



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS Y AUDIOVISUALES

BRUJA LUNAR

Proyecto final de Webcómic para obtener el título de Licenciatura en Arte Digital.

Presenta

Brenda Madrid Guzmán

Alonso Quezada Gil

Anahí Sánchez Marín

Sebastián Flores Navarro

Director de Proyecto

Luis Daniel Herrera Romero

03/2025

ÍNDICE

agradecimientos	3
Introducción	6
Objetivos	7
Justificación	7
Planteamiento del problema	8
Investigación de Proyecto.	9
Arte Digital	9
Narrativa gráfica	9
Arte Secuencial	11
Cómic	12
Panneling	13
Tipografía	14
Webcómic	17
Plataformas	18
Proceso	19
El Diseño de Personajes	19
Arquetipos.....	19
Propuestas	19
Concept Art.....	29

Escaleta	30
Panneling	37
Bocetos para la portada de Capitulo 1.....	38
Prototipo	40
Conclusión	40
Referencias.....	40

AGRADECIMIENTOS

POR BRENDA MADRID GUZMÁN

Quiero agradecer a mi abuela, quien ha sido una fuente inagotable de amor y sabiduría desde el momento en que llegué a este mundo. Su apoyo incondicional me ha guiado a lo largo de mi vida, dándome la confianza necesaria para perseguir mis sueños y estudiar con dedicación.

Cada recuerdo a su lado está lleno de momentos mágicos: las historias que me contaba antes de dormir, las lecciones que compartía con cada pequeño gesto y las risas que llenaban nuestra casa. Gracias a su cariño y enseñanzas, he podido convertirme en la mujer que soy hoy, una persona que valora la empatía, la perseverancia y la creatividad.

Este cómic es un homenaje a ella y a toda la magia que viví a su lado. Cada página refleja no solo las aventuras que compartimos, sino también los valores que me inculcó y que sigo llevando conmigo. Sin su amor y su guía, no estaría aquí, y por eso, este trabajo es un tributo a su influencia en mi vida y a la hermosa conexión que hemos forjado a lo largo de los años.

También deseo dedicar unas palabras de gratitud a mi familia, quienes han sido el pilar fundamental en la realización de mis sueños. Su apoyo constante ha sido una luz en los momentos más oscuros y un aliento en los días de desvelo.

Y finalmente, dedicar un agradecimiento especial a mis amigos, quienes han sido testigos y cómplices de este proyecto desde sus inicios. Su apoyo ha sido fundamental para difundirlo y hacerlo llegar a más personas. Sin embargo, quiero resaltar la invaluable ayuda de mi mejor amigo, Alonso. Su presencia y apoyo han sido mucho más que un simple aliento.

Este viaje ha estado lleno de emociones, hemos compartido lágrimas y duelos que han fortalecido nuestra amistad y nos han permitido crecer como personas la cual queda como huella dentro de este

proyecto. Agradezco a Alonso por contribuir a que esta idea se convirtiera en una realidad, sin su apoyo incondicional, este proyecto no habría sido posible.

POR ALONSO QUEZADA GIL

Quiero agradecer principalmente a mis papás por haber tenido el valor de confiar en mi y apoyarme en la búsqueda de concluir mis estudios de la carrera que más me apasionaba aun si eso significaba gastar más dinero en mandarme a otro estado.

A mis amigos y compañeros de este proyecto; A Brenda, quién ha sido mi mejor amiga y compañera de trabajo. Quien logró visionar este proyecto. A mi gran amiga Anahí, quien con su apoyo incondicional nos mantuvo siempre motivados y en línea con todos los procesos. Y por último a mi buen amigo Sebastián, quien desde el primer semestre de universidad siempre me ha inspirado a practicar. Los tres han sido una admiración para mí y unos compañeros excepcionales.

También quiero agradecer a los profesores Daniel Herrera, Guillermo Rios y Marleni Reyes, que me presionaron, apoyaron y guiaron; Fueron aquellos que vieron en mi lo que yo no lograba percibir, y que, a pesar de las dificultades de la vida estudiantil, se quedarán grabados en mi memoria como grandes influencias tanto académicas como artísticas.

Para finalizar, quiero mencionar también a mis terapeutas, pues gracias a ellas y el trabajo que hemos realizado en conjunto, pude salir adelante y evitaron que abandonara este proyecto. Sin su ayuda, no pude haber transicionado entre el estudiante que fui, al artista en que me convertí.

POR ANAHÍ SÁNCHEZ MARÍN

Quiero tomar un momento para expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido fundamentales en mi vida y en la realización de este proyecto. En primer lugar, a mi familia, cuyo amor y apoyo incondicional me han brindado la fortaleza necesaria para enfrentar los momentos más difíciles. Su confianza en mí y sus palabras de aliento han sido un faro de luz en los días oscuros, y por ello, les estoy eternamente agradecida.

A mi mejor amigo, Alonso, porque en los momentos más duros, cuando la incertidumbre y la duda parecían abrumadoras, tu presencia y tu apoyo inquebrantable me han ayudado a seguir adelante. Gracias por ser un pilar en mi vida, por escucharme y por ofrecerme tu perspectiva siempre sincera. Tu amistad es un regalo invaluable que atesoro profundamente.

A Brenda, por invitarme a colaborar con ella en este proyecto lleno de distintas experiencias que hemos pasado por nuestra etapa universitaria, con momentos difíciles pero también con todos los momentos bonitos que pasamos juntas. A Iván, porque después de ya un largo rato de amistad, siempre me has sabido escuchar y has estado ahí presente no importa qué, siempre estarás en una gran parte de mi corazón., y a Miguel, porque a pesar de no vernos muy seguido, te recuerdo por tu gran disciplina y optimismo, porque en momentos duros trato de utilizar esa mentalidad como ejemplo y guía, y por las risas que también me sacaste en situaciones donde parecía ser un momento muy oscuro en mi vida, me levantaste bastante el ánimo. Cada uno de ellos ha aportado algo único a mi vida, su compañía, risas y apoyo han hecho que el camino sea mucho más llevadero. Gracias por estar ahí en cada paso del camino, por celebrar mis logros y por ofrecerme su mano en los momentos de necesidad. La amistad que compartimos es un tesoro que siempre llevaré en mi corazón.

Finalmente, quiero agradecer a mi equipo de trabajo y al profe Herrera. Este proyecto no habría sido posible sin su guía, dedicación, esfuerzo y creatividad.

A todos ustedes, gracias por ser parte de este proyecto y por ayudarme a concluir con todos estos procesos. Su apoyo ha sido fundamental y siempre lo llevaré como recuerdo de un ciclo importante en mi vida.

POR SEBASTIÁN FLORES NAVARRO

Quisiera comenzar expresando mi más sincero agradecimiento a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla por haberme aceptado como parte de su comunidad estudiantil, en particular a la Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales, que me brindó la oportunidad de unirme a la primera generación en un ciclo escolar intermedio.

Asimismo, deseo reconocer el valioso apoyo del plantel docente y administrativo. La diversidad de métodos de enseñanza que experimenté me enriqueció considerablemente; cada uno de ellos contribuyó a motivarme y a fomentar en mí el deseo de seguir avanzando y explorando el ámbito profesional. Quiero destacar, en especial, a ciertos profesores que, desde mi experiencia, han sido fundamentales en mi desarrollo: el profesor Guillermo Gómez R., mi asesor de proyecto; el profesor Daniel Herrera; así como el profesor Hugo Enrique Rojas C. y el profesor Héctor Adrián Díaz F. Todos ellos desempeñaron un papel crucial en mantenerme motivado durante este proceso, haciendo que los momentos difíciles en la universidad fueran menos complicados y más significativos.

Por último, quiero expresar mi agradecimiento infinito a mis padres, quienes han sido pilares en mi desarrollo personal y emocional desde mi nacimiento y continúan siendo una parte esencial de mi crecimiento profesional. Mi madre ha sido un apoyo fundamental en el aspecto emocional, entendiendo todo aquello que a veces resulta difícil de expresar con palabras. A mi padre, le agradezco por su constante esfuerzo y dedicación, ya que me ha proporcionado una perspectiva más amplia y enriquecedora sobre la vida profesional.

Deseo reconocer también a mis hermanas, quienes desempeñaron un papel fundamental a lo largo de este extenso proceso. Al haber recorrido previamente este camino, me brindaron valiosos consejos y orientación, los cuales fueron de gran relevancia para mí.

Asimismo, quiero expresar mi profundo agradecimiento a Karen Itzel Toriz M. y Aurea Mata G., quienes me apoyaron desde el inicio hasta la culminación de este proceso. Mi gratitud hacia ellas es inmensa, hasta el punto en que las palabras y el tiempo no serían suficientes para retribuirlo.

Finalmente, agradezco a mis compañeros de proyecto, quienes más que mis compañeros se han convertido en mis amigos. He tenido la fortuna de conocer a tres personas esenciales en mi trayectoria como estudiante de la licenciatura en arte digital, y espero que sigamos siendo amigos en el ámbito profesional. Les deseo mucho éxito y que nuestras vivencias sean un aprendizaje significativo para el futuro.

INTRODUCCIÓN

“Bruja Lunar” es un webcomic que habla sobre la superación personal, contando la historia de una bruja que busca cumplir sus sueños, mientras trata de combatir la depresión que azota el mundo en el que vive. La historia toca temas de relevancia para la salud mental y el desarrollo de los jóvenes, tales como la amistad, la responsabilidad y la valoración personal.

El proyecto busca hacer referencia a los cómics populares de superhéroes, donde el personaje trata de superar los obstáculos que enfrenta la historia, pero con un toque más humano, al llevar la escala de los problemas a un nivel más interpersonal.

Este proyecto toma inspiración de diversos elementos culturales como el paganismo y el esoterismo, los reinterpreta y crea algo novedoso para un público joven, respetando la esencia de

los mismos, llegando así a esta audiencia por medio de una plataforma que es popular y accesible hoy en día.

Dejar un mensaje que ha sido poco explorado en la novela gráfica mexicana, la importancia de la salud mental y cómo influye en todos los ámbitos de la vida.

En este documento se expondrán los diferentes procesos que se llevaron a cabo para su creación, y se explicarán los fundamentos pertenecientes a cada uno de ellos.

OBJETIVOS

General

Desarrollar un proyecto de webcómic dirigido a un público juvenil, empleando la narrativa visual como herramienta creativa mediante el uso de medios digitales que faciliten su accesibilidad y difusión. El proyecto combinará imagen y texto de manera efectiva para contar la historia, con el fin de captar y mantener el interés del público

\objetivo.

Específicos

Analizar historias similares en otros medios para desarrollar de manera efectiva el tema de nuestro proyecto.

Definir un lenguaje visual que apoye a la narrativa mediante la composición, color y secuencia de frames, para proyectar las emociones que se tocan durante la historia.

Lanzar un capítulo completo de la historia que dé un primer vistazo a todos los aspectos tanto visuales como narrativos que se tratarán a lo largo de todo el proyecto.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto artístico nace de nuestra pasión como equipo por las novelas gráficas y las historias ficticias. Hemos optado por el formato de webcómic debido a su accesibilidad y su capacidad para alcanzar a un público más amplio. Al elegir el webcómic, buscamos aprovechar las ventajas del entorno digital para compartir nuestra creatividad y conectar con aquellos que comparten nuestro amor por las historias visuales. También gracias a las personas que coincidieron con nosotros como nuestros compañeros que nos acompañaron durante este camino a crear un proyecto como este, que nos dejaron consigo bastantes experiencias, procesos, conocimientos y crecimiento, y fue gracias a todas esas vivencias también que decidimos crear esto basándonos en esta etapa como adultos jóvenes donde estamos preocupados por el futuro, cuestionando tu rumbo e incluso tu valor como persona, pero es algo que en general solemos pasar todos en algún momento de nuestras vidas.

Nos inspiraron temas como la depresión, que es una enfermedad bastante alarmante y común hoy en día, ya que nos trae consigo una serie de obstáculos y retos que se pueden interponer en nuestro camino y hacer que no logremos concluir con nuestros objetivos en muchas ocasiones. Luego está el tema del autoconocimiento, que es un tema muy interesante y muy necesario para saber quiénes somos, hacia dónde queremos ir o estar, nuestras fortalezas y debilidades, nuestras

preferencias, y comodidades. Y ya como temas secundarios, también nos hemos inspirado en otros conceptos relacionados como lo es el amor, la compañía, la valentía, la lealtad y solidaridad que son valores que nos van ayudando a lograr nuestras metas si estamos rodeados de las personas correctas.

Todo esto en conjunto nos dio las ideas suficientes para crear este proyecto, donde decidimos que no solamente sería un simple trabajo más, sino que también algo con lo que nos identificamos, donde podemos reflejar y expresar cosas similares a lo que sentimos y lo que hemos vivido.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la sociedad actual, se ha comenzado a reconocer la importancia de temas relacionados con el desarrollo personal. Creemos que es fundamental abordar el tema del desarrollo personal en la juventud, ya que nosotros enfrentamos una gran presión social para alcanzar nuestros propios objetivos, y nos hemos dado cuenta que no solo somos los únicos, pues de acuerdo con Wallace (2023) menciona que el 70% de los adultos jóvenes sienten que son más queridos cuando tienen buen rendimiento en la escuela o el trabajo, y que más del 50% se sienten más amados por sus padres cuando ellos son más exitosos (p.55). Por lo que este tipo de creencias pueden incentivar a generar presión, y en consecuencia se llegue a pensar que el valor personal depende de los logros obtenidos, afectando en la concepción y autoestima de los jóvenes en vez de resaltar las fortalezas de cada uno de nosotros. Sentimos la necesidad de compartir esta historia a través de un webcomic en una aplicación que es más fácil de poder llegar al público juvenil y ofrecer un espacio de

identificación y apoyo. Y a su vez, brindar herramientas y perspectivas que les puedan ayudar en su propio crecimiento personal, o servir de inspiración a otros para ser más solidarios y empáticos con estos procesos.

INVESTIGACIÓN DE PROYECTO.

ARTE DIGITAL

El arte digital es una forma de expresión artística que utiliza la tecnología digital para crear obras de arte. A diferencia de otras formas de arte, el digital se basa en el uso de programas y herramientas digitales para la creación de imágenes, videos, animaciones entre otros medios, como la narrativa gráfica la cual nos ha ayudado a la creación de esta obra.

Paul (2022) “The multifaceted history of digital art has been an evolution of understanding the complex relationships between the material and immaterial, as well as the new materials manifestations of the post-digital, which I define as neomateriality”. El arte digital junto con la tecnología fomentan la interacción y la participación del público, y de acuerdo con Christiane Paul, el arte digital no solo se refiere a las obras que se crean con herramientas digitales, sino que también abarca las nuevas formas de interacción y experiencia.

Bruce Wands (2006). Art of the Digital Age., n.d.) “We are in a period of transition: artists of the future will never have known a world without computers, and are unlikely to distinguish between art created with technology and other types of contemporary art”, basándonos en lo que dice Bruce, es importante considerar que la tecnología ha influido en todos los aspectos de nuestra vida, incluyendo la forma en que creamos y experimentamos el arte. Los jóvenes artistas, al estar inmersos en un entorno digital desde su infancia, no verán la tecnología

como una herramienta separada, sino como una extensión natural de su proceso creativo. Esto puede enriquecer la expresión artística, ya que permite la fusión de diferentes medios y estilos, desdibujando las fronteras tradicionales del arte. En este sentido, el arte del futuro podría ser un conjunto de técnicas y enfoques, donde lo digital y lo analógico coexistan de manera armónica.

NARRATIVA GRÁFICA

La narrativa gráfica es un tipo de expresión para transmitir o comunicar un mensaje con ayuda de recursos visuales con el fin de atraer y captar la atención de una audiencia. Emplea elementos de la narración tradicional con el arte visual para transmitir la trama, los personajes y las emociones de una historia.

Aquí las imágenes son esenciales para este tipo de narración, desde los dibujos, las ilustraciones y las viñetas que se utilizan para representar escenas, describir personajes y transmitir información visualmente. Estas imágenes van acompañadas de texto, que puede incluir diálogos, narraciones, pensamientos de los personajes o descripciones del ambiente, etc.

Te da una experiencia única de sentir a profundidad la historia. Los lectores pueden sumergirse en el mundo visual y al mismo tiempo seguir la trama a través del texto. Además, la narrativa gráfica permite a los autores utilizar una variedad de técnicas artísticas y estilos de dibujo para transmitir diferentes emociones y ambientaciones. Esto puede incluir el uso de colores, sombras, líneas expresivas y composiciones visuales creativas.

La narrativa gráfica es una forma de contar historias mediante la combinación de imágenes y texto. A través del arte visual y la narración escrita, los autores pueden crear mundos imaginarios, explorar temas profundos y emocionar a los lectores de una manera única. También se le puede

comprender desde el punto de vista del Arte secuencial, tal como lo hizo Will Eisner, donde él reconocía que este tipo de arte ofrece más posibilidades narrativas en comparación a otros medios.

Aquí hay algunas ideas clave y reflexiones que Will Eisner expresó sobre la narrativa gráfica:

Elevar el medio: Eisner creía en el potencial artístico y literario de la narrativa gráfica. Su objetivo era elevar el medio desde su percepción como mera diversión hacia una forma de contar historias capaz de abordar temas complejos y transmitir emociones profundas.

Integración visual y verbal: Eisner enfatiza la integración de lo visual y el texto en la narrativa gráfica. Exploró la interacción entre las palabras y las imágenes, reconociendo que cada elemento tenía su papel único en la narración. Eisner buscaba lograr un equilibrio armonioso entre ambos, donde lo visual pudiera realzar y complementar la narrativa.

Capas de significado: Eisner veía la narrativa gráfica como una forma de contar historias con múltiples capas. Creía que la combinación de elementos visuales y textuales permitía una profundidad de significado que podía superar la de las narrativas escritas tradicionales. Eisner a menudo incorporaba simbolismo, metáfora y motivos visuales para enriquecer la experiencia narrativa y transmitir mensajes matizados.

Estructura narrativa y diseño de página: Eisner era conocido por experimentar con estructuras narrativas y diseños de página en sus narrativas gráficas. Reconocía la importancia de la composición de página y la disposición de viñetas para guiar la mirada del lector y controlar el ritmo de la historia. Las innovaciones de Eisner en el diseño de página han influido en generaciones posteriores de artistas de cómics.

Impacto emocional y experiencia humana: Eisner creía en el poder de la narrativa gráfica para evocar respuestas emocionales y conectar con los lectores a un nivel humano. Buscaba capturar los matices de las experiencias humanas, explorando temas como el amor, la pérdida, la moralidad y los problemas sociales. Eisner creía que la combinación de imágenes visuales y narración tenía la capacidad única de resonar en los lectores y crear un impacto duradero.

La narrativa gráfica es un término a menudo utilizado en el mundo de los cómics y el arte secuencial.

ARTE SECUENCIAL

El Arte secuencial es una forma de arte constituida por una serie de imágenes, que cuentan con una narrativa en secuencia, es decir, que se define por contener una serie de eventos entre una imagen y otra, las cuales están conectadas entre sí y construyen una narrativa alrededor de ellas.

Las imágenes tienen que ser lo suficientemente independientes para que puedan ser entendibles al espectador de manera sencilla y clara. Tiene que resaltar la emoción o la acción en cada una de ellas, y al mismo tiempo tener una coherencia con la imagen que le precede.

El arte secuencial tiene dos principales aplicaciones: La instrucción y el entretenimiento. La instrucción es cuando se tiene una funcionalidad técnica, es decir, que su objetivo es explicar algo y puede ser acompañado por notas o instructivos, un ejemplo de esto es el Storyboard, el cual es una especie de "Plano" o "guión gráfico" para una producción audiovisual. En él se expone información sobre planos, acciones, timing, entre otras cosas al equipo de producción, también

suelen incluir notas o descripciones que llegan a ser necesarias, reafirmadas por África García García (2019).

Para poder generar una narrativa que se mantenga consistente, efectiva y que de una intención más profunda al arte secuencial, se necesita de otra técnica especializada para adaptar contenido 2D a una cuarta dimensión: El tiempo. Esto representa un desafío, ya que una imagen es un medio estático que por sí solo, no cuenta con algún elemento con movimiento, es aquí, cuando entra el concepto de los paneles.

CÓMIC

“El cómic, historieta y manga es un relato que se desarrolla mediante viñetas (cuadros) que contienen ilustraciones y que en algunos casos pueden contener textos (en su gran mayoría).”

(Historia del cómic o historieta origen y evolución, 2020).

“El término cómic es un préstamo aceptado de la lengua inglesa (*comic*, es decir, “gracioso”), que hoy en día se entiende como sinónimo de historieta o incluso de novela gráfica.” (Estela Raffino María, 2020) Gracias a la invención de la imprenta en 1446, dio inicio a su producción de ilustraciones en masas y en la primera mitad del siglo XIX será el siglo donde masifique la historieta en Europa y en Estados Unidos será donde el globo de diálogo se implementará en las historietas, gracias a las series cómicas, y en 1929 se destacaron durante y después de la gran depresión en 1929, la tira cómica tendría muchos cambios y el formato revista se volvería popular, abriendo paso a las historias de superhéroes que hasta la fecha siguen con nosotros siendo un entretenimiento juvenil durante décadas. La historia de muchos de estos

superhéroes pasaría a pantallas de cine, a animaciones e incluso en videojuegos. En el siglo XX nace la novela gráfica con una composición adulta y compleja “No existe una clasificación formal de los cómics”, ya que incluso su nomenclatura parece ser objeto de controversia. Algunos rechazan este término al hallarlo muy vinculado con el origen efímero y banal de la historieta para adolescentes, proponiendo términos más sofisticados como *Arte secuencial* (Will Eisner).”

(Estela Raffino María, 2020).

Los cómics o revistas de historietas son una secuencia de ilustraciones que constituyen un relato, incluso pueden no llevar texto y partiendo del concepto de Will Eisner como el arte secuencial. Suelen realizarse sobre papel o en digital (e-comic y webcomic) y abordan una rama grande de géneros: Aventuras; Bélico; Ciencia Ficción o Futurista: Mecha, Space Opera y Superhéroes; Cómico y Satírico; Costumbrista; Deportivo, Artes Marciales o Juegos de Mesa; Erótico o Pornográfico, tradición japonesa: Ecchi y Hentai; Fantástico y legendario, fantasía heroica o mahō shōjo; histórico, historieta oeste o más conocido como “western”; policíaco o criminal; sentimental, romántico y terror.

El texto no es necesario puede estar ausente o presente, en forma de globos o bocadillos, cartelas, textos sueltos y onomatopeyas. También existen novelas gráficas, publicadas principalmente del guion de un solo autor y es la combinación de la ilustración y la narrativa de historias profundas, en las cuales tampoco es necesario el texto. Sin embargo, en las obras que sí lo incluyen como parte de su narración, es necesario que el texto tenga un tratamiento de tipografía adecuado.

Un panel es un frame de una secuencia en la historia. El panneling debe ir de la mano con la narrativa, asegurándose de mantener la atención del espectador y guiarlo claramente por la misma. Los paneles deben contener los elementos necesarios, y cada uno debe asumir que el espectador sabe o entenderá, además de guiarse por la composición y el diseño.

El diseño no solo es una guía visual, si no también manejar la emoción y el mood. Al tener muchos frames y ser una historia que avanza, se debe mantener un equilibrio para no crear “saltos” o un cambio brusco entre el mood de la historia.

De acuerdo con Will Eisner, en su libro “Comics & Sequential Art”, hay 3 elementos que principalmente guían la narrativa y son los siguientes:

- **Márgenes:** Se refiere a la claridad entre frames. Se debe notar una diferencia entre cada uno para que no se sientan como un frame muy grande y terminan confundiendo al espectador.
- **Tamaño:** Importancia de la escena. Cada frame debe ser en proporción a la relevancia que tiene para la trama.
- **Ritmo:** Cantidad de frames en corrido. Nos marca la velocidad y junto con los otros elementos, se encarga de que el layout sea natural y suave al leer. El Ritmo y Layout es importante para constituir la narrativa.

Los paneles pueden volverse más dinámicos, pero siempre mantenerse coherentes con la narración y con lo que se busca contar. No hay una regla definitiva, y es aquí cuando la imaginación del autor entra en escena. Pueden variar los elementos siempre y cuando ayuden a la narración.

Gracias a estos elementos, resulta posible el crear una narrativa visual de manera efectiva, que resulte comprensible para el público, la cual ha dado pie a diversos métodos para crear arte secuencial, entre ellos uno de los más conocidos es el cómic.

TIPOGRAFÍA

La tipografía en un cómic es un elemento importante pues nos ayuda a ser claros con el mensaje que queremos transmitir y es por ello que se debe escoger un diseño de acuerdo al estilo que estamos trabajando.

“La palabra tipografía se utiliza normalmente para denominar a los tipos de letras que se utiliza en las impresiones. En la historieta, es una parte del proceso de letreado. Para los que desconocen este término, letreado es el proceso en el que el “letrista” extrae los diálogos del guion y los pega en globos dentro de la página del cómic. Estos globos deben llevar el mismo criterio narrativo que las páginas de cómic.” Según Chris Sims (2014), las letras son muy importantes en un cómic, ya que si estas no están bien hechas pueden arruinar todo el trabajo. Y es que en el cómic no solo se hace una lectura visual a través de las ilustraciones, sino también los caracteres y los signos le dan un mejor entendimiento a las narrativas.



VAMPIRIES
REANIMATION!
WRAPPED IN BANDAGES
SOME LYCATHROPIC TENDENCIES
WHY DO I ALWAYS HAVE TO DIG UP THE BODIES?

PENULTIMATE
THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK
SCHADENFREUDE
3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21
THE LEFT HAND DOES NOT KNOW WHAT THE RIGHT HAND IS DOING.

Con el paso del tiempo, las tipografías han evolucionado y se han adecuando al contexto. En el pasado, se utilizaban bloques de metal con relieves de la imagen del carácter que se iba a utilizar en la imprenta, y al día de hoy, con la digitalidad todo se encuentra tan solo al alcance de un botón.



Imagen recuperada de: <https://continuos.com/tipografias/>



Imagen recuperada de:

<https://www.larazon.es/tecnologia/20210501/rw6yorh3zvc2pnr6sd4vasq2xa.html>

Y así como la tipografía ha evolucionado, el cómic a su vez también dio un avance y se creó lo que se conoce como: Webcómic.

Los comics, al igual que otros medios artísticos que nacieron de formas análogas tradicionales, comenzaron a evolucionar hacia los medios digitales, y con ello llegaron nuevas maneras de crear sus propias narrativas.

Es entonces que se da pie al origen del “webcomic”, es decir la realización de una historieta para su disponibilidad y fin de lectura desde el internet. La mayoría son publicados en páginas web o en aplicaciones móviles. Los cuales tienen sus propias normas y formatos, tanto de panneling como de distribución, siendo la principal diferencia, el uso de un formato vertical que facilite el desplazamiento en una pantalla tanto de pc como de dispositivos móviles.

Estos no deben confundirse con los e-comic, ya que estos son cómics hechos en papel y transformados a digital para su distribución en internet, sin tener un trabajo de adaptación formal al medio.

Los webcómic nacieron en la primera mitad de los años noventa, pero no fue hasta el final de la década cuando estos empezaron a tener una mayor importancia en el mundo del cómic.

En una recapitulación de la historia de los webcomics realizada por investigadores del museo de Victoria y Alberto de Londres (2022), es gracias a la crisis financiera de Korea la principal razón por la que se crearon los webcomics como un nicho, no fue hasta la década de los 2010’s, gracias a la masificación de los Smartphones y la ampliación de grandes plataformas asiáticas hacia Estados Unidos y Europa que se solidifica su formato, alcanzando así el éxito popular.

Gracias a esta expansión surgieron más plataformas especializadas en el formato vertical de webcomic y con medios de promoción orgánica como lo son las redes sociales, haciendo de esta forma de arte un producto de la tecnología.

PLATAFORMAS

Con el auge del internet y el medio digital, las plataformas digitales comenzaron a ser un lugar viable para la distribución de contenido de entretenimiento. La estandarización de las computadoras ha facilitado la producción de contenido de maneras independientes, gracias a la reducción de costos de producción. Otra de sus ventajas es que, como cualquier producción independiente, permite tener control total sobre la producción, sin embargo, las políticas de cada plataforma pueden variar. Sin embargo, todo esto tiene un lado oscuro, y es que el algoritmo realmente limita la capacidad del artista, ya que, se impone por encima sus métricas, como se menciona en TheSpace.org “is whatever best feeds the digital culture status quo”, es decir, lo que mejor alimenta su status quo en la cultura digital; cosas para mantener al espectador dentro, como lo pueden ser elementos de la cultura popular, por encima de otros más experimentales u originales. Las plataformas digitales no son el medio punk, ni una solución santa para la producción, es simplemente un medio alternativo con sus propios pros y contras.

El impacto sociocultural ha sido enorme, de acuerdo Adi Tantimedh (2019) en su artículo sobre Webtoon, la mayor plataforma de webcomics a nivel mundial, clasificada como “The Most succesful comics publisher in the World”, es decir, la publicadora de cómics más exitosa en el mundo, superando en promedio a las más grandes casas editoriales de cómics americanos en tan

solo diez años, gracias a todas la facilidades de promoción y creación que ofrece para nuevos autores y su enorme accesibilidad para todo público.

PROCESO

EL DISEÑO DE PERSONAJES

El género de este cómic es de acción, aventura, fantasía, drama, magia y comedia, y como se había mencionado antes, va dirigido a un público juvenil por lo cual decidimos que los personajes responden a las necesidades de la historia, y las decisiones que se tomen tienen bases teóricas de percepción de la imagen y significado de los colores.

ARQUETIPOS

Los arquetipos son como el modelo ejemplar a seguir, es decir, los patrones de comportamiento que definen la personalidad de una persona. Propuestos por Carl Jung, un médico psiquiatra del siglo XX, se dice que existen 12 arquetipos básicos de la personalidad, los cuales se dividen en 4 categorías según sus principales características:

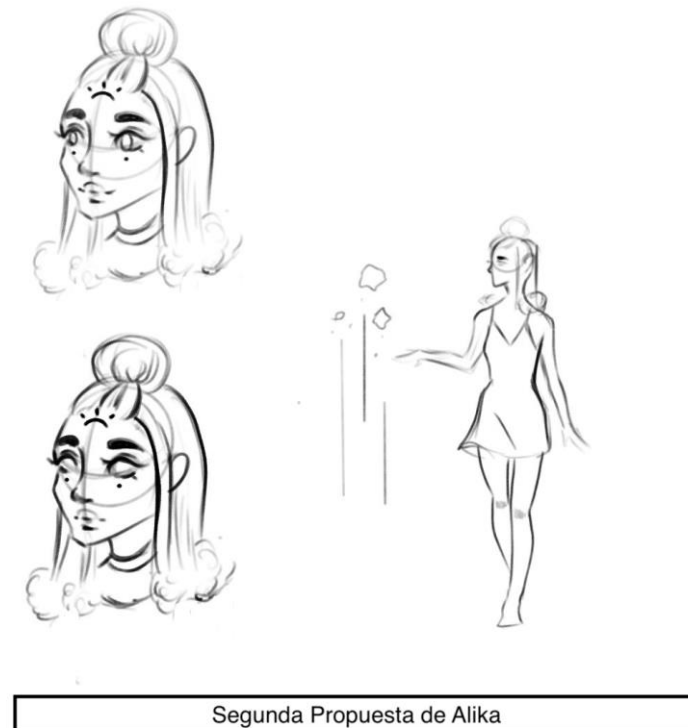
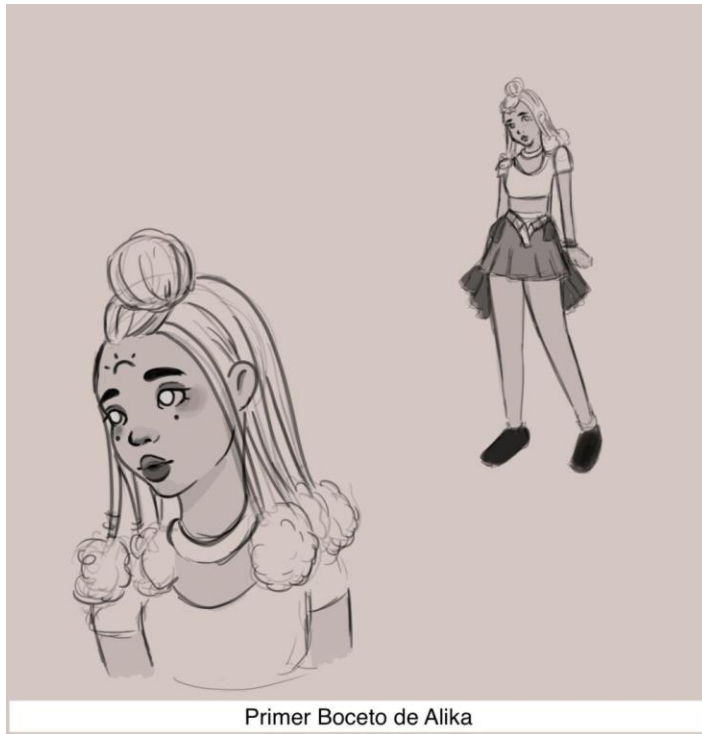
Orden y control: Para aquellos personajes con capacidades de liderazgo.

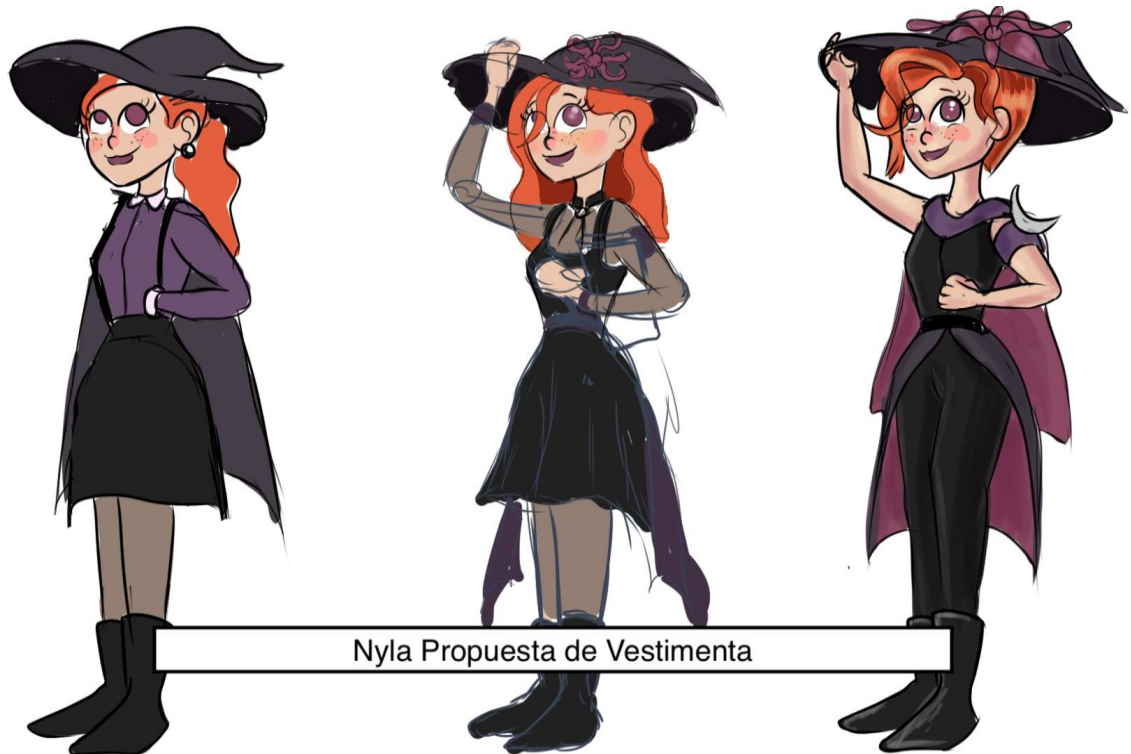
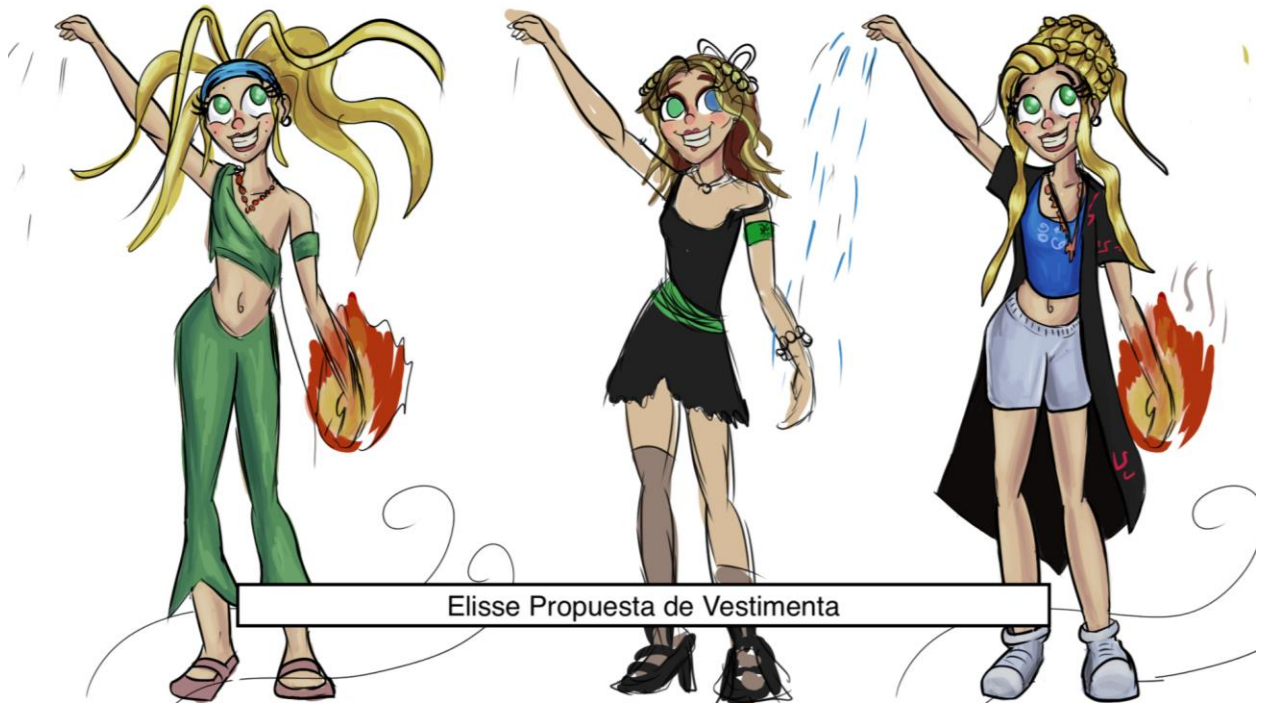
Individuales: Personas que tienen una gran capacidad de autoconocimiento.

Orientación: Personas que actúan como guías o apoyo para otras.

Cambio: Los que tienen cualidades que generan un cambio o influyen en distintos aspectos.

Para la construcción de los personajes que acompañan al protagonista, les asignamos como arquetipo principal uno de cada categoría, para que todos funcionen en armonía y aporten algo distinto.



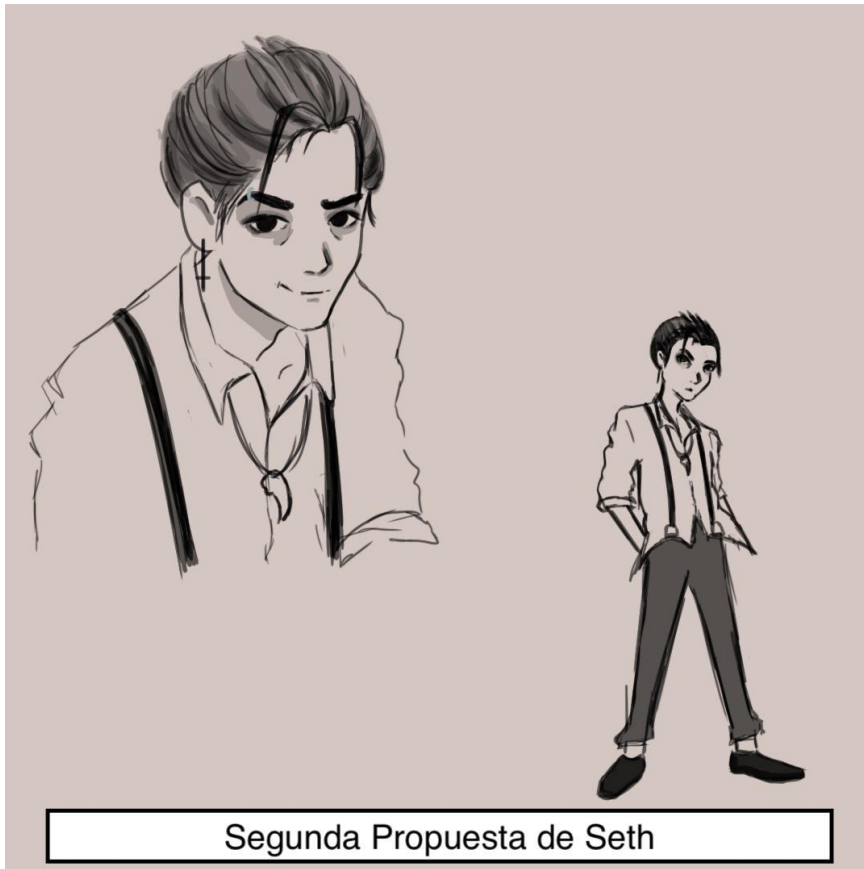
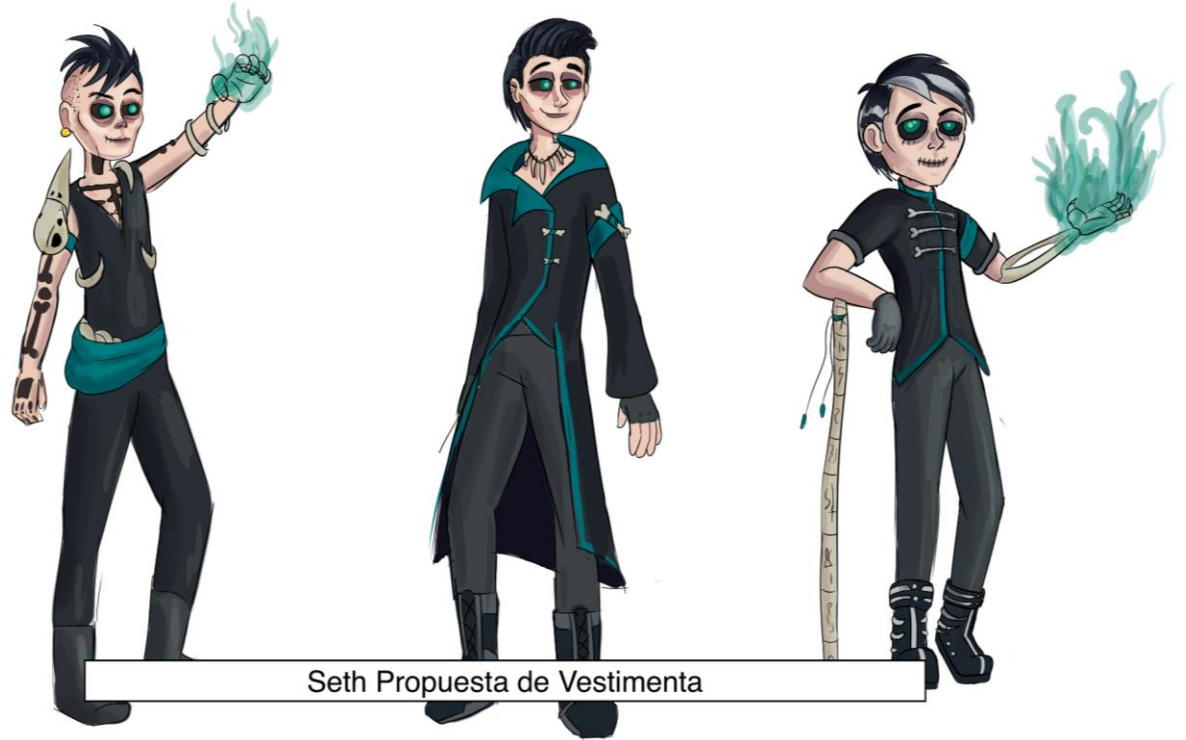


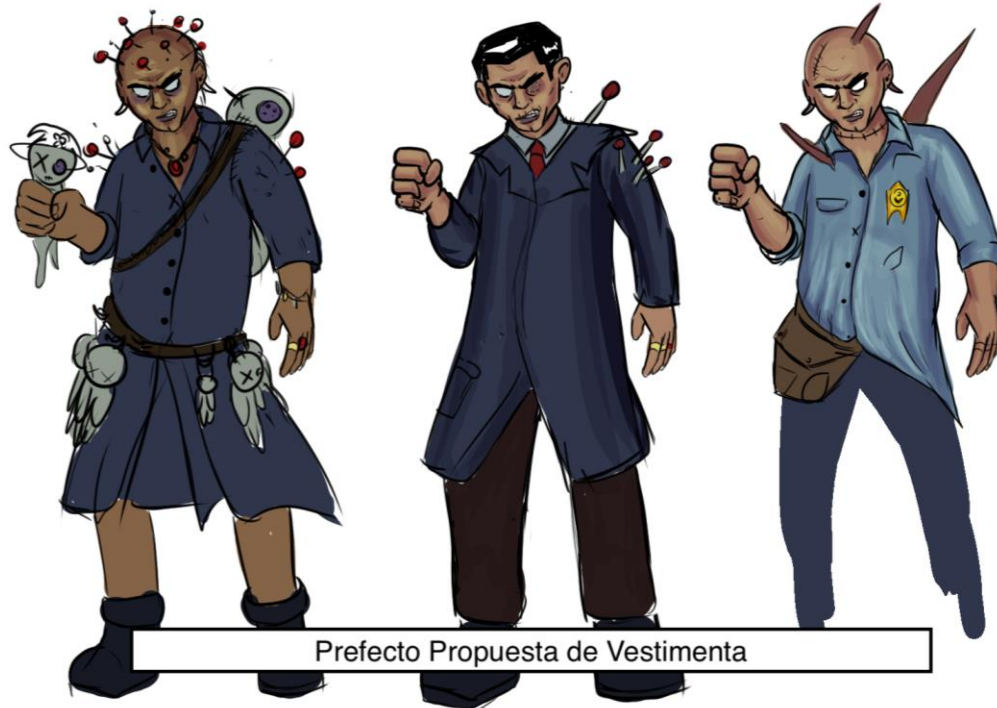


Primera propuesta de Nyla



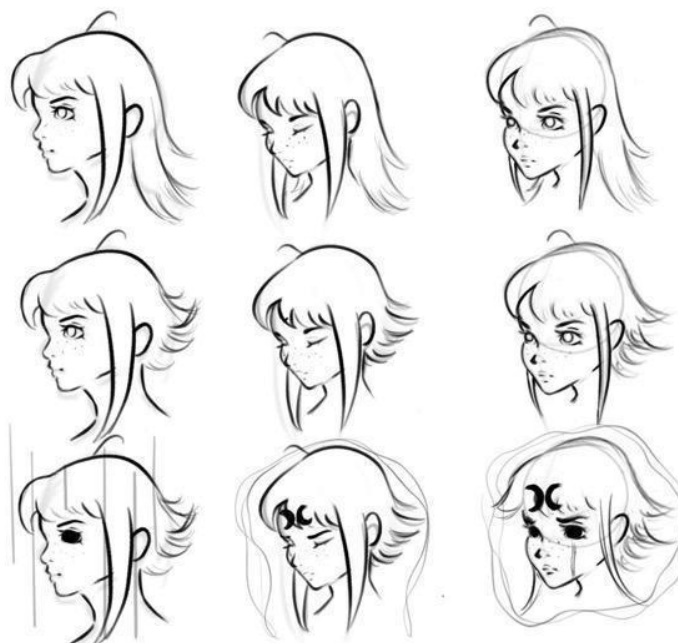
Primera Propuesta de Seth



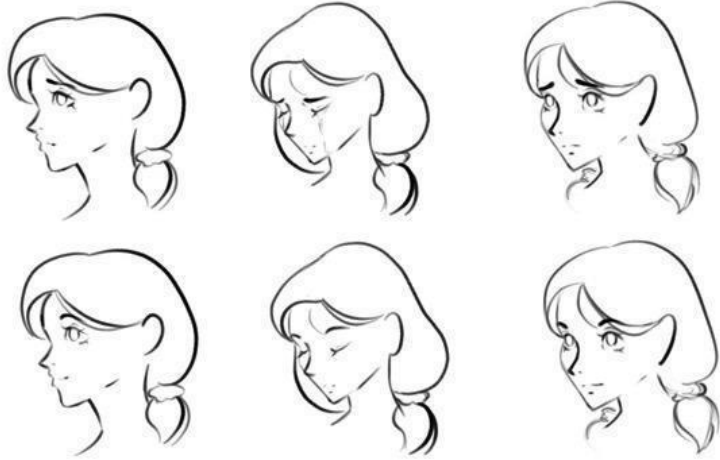


Prefecto Propuesta de Vestimenta

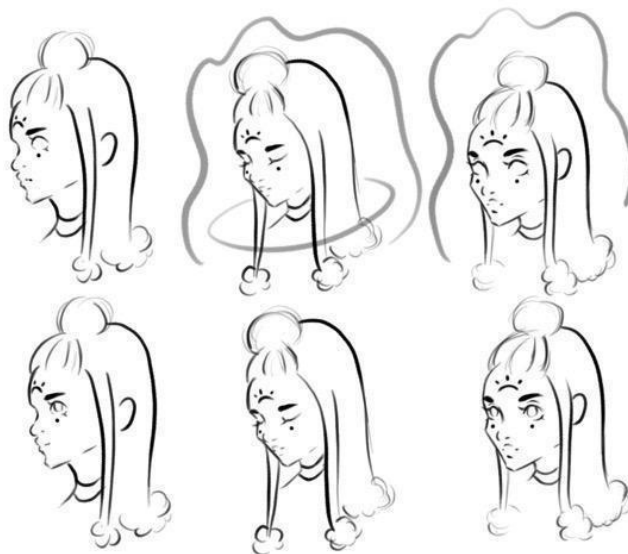
Nila



Elise



Alika



Seth



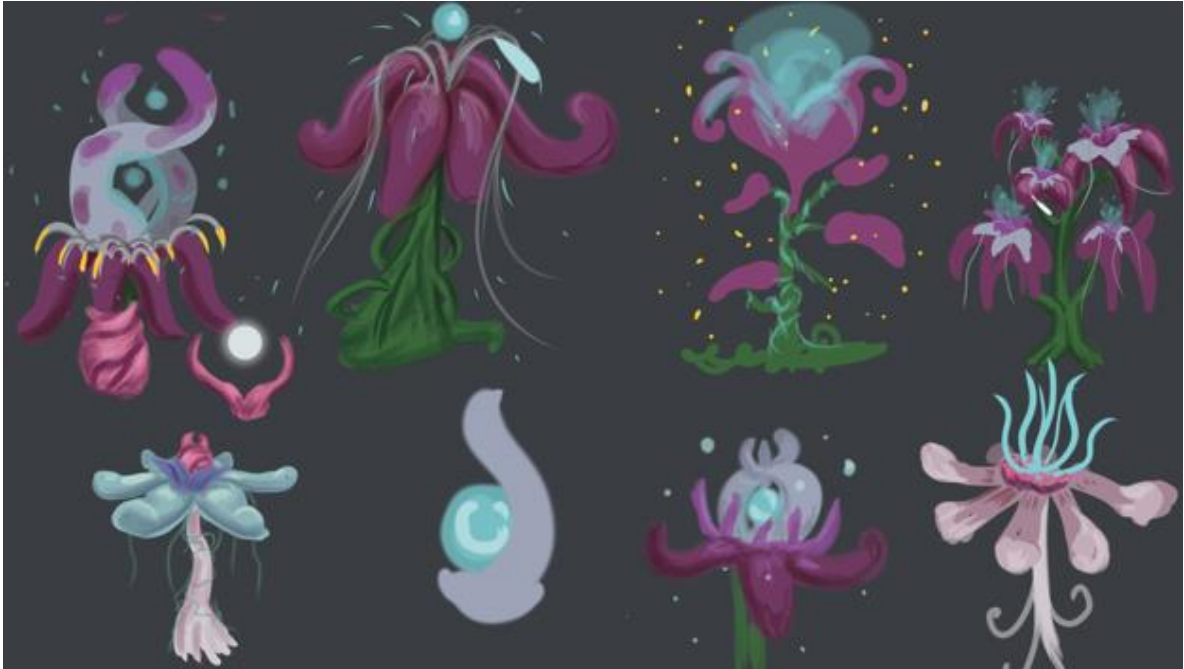






CONCEPT ART





ESCALETA

- Historia del mundo mágico contada por Madeline
- Nila Guarda el libro de Madeline para posteriormente ponerse el uniforme
- Su madre habla con Nila para recordarle su esfuerzo en la escuela
- Nila llega a la escuela
- Nila encuentra a Elisse siendo molestada por unas chicas de su clase (Rebeca)
- Nila la salva y Elise decide conocerla mejor
- Nila y Seth se topan antes de entrar a clases
- Seth la molesta y Nila no le cae bien
- Seth siente curiosidad por Nila y decide que seguirá molestándola para conocerla mejor
- Nila asistirá a una clase donde conocerá a Alika
- Nila empezará a llevarse con Elise, Seth y Alika

- El "Prefecto" de la escuela detesta a Seth y al ver que tiene amigos, decide buscar meterlos en problemas para ser castigados

- Nila se da cuenta de esto y decide intervenir

- Al confrontar a un maestro, el Prefecto se hace la víctima y la directora decide castigar a Nila

- Seth se da cuenta que será castigada por su "culpa" así que la ayuda echándose la culpa

- Elise y Alka descubren que todo fue planeado por el Prefecto así que deciden chantajearlo para liberar a Nila y Seth de ser castigados

- Nila siente que Elise, Alika y Seth son sus amigos y siente confianza con ellos (ya que nunca había tenido amigos)

- La Luna se da cuenta de una fuerza grande de Magia proviniendo de Nila, así que decide matar a la Bruja Lunar para que Nila la pueda sustituirla

- En la escuela llega la noticia trágica de que la Bruja Lunar ha fallecido por un accidente

- Toda la escuela está de luto

- Semanas después anuncian que se abrirán las postulaciones para la nueva Bruja Lunar

- Nila se pone nerviosa ya que sabe que su "deber" es postularse

- Los amigos de Nila la alientan para que lo haga pues también ha sido su anhelo de Nila ser como su abuela (una Bruja Lunar)

- Nila se postula

- Al postularse todos se dan cuenta que ella es nieta de Madeline (una de las mejores Brujas Lunares)
- Nila tiene los ojos de toda la escuela encima, chismes y envidia le empieza a rodear
- Cuando Nila entra a su primera clase como Bruja Lunar, se da cuenta que esta Rebeca y muchas otras chicas que le tienen envidia
- Nila se pone triste pues en varias ocasiones Rebeca y sus amigas la empiezan a molestar
- Nila descubre un jardín muy hermoso y lo adopta como su refugio después de las clases de Bruja
- Seth en varias ocasiones nota su tristeza y la hace reír al molestarla para que vuelva a ser la misma
- Durante sus clases con Alike, Nila descubre que su profesora conocía a su abuela
- La profesora le cuenta cosas que no conocía Nila y decide buscar más sobre el pasado de su abuela para guiarse de sus pasos en convertirse en una bruja lunar
- Nila se vuelve a meter en problemas con Rebeca (discusión fuerte) que la hace volver al jardín
- Nila conoce al jardinero y encargado de su escondite
- Leif la reconforma regalando una flor (la favorita de Leif)
- Nila le pregunta sobre su pasado y lo conoce más
- Le cae muy bien y se vuelve en su amigo
- De vez en cuando Nila regresa a su refugio para platicar con Leif
- El prefecto (trabaja para la luna) trata de separar a Nila de sus amigos para que ella pueda trabajar para la Luna

- En esta ocasión el prefecto le menciona a Nila que es tan Nila como su abuela ya que la conocía

- Esto hace que Nila tenga más dudas de su abuela y decide investigar más a fondo
- Nila regresa con su profesora para preguntarle más sobre el pasado de su abuela
- Le menciona que ella solía tener una mejor amiga pero que tuvieron un conflicto
- Seth la busca para declararle su amor por ella ya que empieza a tener sentimientos

por ella, pero no sabe si decirle

- Antes de poder hacerlo, Nila lo interrumpe para decirle su descubrimiento de su abuela

- Seth se da cuenta que es más importante, así que hace aún lado sus sentimientos

- ---

- Nila les pide ayuda a sus amigos para buscar a la amiga de su abuela
- Al llegar Mara les niega su visita
- Nila intenta varias veces, pero decide darse por vencida
- Esto se lo cuenta a Leif y él le aconseja que no se dé por vencida
- Nila decide volver a intentarlo
- La Luna se entera de esto y decide mandar al prefecto a impedirlo
- Cuando Nila llega con Mara de nuevo, llega el prefecto antes para detenerla
- Después de que se enfrenta a ella, Mara se molesta porque interrumpen su descanso
- Mara lo detiene e interroga al prefecto
- Y antes de poder confesar que trabaja para la Luna
- El prefecto muere

- Mara se Asusta y entiende que Nila está en graves problemas (pues comprende que se trata de la Luna)

- Mara le explica la situación y Nila se encuentra confundida pues no le cree a Mara

- Así que Mara decide contarle su historia con Madeline

- Nila se encuentra confundida pues ahora sabe que probablemente su abuela siga viva y que quizás la luna está detrás de todo esto

- Nila decide ir con Leif por sus consejos

- Leif le cuenta que si en verdad ama a esa persona que entonces haga lo posible por no perderla de nuevo

- Nila se da cuenta que lo Leif se puso melancólico y triste al recordar algo

- Nila le pregunta si tenía alguien especial

- Él le cuenta su historia con Madeline

- Le dice que él solía regalarle a Madeline las flores que se encontraban en el jardín (flor que le regaló al inicio)

- Leif le dice que nunca le había preguntado por su nombre así que Nila se lo dice

- Impactado su cara lo dice todo y le pregunta por el nombre de su abuela

- Nila le contesta

- Leif se asusta y se va corriendo

- Nila se asusta y comprende que Leif sabe algo sobre su abuela

- Nila decide regresar con Mara para preguntarle sobre Leif

- Pero antes de poder ir, la luna contacta a sus padres

- La luna manipula a los padres para que eviten que Nila siga frecuentando con Mara para que no sepa de más

- Y les recuerda su contrato con ella
- Flashback de la historia de los padres de Nila
- Nila los enfrenta y le pregunta a su madre por qué la odia tanto
- Su madre le confiesa por qué
- Nila se molesta por lo que hicieron y huye de casa
- Su mamá después se arrepiente y corre a buscarla para pedirle perdón
- Uno de los moldes de la Luna trata de atacar a Nila
- Su mamá llega a tiempo para salvarla
- Nila y su mamá se reconcilian
- Nila va con Mara y le pregunta si conoce a Leif
- Mara le cuenta que fue alguien importante para su abuela y que si quiere saber qué

pasó, entonces le insistiera y buscarlo

- Nila recuerda las palabras de Leif así que regresa al jardín
- Leif le cuenta su historia con Madeline
- Nila toma coraje pues ahora no tiene dudas de que La luna tuvo algo que ver con

su abuela y que arruinó su vida

- La Luna siente la fuerza de su magia incrementando
- Nila va con Mara para pedirle que le enseñe cómo derrotar a la luna
- Mara le explica cómo funciona la magia prohibida
- Y le advierte a Nila que al conocer la magia prohibida ya no podrá seguir siendo

candidata a bruja lunar

- Nila triste por esta decisión decide aceptar
- Nila empieza su entrenamiento con la magia prohibida con Mara

- Alika, Seth y Elisse deciden hablar con Nila pues desde que empezó con su entrenamiento con Mara, ella los ha estado apartando

- Nila se encuentra estresada pues está demasiado concentrada para poder recuperar a su abuela

- Nila les dice que son un estorbo para ella (sin la intención de hacerlo)

- Elisse y Alika se molestan y se van

- Seth se decepciona de ella, pero decide no dejarla sola

- Seth trata de animarla molestándola

- Nila se molesta y lastima los sentimientos de Seth

- Seth se va triste

- Mara escucha todo y le dice a Nila que está decepcionada de ella y que está cometiendo el mismo error que su abuela

- Nila lo toma a mal y se aleja molesta

- Nila empieza a tener pensamientos negativos y empieza a oscurecerse

- La luna se da cuenta de esto y por medio astral se reúne con Nila

- La luna le dice a Nila que podrá reunirse con su abuela si ella le entrega su fuerza

mágica

- Nila afligida por pensar que ahora sus amigos y Mara la odian, acepta el trato de la

Luna

- Nila le entrega su fuerza mágica a la Luna

- La luna la consume por completo, encerrándola y dejándola inconsciente

- Mara llega tarde para salvar a Nila

- ----

- Mara busca a Alike, Elisse y a Seth para avisarles que La Luna tiene a Nila y ahora están en peligro

- Las brujas empiezan a volverse oscuras y la luna se convierte en luna nueva
- Leif se da cuenta que algo no está bien así que busca a los chicos
- Cuando le cuentan lo sucedido, Leif decide ayudarlos
- Leif les cuenta que las flores (Nila) las ha purificado todo este tiempo por su amor

a Madeline

- Esto hace que los chicos hagan un plan para liberar a Nila de la luna
- Mara invoca a la luna
- Pero en el primer intento llegan las guardianas de la luna (oscuras) e intentan

impedirlo

- Seth, Alike y Elisse se enfrentan a ellas para darle tiempo a Mara para invocar a la

Luna

- Mara logra invocar a la Luna
- Elisse, Alike y Seth entran al plano astral
- Se encuentran con la Luna
- Elisse, Alike y Seth le pide a la Luna que libere a Nila
- La luna los hace sentir mal por su pelea con Nila
- Ellos empiezan a sentirse mal y poco a poco trata de corromperlos y oscurecerlos
- Están a punto de darse por vencidos
- Pero Leif y Mara hacen que las flores empiecen a purificar los pensamientos de los

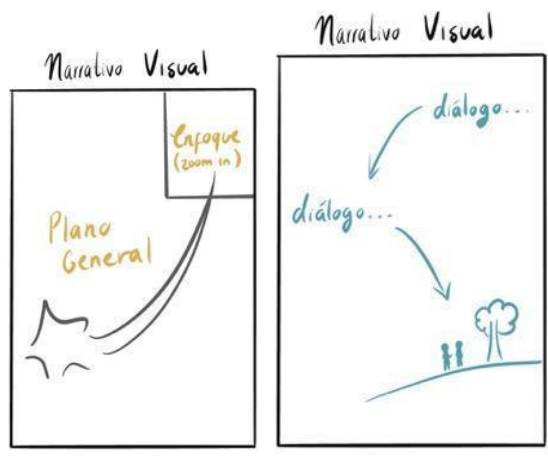
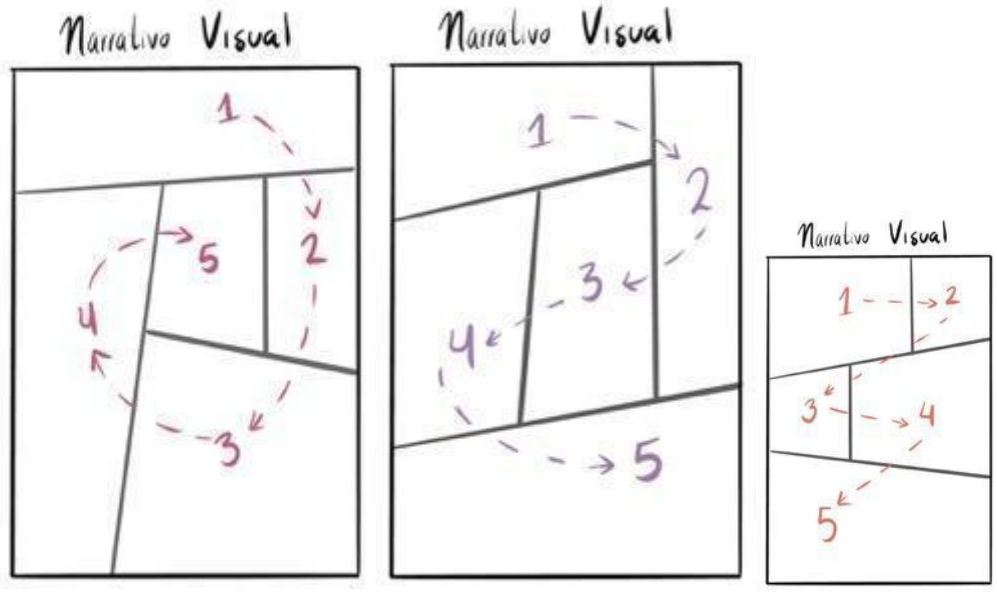
chicos

- La Luna se molesta pues parte de ella empieza a purificarse también

- Elisse Alike y Seth aprovechan para acercarse a Nila (que se encontraba dentro de la Luna)
- Y le piden perdón y cada uno le agradece las cosas que Nila ha hecho por ellos
- Nila los escucha y despierta
- Haciendo que Nila empiece a luchar con las guardianas lunares (la luna las envía a atacar)
- Elisse, Alike y Seth la ayudan
- Sintiendo el apoyo de quienes más quiere, Nila aumenta su poder para poder acercarse a la Luna y purificarla
- La Luna se vuelve luna Lena y les agradece a los chicos y libera a la abuela
- Leif y Mara corren hacia ella mientras Madeline despierta poco a poco (desciende de la luna)
- Leif la toma en sus brazos y la abraza
- Madeline despierta, acaricia a Leif en la mejilla y sonrío
- Después ve a Mara y ella sin poder aguantarse corre hacia Madeline y la abraza mientras llora
- Los dos le dicen que todo fue gracias a Nila
- Madeline tratando de comprender (desnortada)
- Se voltea a ver a Nila
- Las dos se quedan viendo (Nila está en shock y aún no lo puede creer)
- Madeline recompone la postura con ayuda de Leif y Mara
- Se acerca a Nila y le dice que ella se ha convertido justamente en lo que ella tanto ha anhelado y que está muy orgullosa de ella

- Nila se pone a llorar en llantos, Madeline la abraza mientras también se suelta en lágrimas
- Nila se convierte en Bruja Lunar
- Elisse se convierte en una de sus brujas guardianes
- Y Seth decide confesarle su amor una vez más
- Alike decide reconciliarse con su familia
- Sus padres de Nila le piden disculpas a Nila y su relación con ellos empieza a mejorar

PANNELING



BOCETOS PARA LA PORTADA DE CAPITULO 1



Bryja Lunar



PROTOTIPO

El cómic se encuentra en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/154u6zNSr6lEQnuD1FMq86iKN6P7NKvZQ>

CONCLUSIÓN

A lo largo de la creación de este cómic y del artbook obtuvimos bastantes aprendizajes, conocimientos y la experiencia de cómo es todo el proceso de realización de un cómic, pero sobre todo, una historia en la que nos sintiéramos identificados; y al mismo tiempo el deseo de que el espectador pudiese entender eso que queríamos transmitir, lo cual no fue nada fácil ya que tuvimos que pensar en situaciones que estábamos pasando para tomar de inspiración.

Este proyecto es una luz al final del túnel; la culminación de un proceso de transición entre la vida universitaria y la etapa de adulto independiente, con todos los cambios inesperados de la vida que ocurrieron en estos últimos años. Todas estas dificultades nos brindaron más inspiración y nos llevaron a un proceso de autodescubrimiento, que reforzó los temas tocados en la misma obra. Estamos orgullosos del resultado, el cual fue hecho con amor por parte de cada uno de los miembros del equipo.

Brenda contribuyó en la creación de la historia, dirección del proyecto, en el área de diseño de personajes y line art. La creación de la historia nació a través de sus propias experiencias vividas

a lo largo de su vida, y a lo que ayudó a la inspiración de convertirse en artista. Gracias a los ejemplos a seguir de sus profesores, tuvo como base el manejo de dirección hacia un proyecto de arte, el asignar cada tarea, crear lluvia de ideas, moodboards y reuniones en equipo para poder tener una mejor comunicación y visión del proyecto.

Al trayecto en la universidad y a los aprendizajes que tuvo, pudo aplicar el diseño de personajes al igual que el lineart, donde de acuerdo a la línea de expresión, formas y arquetipos pudo concluir con el diseño de cada personaje de la historia, la creación de cada uno de los personajes fue todo un reto ya que al tratarse de un mundo ficticio debía ser llamativo y distintivo para el público juvenil.

Sebastián contribuyó en el área visual, específicamente en el desarrollo de concept art, donde se encargó de materializar las ideas y conceptos previamente planteados. Entre sus tareas estuvieron el diseño de escenarios, la creación de props y el desarrollo de algunos elementos gráficos adicionales. Cada detalle se abordó con cuidado para asegurar que las piezas visuales reflejaran fielmente las ideas y la problemática principal del proyecto.

A lo largo del proceso, enfrentó diversos retos visuales, uno de los más significativos fue el traducir una problemática actual a un lenguaje visual que fuera tanto eficaz como congruente.

Alonso, colaboró en varias áreas también, que fueron los roles de gestión del proyecto y color. En el primero aplicó los conocimientos obtenidos de las materias de manejo de proyectos, proyecto integral y diseño de portafolio., para organizar, generar rutas críticas, cronogramas y a la vez de definir cada etapa de la producción; desde las primeras juntas creativas para dar ideas, hasta apoyar en varios de los objetivos que necesitábamos para la realización del proyecto.

En cuanto a color, aplicó los conocimientos obtenidos de diferentes materias relacionadas al aspecto visual como lo son teoría del color y estética, para mantener una paleta de color armónica y fundamentada en la intención narrativa, tanto de colorear el webcomic, hasta en la misma dirección artística, incluyendo el diseño del artbook, como en sus personajes y escenarios. Supervisando, coloreando y proponiendo ideas que potenciaran los concept arts que realizamos para el proyecto.

El aprendizaje que obtuvo de cada una de estas áreas fue increíblemente grande al estar involucrado desde su concepción, aplicando todos los conocimientos y gran parte de la mayoría de temas que vio durante la carrera.

Anahí, estuvo participando en el área del diseño del Artbook, el diseño de globos, onomatopeyas dentro del cómic, y también en el área de investigación., donde aplicó conocimientos de materias de la carrera como lo son el diseño de portafolios, arte conceptual, historia del arte, estética, storyboard, teoría del color, y entre otros principalmente. Obtuvo una gran experiencia recopilando todo el material visual que fue elaborado, y al mismo tiempo, fue un reto para ella el tener que organizar elementos que se adecuaran sin perder el estilo del cómic, como lo son la selección y organización de tipografías, colores, elementos gráficos, composición de los textos y orden del material visual, etc. En el cómic estuvo también realizando un proceso similar aunque más sencillo, ya que también seleccionó algunos elementos y recursos para la lectura del espectador.

La participación activa de cada integrante fue fundamental no solo para la creación de este capítulo, sino también para el desarrollo de habilidades interpersonales y profesionales que serán

valiosas en nuestras futuras trayectorias. Este esfuerzo conjunto es un testimonio de nuestra dedicación y compromiso con el aprendizaje, y sienta las bases para un trabajo colaborativo.

REFERENCIAS

- Aguirre Sacasa, R; (2014). “Capítulo 1: The Crucible”.
- Bookoiit, J., Cimbol, L., Collins, S. L., & Newman, D. L. (2019). A Brief Introduction to Digital Art & Blockchain. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, 37(3), 553–559.
- Bruce Wands (2006). *Art of the Digital Age*. (n.d.).
<https://www.immersence.com/publications/2006/2006-BWands.html>
- Campus, C. (2024, February 24). ¿Qué es el arte digital? Universidad Europea Creative Campus. <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-el-arte-digital/#:~:text=El%20arte%20digital%20es%20una,%2C%20videos%2C%20animaciones%20entre%20otros>
- Carl. (n.d.). WillEisner.com. All Content © Will Eisner Studios, Inc., Unless Noted. All Rights Reserved. <http://www.willeisner.com/>
- Colaboradores de Wikipedia. (2020). Historieta. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>
- Colaboradores de Wikipedia. (2024a, June 13). Webcómic. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Webc%C3%B3mic>

- Colaboradores de Wikipedia. (2024a, October 18). Tira de prensa. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Tira_de_prensa
- Colaboradores de Wikipedia. (2024a, October 23). Novela gráfica. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Novela_gr%C3%A1fica
- Delhi. (n.d.). “How to” webcomics in 2024 – INTRODUCTION (updated). <https://kotopopi.com/how-to-promote-your-comics-in-2018-introduction/>
- Eisner, W. (1990). Comics & Sequential Art.
- García, A. (2019) Dibujando películas: ¡La destreza del storyboard!. Revista Digital INESEM.
- <https://www.vam.ac.uk/articles/a-brief-history-of-webtoons-accessible-version>
- Jocelyne. (n.d.). Tipos de Cómic. <https://educacionartisticaelcomic.blogspot.com/p/tipos-de-comic.html>
- Knoll J. (2019). Advancing art through digital technology. Lucas Museum. <https://lucasmuseum.org/collection/digital-art>
- Martínez, E (2024) Los arquetipos de Jung. <https://www.psicoadictiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>
- McCloud, S. (1994). Understanding Comics. William Morrow Paperbacks.

- Paul, C. (2022). Digital Art Now. Newschool.
https://www.academia.edu/78928735/Digital_Art_Now
- Raffino, M. (2020). Concepto, historia y tipo de cómic. <https://concepto.de/comic/>
- Tantimedh, A. (2019, September 3). WEBTOON is the World’s Most Successful Comics Publisher – And You Hadn’t Heard of it Till Now. Bleeding Cool News and Rumors.
<https://bleedingcool.com/comics/webtoon-is-the-worlds-most-successful-comics-publisher-and-you-hadnt-heard-of-it-till-now/>
- Tate. (n.d.). Digital art | Tate. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art>
- The problem with art on digital platforms is. . . | The Space. (2023, January 17). The Space. <https://www.thespace.org/resource/the-problem-with-art-on-digital-platforms-is/>
- Wallace, J. B. (2023). Never Enough: When achievement culture becomes toxic-and what we can do about it. Penguin.
- Way, G. (2015). The Umbrella Academy: Apocalypse Suite #1. Dark Horse Comics (Single Issues).