladas y dientes grandes; por otro lado, Louis (un ciervo rojo) es respetado por sus compañeros por su apariencia elegante y cuidada.

Fig. 7 Viñetas de Beastars



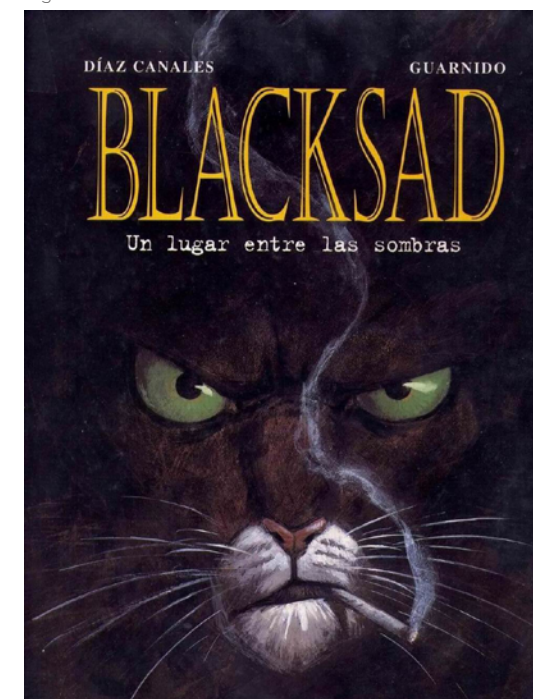
Blacksad (Díaz Canales y Guarnido, 2000)

En este cómic seguimos al detective Blacksad, un gato negro que se dedica a investigar los casos que le encargan. En todas las publicaciones los casos se quedan resueltos y el lector se entera de todos los detalles del caso, pero la información se presenta de una manera dinámica y entretenida.

En cuanto a diseño de personaje, todos los personajes son animales antropomórficos que visten ropa humana y viven en una sociedad y cultura humanas. La personalidad y el rol de los personajes encajan estéticamente con el animal que los representa y este aspecto es muy cuidado en cada publicación. Por ejemplo, el protagonista es un detective duro y astuto, sabe leer a la gente y el público de manera natural empatizan con él. Elegir un gato negro ensalza las sensaciones del protagonista ya que los gatos son uno de los animales más amados como mascota y el hecho de que sea negro le añade esa característica de peligro por la superstición de que los gatos negros traen mala suerte (en este caso a los enemigos del protagonista). Otro ejemplo es Weekly, el acompañante de Blacksad que es introducido en el segundo cómic. Weekly es un hurón optimista e ingenioso que ayuda a Blacksad con la información que recoge por su profesión de periodista. Su apariencia de hurón le da un aire bonachón y adorable que contrarresta la severidad de Blacksad.

Por otro lado, los cómics están dibujados, entintados y coloreados a mano (con acuarela). Las viñetas no están delimitadas por línea sino que cada viñeta es una imagen contenida y diferenciada de las demás por el espacio en blanco entre ellas. La forma de las viñetas siempre es ortogonal y en pocas ocasiones se superponen.

Fig. 8 Portada de Blacksad



Díaz Canales, J., & Guarnido, J. (2000). Blacksad portada.

Monotone Blue (Nagabe, 2022)

En este manga los personajes viven en un mundo culturalmente similar al humano, aunque los personajes tengan apariencia animal. Su apariencia animal toma importancia en las diferencias entre especies, siendo este el foco principal de la trama de la obra. Hachi, nuestro protagonista gato se siente desinteresado con su entorno hasta que descubre el intenso color azul de la cola de Aoi, que normalmente esconde con una tela abotonada. Aoi es un lagarto cuya cola no cambió de color al crecer, que es lo normal en los reptiles de su especie. Es gracias a esta característica que él y Hachi se vuelven más cercanos hasta que florecen sentimientos más profundos que una amistad entre ambos. Esta obra, a través de animales y sus características exclusivas, compone una historia romántica que puede reflejar actitudes humanas.

Monotone Blue tiene un estilo fácil de leer y seguir. Hachi y Aoi, aún estando en la misma paleta de colores y teniendo unos pesos visuales similares, son muy fáciles de reconocer. Hachi tiene una apariencia más amigable pero rechaza a sus compañeros de clase cuando intentan acercarse a él y por otro lado, Aoi tiene una apariencia más intimidante pero se esfuerza por integrarse en la clase. Ambos tienen una apariencia realista a los animales que representan pero su estructura corporal se asemeja a la humana, al igual que la ropa y el entorno, encuadrándolos en animales antropomórficos.

Este manga sigue la misma línea que Beastars, ya que la estructura de las viñetas está asentada en la industria del manga, por lo que todos los mangas siguen las mismas reglas. Por lo tanto, las viñetas son ortogonales, cortadas diagonalmente a veces y en ciertos momentos los elementos (bocadillos o los propios personajes) se salen de las viñetas y se superponen en las siguientes. También, en los momentos emotivos la estructura se vuelve menos rígida para focalizar la atención del lector en la expresividad de la escena.

Fig. 9 Portada de Monotone Blue



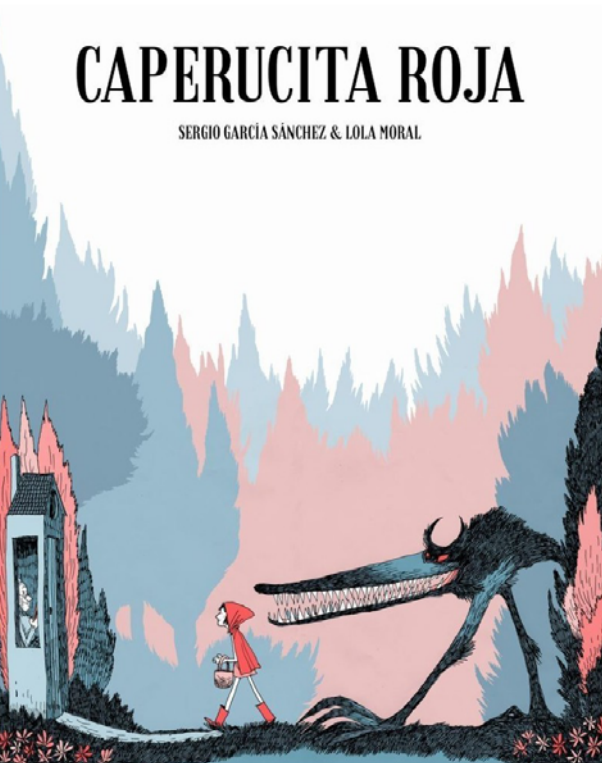
Nagabe. (2022). Portada de Monotone Blue.

Caperucita roja (Moral, L. y García, S. 2015)

Este cómic no tiene un formato típico sino que se trata de una cartulnia desplegable de siete paneles, en ellos se cuenta la historia de caperucita roja pero alterando el final, añadiendo anécdotas e información extra sobre los personajes (como la receta de la tarta de la abuela y la dieta del lobo).

La estructura de este cómic rompe con la norma y se apoya en tres conceptos que Sergio García ha acuñado: la narración multilíneal, la ruptura del formato libro y el contenedor de historias. La narración multilíneal se basa en presentar una historia desde todos los puntos de vista de sus personajes. En el caso de Caperucita Roja, se ve la línea temporal de Caperucita saliendo de su casa y entrando al bosque y como al mismo tiempo el Lobo se encuentra en su madriguera hambriento y sale a cazar, cuando sus caminos se cruzan se ven dibujados en la misma viñeta, o mejor dicho, misma línea temporal y cuando se separan la línea temporal también se divide. La ruptura del formato libro viene de la necesidad de Sergio García de trabajar con un formato más amplio, en este caso, un desplegable que no interrumpe la narrativa con un cambio de página sino con transiciones en el dibujo. Por último, el contenedor de historias es un método narrativo en el que se cuenta la historia dentro de un elemento que forma parte de ella. En Caperucita Roja se hace uso de la figura del lobo para contar dentro de ella el cuento.

Fig. 10 Portada de Caperucita Roja



Moral, L., & García Sánchez, S. (2015). Portada de Caperucita Roja.

Álvaro Ortiz

Este artista de cómic estudió diseño gráfico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón e ilustración en la Escola Massana de Barcelona. Entre sus obras destacan Julia y el verano muerto (publicado con Edicions de Ponent en 2005), Cenizas (un cómic realizado gracias a la beca de Alhóndiga Bilbao en la Maison des Auteurs de Angoulême, y publicado en Francia y en Alemania; en España fue publicado por la editorial Astiberri en 2012) y La pequeña genia y la partida de Shatranj (Astiberri, 2022).

Su cómic Cenizas (2012) se encuentra en el género narrativo de «road movie», ya que toda la trama de la historia se centra en el viaje en coche que los tres protagonistas hacen juntos. Estos tres amigos llevan varios años sin verse y este viaje les representará un verdadero reto por las ocurrencias que vivirán y también las que ellos mismos causarán. Estéticamente, Álvaro Ortiz ha cimentado un estilo personal que tienen en común todas sus obras. Caras simples y sintetizadas a los detalles mínimos, proporciones diversas en los cuerpos de los personajes pero que suelen ser de cabeza grande y cuerpo pequeño. Los escenarios también están sintetizados y encajan con el estilo general del cómic. Este estilo hace que el lector se centre más en la trama y menos en lo visual. Los textos están escritos a mano por el autor, las viñetas están delimitadas por color y no por línea igual que los bocadillos. La estructura de viñetas está dividida en 5 filas y 4 columnas. Esta estructura no es rígida ya que cuando es necesario une estos espacios para crear viñetas más grandes o comparten espacio con el diálogo y/o narración.

Fig. 11 Portada de Cenizas



Ortiz, Á. (2012). Portada de Cenizas, edición ampliada.

Zero Calcare

Zero Calcare es el seudónimo de Michele Rech (Arezzo, 1983), dibujante de cómics e ilustrador italiano. Es autor de varios cómics y ha sido galardonado con premios como el Premio Gran Guinigi, el premio más importante del cómic italiano. Cada libro suyo ha conseguido consolidarlo cada vez más como un referente de la cultura italiana moderna. Con su serie de Netflix Cortar por la línea de puntos (2021), fue impulsado a la fama internacional y más tarde, en 2023, se publicaría otra miniserie en la misma plataforma llamada Este mundo no me hará mala persona (Reservoir Books, 2024).

En la serie de Netflix Cortar por la línea de puntos, se sigue el día a día de Zero Calcare que cuenta sus reflexiones sobre los sucesos de su vida y cómo percibe su entorno. El tono es de comedia pero llega a tratar temas sobre política, racismo y sexismo. El ritmo es rápido ya que la narración de Zero tiene poquísimas interrupciones y siempre está hablando del presente o divaga para contar algo sobre su infancia o adolescencia. Estéticamente, Cortar por la línea de puntos tiene un estilo inspirado en sus cómics, donde la apariencia de los personajes destaca una característica facial y/o física para darles identidad. Muy regularmente se rompen las normas de la realidad para exagerar la expresión de los personajes, como que Zero se envuelva en llamas cuando se enfada. El estilo eleva la narrativa porque los comentarios frenéticos del protagonista siempre están acompañados de una escena que exagera las partes más dramáticas. Además, su conciencia y otros personajes se representan como animales, lo que da un toque surrealista a la serie.

En su cómic más reciente, Será todo para mí (2024), relata su experiencia cuando sus padres se separaron siendo él un niño y cómo este suceso comenzó el deterioro de su relación con su padre. También trata cómo los traumas de su padre acaban afectándole a él, creando un silencio irremediable entre los dos. El cómic está ilustrado de manera personal, las viñetas no son perfectamente ortogonales y los bocadillos están dibujados a mano en vez de vectorizados. Esto hace que la lectura sea más cercana al autor, ya que simula que está dibujado como un diario en lugar de para un público al que impresionar. Este detalle junto con el contenido autobiográfico de la obra, acercan al lector a la trama de manera auténtica.

El cómic tiene dos estructuras diferentes: una es la que sigue la historia del protagonista y otra la que sigue la historia de un personaje que no se conoce quién es hasta más tarde. La historia del protagonista tiene la matriz normal que suele seguir Calcare, tres o cuatro filas y dos columnas (con alguna excepción). Si la escena lo requiere puede haber viñetas que ocupen más de la mitad de la página. En el caso de la historia paralela, se presenta como entradas de diario, con la fecha y la narración del deuteragonista. No hay viñetas delimitadas, sino

que son imágenes “sueltas”. También se recurre en esta parte de la historia a llenar una página con una única viñeta para impactar más al lector.

Fig. 12 Portada de Será todo para mí



Rech, M. (2024). Portada de Será todo para mí.

Mondo Lirondo (La Peña, 1993)

Mondo Lirondo es una serie de tebeos humorísticos publicados en formato comic-book por un grupo de autores españoles autodenominados "Colectivo La Peña" entre 1993 y 1997. Es una de las obras más destacadas de la historieta española de los años 90.

El cómic, protagonizado por animales, vegetales e incluso minerales antropomorfos, desarrolla varias líneas argumentales, algunas muy breves, semejantes a tiras cómicas, y otras de mayor extensión. En la trama principal, de tintes policíacos, se entremezclan personajes como el raro Topolino el Topo; el extraño grupo de atracadores formado por Antonio el Elefante, Ricardo la Termita y Enrique el Murciélago; la pareja homosexual formada por el pollo Fray Chiquen y el Limón Gazmoño; la pulga Annabelle, que se dedica a la prostitución; y los policías, el mojigato inspector Caracolín y su ayudante Waldo (una promiscua mariquita). Otros delirantes personajes que tienen menos importancia en la trama principal son Jack la Piedra, Jeremías el Pez Explorador y las Moscas del Apocalipsis.

Astiberri Ediciones es una editorial española de historieta especializada en novela gráfica y en obras infantiles y juveniles desde 2001. Se han analizado sus publicaciones que incluyen animales como personajes y dentro del público infantil. En la siguiente tabla, se estudian sus principales características.

	¿A color o monocromo?	¿Son parte de una saga?	Género	Tipo de encuadernación	Precio
Avni	A color	Sí	Humor	Rústica con solapas	10,00€
Piqo-Piqo y el espantoso calamar gigante de Indochina	A color	No	Humor y fantasía	Cartoné	24,00 €
A toda pastilla	A color	No	Humor y acción	Rústica con solapas	22,00 €
Patri y las hormigas	A color	No	Humor y aventura	Cartoné	12,00 €
Claudio y Morino 1. La maldición	A color	Sí	Humor y aventura	Cartoné	14,00 €
Elma, una vida de osa	A color	No	Aventura	Cartoné	19,00 €
El gruñón	A color	No	Amistad	Rústica con solapas	12,00 €
El ojo del lobo	A color	No	Social	Cartoné	18,00 €
Ultralazer 1. Horb y Bouko	A color	Sí	Fantasía	Cartoné	20,00 €
Tigresa contra pesadilla	A color	No	Amistad	Cartoné	13,00 €
Wáluk	A color	Sí	Social	Cartoné	15,00 €
Almóndigas del espacio	A color	No	Fantasía	Rústica con solapas	25,00 €
Mondo Lirondo	Monocromo	Sí	Humor	Grapas	2,50€

Podemos concluir que en el mercado hay poca variedad de obras serializables con animales como personajes y del género humorístico, aunque es cierto que en todas las obras coinciden en que el dibujo vaya a color. Por lo tanto, este trabajo aporta diversidad a la oferta de este tipo de cómics manteniendo aspectos básicos del estilo gráfico. Por último, todos los cómics son de tapa blanda o dura y el rango de precio varía entre 10 y 24 euros. El hecho de que la propuesta de este trabajo tenga la encuadernación a grapas puede significar una diferencia con el resto y reducir el coste de producción colocándolo en el rango bajo de precio.

Bloque 4 Metodología

Briefing

El objetivo del trabajo es materializar un cómic serializable con animales como personajes representando la sociedad humana occidental. Esta serie de cómics tendrá un tono cómico y el conflicto de los capítulos estará centrado en las dificultades que vive el protagonista para adaptarse a la vida en la ciudad. Se comenzará por estudiar un conjunto de referentes que ya usen animales como personajes. Luego se analizarán estructuras de cómic para asentar la base del lenguaje visual y a continuación se realizará el diseño de personaje desde su apariencia hasta los detalles de su personalidad y circunstancias. Seguidamente se fijarán las paletas de color de cada uno y una vez elegido el formato se comenzará la ilustración de cada cómic. Para el bocetado se usarán herramientas analógicas, para la ilustración el programa Clip Studio Paint y para maquetación final Indesign.

DAFO

Debilidades

- Riesgo económico
- Estilo visual inadecuado

Amenazas

- Mercado saturado
- Piratería

Fortalezas

- Contenido apto para todos los públicos
- Formato diferente

Oportunidades

- Precio de producción bajo
- Precio de venta bajo

Misión

Crear una obra gráfica que, a través del humor cotidiano y accesible, conecte emocionalmente con el público, utilizando un oso como protagonista para reflejar, de manera simpática, los pequeños retos y situaciones absurdas del día a día en la ciudad.

Visión

Convertirse en una propuesta de cómic reconocida por su estilo único, capaz de divertir y hacer reflexionar y que pueda evolucionar hacia otros formatos (animación, redes, merchandising).

Valores

Humor - Creatividad - Bienestar

CAME

Corregir debilidades

- Buscar el público del cómic a través de redes o colaborando con librerías.
- Se deberá analizar el estilo visual y aplicar cambios necesarios para adecuarlo a la trama.

Afrontar las amenazas

- Para enfrentarnos al mercado saturado marcaremos la diferencia con el formato o haciendo colaboraciones con influencers de cómic y manga.
- Es imposible combatir al completo la piratería, pero se pueden vigilar páginas con mucho tráfico que se dediquen a piratear obras y acudir a la ley para proteger la obra todo lo posible.

Mejorar o mantener las fortalezas

- Cuidar mucho que la narrativa sea entretenida y enganche al lector.
- Hacer que el exterior sea lo más llamativo posible y anime al lector a ojearlo.

Explotar las oportunidades

- Ya que el formato será de grapa, el coste será bajo, pero no se debe recortar en materiales buenos y estropear la calidad del producto.
- Este aspecto va ligado al precio de producción.

Target

Diego - 14 años, estudiante de secundaria. En clase dibuja en los márgenes de sus apuntes y no le gusta hacer deporte. En su tiempo libre juega con sus amigos a videojuegos competitivos en línea y lee mangas y cómics que le compran sus padres o familiares.

Lidia - 23 años, estudiante de marketing. Es muy afín a la estética adorable e infantil. Tiene Sonny Angels y algún Smiski. Le gusta organizarse con herramientas digitales y disfruta de su tiempo libre leyendo manga, novela gráfica o novelas ligeras en físico para descansar la vista.

Pablo - 32 años, veterinario. Se crió viendo dibujos animados como D’Artacan y los tres mosqueperros, La vuelta al mundo de Willy Fog y Sherlock Holmes. Frecuenta su librería favorita todas las semanas y se entera de las últimas novedades en cómic y manga. Su género principal es el de acción pero también le gusta explorar otros cuando tiene la oportunidad.

Análisis de formatos

Según Besga (2022), existen los siguientes tipos de encuadernaciones editoriales:

Rústica

La encuadernación rústica también se conoce como “tapa blanda”. Pero hay que tener en cuenta que no es necesario que la cubierta de la obra sea flexible. Se trata de una de las opciones más usadas en la actualidad por sus bajos costes y la calidad que se ofrece en el resultado final. De hecho, es la opción preferente en el modelo bajo demanda.

Térmica

Como su nombre indica, la encuadernación encolada es la que une las hojas de los libros mediante el uso de cola, formando un bloque. Mientras este pegamento está caliente, se une a la cubierta formando el libro definitivo. Hay que tener en cuenta que el resultado final es más sensible a los cambios de temperatura y se corre el riesgo de que se desprendan algunas páginas si se expone la obra a temperaturas altas.

Cartoné

El bloque de las hojas se unen mediante cosido, o encolado, y se pegan a una cubierta rígida que cubre a las páginas, salvo por los planos inferiores y superiores. El resultado es una cubierta con un acabado más resistente. Este tipo de encuadernación recibe su nombre de la cubierta más rígida, de cartón.

Grapas

Estamos hablando de un método sencillo y económico, pero que también tiene una gran fragilidad. Esta encuadernación recurre a una tecnología que une diferentes pliegos, a través del centro de los mismos, usando dos grapas que pueden verse desde el exterior. Dadas las características de esta opción, el número de hojas que pueden incluirse es limitado. Suele reducirse su uso a publicaciones como revistas, periódicos o folletos informativos.

Artesanal

Sobra decir que en este proceso las máquinas que automatizan el proceso quedan fuera del esquema. Estamos hablando de un proceso lento y realizado a mano que se emplea para ediciones muy especiales y que hasta la introducción de tecnología de reproducción y encuadernación fue el más empleado. Dentro de la encuadernación artesanal encontramos varias fórmulas para asegurar la unión entre páginas y de estas con la cubierta: tornillos, hilo, grapas, o la combinación de varios métodos.

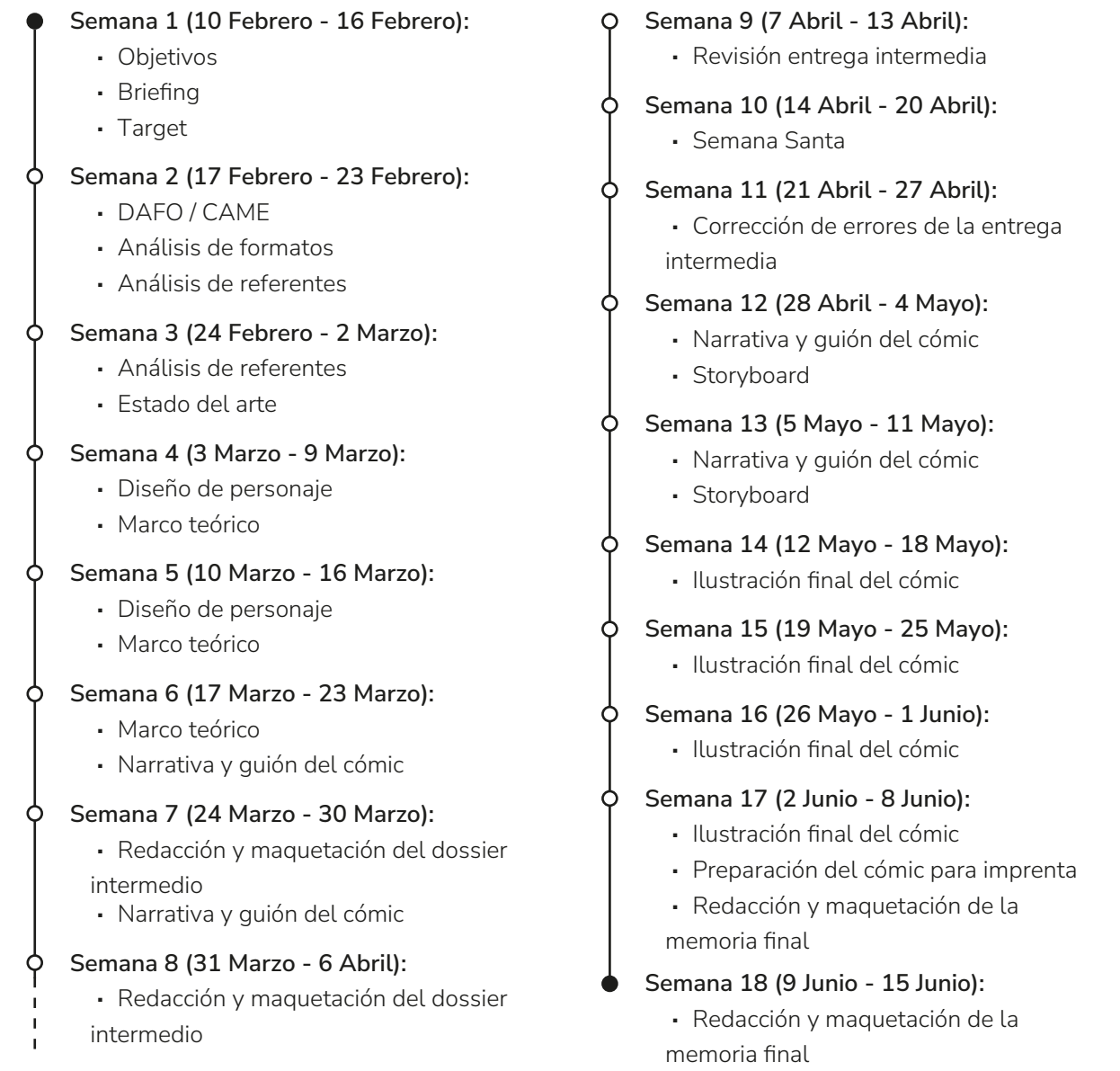
Channel

La encuadernación channel es una de las más “modernas” y baratas. Se caracteriza por mantener las hojas unidas con una pieza metálica, ubicada en el lomo de la tapa, que hace las veces de prensa que mantiene unidas las páginas, de manera que todo queda compactado. Y sí, no hay encolado, fresado, hilado o grapado. Todo se basa en presión que se ejerce.

De estas opciones la de grapas es la más barata pero la más frágil. La encuadernación térmica o rústica ofrece mayor durabilidad aunque sean más caras. Ya que la accesibilidad es el aspecto que más se prioriza, se optará por el formato de grapas, dejando abierta la posibilidad de compilar la serie de cómics en una edición especial con encuadernación rústica.

En cuanto al papel, se usará un papel grueso (200gr. papel estucado mate) para el pliego de la portada y uno más ligero pero que no transparente para el interior (120gr. papel offset). Esta diferencia de gramaje aportará al usuario una experiencia táctil más diversa y los gramajes altos ayudarán a aumentar la durabilidad de la obra.

Cronología del proyecto



Innovation Canvas

Socios claves Librerías, bibliotecas, influencers de libros, cómic y manga	Actividades claves Promocionar el manga en convenciones y librerías	Propuesta de valor Cómics fáciles de llevar encima para distraerse en lugar de usar el móvil	Relaciones con el cliente Empleados de librerías y bibliotecas	Segmentos de clientes Interesados en el cómic y lectores de novela gráfica
	Recursos claves National Geographic y Clip studio paint		Canales Redes sociales, convenciones y librerías	
Estructura de costes Costes de patente e impresión			Fuentes de ingresos Ventas de ejemplares y merchandising	

Bloque 5

Desarrollo

Para explicar el desarrollo de este proyecto se han dividido las diferentes facetas que han compuesto el proceso de creación del cómic.

Diseño de personaje

Para plasmar el proceso de creación de personaje, se van a analizar tres personajes del cómic. Los pasos generales que se han seguido han sido: primero, elegir el animal que mejor represente su personalidad. Para esta decisión se tienen en cuenta la percepción general que se tienen de estos animales y los valores que se les suelen atribuir. Segundo, diseñar su apariencia. Se parte de una fotografía del animal real, se boceta su figura para entender sus proporciones, se definen las vistas de la cabeza y del cuerpo entero y por último, se estudian sus expresiones faciales.

Frederick

En el caso del protagonista, sus principales características se basan en la timidez y la inocencia. Estos rasgos le harán tener una silueta redonda y suave. Se ha decidido que sea un oso porque se considera un animal adorable pero, a la vez, es peligroso en la vida real. Esta disonancia se traslada a la narrativa, de modo que los personajes que no conozcan a Frederick pueden sentirse intimidados por él y, al mismo tiempo, quieran ayudarlo o aprovecharse de él por su apariencia inofensiva.

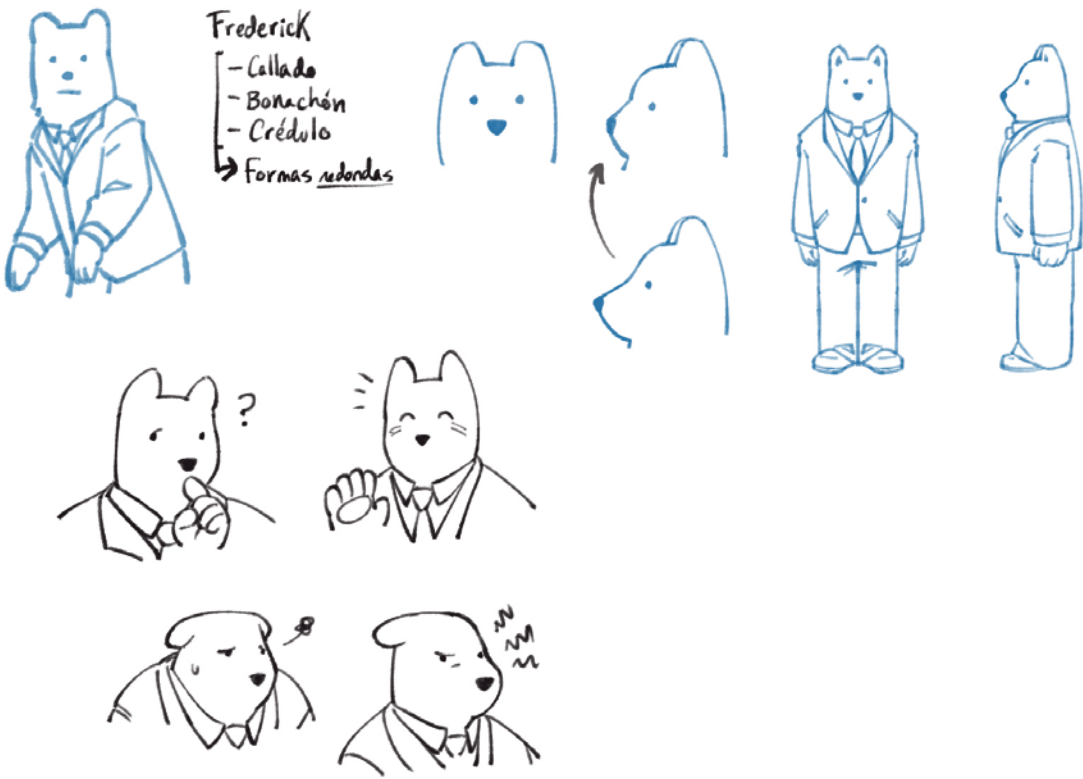
Al ver imágenes de osos (figura 13), podemos ver que tienen un morro alargado, cuerpo y extremidades anchas, ojos y orejas pequeñas y redondas. Todas estas formas se sintetizan y se simplifican para que encajen en el estilo del cómic y la mayoría mantienen su silueta original, excepto el morro que se achata para aumentar el aspecto adorable de Frederick. Para el cuerpo entero se mantiene la forma humana, aunque las manos se asemejan a las del animal real. Frederick está preocupado por dar buena impresión, así que siempre que esté trabajando vestirá de traje (veremos más adelante que esto no es la regla en el resto de personajes).

Fig. 13 Proceso diseño de personaje de Frederick



Bocetos de elaboración propia

Fig. 14 Proceso diseño de personaje de Frederick



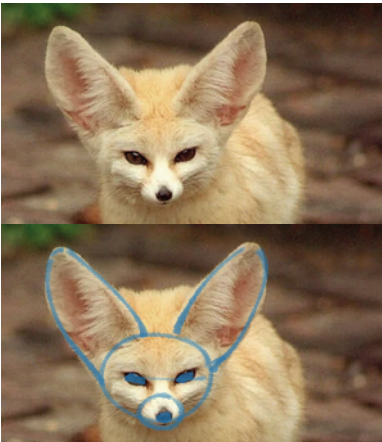
Bocetos de elaboración propia

En las expresiones faciales de Frederick, se ha estudiado cómo expresa emociones muy diferentes, entre confusión, alegría, vergüenza y enfado. La más común que veremos será la vergüenza o la incomodidad, ya que el cambio de vida le supondrá muchas dificultades. La más rara de ver será el enfado, su personalidad le lleva a tener una baja autoestima y será complicado para él enfadarse con alguien que no sea consigo mismo.

Julio

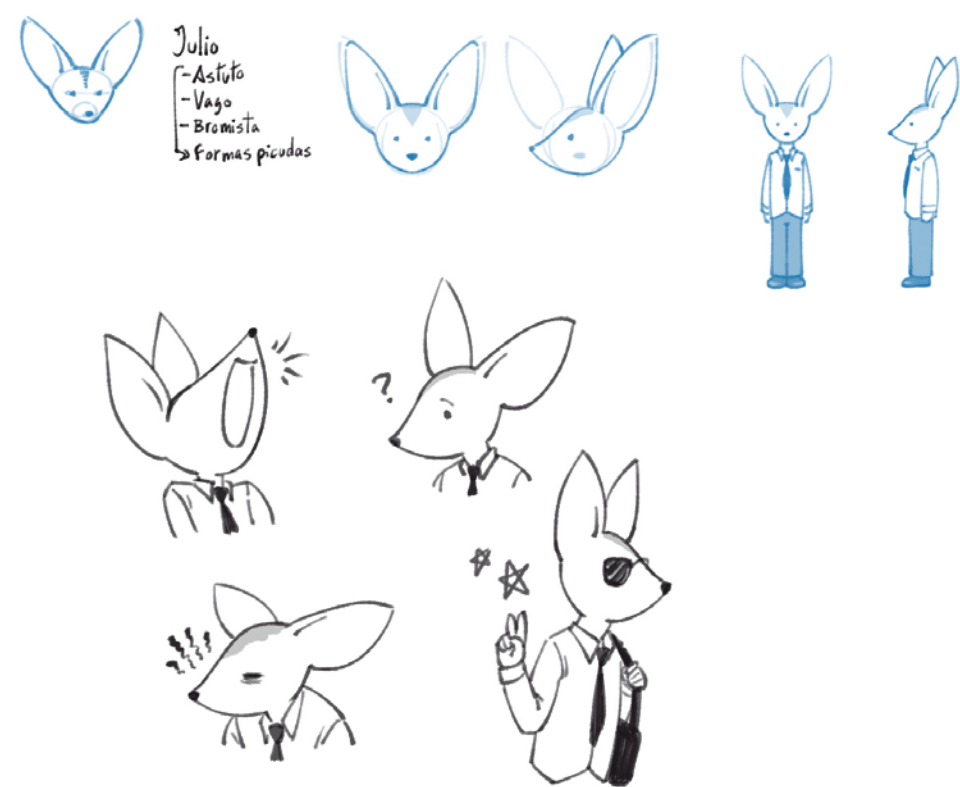
Siguiendo los pasos anteriores, partimos de que la personalidad de Julio está marcada por la picardía. Es astuto y a la vez vago, lo que hace que se las ingenie para evitar tareas tediosas. Se pensó que al principio él y Frederick tuviesen una amistad desequilibrada, donde Julio se aprovechara de su buena voluntad para quitarse trabajo de encima, pero con el tiempo se diese cuenta de que Frederick era más valioso como amigo que como lacayo. Para una personalidad así, se ha elegido al zorro del desierto o fenec. Estos zorros son pequeños y tienen una apariencia muy entrañable, pero en su nombre científico, *Vulpes zerda*, el epíteto específico (zerda) significa astuto en griego (Larivière, 2002). Para el espectador será impactante ver a un animal pequeño y adorable comportándose de manera negativa, por lo que su evolución será más interesante.

Fig. 15 Proceso diseño de personaje de Julio



Bocetos de elaboración propia

Fig. 16 Proceso diseño de personaje de Julio



Bocetos de elaboración propia

Para su apariencia, se ha mantenido ese aspecto pequeño haciéndolo delgado y bajito que contrasta con sus grandes orejas y morro afilado. En el caso de Julio, no está tan preocupado por las apariencias porque está convencido de que tiene otras herramientas para hacerse valer, por lo que su atuendo se basará en una camisa y unos vaqueros simples. En ocasiones se le verá llevando corbata y en otras no para reforzar su despreocupación por detalles así. En sus expresiones faciales se han explorado más sus actitudes de bromista y vago, bocetando su risa, su fatiga y un gesto corporal simulando que se va antes de terminar de trabajar, además de una expresión neutra de confusión.

Silvia

El personaje de Silvia servirá de mediador entre las personalidades dispares de Julio y Frederick. También tiene una actitud reservada como Frederick, pero es muy consciente de las tácticas de Julio para salirse con la suya, así que le mantiene a raya. Es inteligente y le interesan la historia de la arte y la moda, por lo que su vestuario cambiará más a menudo que el del resto de personajes. Para representar un personaje elegante y a la vez encantador, se ha elegido al dik dik o madoqua que son unos antílopes africanos de tamaño reducido. Estos animales tienen unos ojos grandes con pestañas largas y unas extremidades finas. Destacan en su rostro, al lado de sus ojos, unos lagrimales grandes por los que segregan una sustancia que usan para marcar territorio (Sánchez, 2021). Para el diseño de personaje, estas glándulas pueden hacerse pasar por dos lunares simétricos que le agregan estilo a su apariencia.

Fig. 17 Proceso diseño de personaje de Silvia



Bocetos de elaboración propia

Fig. 18 Proceso diseño de personaje de Silvia

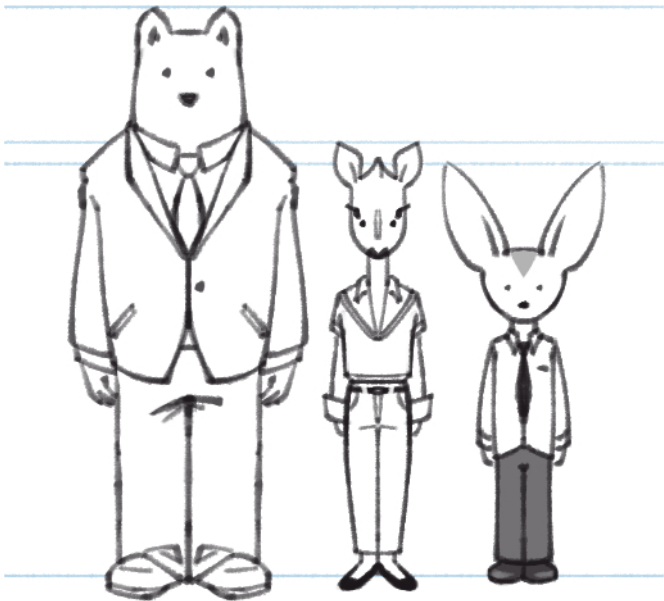


Bocetos de elaboración propia

En cuanto al resto de su diseño, se han tomado de referencia atuendos femeninos modernos de oficina ya que Silvia mostrará interés en ir arreglada pero cómoda. Se ha mantenido que tenga un cuerpo delgado y alargado, unas orejas en forma de gota y las pestañas y lagrimales característicos de su especie. Por otro lado, en sus expresiones se han mostrado emociones diversas como la de alegría, apuro, sorpresa y teniendo una idea. La mayoría del tiempo se la verá neutra, pero es importante conocer cómo se expresaría en situaciones diferentes para futuros capítulos.

Para finalizar, su relación de tamaños sería la siguiente:

Fig. 19 Relación de tamaños



Bocetos de elaboración propia

Narrativa

Cuando nació la idea del protagonista se planteó como un oso que le costaba adaptarse a la sociedad urbana, por sus costumbres y reglas sociales ajenas a la vida rural. Por lo tanto, se tomó especial atención a momentos de confusión de la vida diaria, como ignorar que en las escaleras mecánicas lo correcto es situarse a la derecha para dejar pasar a las personas que las suban a pie o confundirse con las líneas de metro. La historia de Frederick parte de la experiencia personal y anécdotas ajenas que se han ido recopilando en una lista. Esta lista contiene 37 ideas de situaciones que pueda vivir Frederick, Silvia o Julio, y de estas ideas se han extraído las que han sido posibles plasmar en el cómic. Por cuestiones de tiempo, se han podido realizar los tres primeros capítulos que sirven para introducir al protagonista y al público al cambio de entorno que sufre Frederick, introduciendolo a él, a su familia y a los personajes principales que aparecerán más adelante en su trabajo de oficina. La visión futura para este proyecto es poder producir más números del cómic y dar luz al resto de ideas.

Fig. 20 Mapa mental para narrativa

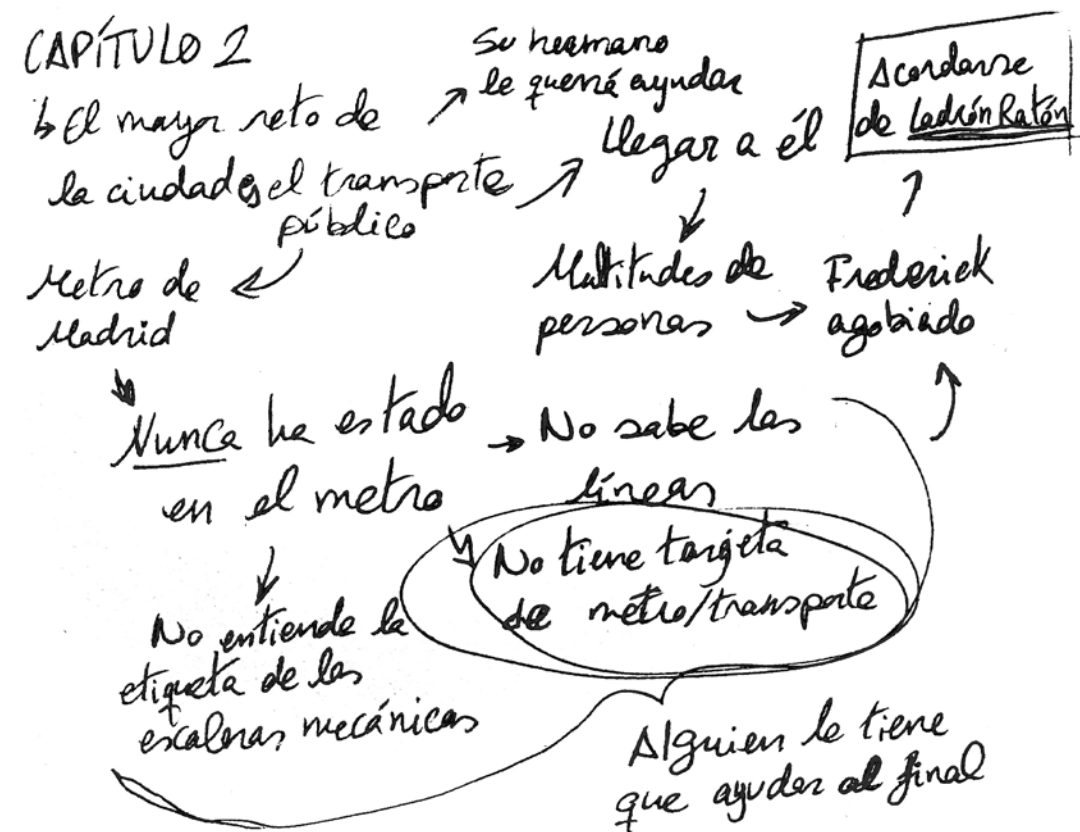


Imagen de elaboración propia

Para mostrar el proceso narrativo de un capítulo, se va a poner de ejemplo el capítulo 2 (figura 19). Todo parte de la idea inicial del capítulo, que se reduce a una frase de la que parte el conflicto de la historia, en el caso del capítulo 2, “El mayor reto de la ciudad es el transporte público”. A partir de ahí, como en un mapa mental, se apuntan las ideas que van surgiendo de cómo afronta Frederick la situación, qué problemas le pueden surgir en ella y cómo se resuelve. Luego no todas las ideas aparecen en el capítulo, pero esta variedad ayuda después en el proceso creativo para tener material suficiente del que elegir. Los detalles se concretan en la parte de guión y storyboard que se trabajan de manera paralela y que se explican en el siguiente apartado.

Guión y storyboard

No se ha fijado una retícula para las viñetas, pero en general se sigue que en cada página haya alrededor de tres filas y entre dos o tres columnas de viñetas. La flexibilidad en este aspecto radica en la necesidad de cada escena en darle importancia a los gestos y expresiones o a la transición entre escenarios o conversaciones. Por otro lado, la redacción del guión se plantea como en una obra de teatro, donde se especifica el nombre del personaje que va a hablar, una especificación (si es necesaria) del sentimiento que expresa y después su diálogo.

Una vez fijado el rumbo que va a seguir el capítulo en el mapa mental, se extraen las ideas que puedan hilarse para componer el inicio, nudo y desenlace. El capítulo 2 comienza con que Frederick acaba de llegar a la ciudad y tiene que usar el metro para llegar a su piso (en esta etapa su hermano le llama para ofrecerle ayuda pero la rechaza), el nudo es el proceso por el que pasa para llegar al metro (la ciudad esta abarrotada de gente y recuerda un episodio de su serie favorita para motivarse) y una vez allí, el desenlace es que recibe ayuda de un trabajador (no sin antes pasar vergüenza al equivocarse de tarjeta para entrar al metro). Teniendo estas etapas narrativas decididas, se comienza bocetando el storyboard (figura 21) y, paralelamente, se escribe el guión en un documento digital.

El storyboard se ha realizado de manera análoga en una libreta de bocetos. Primero se escribe el número del capítulo y después se traza la silueta de la página con un papel recortado a modo de plantilla, se enumera y se comienza a bocetar. El boceto de cada página incluye la disposición de viñetas, la apariencia general de cada personaje con el gesto o expresión que tengan y la posición y número de los bocadillos. Mientras se van definiendo estos detalles, el guión surge de forma natural a la misma vez que el storyboard y una vez finalizado este proceso se pasa a las etapas finales del proceso.

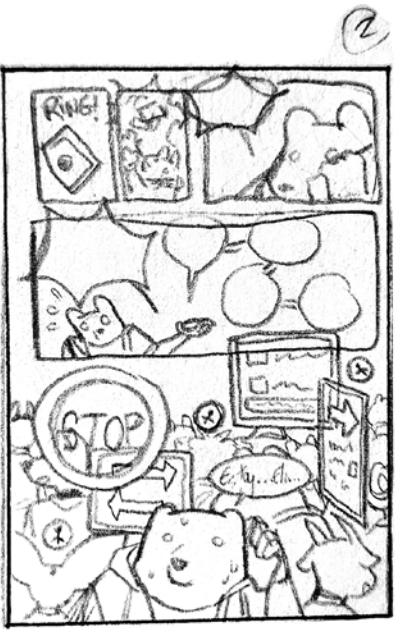


Fig. 22 Storyboard del capítulo 2, página 2

Boceto de elaboración propia

Fig. 21 Storyboard del capítulo 2



Bocetos de elaboración propia

Dibujo e ilustración

Tras acabar el storyboard y el guión, la siguiente fase es el dibujo digital del cómic. El programa elegido para esta tarea ha sido Clip Studio Paint Pro ya que cuenta con herramientas especializadas en la creación de cómic (como pinceles vectoriales para bocadillos de texto y plantillas de viñetas entre otros).

En primer lugar, se crea el archivo con las medidas de la página, en este caso, A5. Clip Studio permite crear guías para marcar los márgenes y la sangría deseados e incluso incluir una plantilla de viñetas para acelerar el proceso de trabajo.

Se elige comenzar con una única viñeta que abarque el espacio útil de la página y se coloca una foto del storyboard debajo. El nivel de detalle del storyboard ayuda a no tener que repetir el boceto en la mayoría de casos, pero en alguna ocasión se hace un boceto previo a la línea final para obtener un mejor resultado. Por ejemplo, en la página 15 del capítulo 2 (figura 22), en la segunda viñeta hubo que hacer un boceto de la expresión corporal de Frederick para poder realizar la línea bien.

Materialización



Fig. 23 Mockups del cómic
Imagen de elaboración propia

El cómic completo está disponible en el bloque 8, anexos.



Frederick

Oso pardo (Ursus arctos)

INEXPERIENCIA LABORAL

Contable junior en PlanturAgro, 2024

INCOMPETENCIAS

- Baja autoestima
- Adverso al cambio
- Facilidad para perderse

PROGRAMAS

- Contablix
- CelEx
- Ladrón Ratón

CONTACTO

frede02@bearmail.com

Personajes importantes



Madre

Siempre tiene el patio lleno de plantas de todo tipo.



Padre

Inculcó en Frederick el amor por la contabilidad.



Manuel

El hermano menor. Estudia secundaria y le gustan los deportes.



Agustín

El hermano mayor. Trabaja como médico en el hospital de la ciudad.

© Ana María Galindo, 2025

Esta obra ha sido creada como parte del Trabajo de Fin de Grado "Diseño Editorial y Divulgación. Propuesta De Cómic Sobre La Biodiversidad Animal. Frederick".

Fig. 24 Página introductoria de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 25 Página 4 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 26 Página 5 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 27 Página 17 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 28 Página 18 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 29 Página 25 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 30 Página 27 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

Bloque 6

Conclusiones y valoración crítica

Después de finalizar el proyecto, se considera que se han conseguido casi todos los objetivos marcados al principio del mismo. Como objetivo principal, «diseñar y crear un cómic en físico sobre la adaptación del protagonista a la vida urbana» y, en cuanto a los secundarios, se ha conseguido «realizar el primer tomo de una serie coleccionable», «investigar sobre las tendencias actuales de los cómics» y «aplicar la psicología de las formas en el diseño de personaje». El objetivo incumplido ha sido «comunicar la narrativa a través de una estructura de viñetas que se salga de lo normal en el mercado». La razón de esto reside en que según las tendencias del mercado, este tipo de cómic no resalta por una estructura innovadora, sino por una narrativa relevante. Además, el tono y género de la obra no se hubiese beneficiado en este primer número de una disposición de viñetas más novedosa. Por tanto, en futuros volúmenes no se descarta tomar esta vía creativa y contar con composiciones más arriesgadas.

Valoración crítica

Durante el desarrollo de este trabajo, se han aplicado los conocimientos adquiridos en el grado y se ha conseguido un resultado satisfactorio gracias a ellos. Dadas las limitaciones temporales no se ha podido extender la obra todo lo que se quería, pero aun así la obra final cumple con las expectativas iniciales. Este proyecto se habría beneficiado de una mejor organización y una efectividad mayor a la hora de avanzar tareas fuera del campo de la creatividad. El resultado es una pieza de expresión artística y narrativa que se espera que brinde alegría a quienes la lean. Además, esperamos que este trabajo sirva para inspirar futuras propuestas de esta temática y ayude a otros diseñadores gráficos a explorar el proceso creativo de un cómic.

Bloque 7

Bibliografía

Bibliografía de imágenes

Fig. 1 Personajes de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 2 Outcault, R. F. (1895). The Yellow Kid [Portada del número 2 del cómic Yellow Kid]. Retrieved from <https://picryl.com/media/yellow-kid-02829v-a072d3>

Fig. 3 R. (2018). Aggretsuko poster. Retrieved from <https://best-tv-shows.fandom.com/wiki/Aggretsuko>

Fig. 4 Studio Trigger. (2020). BNA poster. Retrieved from <https://ramenparados.com/brand-new-animal-netflix/>

Fig. 5 Bob-Waksberg, R. & Hanawalt, L. (2014). BoJack Horseman poster. Retrieved from https://bojackhorseman.fandom.com/wiki/Season_1

Fig. 6 Itagaki, P. (2019). Portada del manga Beastars. Retrieved from <https://www.amazon.es/Beastars-Vol-1-Paru-Itagaki/dp/1974707989>

Fig. 7 Itagaki, P. (2019). Beastars [Página del manga Beastars]. Retrieved from <https://historiadelarte.uniandes.edu.co/cliio/la-influencia-del-folklore-japones-en-los-personajes-zoo-antropomorfos-de-beastars/>

Fig. 8 Díaz Canales, J., & Guarnido, J. (2000). Portada de Blacksad. Retrieved from <https://chocolate-ink.blogspot.com/2011/04/blacksad-un-lugar-entre-las-sombras.html>

Fig. 9 Nagabe. (2022). Portada de Monotone Blue. Retrieved from <https://www.milkywayeditions.com/products/monotone-blue>

Fig. 10 Moral, L., & García Sánchez, S. (2015). Portada de Caperucita Roja. Retrieved from <https://www.libreriamujeres.com/comic-e-ilustrados/5476-caperucita-roja-9788416507054.html>

Fig. 11 Ortiz, Á. (2012). Portada de Cenizas, edición ampliada. Retrieved from <https://www.astiberri.com/products/cenizas-edicion-ampliada>

Fig. 12 Rech, M. (2024). Portada de Será todo para mí. Retrieved from <https://www.amazon.es/Ser%C3%A1-todo-para-Reservoir-Gr%C3%A1fica/dp/8410352133>

Fig. 13 y 14 Proceso diseño de personaje de Frederick. Bocetos de elaboración propia.

Fig. 15 y 16 Proceso diseño de personaje de Julio. Bocetos de elaboración propia.

Fig. 17 y 18 Proceso diseño de personaje de Silvia. Bocetos de elaboración propia.

Fig. 19 Relación de tamaños. Boceto de elaboración propia.

Fig. 20 Mapa mental para narrativa. Boceto de elaboración propia.

Bailén Martínez, S. (2022). *Diseñ-arte. Un proyecto que fomenta la creatividad de alumnos de Ciclo Formativo Ilustración* [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Jaén].

Besga, J. C. P. (Septiembre 26, 2022). *Tipos de encuadernación* [Guía completa]. Podiprint. <https://www.podiprint.com/impresion-bajo-demanda/tipos-de-encuadernacion-guia-completa/>

De Fusco, R. e Izquierdo, M. (2005). *Historia del diseño*. Santa & Cole

Docampo, J. (2007). *La importación de manuscritos iluminados y su influencia en la miniatura de la Península Ibérica: 1470-1570*.

Gehler, K. (2020, 3 agosto). *BoJack Horseman: Why The Show's World Really Has Talking Animals*. ScreenRant. <https://screenrant.com/bojack-horseman-world-talking-animals-reason-meaning/>

Miravalles, L., (1999). *La utilización del cómic en la enseñanza*. Comunicar, (13).

Navarro, F., & Navarro, F. (2024, 15 marzo). *¿Quién inventó el cómic? Muy Interesante*. <https://www.muyinteresante.com/historia/64146.html>

Pérez, A. E. M. (2012). *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*. Perspectivas Docentes, 50, 12-16. <https://doi.org/10.19136/pd.a0n50.586>

Pirela Torres, A. (2001). *La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio*. Utopía y Praxis Latinoamericana, 6(15), 100-107

Román, J. M. M. (2016). *Manga y anime: La historia ilustrada*. Kokoro: Revista Para la Difusión de la Cultura Japonesa, 3, 7. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6096393.pdf>

Sánchez, A. (2021). *Conoce al dik-dik, el antílope que parece tener cuatro ojos*. La Jornada Maya. <https://www.lajornadamaya.mx/internacional/174125/conoce-al-dik-dik-el-antilope-que-parece-tener-cuatro-ojos>

Sanchís, C. B. (1991). *La línea sabia: apuntes sobre algunos momentos de la historia del dibujo*. DOAJ (DOAJ: Directory Of Open Access Journals). <https://doaj.org/article/b2a8768e992e489c8f-9c92b850989d5a>

Serge Larivière "Vulpes zerda," *Mammalian Species*, 2002(714), 1-5, (26 December 2002)

Victoria Uribe, Ricardo & López Flores, Juan. (2015). *El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. La técnica y la expresión contemporánea*.

Fig. 21 Storyboard del capítulo 2. Boceto de elaboración propia.

Fig. 22 Storyboard del capítulo 2, página 2. Boceto de elaboración propia.

Fig. 23 Mockups del cómic. Imagen de elaboración propia.

Fig. 24 Página introductoria de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 25 Página 4 final de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 26 Página 5 final de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 27 Página 17 final de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 28 Página 18 final de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 29 Página 25 final de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 30 Página 27 final de Frederick. Imagen de elaboración propia.

Fig. 31 - 59 Páginas finales de Frederick. Imágenes de elaboración propia.

Bloque 8
Anexos



Fig. 31 Página 1 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Frederick

Oso pardo (*Ursus arctos*)

INEXPERIENCIA LABORAL

Contable junior en PlanturAgro, 2024

INCOMPETENCIAS

- Baja autoestima
- Adverso al cambio
- Facilidad para perderse

PROGRAMAS

- Contablix
- CelEx
- Ladrón Ratón

CONTACTO

frede02@bearmail.com

Personajes importantes



Madre

Siempre tiene el patio lleno de plantas de todo tipo.



Padre

Inculcó en Frederick el amor por la contabilidad.



Manuel

El hermano menor. Estudia secundaria y le gustan los deportes.



Agustín

El hermano mayor. Trabaja como médico en el hospital de la ciudad.

© Ana María Galindo, 2025

Esta obra ha sido creada como parte del Trabajo de Fin de Grado "Diseño Editorial y Divulgación. Propuesta De Cómic Sobre La Biodiversidad Animal. Frederick".

Fig. 32 Página 2 final de Frederick

Imagen de elaboración propia



Fig. 33 Página 3 final de Frederick

Imagen de elaboración propia



Fig. 34 Página 4 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 35 Página 5 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 36 Página 6 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 37 Página 7 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 38 Página 8 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 39 Página 9 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 40 Página 10 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 41 Página 11 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 42 Página 12 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

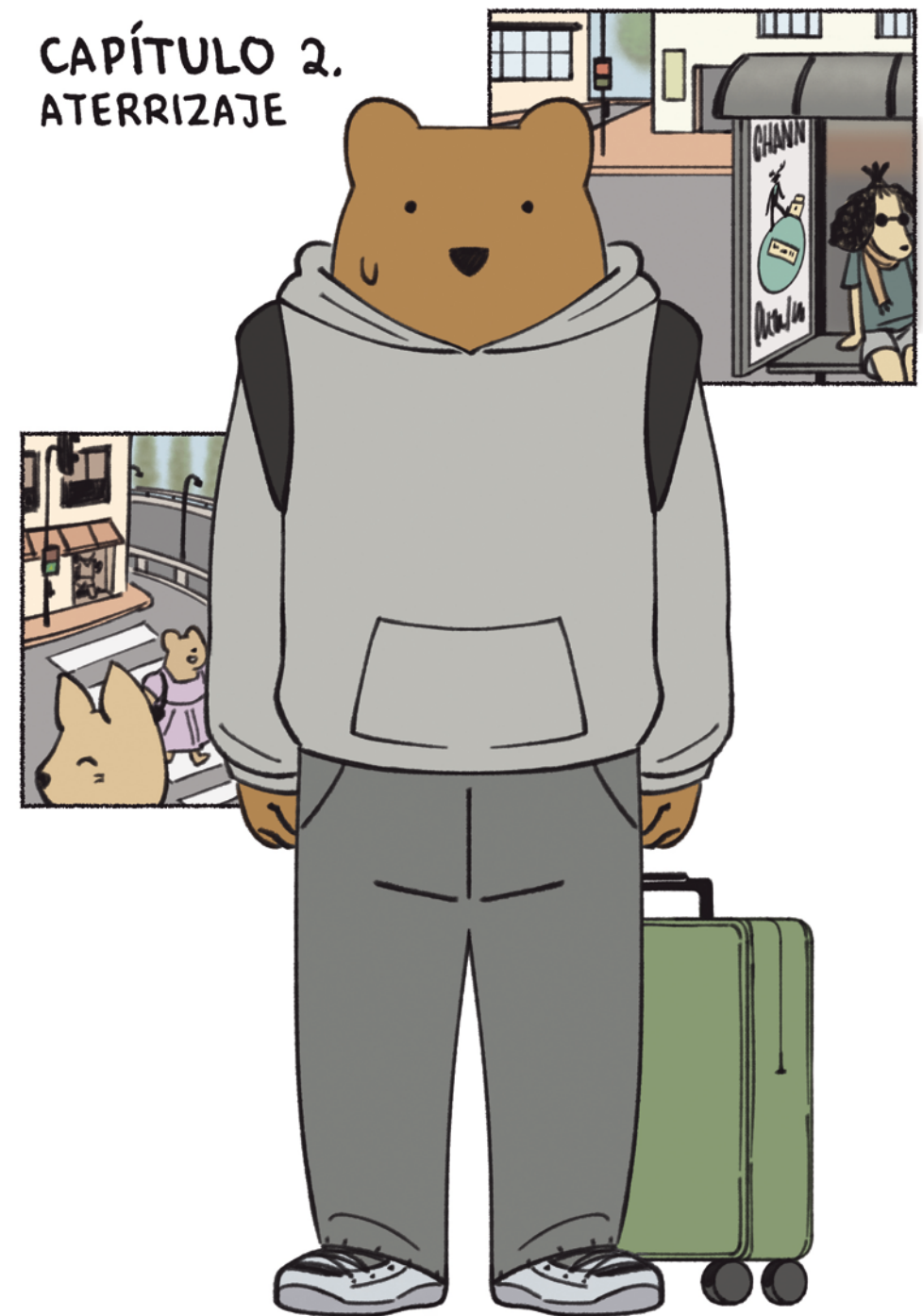


Fig. 43 Página 13 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

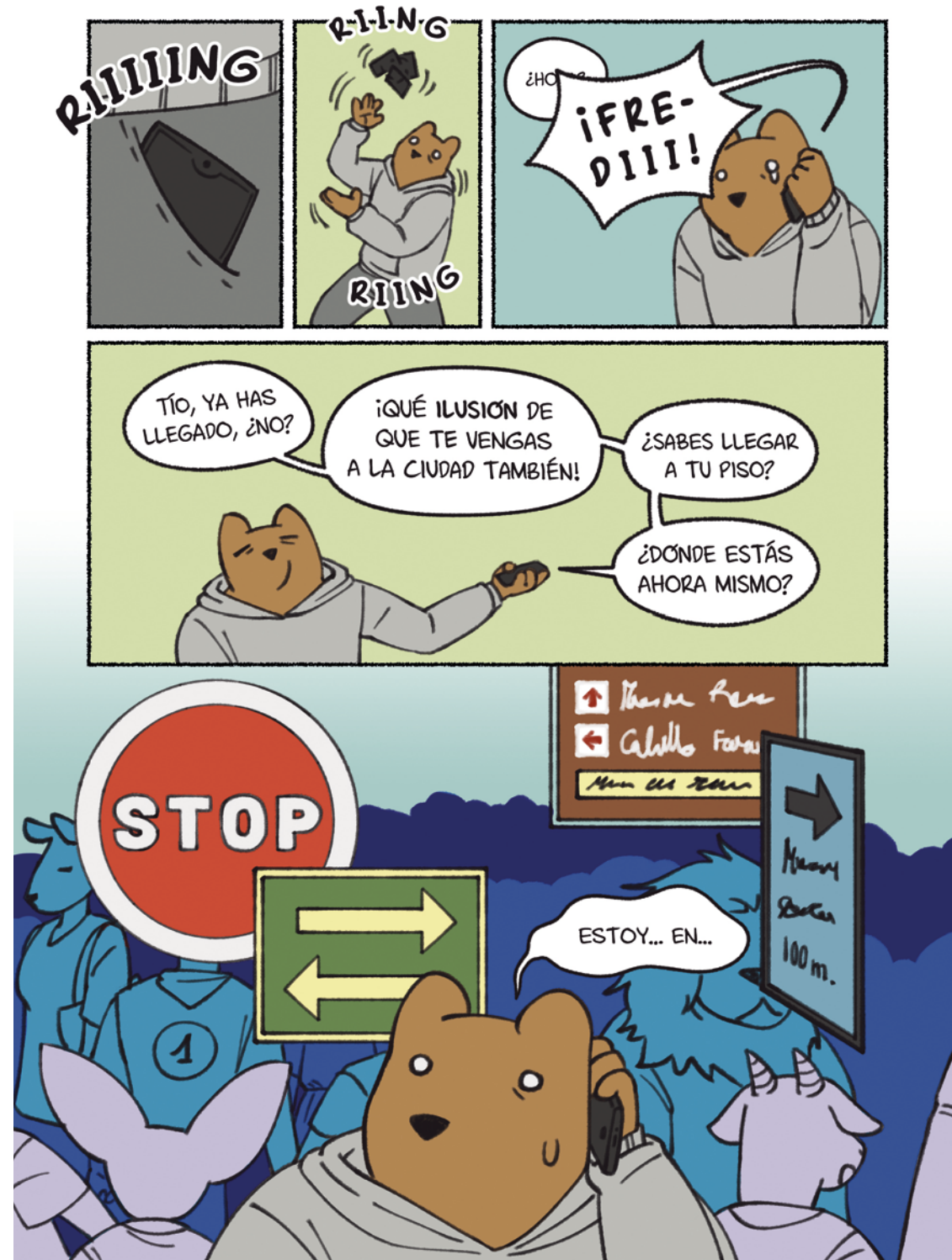


Fig. 44 Página 14 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 45 Página 15 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 46 Página 16 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 47 Página 17 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

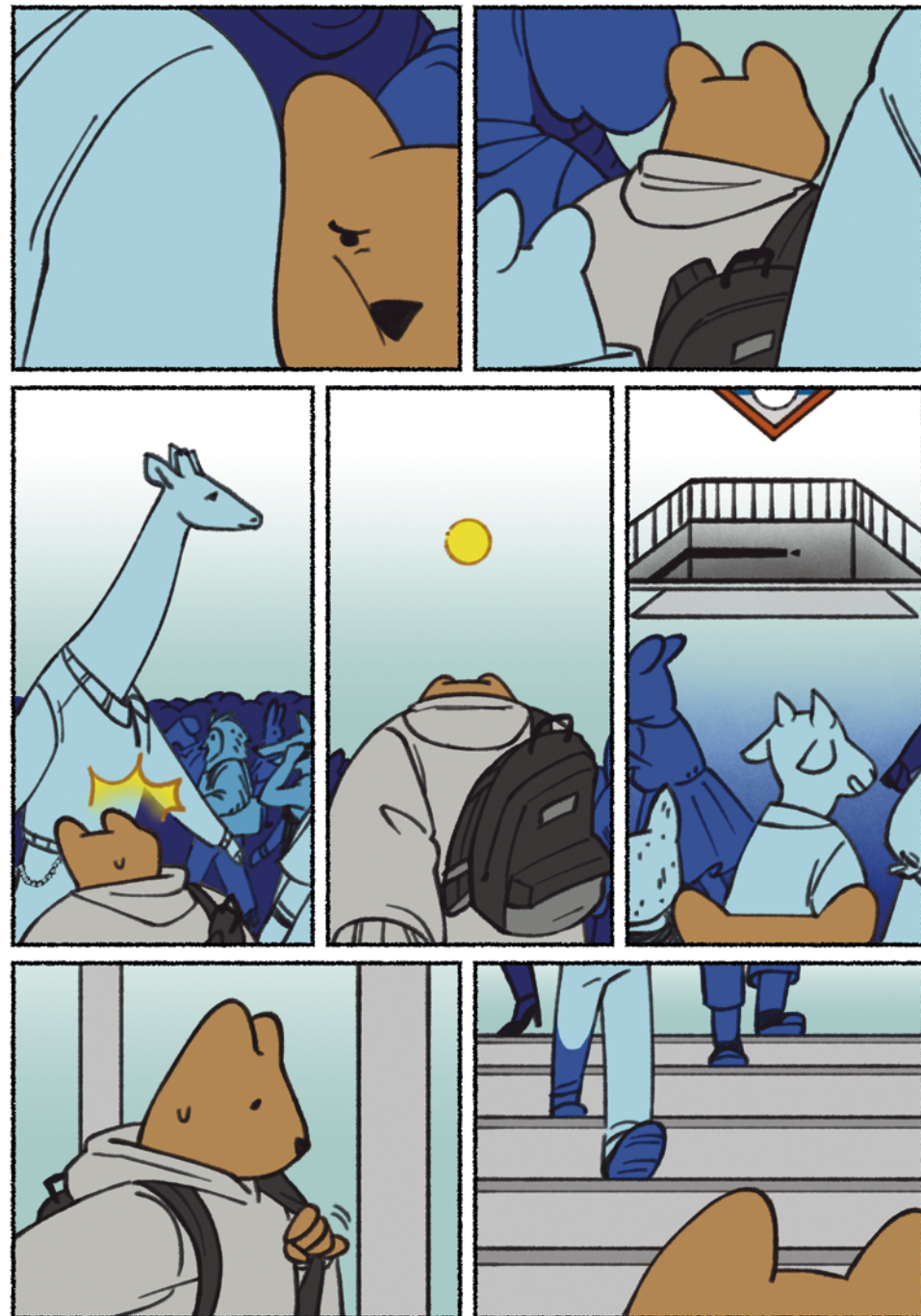


Fig. 48 Página 18 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 49 Página 19 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 50 Página 20 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 51 Página 21 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 52 Página 22 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

CAPÍTULO 3



PRIMER DÍA

Fig. 53 Página 23 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 54 Página 24 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 55 Página 25 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 56 Página 26 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 57 Página 27 final de Frederick
Imagen de elaboración propia



Fig. 58 Página 28 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

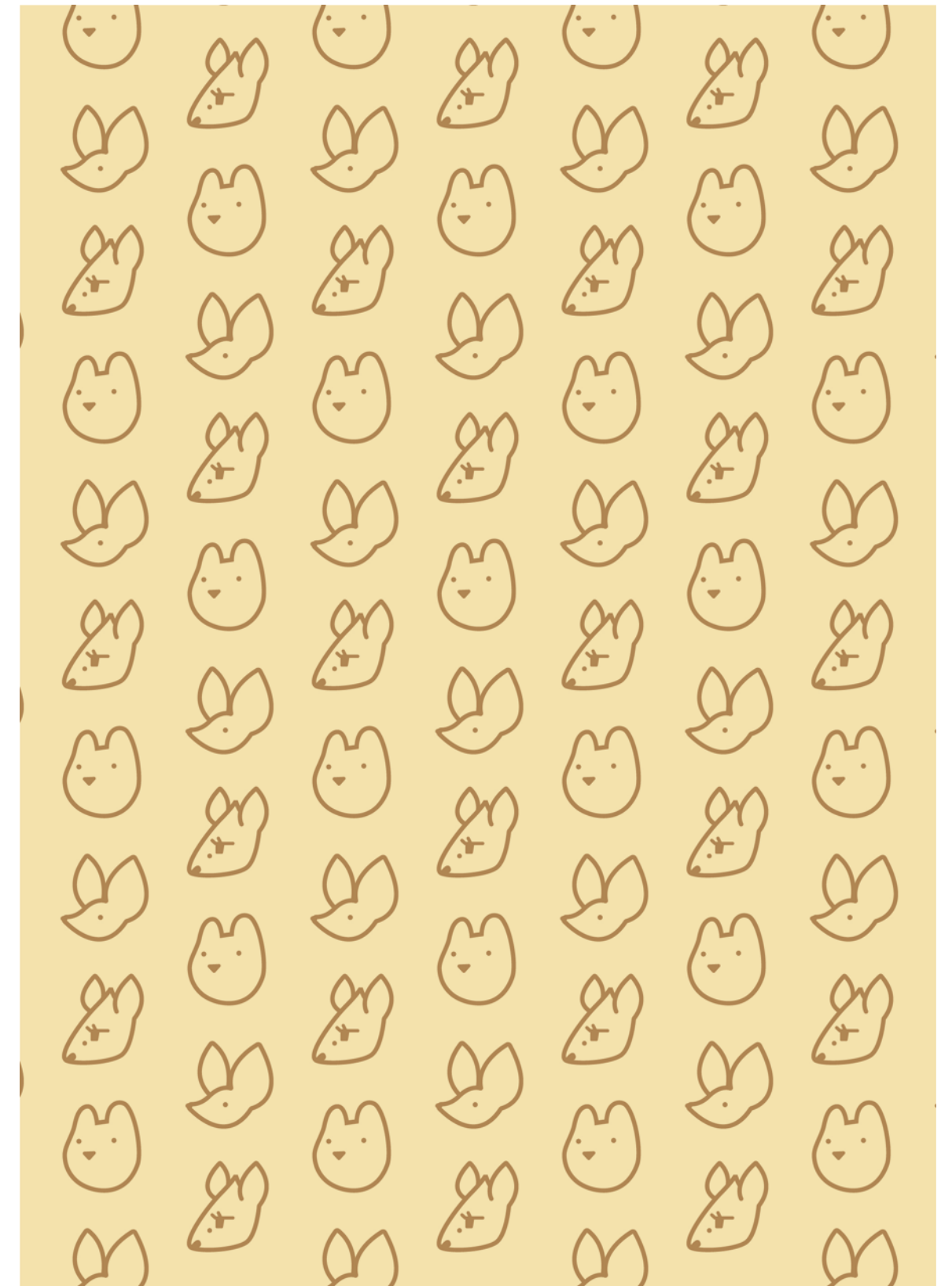


Fig. 59 Página 29 final de Frederick
Imagen de elaboración propia

