

Josué Gracida Hernández

**Diseño editorial e ilustración
de la novela gráfica:**

C:/PROYECTO/ <NOSTRADAMUS>

Capítulos 1 y 2

Sistemas Integrales
10 de Septiembre de 2024



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Azcapotzalco



Índice

Caso	5
Antecedentes	7
Influencias	7
Inicios	7
Nueva propuesta	8
Sinopsis de la novela	9
Problema de diseño	10
Usuario:	10
Objetivos	11
Objetivo general	13
Objetos de diseño	13
Solución a problemática	14
Medios	14
Material referencial	15
Avance 10° Trimestre	33
Formatos y material	33
Diseño de personajes	37
Ilustración de la novela	45
Avance del capítulo 1	57

Índice

Avance 11° Trimestre

Bocetaje de los primeros 2 capítulos	82
Apollo Industries y Futriumph	88
Bocetaje de identidades	90
Definición de Identidades	93
Ilustración: Capítulo 1	95
Ilustración del capítulo 2	120

Avance 12° Timestre

Lettering y globos de diálogo	143
Diseño de logotipo	145
Concepto y bocetaje	146
Variantes y definición	147
Diseño e Ilustración de portadas	150
Concepto y definición de portadas	151
Impresión de Dummy	158
Impresión Final	159
Armado de Dummy	161
Proyección de la novela a futuro	162
Fotografías del proyecto	163

Caso

**Diseño editorial e ilustración de la novela
gráfica “Proyecto Nostradamus”
por A.J. Gómez**

Justificación

Antecedentes

Influencias

En este trabajo presentaremos las influencias, los conceptos y técnicas empleadas para el cumplimiento de los objetivos creativos y prácticos que pretende lograr esta obra gráfica: Proyecto Nostradamus nace bajo la inspiración de las series audiovisuales “Black Mirror” (2011-) y “Love, Death and Robots” (2019-), ambas pertenecientes a la plataforma Netflix. Estas producciones son los pilares que sostienen a la obra, puesto que se recuperan elementos como la temática, la estructura narrativa y el tono. Cada capítulo de estos programas aborda la relación que mantiene el ser humano con la tecnología, se exploran las distintas facetas que esta relación tiene (o podría tener). Las historias son auto conclusivas, cada episodio es autónomo, o sea que no existe un eje que vincule directamente los relatos. Los temas suelen ser de corte crítico, y, en algunos casos se combina con humor.

Inicios

Con la ayuda del Mtro. Javier Axel Hernández Gómez (A. J. Gómez) se realizó la redacción de un cuento (posteriormente, guion) con un marco narrativo que englobaba varias historias. Se tuvo contemplado que la obra contara con cinco relatos: uno base y cuatro antológicos, esta obra antológica tendría por nombre “Kaostica”. Los subgéneros de la obra serían la ciencia ficción, la fantasía y la “weird fiction”. Cada trama iba a contar con un estilo gráfico propio que la diferenciara de las demás, inspirado en el trazo y trabajo de tintas de Frank Miller (Sin City) y Todd McFarlane (Spawn) principalmente. Originalmente, lo que denominamos como “Proyecto Nostradamus” era una de estas 4 historias de corte antológico.

Nueva propuesta

Teniendo este primer borrador, se consideró que esta obra podía dar más de sí, no podía quedarse como “una historia del montón” así que se profundizó más en la narrativa y la construcción de un mundo más grande. Esto elevaría a la obra original de un cuento corto auto conclusivo a una novela gráfica de larga extensión.

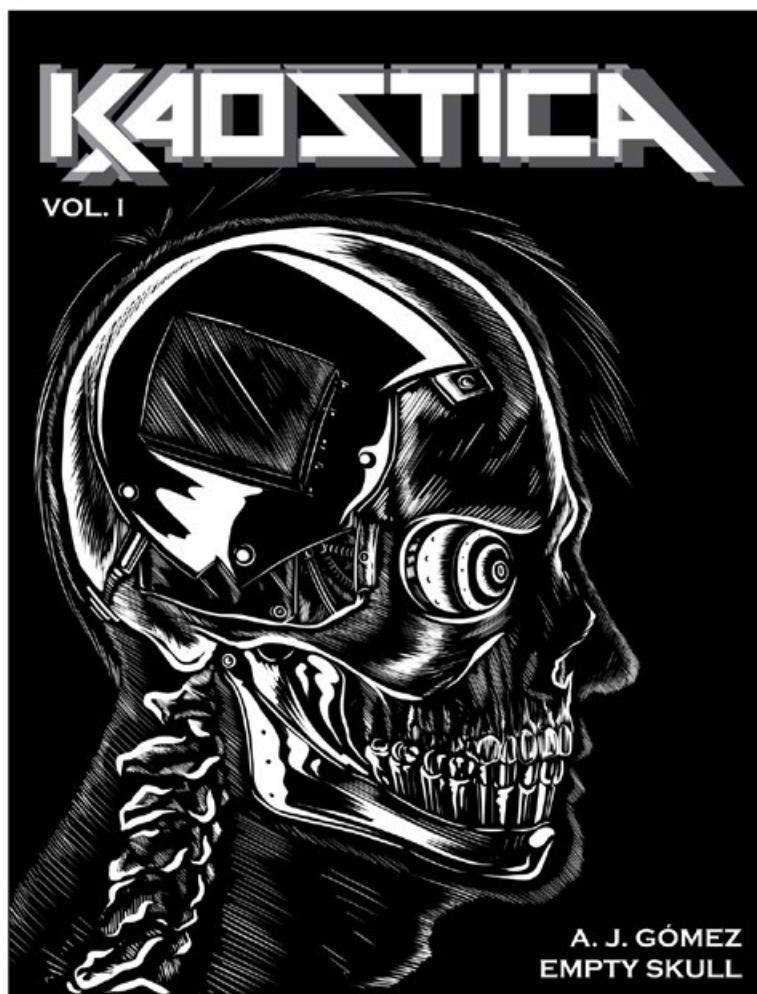


Fig. 1 La propuesta original iba a ser una obra antológica con diversas historias llamada “Kaostica”

Sinopsis de la novela

Proyecto Nostradamus es una novela gráfica de ciencia ficción “cyberpunk” que aborda la historia de Santiago (20) y Frida (15), hermanos huérfanos que viven en una sociedad dominada por una aplicación que supuestamente predice el futuro: “Futriumph”. Según el paquete contratado (y, por tanto, el nivel socioeconómico que se tenga), el usuario puede acceder a información sobre su futuro; el rango de tiempo va desde un día hasta años de predicción. La aplicación adquiere tal nivel de importancia que algunas personas creen que detrás del mismo hay algo místico, una entidad divina. El conflicto inicia cuando Frida es hospitalizada y Santiago debe velar por su bienestar, sin dinero ni trabajo y con todos los problemas que conlleva vivir en un mundo hiperdigitalizado. El accidente coincide con la campaña publicitaria del nuevo paquete de “Futriumph”, el cual genera mucha expectativa y caos en la población. El marketing es llevado a cabo por el mismo Roy Gordon (40), el CEO de Apollo Industries y antagonista de esta historia. Para salvar a Frida, Santiago deberá cruzar una serie de pruebas que pondrán en entredicho su relación con su hermana, hasta revelar la verdad tras la aplicación: una red de manipulaciones digitales y de tráfico de influencias llamada “Proyecto Nostradamus”.

Problema de diseño

La novela gráfica cuenta con 138 páginas de guion, de las cuales se describen 235 páginas que deberán ser ilustradas, diseñadas y rotuladas. De esto surgen una serie de problemáticas que se deberán tener en cuenta:

- a)** Narrativa visual: se debe asegurar un equilibrio entre la parte ilustrada y la parte escrita, no se debe depender mucho de una ni de otra, mas bien se deben apoyar mutuamente para lograr una coherencia narrativa para transmitir el mensaje.
- b)** Elección del estilo gráfico: se debe escoger un estilo gráfico adecuado para el desarrollo y tono de la historia, asimismo este deberá ser constante y coherente a lo largo de la obra. Por su parte, la técnica de ilustración empleada deberá impulsar al estilo para lograr el objetivo.
- c)** Secuencia y diseño de páginas: la composición de las viñetas será un punto clave para que las secuencias descritas puedan tener un ritmo adecuado, así como proporcionarle al lector una forma agradable, comprensible y coherente sobre el desarrollo de la historia.
- d)** Salida: se debe considerar el formato de salida a impresión, así como contemplar un formato digital para ser visualizado en medios electrónicos.

Usuario:

Se espera que la novela gráfica atraiga a lectores adultos, jóvenes principalmente entre los 18 y los 50 años que sean afines a obras de esta temática (ciencia ficción) así como personas sensibles a medios audiovisuales de esta misma categoría (películas, series televisivas, videojuegos, etc.) y principalmente, personas que gusten de la narrativa gráfica (cómic, manga o novela gráfica).

Objetivos

Objetivo general

El objetivo principal es ilustrar la novela gráfica de ciencia ficción “Proyecto Nostradamus” escrita por el Mtro. Javier Axel Hernández Gómez, esta obra funcionará como un eje práctico para solucionar los problemas de diseño que conlleva la ilustración y diseño editorial de una publicación de esta categoría, por otra parte, se contempla esta sea una “carta de presentación” para el medio editorial y sea un producto que pueda culminar en una publicación final impresa y digital.

Objetos de diseño

El objeto de diseño principal que se va a trabajar es una novela gráfica impresa con una variante digital. La novela contará con un mínimo de 235 páginas que comprenden la historia principal, dejando un margen de 5 a 10 páginas para cubrir hojas en blanco, páginas legales y cubiertas. Contará con una portada y contraportada referente a la obra, asimismo se identificarán al escritor e ilustrador, así como una breve sinopsis en la parte trasera de la obra. El formato de la misma, así como el sustrato serán previamente analizados para escoger la mejor posibilidad.



Fig. 2: Ejemplos de resolución gráfica de la novela.

Solución a problemática

Como punto de partida, se realizará el diseño los personajes descritos en el guion, se realizarán hojas de giro y expresión para cada uno y se presentarán al guionista y al asesor de este trabajo para recibir retroalimentación y lograr cimentarlos de la mejor manera posible. Posteriormente se realizará la composición de páginas de la mano del guion para ajustar correctamente lo descrito en el mismo para que cada viñeta tenga un espacio óptimo y pueda llevar el ritmo de la historia correctamente.

La novela será ilustrada de manera tradicional, se trabajará en un formato mayor proporcional al estimado de salida para así poder tener la libertad de tras adecuada, así como poder brindar el detalle necesario a las ilustraciones, posteriormente se le dará tratamiento de manera digital para asegurar la mejor calidad de las imágenes. Se realizarán los lápices primero avanzando progresivamente de la mano con el guion y posteriormente se trabajará la tinta en altos contrastes y asurados para dictar luces y sombras, así como cambios de plano y volumen.

Una vez terminada la ilustración de las páginas a lápices y tinta, estas se llevarán al medio digital para brindarles retoque de imagen y puedan obtener la mejor calidad posible, así como su preparación a salida de impresión. En este punto se debe considerar el diseño de logotipo que identifique a la obra, así como el diseño de portada y contraportada que será el primer contacto entre la obra y el lector. Al final se agregarán globos de diálogo y texto de la mano del guion, así como onomatopeyas y rótulos.

Medios

Se contempla que la novela gráfica pueda llevarse a un término de publicación editorial impresa como prioridad, aunque también se contempla realizar una versión digital que pueda ser editada y compartida (y vendida) por medios digitales.

Material referencial

Referencias:

Novelas gráficas y comic

Frank Miller, *Sin City* (1991)

Frank Miller, *Hard Boiled* (1990)

Todd McFarlane, *Spawn* (1992)

Robert Kirkman, *Invencible* (2003)

Robert Kirkman, *The Walking Dead* (2003)

Junji Ito, *Colección de cuentos cortos* (2019)

Garth Ennis, *The boys* (2009)

Garth Ennis, *Cinema Purgatorio: Código Pru* (2021)

Medios Audiovisuales

Netflix, *Love, Death & Robots* (2019)

Carolco Pictures, *Total Recall* (1990)

Akira Committee, *Akira* (1988)

CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077* (2020)

Voidpoint, *Ion Fury* (2019)

Netflix, *Black Mirror* (2013)

Warner Bros. Pictures, *Mad Max: Fury Road* (2015)

Rocksteady, *Batman Arkham Series* (2009-2015)

Warner Bros. Pictures, *Matrix* (1999)

Orion Pictures, *Robocop* (1987)

TriStar Pictures, *Starship Troopers* (1997)

DNA Films, *Dredd* (2012)

Silver Pictures. Pictures, *Demolition man* (1993)

20th Century Fox, *Alien* (1987)

Orion Pictures, *The Terminator* (1984)

Sin City (1991)

Escrito por: Frank Miller

Ilustrado por: Frank Miller





Sin City (1991)



The Boys (2009)

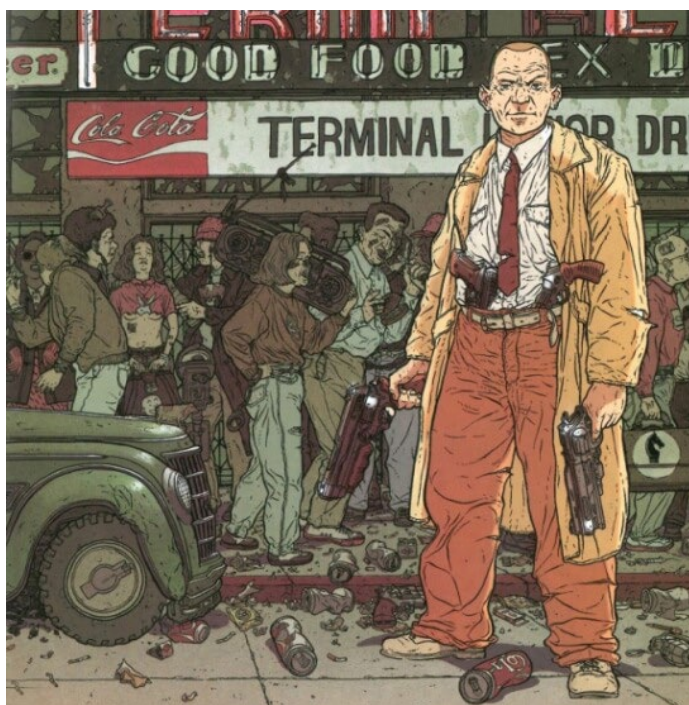
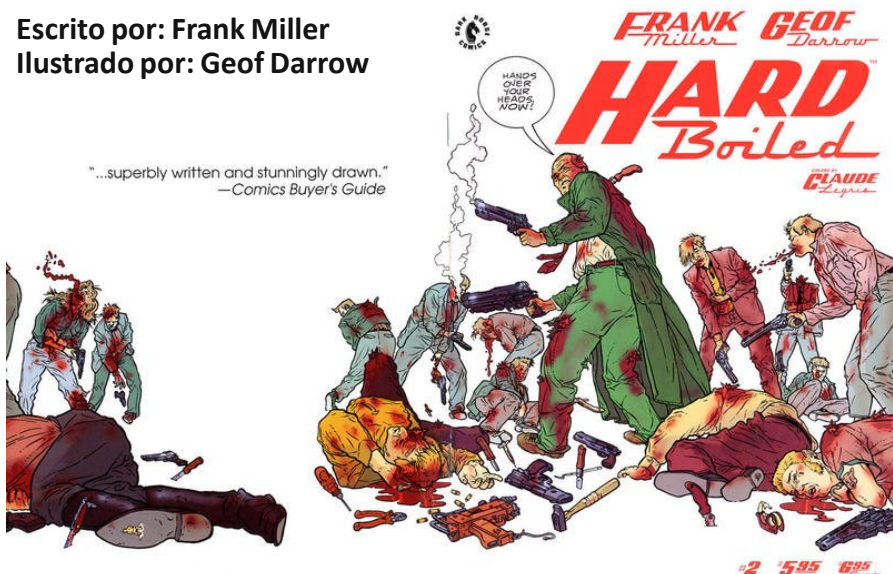
Escrito por: Garth Ennis

Ilustrado por: Darick Robertson

Hard Boiled (1990)

Escrito por: Frank Miller
Ilustrado por: Geof Darrow

"...superbly written and stunningly drawn."
—Comics Buyer's Guide





Arte y estilo del artista japonés Junji Ito



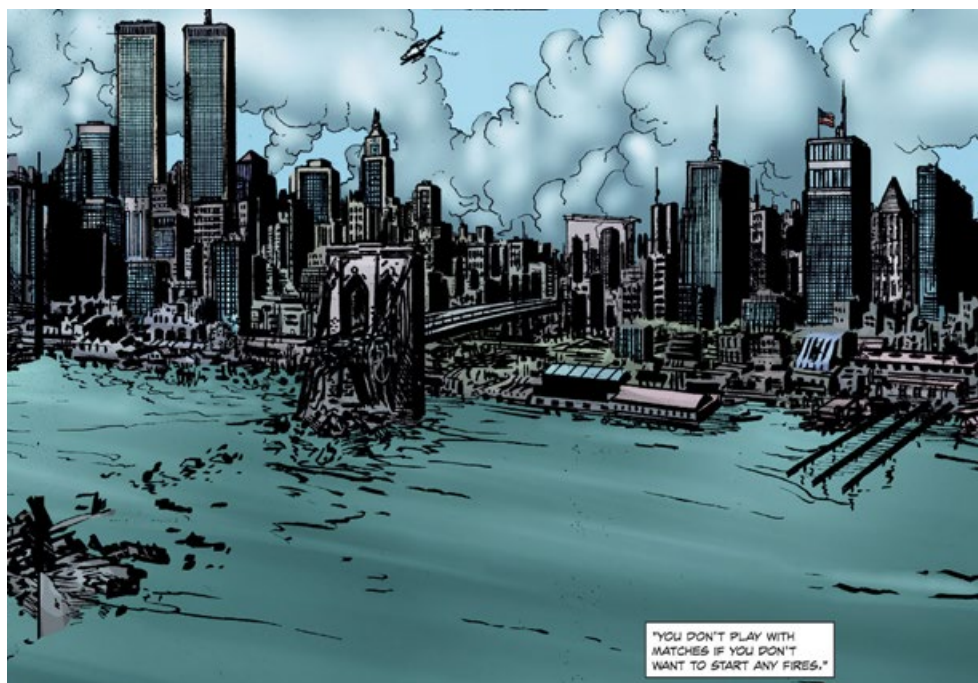
COLECCIÓN DE
CUENTOS CORTOS DE

JUNJI ITO

LO
MEJOR
DE LO
MEJOR

JUNJI ITO

panini manca



Invencible (2003)

Escrito por: Robert Kirkman

Ilustrado por: Cory Walker y Ryan Ottley



The Walking Dead (2003)

Escrito por: Robert Kirkman

Ilustrado por: Tony Moore y Charlie Adlard



Spawn (1992)

Escrito por: Todd McFarlane

Ilustrado por: Todd McFarlane



Love, Death & Robots (2019)
Netflix





Akira (1988)

Dirigida por: Katsuhiro Otomo
Tokyo Movie Shinsha





Avance 1

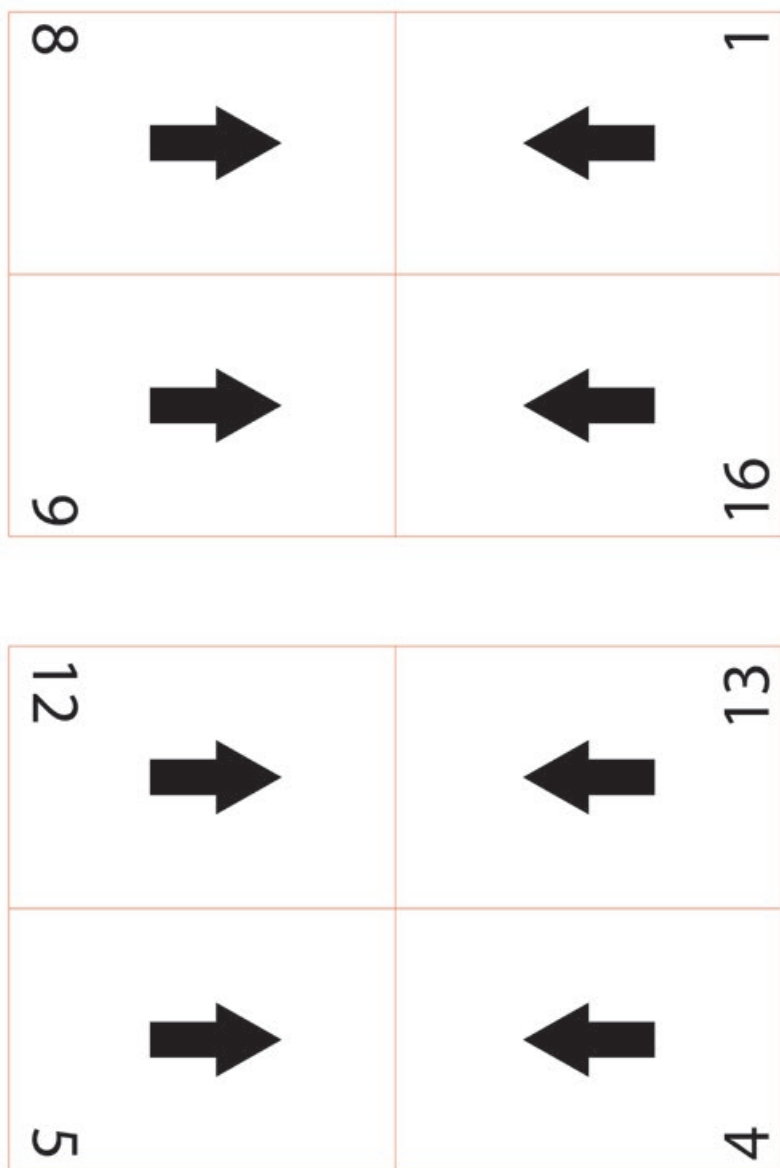
Décimo Trimestre

Formatos y material

El proyecto da inicio con ejercicios y experimentación con dobleces de papel que simulan los pliegos de impresión, con la finalidad de conocer como funcionan, como realizar la posterior imposición, seleccionar un formato y a grandes rasgos, delimitar un número de páginas y producción para poder proyectar como es que puede quedar el producto terminado.

Esta experimentación se llevó a un nivel más grande, realizando los dobleces en pliegos de papel bond de 72x102, llegando a la siguiente conclusión:

La novela será impresa en papel couché de 100 gr. en un formato de 18x26 cm. resultando 16 páginas verticales de un pliego de 87x57. Para cubrir las 234 páginas que comprende la novela, se requieren de 15 pliegos, considerando un agregado de 6 páginas blancas. En la siguiente página se muestra un modelo del pliego que se utilizará.



Frente del pliego.

2		7	
15		10	
14		11	
3		6	

Vuelta del pliego.

Diseño de personajes

Diseño y bocetaje

En este punto se comenzó bocetando a los personajes principales, los cuales comprenden a los protagonistas, los hermanos Santiago y Frida y al antagonista principal de la historia, Roy Gordon.

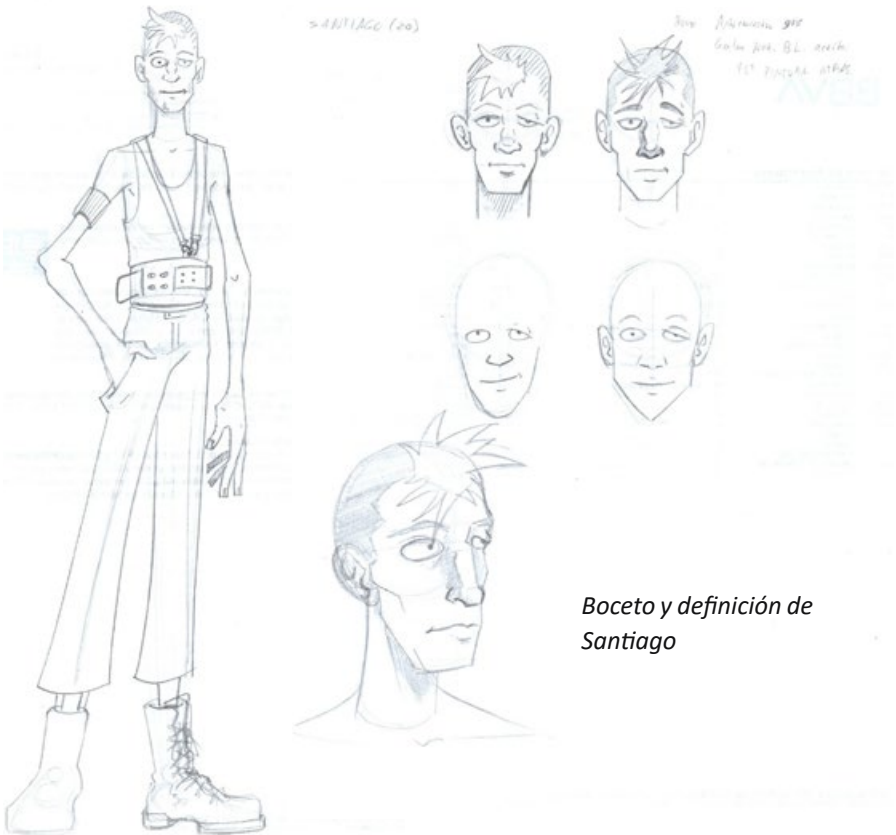
El proceso comprende un primer diseño conceptual el cual engloba las personalidades y características físicas descritas por el autor, este primer concepto va evolucionando hasta llegar al personaje definitivo. A continuación se muestra la evolución de estos personajes y su descripción.



*Primeros conceptos
de Santiago y Frida*

Santiago

Santiago es un joven de 20 años, muy alto y delgado, hermano mayor de Frida, desde que quedaron huérfanos por culpa de la desesperación de su madre y la adicción de su padre por la aplicación "Futriumph". Santiago debe velar por el bienestar de su hermana, y en un segundo término, el suyo propio. Santiago es una persona cálida, que a pesar de las circunstancias siempre tiene una buena actitud, es protector y bien intencionado, actualmente conductor de Bici taxi, Santiago se esfuerza y nada lo detendrá para que nada le falte a su pequeña hermana.



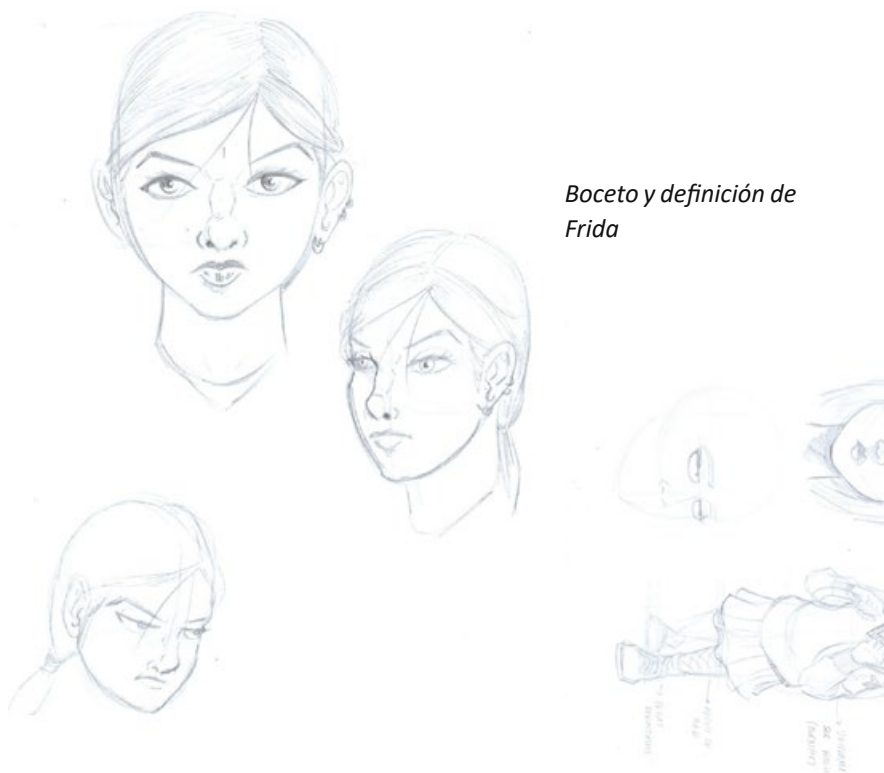
Boceto y definición de Santiago

Hoja de giro y expresión definitiva de Santiago.



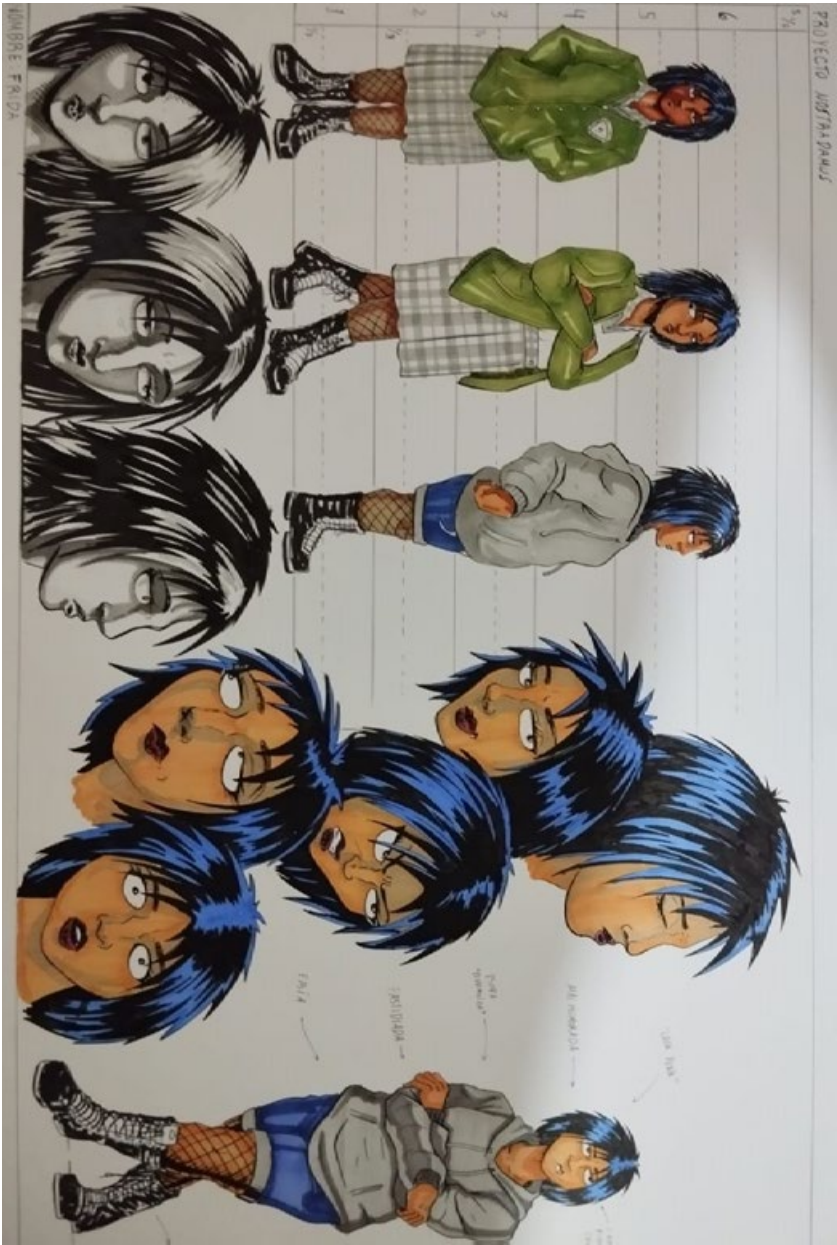
Frida

Frida es la hermana menor de Santiago, estudiante de secundaria con 15 años de edad, es una chica muy reservada, fría y en ocasiones malhumorada, esto a raíz de la muerte y abandono de sus padres. Ella culpa de todas las circunstancias a la aplicación viral del momento “Futriumph”, para ella no hay nada bueno. De baja estatura, algo regordeta y con un estilo “punk”, Frida sobrevive gracias a su hermano Santiago quien siempre la apoya e impulsa, aunque no lo parezca, Frida haría cualquier cosa por su hermano mayor.



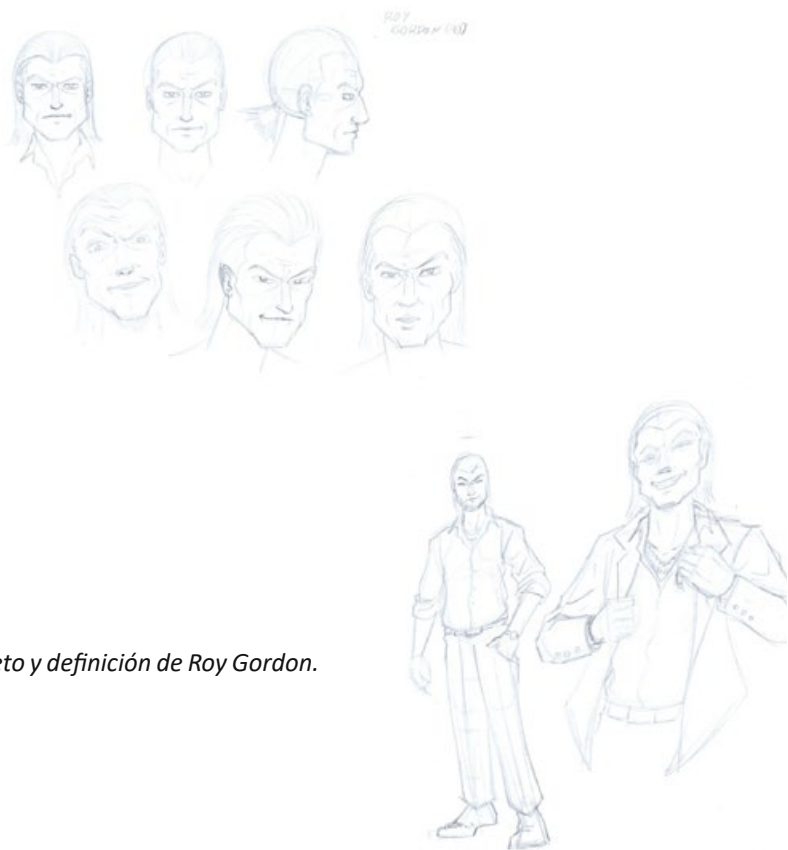
*Boceto y definición de
Frida*

Hoja de giro y expresión definitiva de Frida.



Roy Gordon

Mega-Empresario de 40 años, se trata del CEO de industrias “Apolo”, empresa de tecnología que recientemente ha lanzado la aplicación más novedosa que predice el futuro de los usuarios “Futriumph”. Roy Gordon es una persona excéntrica con un increíble delirio de superioridad y grandeza con tintes megalómanos y complejo de dios, es una persona despreocupada, culta y calculadora que no dudaría en ensuciarse las manos para lograr sus cometidos. De alta estatura, con largos cabellos dorados y ojos azules, Roy Gordon es bien parecido, pareciera que no heriría a una mosca.



Boceto y definición de Roy Gordon.

Ilustración de la Novela

Formato universal de páginas

En este punto y con los personajes principales establecidos, se dio comienzo a la planeación e ilustración de la novela.

El punto de partida fue el diseñar un formato universal (o plantilla) para el trazado de las páginas; este formato cuenta con márgenes que delimitan a la página, así como un margen interno que marca el área activa para el posicionamiento seguro de los paneles (o viñetas), en la parte inferior se ha agregado el control de cada página, el cual indica quien realizó la ilustración a lápiz, quien realizó las tintas, y quién escribió el guión, así como nombre de la novela, capítulo y número de página que se está trabajando.

Este formato se utiliza a manera de plantilla para así poder tener un mejor control del espacio para ubicar las viñetas y para la ilustración en general, por otro lado, acones.

Ilustración y tratamiento de las páginas

La novela será ilustrada totalmente por medios digitales, el formato es posicionado en una hoja tamaño tabloide (11x17 pulgadas) utilizando el programa de pintura digital Clip Studio Paint ya que este software cuenta con ajustes predeterminados que facilitan la realización de comics como ajustes para viñetas, globos de texto, máscaras y capas, así como pinceles predeterminados; por otra parte los tamaños de archivos que maneja el programa son muy ligeros, lo que facilita su almacenamiento y tratamiento.

En términos generales, el proceso de ilustración que se estará siguiendo y que se explicará a fondo más adelante es el siguiente:

Lectura de guión, mapeo y distribución general de paneles en la página, bocetaje burdo de cada viñeta, definición a lápiz de cada viñeta, entintado, aplicación de color, rotulación y globos de diálogo, culminando con la exportación de cada página.

Tamaño de página

Área activa para viñetas

Control de la página

Titulo _____

Lápices _____

Tintas _____

Guión _____

Capítulo/Número _____

Fecha _____

Página _____



Formato universal o plantilla de las páginas.

Lectura de guión

Se realiza la lectura del guión gráfico, el cual comienza por denotar el capítulo que se está trabajando, posteriormente qué número de página se está abordando y por último qué viñeta se va a ilustrar, en cada una de ellas se describen los acontecimientos, encuadres, posiciones y expresiones de los personajes, así como sus diálogos y si es necesario, las onomatopeyas que se utilizarán una vez traducidos a la ilustración.

Capítulo 1. Futriumph

PÁGINA 1

[El diseño de las viñetas simula la pantalla de un celular.]

VIÑETA 1: Aparecen dos chicos en pantalla. Uno sujeta un arma, la dirige hacia su compañero. El otro sostiene entre los dientes un pequeño dulce, y está colocado de perfil.

CHICO CON ARMA

¡Aquí vamos! ¡Tal como ustedes lo pidieron: el #GunChallenge! ¿Están listos? ¡A la una, a las dos y a las-

VIÑETA 2: La transmisión es interrumpida y se muestra un aviso: "La reproducción del video continuará después de este anuncio".

VIÑETA 3: Aparece el logo de Apollo Industries, el corporativo que ha desarrollado la primera aplicación que predice el futuro, Futriumph.

Posicionamiento de viñetas

Conforme se lee el guión, la primera información con la que se debe contar es el número de viñetas, ya que eso ayudará al posicionamiento y tamaño de las mismas dentro de la página, una vez contemplado este número se pasa a la lectura completa de la página para asegurar el mapeo de los paneles sobre la página.

Viñeta 1

Viñeta 2

Viñeta 3

Título _____ Gulón _____
Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____
Tintas _____ Fecha _____



Bocetaje inicial

Una vez distribuidas las viñetas, se comienza con un primer bocetaje que ayudará a dar una idea general de como es que debe visualizarse el panel, el encuadre, los ángulos de cámara, posiciones de los personajes etc.



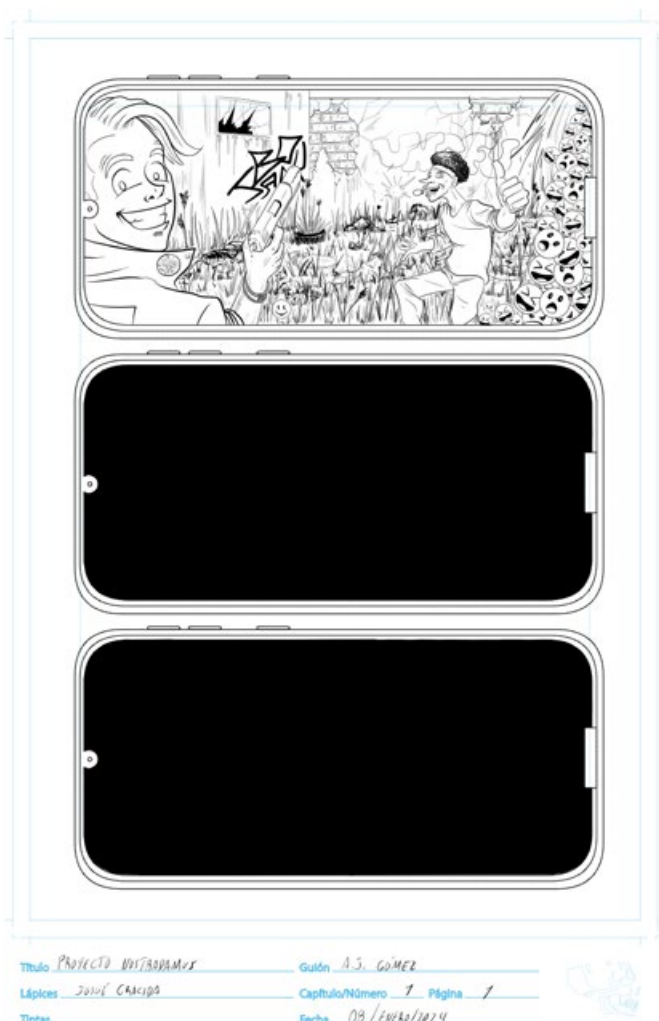
Definición de lápiz

El trazo inicial se evalúa y una vez aprobado puede pasar a ser un boceto comprensible a lápiz, en donde se definirán las facciones de los personajes, se dará detalle a los fondos y en términos generales se pulirá la imagen para tener una idea más concreta de la ilustración.



Entintado

Una vez definida la imagen de cada viñeta, se realiza el entintado de las mismas, aquí se da el detalle máximo, así como los contrastes y medios tonos que delimitarán cambios de luz, textura y profundidad, se realiza con un pincel predeterminado de plumilla y tinta china negra.



Aplicación de color

Hasta este punto, todo el trazado y entintado se ha realizado en el programa Clip Studio Paint, pero es aquí donde debemos exportarlo para darle tratamiento en Adobe Photosop, aquí es donde agregaremos color y efectos a la imagen, en este caso se optó por colores sólidos (o cell shading) que asemejen a un dibujo animado.



Título	PROJECT DITABRAMEX	Guion	A.S. GÓMEZ
Lápices	JOSUE CRACIDA	Capítulo/Número	7 / Página 7
Tintas		Fecha	09/ENERO/2024



Rotulación y globos de dialogo

El último paso en este proceso de ilustración es el de agregar los textos, globos y onomatopeyas, esto se hace al final para tener un mejor control del espacio y contraste con la imagen para encontrar una posición idónea para estos elementos.



Ejemplo y muestra

El ejemplo que se ha presentado es la primera página de la novela, cada página tendrá el mismo tratamiento.

Se realizaron pruebas de impresión en diferentes sustratos para ver de primera mano, cual era la mejor opción y tener un referente directo de como se verá la imagen y los textos (tamaño y posición idóneo). Se optó por imprimir en papel couché de 100gr. ya que la tectura del papel aporta un acabado bastante agradable a la publicación y al ser un papel estucado, hace que el color resalte de una forma bastante llamativa.

Avance del Capítulo 1



La reproducción de este video continuará después del siguiente anuncio.



Saltar: \$50 CR.

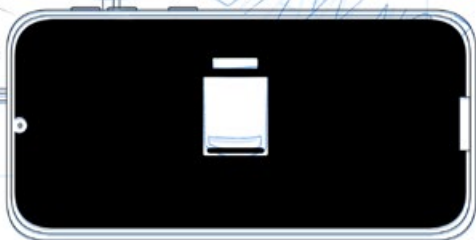
APOLLO INDUSTRIES

Saltar: \$50 CR.



¡WOW!
ENTONCES

DEFENDE DEL
PLAN...

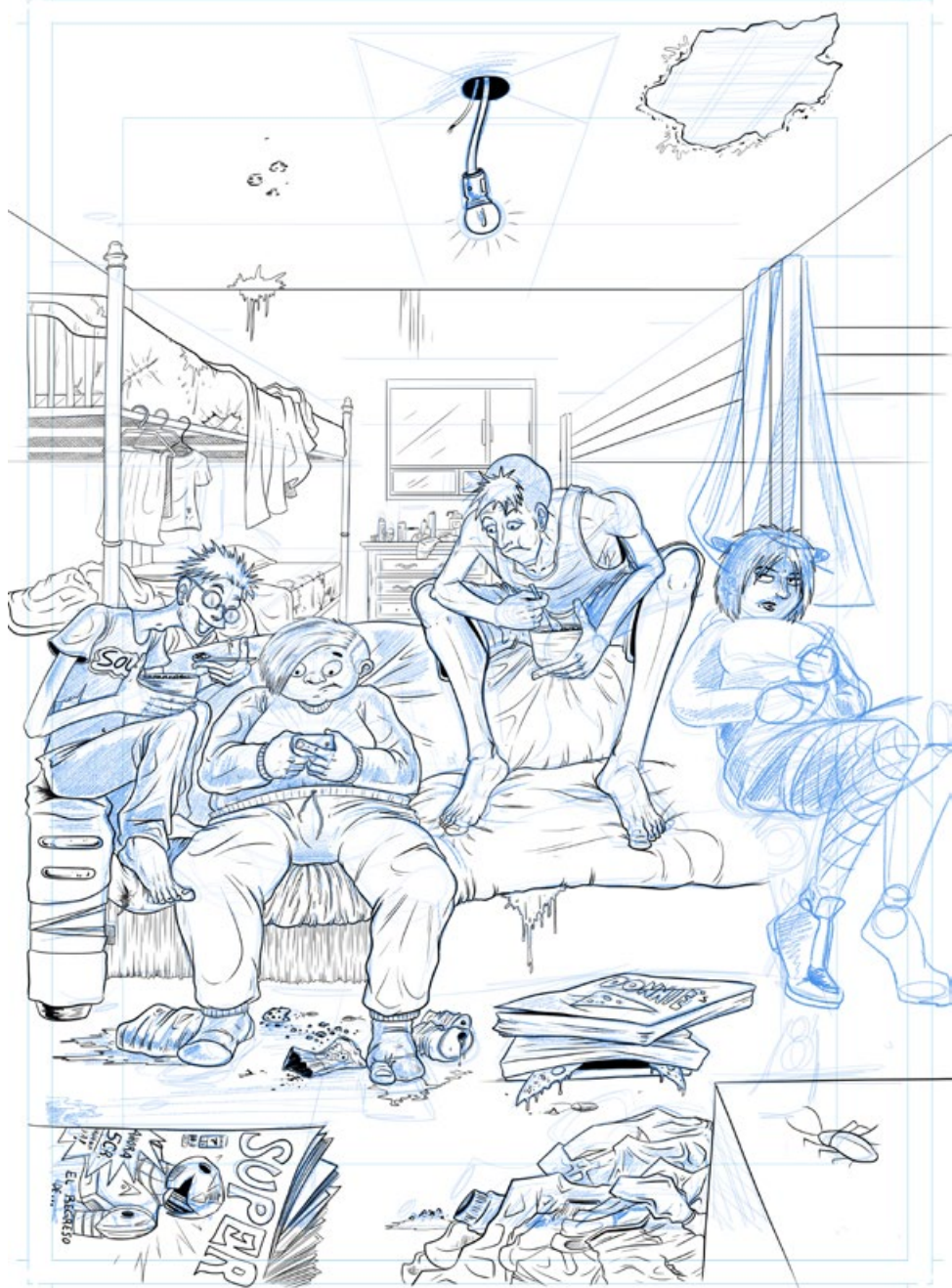


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título PROYECTO NOSTRADAMUS

Guión JAVIER A. BERNÁNDEZ

Lápices JOSUÉ GRACIDA

Capítulo/Número 1 Página 4

Tintas JOSUÉ GRACIDA

Fecha 05/Feb/2024



Título _____ Guion _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



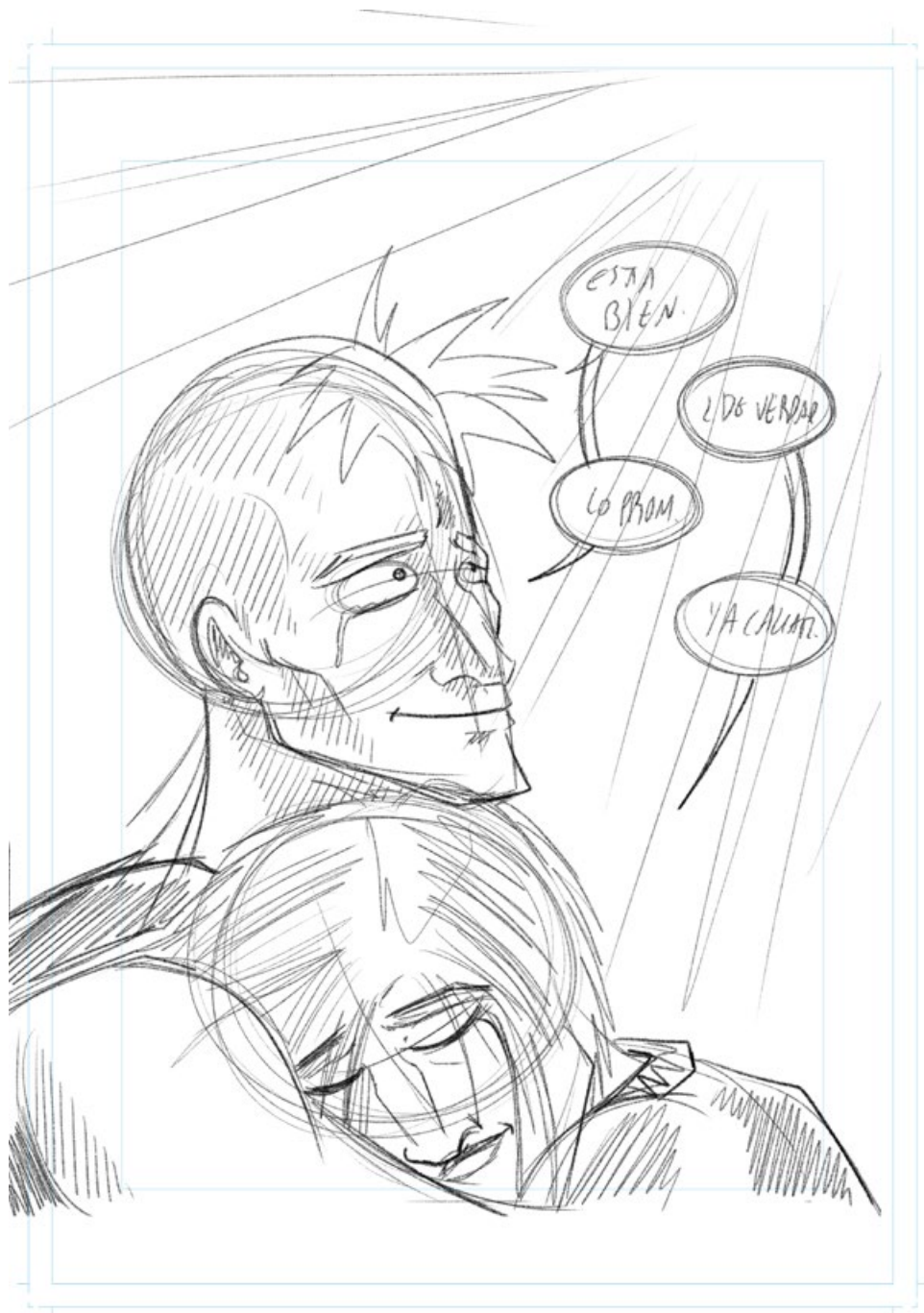


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



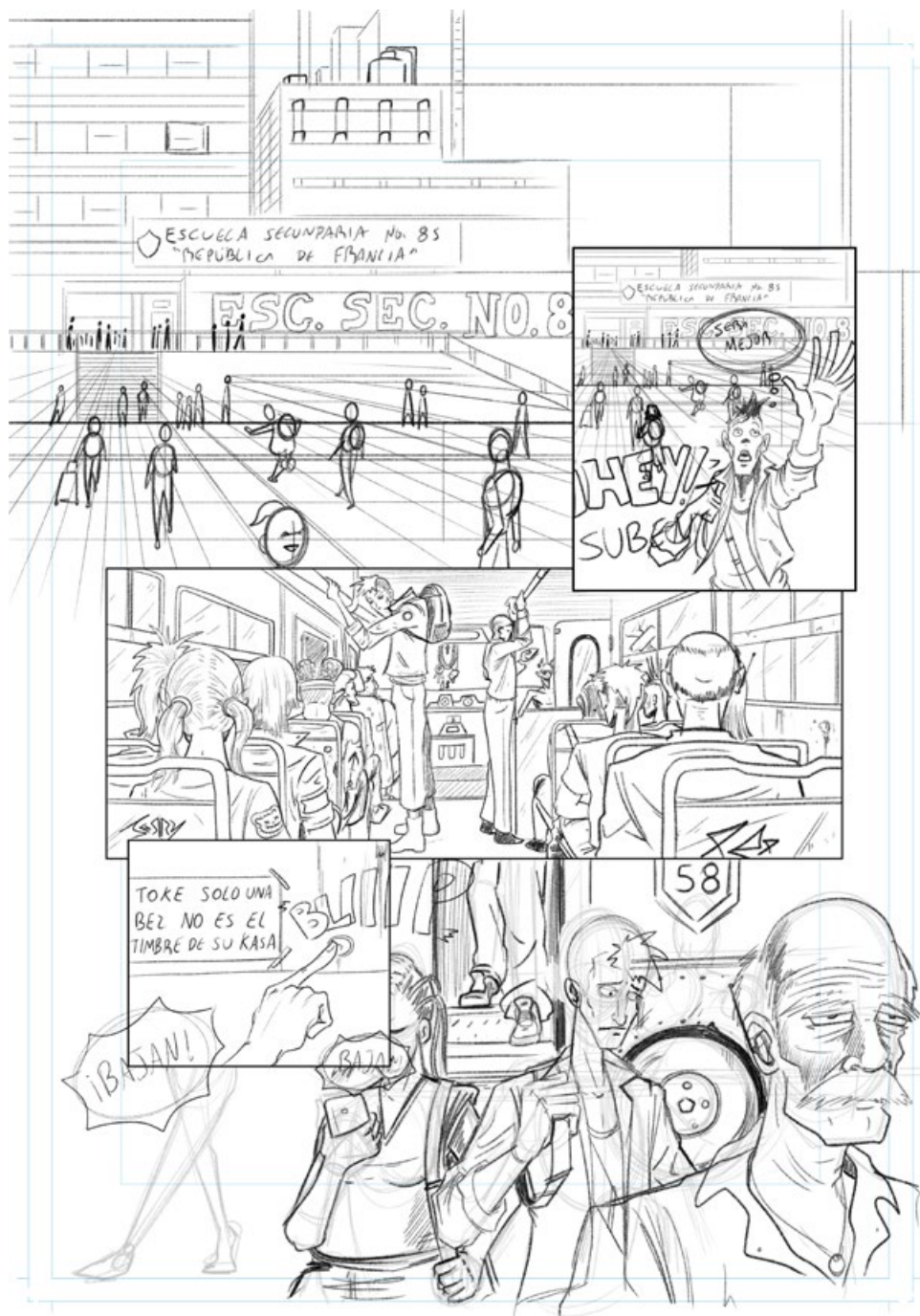


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



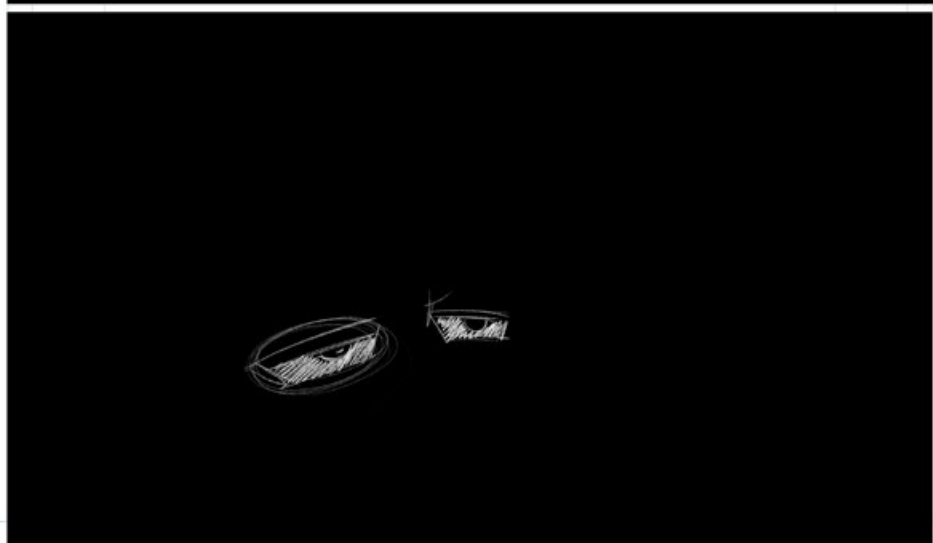
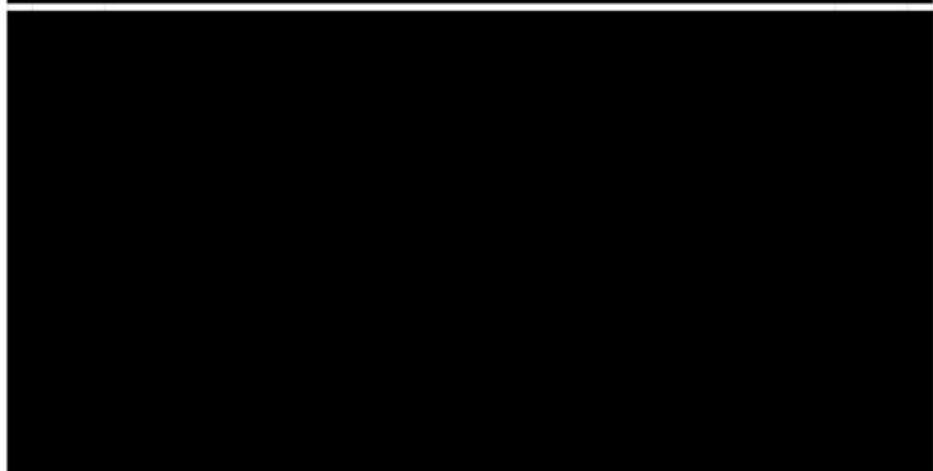
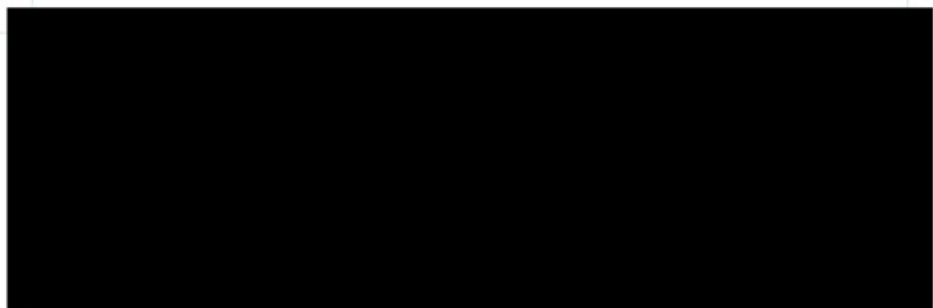


Título _____ Guion _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



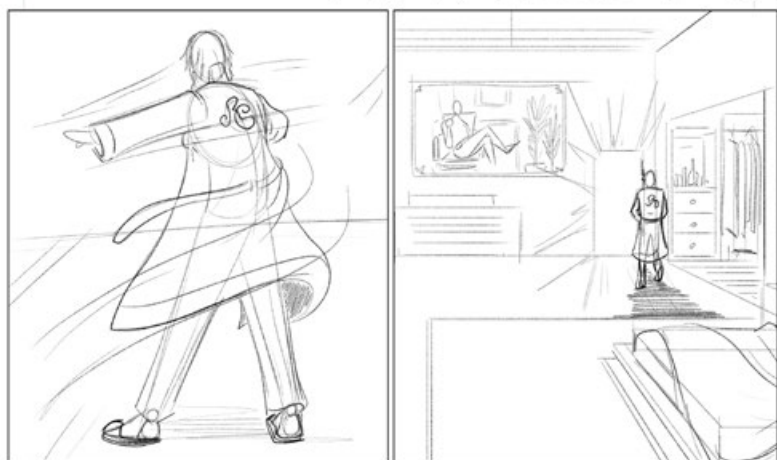


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



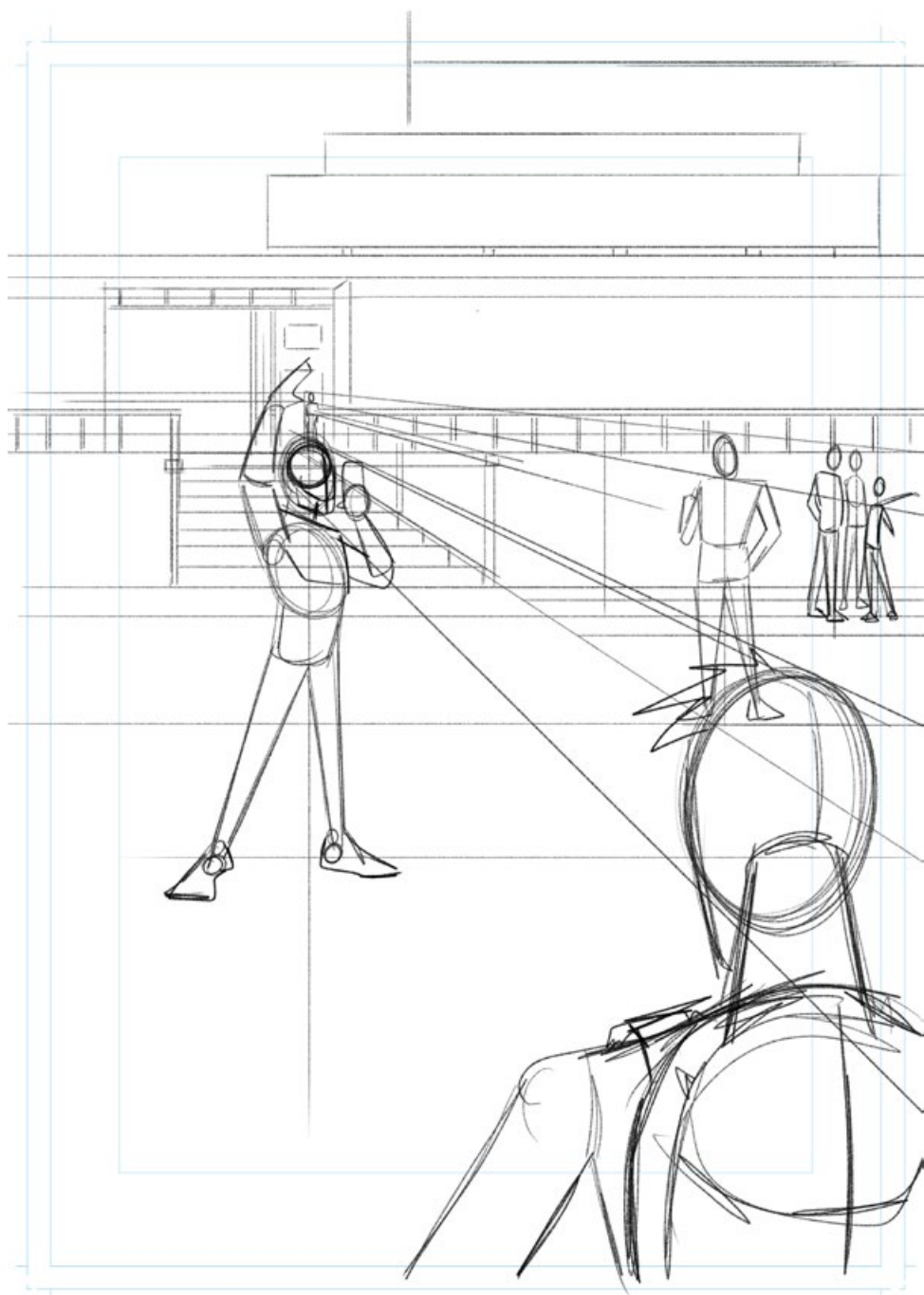


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



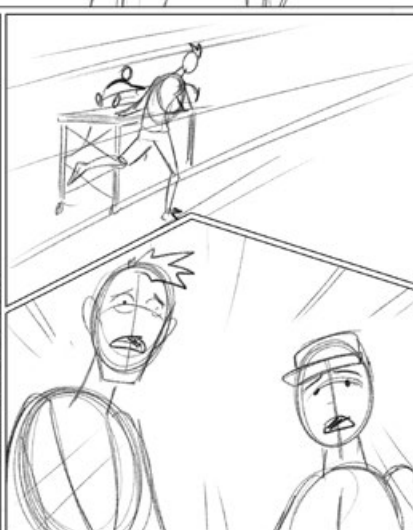
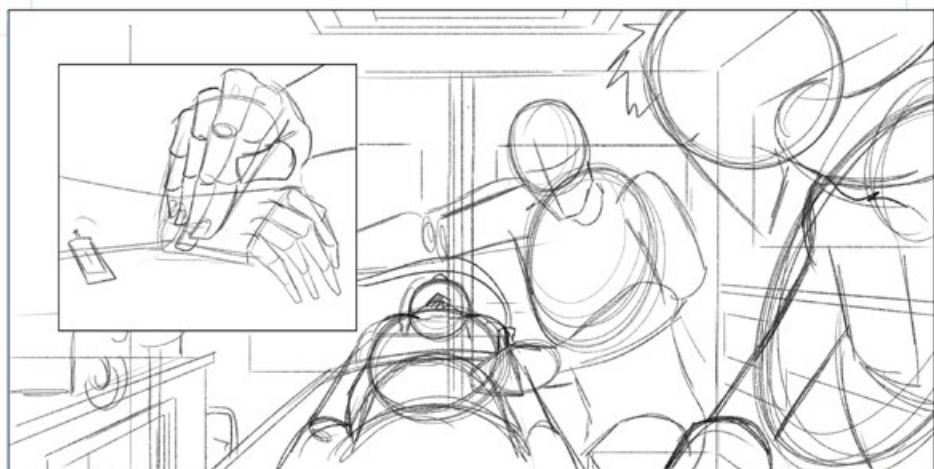


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



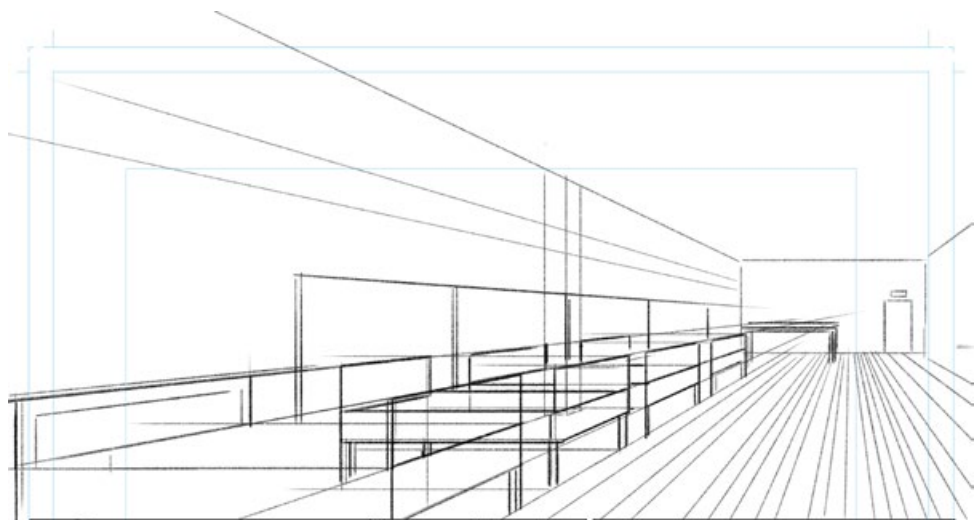


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guion _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



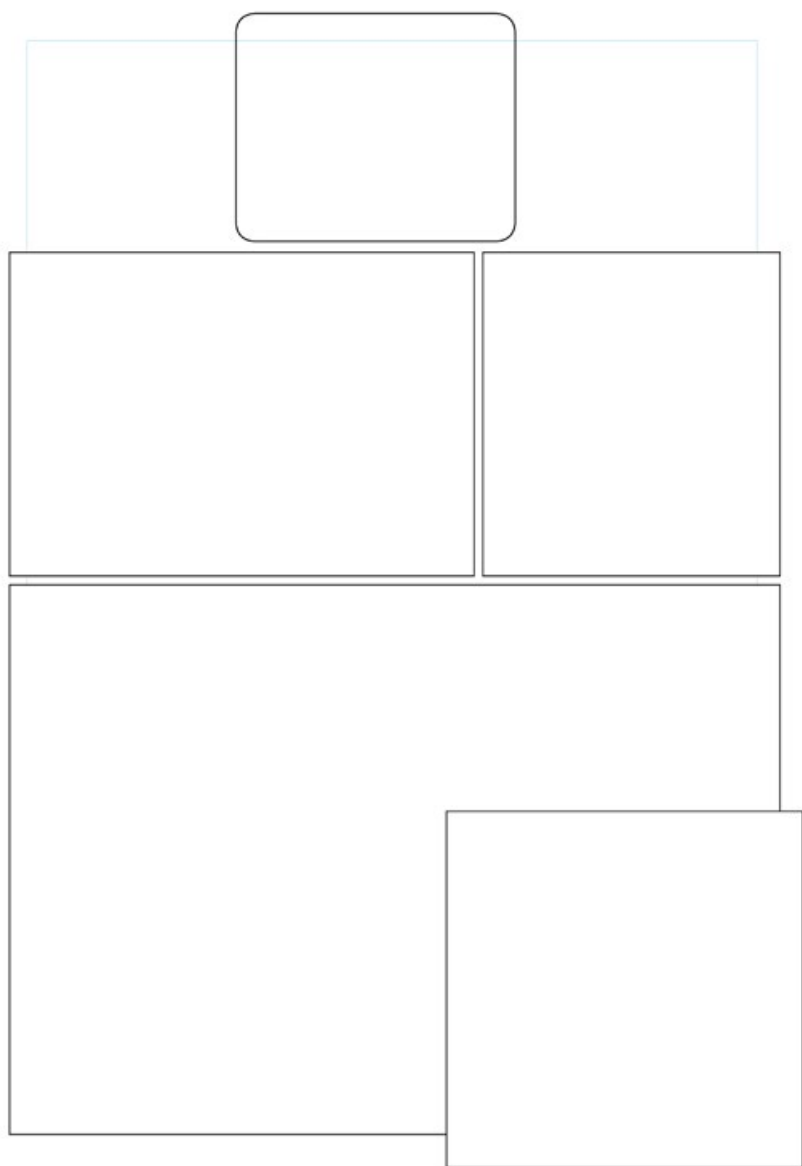


Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____





Título _____ Guión _____

Lápices _____ Capítulo/Número _____ Página _____

Tintas _____ Fecha _____



Avance 2

Undécimo Trimestre

Bocetaje y mapeo de los primeros 3 capítulos

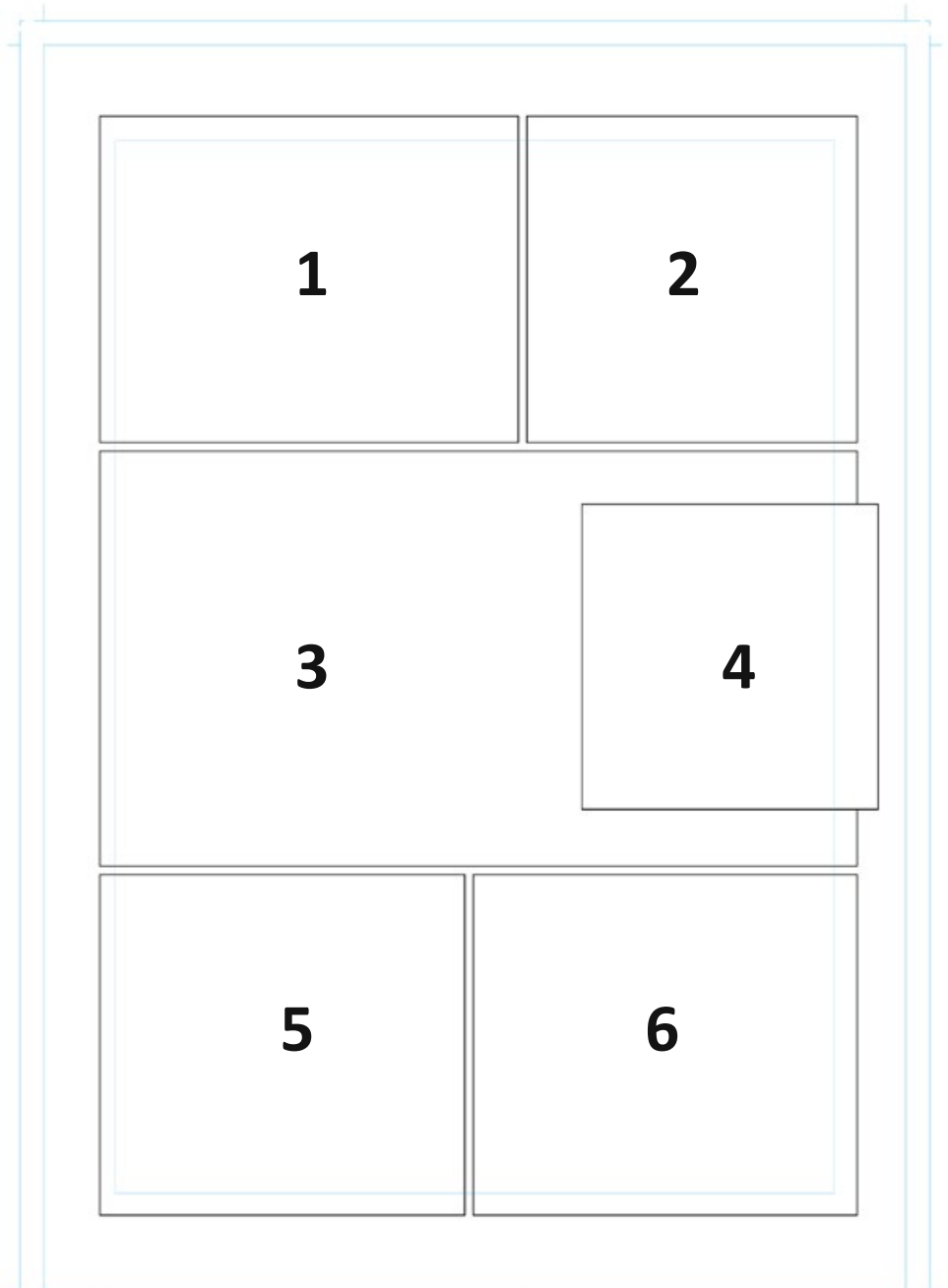
La entrega final para este proyecto integral constará de los 3 primeros capítulos de la novela ilustrados e impresos por separado de manera que serán 3 números o “grapas” como se les conoce coloquialmente a las publicaciones periódicas de comics.

Mapeo y composición de viñetas

En este punto se realizó la maquetación y composición de todas las viñetas o paneles que comprenden estos 3 capítulos, siendo un total de 68 páginas: 24 páginas del capítulo 1, 22 del capítulo 2 y 22 del capítulo 3.

Esto se realizó de la mano con la lectura del guión, teniendo una idea general con la descripción que da el mismo de cada viñeta, se interpretó una aproximación del espacio que pudiera ocupar cada una de estas viñetas teniendo en mente el ritmo y la composición idónea y/o agradable que mantuviera el flujo de la historia.

Cada viñeta tiene un espacio intermedio de separación de 2 mm.



Formato universal o plantilla de las páginas.

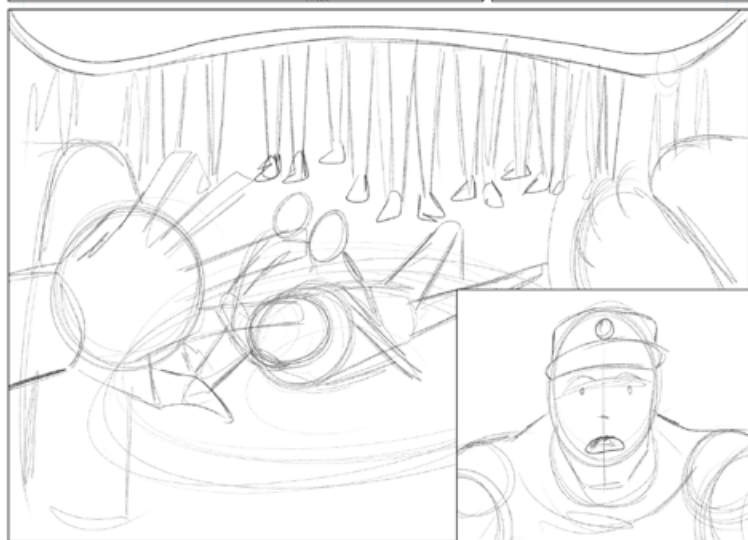
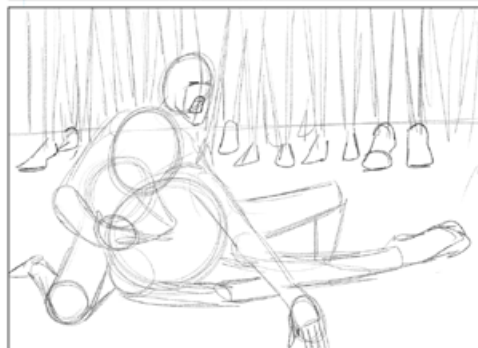
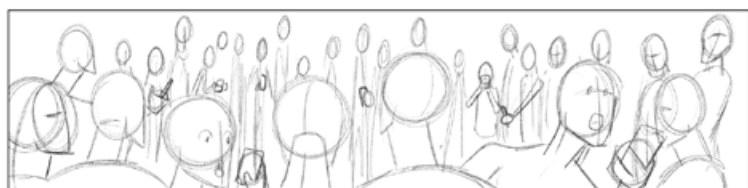
Bocetaje burdo de paneles

Posteriormente se realizó el bocetaje burdo de las ilustraciones que se mostrarán en cada una de las viñetas para que en un siguiente paso, se definan directamente con el alto contraste y ashurados en tinta negra.

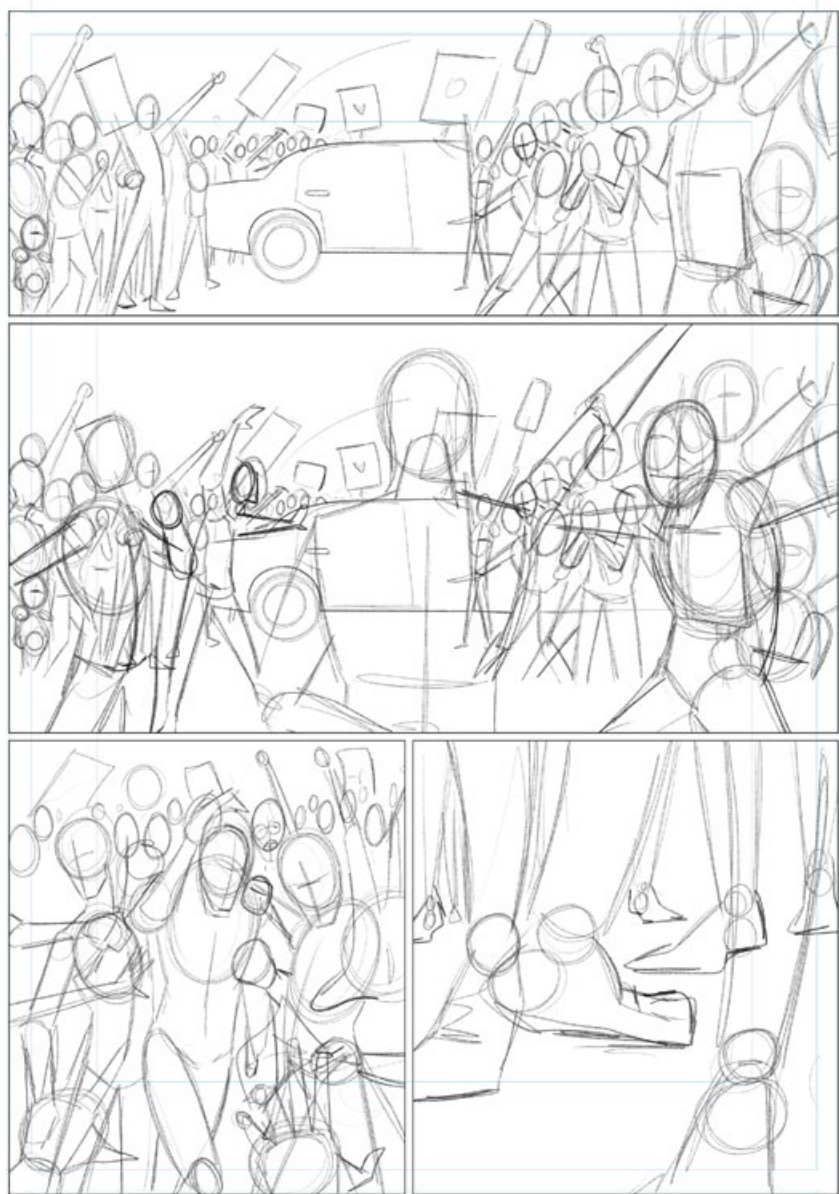


Ejemplo





Ejemplo de bocetaje burdo de página



Ejemplo de bocetaje burdo de página

“Apollo Industries” y “Futriumph”

Apollo Industries

Apollo Industries es una empresa ficticia liderada por Roy Gordon quién fungirá como villano dentro de la historia, esta es una empresa dedicada a la innovación tecnológica y al desarrollo de aplicaciones y tecnologías digitales varias. Esta es una empresa que busca reflejar innovación, elegancia y principalmente seguridad en todos sus productos.

El nombre de la empresa hace referencia al dios griego Apolo, quien era considerado dios del sol, de las artes y más importante para el desarrollo de la historia, el dios de las profecías.

Este nombre y todo lo que conlleva, conjuntado con la dirección y valores de la empresa, así como la personalidad propia del mismo personaje (Roy Gordon) buscan presentar una idea que refleje los complejos de dios y megalomanía que tiene el villano. A lo largo de la historia se irá presentado y desenmascarando poco a poco como es en realidad este villano y esta empresa maligna.

Futriumph

Por su parte, Futriumph se refiere a la aplicación que será el eje principal de la historia, esta app es desarrollada por Apollo Industries, quienes han logrado predecir el futuro para comercializarlo y sacar un beneficio económico de ello.

La aplicación funciona con un sistema de suscripciones, las cuales varían sus beneficios según el costo y rango de la suscripción, mientras más dinero, se reciben más profecías al día o a la semana.

Esta nueva aplicación ha generado en sus usuarios mucha curiosidad e incertidumbre ya que nadie sabe cómo logran hacer estas predicciones y acertar en los resultados en un 100%, lo cual ha llevado a que algunos usuarios vean algo divino o mesiánico en la empresa y por extensión, en su creador, Roy Gordon. Lo que los llevará a convertirse en una especie de secta llamada “Triumphants”.

Bocetaje de identidades

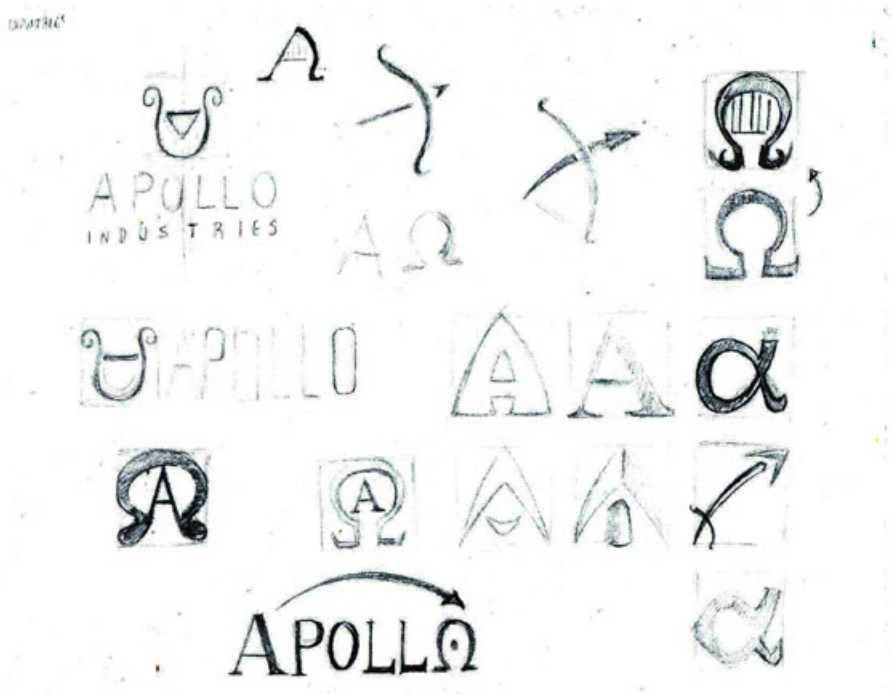
La historia requiere que se puedan identificar estas marcas para que se pueda desarrollar satisfactoriamente, para ello se decidió hacer el diseño de identidades para la empresa ficticia y la aplicación, así como los íconos e interfaces que pudieran aparecer en los dispositivos. Para ello se comenzó con un proceso de bocetaje y lluvia de ideas, en el cual se realizaron diversos bocetos burdos que juegan con figuras que hacen referencia al nombre y descripción de la empresa y aplicación respectivamente.

Para el diseño de Apollo Industries se jugó con la idea del dios mismo y figuras de lo que representa, con símbolos del sol, el arco y la flecha y la cítara, estas en su forma figurativa o siendo un refuerzo tipográfico para la marca.



Bocetaje inicial de identidad de Apollo Industries.

Posteriormente se comenzó a jugar con la idea de las letras alfa y omega del alfabeto griego, lo cual dió pie a la idea de que a Dios se le refiere como “el alfa y el omega” lo cual llevó a un juego interesante entre estas letras y su incorporación, ya fuese como elemento simbólico o refuerzo tipográfico. Esta última idea buscaría reflejar los mismos delirios de grandeza y complejos de superioridad del personaje y la idea de la empresa misma de jugar a ser dios.

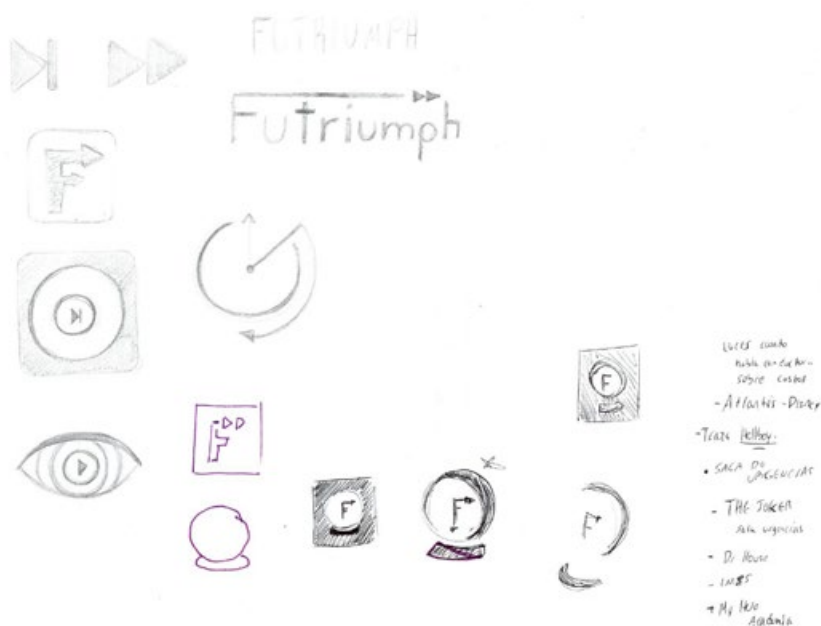


Bocetaje de identidad de Apollo Industries.

En paralelo se dibujaron y se jugó con ideas para la identidad de la aplicación digital Futriumph, esta es la app desarrollada por Apollo que predice el futuro de los usuarios, mediante un esquema de suscripciones.

Para ello se comenzó con la idea de “ver hacia el futuro”, teniendo como primer elementos el ojo humano buscando esa representación de visión, a la par se consideraron elementos como relojes o íconos representativos de “skip” o “adelantar” vistos en interfaces de video o reproductores de audio, principalmente representados con flechas orientadas al lado derecho implicando avance.

Posteriormente se recibió la recomendación de considerar el elemento de la bola de cristal que hace referencia a los videntes y brujos. Este último elemento tiene un trasfondo que se pudiera interpretar como místico lo cual funciona muy bien con el entorno de la historia y la interpretación divina que los usuarios le atribuyen a la aplicación



Bocetaje de identidad de Futriumph

Definición provisional de las identidades

Una vez realizado el bocetaje inicial de estas identidades, se realizó una revisión con su respectiva retroalimentación para cada uno de ellos y se realizó el trazo del boceto refinado para posteriormente trabajar sobre él.

Para la identidad de la corporación Apollo, se escogieron las letras Alfa y Omega fusionandolas en un acomodo que asemeje un monograma, debajo de ella se encuentra el nombre de la empresa en la cual se utilizó la tipografía Playfair por su modulación y patines que pueden representar elegancia y seguridad, valores muy importantes dentro de la misma. También se utilizó una tipografía complementaria (Spartan) para la palabra “Industries” que dada su forma condensada puede darnos la idea de que la empresa busca unificar y mantenerse cerca de sus usuarios.



Para la aplicación se escogió el elemento de la bola de cristal por sus características anteriormente mencionadas y que da la idea referencial de “ver el futuro” como lo hacen los videntes y oráculos. Se realizó un arreglo tipográfico de refuerzo semántico, en la letra F que extiende una flecha a lo largo del nombre de la aplicación hasta la letra h, que encuentra el símbolo de “skip” visto en los reproductores de video y audio, el cual implica que hay un adelanto en el tiempo.



El diseño de las identidades pasará a un segundo plano para que el trabajo se centre en la ilustración de la novela gráfica, buscando terminar el capítulo 1 y realizar pruebas de impresión. Posteriormente se realizará el trazado definitivo de estas identidades con todos sus elementos desglosados.

Ilustración del Capítulo 1

Nota: En este punto, se realizó la ilustración del capítulo 1 en su totalidad para tener una mejor y más clara idea de como terminará más adelante, por ello el dibujo de onomatopeyas, globos de dialogo y rótulos no es definitivo.

Más adelante se explicará como funcionan estos elementos y como deben agregarse en la composición final.



ATENCIÓN

La reproducción de este video
continuará después del siguiente anuncio

ACEPTAR

SALTAR €10


APOLLO
INDUSTRIES

SALTAR €10



¿OÙEY?

¿CREES QUE ME LLAME?

¡ME ESTOY MURIENDO DE ANSIEDAD!

¿Y SI NO NOS VOLVEMOS A VER?

AY, AMIGA...

ES QUE TÚ TAMPOCO AYUDAS.

¿QUÉEE?
¿POR QUÉ LO DICES?

¿QUIERES AHORRARTÉ TANTA INCERTIDUMBRE?

¿QUIERES DEJAR DE SUFRIR?

¡PUES OBVIÓ!



¡ENTONCES DEBES DESCARGARTE FUTRIUMPH!



¿FUTRIUMPH?

¡NO TE CREO!

SI FUTRIUMPH LA APP QUE TE REVELA EL FUTURO.



ENTÉRATE DE SI VOLVERÁS A VER A ESA PERSONA ESPECIAL QUE TE ENCONTRASTE EN UNA FIESTA



DE SI CONSEGUIRÁS EL TRABAJO AL QUE APLICASTE



DE SI LOGRARÁS ENTRAR A LA UNIVERSIDAD



DE COSAS TAN IMPORTANTES COMO SI TENDRÁS HIJOS...



... O DE COSAS TAN SIMPLES COMO SI TOMARÁS EL AUTOBÚS A TIEMPO.

¡WOW!

¿ENTONCES PUEDES SABER TODO TU FUTURO?

- GRATIS
- PLATA
- ORO
- PLATINO
- DIAMANTE
- ?



NO TODO. DEPENDE DE QUÉ PLAN CONTRATES. LA PRUEBA GRATUITA CONSISTE EN LA PREDICCIÓN DE UN DÍA POR UNA SEMANA; EL PLAN PLATA, EN UNA PREMONICIÓN SEMANAL; EL PLAN ORO, UNA MENSUAL; EL PLAN PLATINO, UNA ANUAL; EL PLAN DIAMANTE ABARCA 5 AÑOS Y EL PLAN...



¡ESPEREN CHICAS!
¡NO ARRUENEN LA SORPRESA!



¡ES ROY GORDON!

ASI ES. Y, COMO DUEÑO DE ESTE EXITOSO PROYECTO, LES VOY A PEDIR QUE NO REVELEN AUN EL NUEVO PLAN QUE ESTÁ GESTANDOSE...

EN FUTRIUMPH QUEREMOS QUE SIEMPRE TENGAS TRANQUILIDAD RESPECTO AL PORVENIR.



ÉSE ES NUESTRO OBJETIVO. TU DESTINO ES NUESTRA MISIÓN.



¿QUÉ ESTÁS ESPERANDO?

ÚNETE AL FUTURO

ÚNETE A FUTRIUMPH

¡AY, NO!

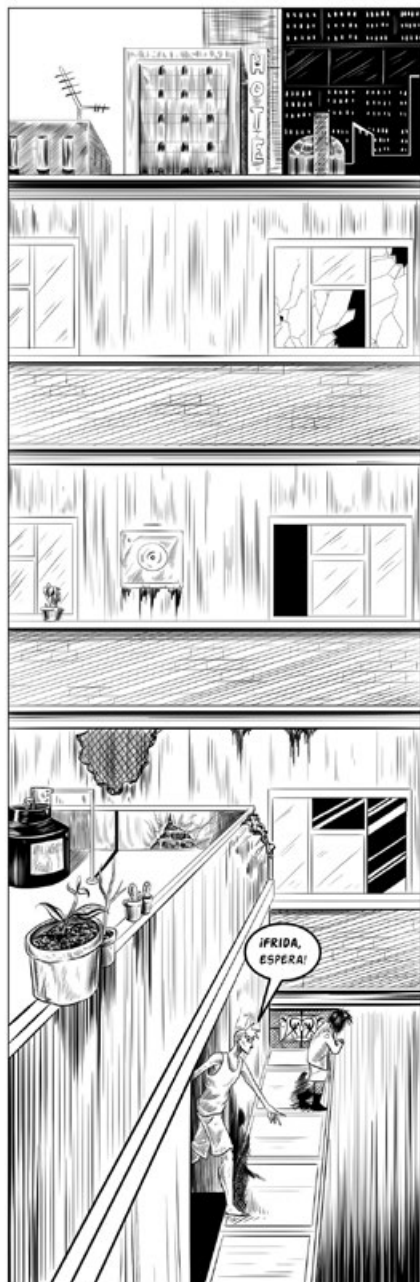


¡YA NO VIMOS EN QUÉ ACABÓ EL GUNCHALLENGE!

Batería Baja













ESTÁ BIEN,
FRIDA.

¿DE VERDAD?

LO PROMETO.
Y PERDONAME.
YO SOLO-

YA CÁLATE
Y ACOMPAÑAME
A LA ESCUELA



¿PASAS POR
MI DESPUÉS DE
TRABAJAR?

¡SÍ, FRIDA.

YA ESTÁS.
NOS VEMOS
AL RATO
ENTONCES.

OK,
QUE TENGAS
BONITO DÍA.

¡IGUAL!

ESCUELA SECUNDARIA
"REPÚBLICA DE FRANCIA"

ESC. SEC. NO. 8

¡SERÁ
MEJOR QUE
CORRA PARA
ALCANZAR
MI CAMIÓN!

¡HEEY!

¡SUBEN!

¡SUBEEEEEN!

FUTRIUMPH
ME AVISÓ QUE
ME RETRASARÍA
PARA IR AL TRABAJO.
ES POR ESO QUE
NO MEZ PREOCUPA
IR TARDE.

VAYA QUE
ES FUNCIONAL
ESA APP.

¿ESTÁS
LISTA
PARA EL
EXAMEN?

NAH,
FUTRIUMPH
ME ANTICIPO
QUE REPROBARÍA,
ENTONCES YA NI
ME ESFORCÉ
EN ESTUDIAR.

¡ME LLEVA!
¡EL CRUZ AZUL
VA A PERDER 1-3
FRENTE AL TOLUCA!
BUENO, AL MENOS
VA ME AHORRÉ
VER EL PARTIDO.

TOKE SOLO UNA
BEZ NO ES EL
TIMBRE D' SU KASA

¿TIENES
PLANES HOY
POR LA TARDE?

SABÍA QUE
ME LO PREGUNTARÍAS.
LA RESPUESTA ES SÍ
ES MÁS, AHORRÉMONOS
TIEMPO Y ESFUERZO:
NO ESTOY BUSCANDO
UNA RELACIÓN EN
ESTOS MOMENTOS.







BUENOS DÍAS SR. GORDON. SON LAS 10 EN PUNTO,
HORA DE LEVANTARSE. REDUCIRÉ LA OPACIDAD DE
LOS CRISTALES PARA QUE ENTRE LA LUZ DEL DÍA





ACUÁL ES LA
AGENDA DEL DÍA?

AUNQUE NO SON MUCHAS ACTIVIDADES,
LA JORNADA DE HOY ES IMPORTANTE.
TIENE UNA ENTREVISTA EN AZTECAVISA,
EN UN PAR DE HORAS, Y...



SE PONE EN MARCHA LA
GESTIÓN DEL PLAN ÉTER



LLAMA A
MAX.

YA LO ESPERA EN
SU LIMUSINA, SEÑOR.



BIEN.
¿NECESITAS
ALGUNA
AUTORIZACIÓN
DE VOZ?

SR. GORDON, EL PLAN ÉTER
MADURÓ EL DÍA DE AYER Y LLEVA
TODA LA NOCHE EN ACCIÓN.



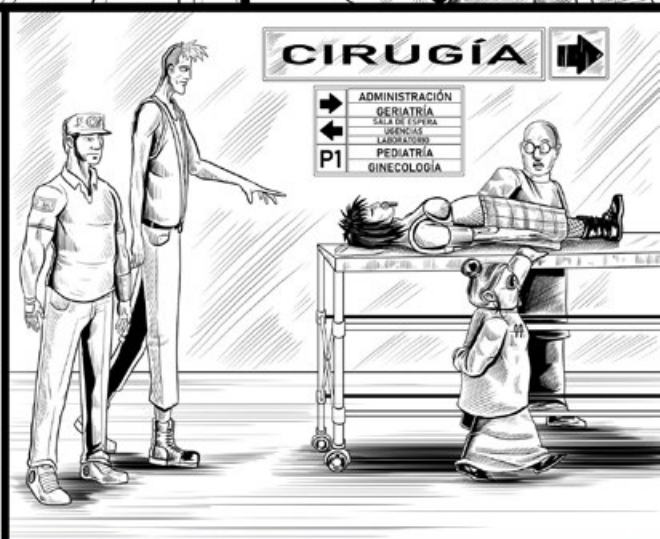
EXCELENTE.

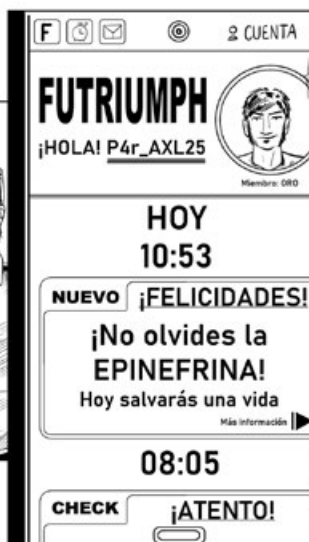
ENTONCES
SÓLO NOS
QUEDA ESPERAR
QUE EL FUTURO
NOS ALCANCE.













¡EEEEEEH!

CLAP

¡WOOWOO!



¡WOOWOO!

ASÍ ES, Y ME GUSTARÍA REPETIRLO: LA PRIORIDAD DE APOLLO INDUSTRIES ES TENER A CLIENTES SATISFECHOS POR LA SEGURIDAD QUE BRINDAN NUESTROS PRODUCTOS.



TOTALMENTE DE ACUERDO. SU MAYOR ÉXITO, LA APLICACIÓN FUTRIUMPH, VIENE A REVOLUCIONAR LA VIDA TAL Y COMO LA CONOCEMOS. ¿CUÁL ES EL SECRETO DETRÁS DE LA PREDICCIÓN DEL FUTURO?

Jack
LIVE
¡REGRESAMOS!

EL FUTURO ESTÁ AHÍ, SÓLO HACE FALTA ENTRECERRAR LOS OJOS PARA VERLO. LO TENEMOS EN LA PALMA DE NUESTRA MANO Y NOS ACOMPAÑA A TODAS PARTES.

LO LAMENTO, PERO POR ASUNTOS DE NEGOCIOS ES LO ÚNICO QUE PUEDO DECIR. ES BUENO NO TENER COMPETENCIA.

¿PODRÍA SER MÁS CLARO?

ENTIENDO, ¿Y CUÁL ES SU OPINIÓN SOBRE LOS LLAMADOS TRIUMPHANTS?







ÚNASE A
FUTRIUMPH.



¿ERES EL
HERMANO
DE FRIDA,
¿CIERTO?



SI...

SÍGUEME,
POR FAVOR.



DE ACUERDO.
HAGA LO QUE SEA
PARA SALVARLA.
POR FAVOR.

TU HERMANA
ESTÁ DELICADA.
VA A REQUERIR OTRA
OPERACIÓN Y ESTAR
BAJO OBSERVACIÓN
POR UN TIEMPO.

Y SÍ
QUISIERA,
MUCHACHO, PERO
LAMENTABLEMENTE
USTEDES NO CUENTAN
CON SEGURO
MÉDICO.

DEBES SABER
QUE LOS GASTOS
DE ESTANCIA E
INTERVENCIÓN
SON ALTOS.





F



18:50

POWERED BY APOLLO INDUSTRIES

FUTRIUMPH

¡HOLA! Mr.S4nTM4N

Miembro Gratuito



HOY
18:48

NUEVO

LO LAMENTAMOS

¡DESPEDIDO!

Será despedido en su actual trabajo
por no respetar el horario laboral.

Más información. ►



Ilustración del Capítulo 2

MURMUR

MURMUR

MURMUR

MURMUR





¿QUÉ ES
LO QUE HACE?



ES POSIBLE QUE
SU ESPOSO ESTÉ
CRUZANDO POR UNA
FUERTE ALERGIJA.

CLAK



¿Y CON ESO
MEJORARÁ?

POR SUPUESTO,
SEÑORA.



*GLHK



¡MADRE MÍA!

¡MUCHÍSIMAS
GRACIAS, DOCTOR!

¡LE HA
SALVADO
LA VIDA!

GRACIAS, JOVEN.
ES USTED UN HÉROE.



SÓLO HICE MI
TRABAJO.

Y SIENDO SINCERO,
RECIBÍ UN POCO
DE AYUDA DE
FUTRIUMPH...







MIENTRAS TANTO, EN EL HOSPITAL GENERAL.





UN COMPAÑERO
INICIÓ UN TIROTEO
PORQUE EN SU PERFIL DE
FUTRIUMPH SE ENTERÓ
DE QUE, UNA VEZ MÁS,
SUFRIRÍA DE
BULLYING.

HARTO DE ESTO,
EL CHICO SE ANTICIPO
Y DECIDIÓ ELIMINAR DE
UNA VEZ POR TODAS A LAS
PERSONAS QUE SE
APROVECHABAN DE ÉL.

LOS BUSCAPLEITOS
TAMBIÉN FUERON PREVENIDOS
POR LA APLICACIÓN Y SE
ARMARON PARA LA
CONFRONTACIÓN.



YO FUI PARTE
DE LOS DAÑOS
COLATERALES.

AFORTUNADAMENTE
FUE SÓLO UNA HERIDA.
PERO HUBO QUIEN
NO SOBREVIVió.

¡AHORA
LO VES?

FUTRIUMPH TIENE
LAS MANOS MANCHADAS
DE SANGRE.



¿Y CÓMO TE
ENTERASTE DE TODO?

¿Y? EMM...
UN AMIGO
ME AVISÓ EN EL
TRABAJO...

SU HIJO ESTÁ
EN LA MISMA
SECUNDARIA
QUE TÚ.



¡OYE,
QUÉ SUERTE!
¿LO CONOZCOS?

LO DUDO,
ES UN CHICO
NUEVO...

COMPLEJO DE APARTAMENTOS EN PIEDRAS BLANCAS.





ESTÁ BIEN.
TIENES RAZÓN.
TAL VEZ PUEDA
AYUDARNOS.



¿AH, SÍ?
¿CÓMO?

SÍ, CON
EL NEGOCIO
QUE ESTABA
PLANEANDO
MONTAR.

Y UNA CUENTA
DE FUTURO
PODRÍA SERVIRNOS.



ESO VES
TODO OCURRE
POR ALGO.

ADÉMÁS...



ES LO MEJOR
PARA SU FUTURO.

ROY GORDON

















MI HERMANA
ESTÁ INTERNADA.
LA HIRIERON DURANTE
UN TIROTEO EN
SU ESCUELA.

LO LAMENTO.
SI VÍ ALGO EN ROJES.
¿YA SE ENCUENTRA MEJOR?

AL PARECER SÍ, PERO
ESTÁ EN OBSERVACIÓN.
ES MUY PROBABLE QUE
REQUIERA OTRA OPERACIÓN.

QUE MAL...
PARECE QUE ES
LA TEMPORADA
DE EVENTOS
HORRIBLES.

JAM, SÍ?



¿POR QUÉ?
¿QUÉ PASÓ?

SÍ, ESTOY AQUÍ
POR MI MEJOR
AMIGA, SARA.

TAMBIÉN FUE AGREDIDA.
RECIBIÓ DOS BALAZOS.

FUE EN UN RETIRO RELIGIOSO,
UNO DE ESOS EN LOS QUE SE
CONGREGAN PUROS JÓVENES.

UN IMBÉCIL AFARECIÓ
PREDICANDO QUE SU DIOS
NO ERA REAL Y QUE LA
VERDAD ABSOLUTA LA TENÍA
APOLLO INDUSTRIES.

DESPUÉS DE SU SERMÓN,
EL TIPO EMPEZÓ A DISPARAR
EN CONTRA DE LOS FELIGRESES!
CONSIDERABA QUE ERAN UN
LASTRE SOCIAL DESACTUALIZADO.

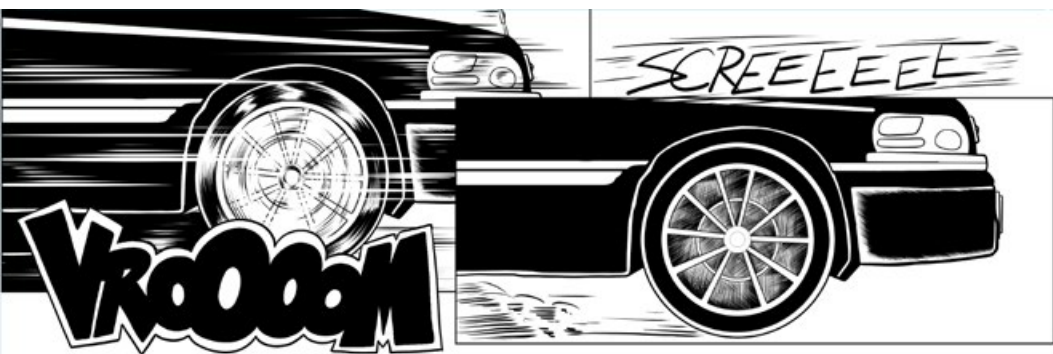


¿Y ELLA
CÓMO ESTÁ?

GRAVE.
ESTÁ CONECTADA
A UN RESPIRADOR.









Avance 3

Doceavo Trimestre

Lettering y globos de dialogo

Una vez concluido el proceso de ilustración se procedió a la etapa de “lettering” esta se refiere a agregar todo tipo de texto, dialogos y onomatopeyas. Para el texto se utilizó una tipografía “Action man” de 10 pts. ya que es la tipografía que comúnmente se utiliza en este tipo de publicaciones, es una tipografía de letras altas que facilita la lectura de los paneles y globos.

En el caso de las onomatopeyas se realizaron de dos formas, por una parte se trazaron a mano alzada y en algunos casos se utilizaron diferentes tipografías, entre ellas se pueden mencionar las siguientes: Bangers, Adam Warren, Komika, por mencionar algunas. La forma de realizar las onomatopeyas depende de la viñeta y la situación que se está presentando en la historia.

Lo ideal es que los globos de dialogo se coloquen por encima de los personajes, “flotando”, de no ser posible, se deben acomodar de manera que no interfieran con la composición de la viñeta ilustrada y se debe considerar un orden de lectura en “zig-zag” para que el lector no se confunda cuando lea la publicación.



Ejemplo de posicionamiento de globos de dialogo y orden de lectura en “zig-zag”.



Ejemplo de onomatopeya hecha a mano alzada.

Diseño de logotipo

Concepto y bocetaje

La temática principal de la novela es la dependencia tecnológica y como esta poco a poco comienza a dominar a la sociedad, a lo largo de la historia se van revelando intrigas, conspiraciones y una red de manipulaciones que surgen gracias a las aplicaciones y a la tecnología en general. Por ello se jugaron varios conceptos teniendo estas ideas en mente.

Por una parte se consideró esta idea de “conspiración gubernamental” y/o social por lo que la primera opción de logotipo hace referencia a un expediente “ultra secreto” que esconde todo lo que hay detrás del “proyecto Nostradamus”. La tipografía principal (Nostradamus) hace referencia a la tecnología con una tipografía sin pantines, a la cual se le realizó un arreglo tipográfico que condensa la letra denotando conectividad e innovación. La tipografía de color rojo tiene un arreglo gráfico que simula la impresión de un sello, esto se implementó de esta manera para hacer referencia al documento gubernamental que se mencionó anteriormente.



Posteriormente se realizó un arreglo con la misma tipografía que buscaba hacer referencia a los hilos de un títere, pensando en el fundamento de la historia que es la manipulación social y como la aplicación “Futriumph” mueve los hilos de todos los usuarios. Se mantuvo la tipografía principal ya que esta funciona para hacer referencia a la ciencia ficción y a la tecnología.

PROYECTO NOSTRADAMUS

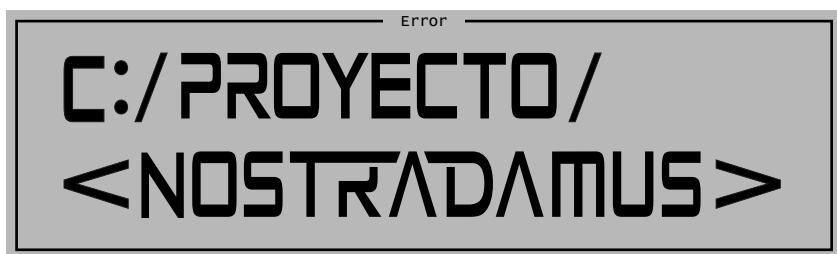
La última opción que se seleccionó del proceso de bocetaje se realizó de tal manera que emulara o hiciera referencia a un código fuente de computadora, se agregaron algunas letras y símbolos que remontan a las etiquetas que utilizan los programadores. Este acomodo se realizó para que hiciera referencia totalmente al mundo tecnológico y referenciando lo que hay detrás de cada aplicación o programa digital. Esta última opción fue la que se seleccionó para seguir explorando variantes y definir la identidad de la novela.

C:/PROYECTO/
<NOSTRADAMUS>

Variantes y definición

Una vez seleccionada la opción que más reflejara el concepto principal de la novela se realizaron diferentes variantes sobre el mismo diseño para seguir explorando y buscando más formas de potenciar la identidad de la novela gráfica.

Principalmente estas variables se realizaron de tal manera que remontaran a las ventanas y mensajes que muestran las computadoras, ya sea un aviso o un error.





Esta última variante fue la que resultó seleccionada, esta hace referencia a un mensaje de error de computadora, esta última opción resultó la más agradable en cuanto a uso de colores y elementos gráficos que remontan a la idea que se buscaba generar.

Ilustración de Portadas

Concepto y definición de las portadas

La ilustración de las portadas de cada capítulo es el paso final del proceso de ilustración, se recomienda hacerlo de esta manera ya que en este punto estamos más familiarizados con el estilo gráfico, el tono y la temática de la historia y los acontecimientos de cada capítulo. Para estos capítulos la temática principal es como la aplicación influye en las personas y como cada vez se va volviendo parte imprescindible de sus vidas.

Capítulo 1

Para el primer capítulo se realizó una ilustración que busca reflejar esa enajenación y dependencia que tiene la tecnología y más específicamente, la aplicación sobre los usuarios. La composición muestra usuarios de todas las edades viendo sus dispositivos electrónicos con una mirada perdida y mostrando cierta euforia simbolizando que la aplicación los ha llevado a un estado similar al de una adicción narcótica. En el fondo se muestran diversos recuadros que simulan ser notificaciones de teléfono celular, estas tienen diversas premoniciones sobre el futuro cercano que le pudieran aparecer a cualquier usuario, esto se realizó de esta manera para denotar como dichas premoniciones tienen el control sobre sus usuarios.

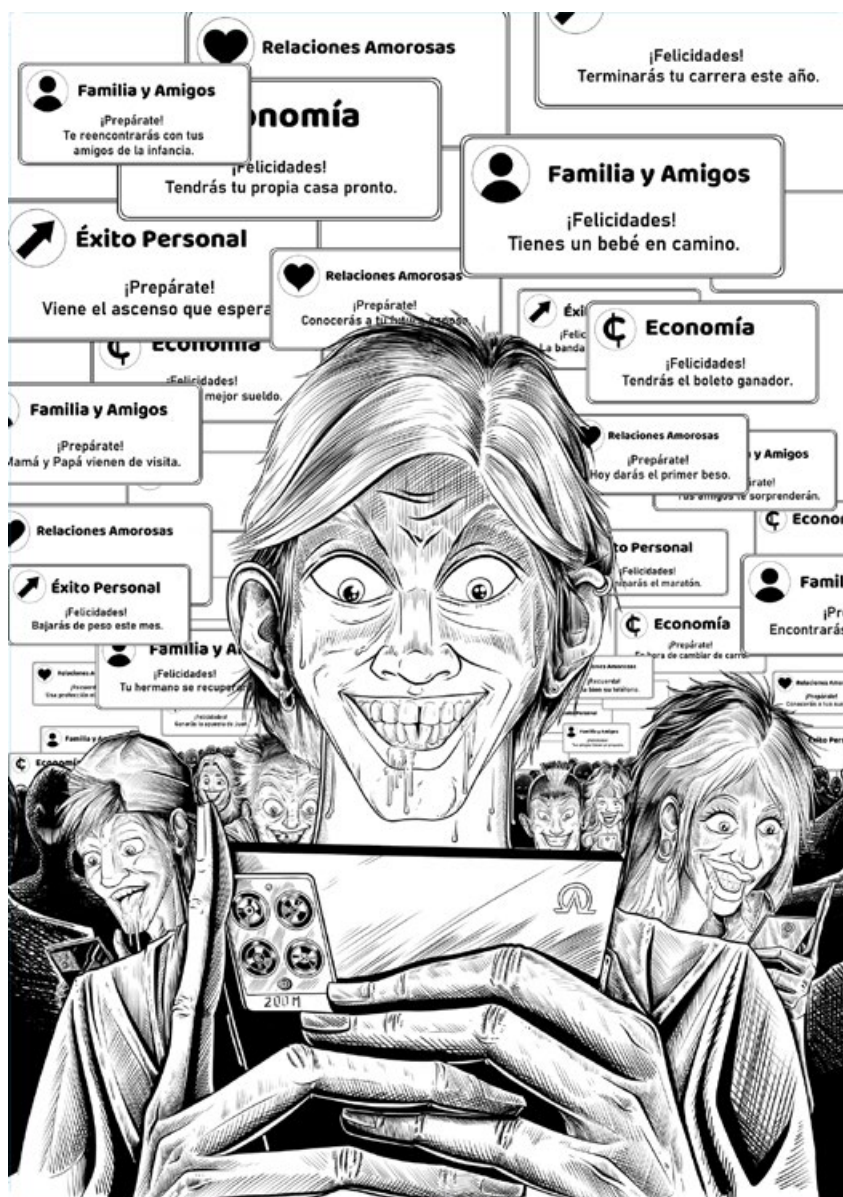
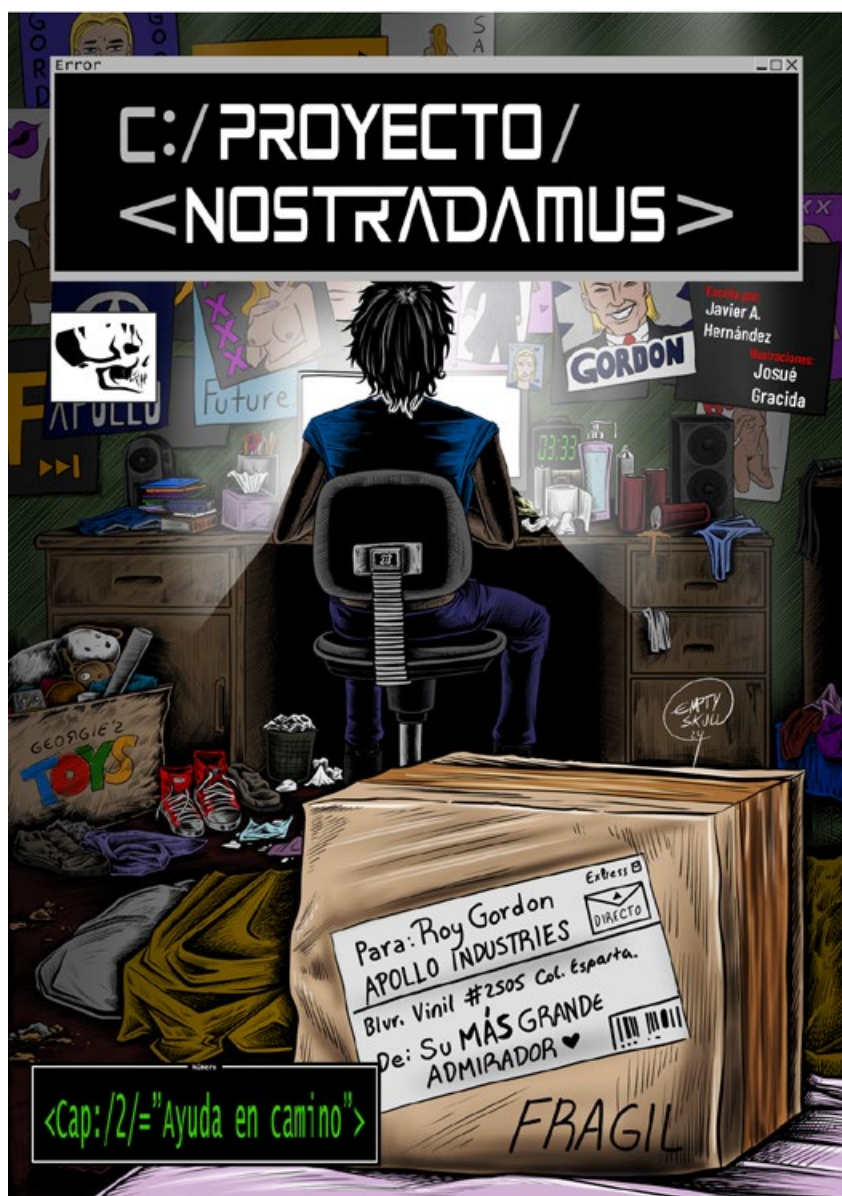


Ilustración de la portada del capítulo 1.





Montaje final de la portada del capítulo 2.

C:/PROYECTO/ <NOSTRADAMUS>

"Proyecto Nostradamus"

Autor:
Javier Axel Hernández Gómez

Ilustraciones:
Josué Gracía Hernández

Diseño Gráfico:
Josué Gracía Hernández

Derechos de Autor:
© 2024 Empty Skull Comics. Todos los derechos reservados.
Esta obra está protegida por las leyes de derechos de autor y otras leyes de propiedad intelectual.
Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, incluyendo fotocopia,
grabación o cualquier otro sistema de almacenamiento de información, sin el permiso previo y por escrito del autor.

Primera Edición:
Septiembre 2024

Agradecimientos:
No gustaría agradecerles a mis padres y mis hermanos por todo el cariño, apoyo incondicional, enseñanzas y paciencia. También quisiera
mencionar a mi novia Shari Pérez Bautista, quien con su amor me ha dado confianza y seguridad para lograr cada uno de mis objetivos y sueños.

Quisiera igualmente agradecer a mi gran amigo, colega y socio, Javier Hernández Gómez "A.J. Gómez", en quien encontré un aliado con quien
compartir gustos y aficiones. Le doy las gracias por confiar en mi trabajo para hacer esta novela posible y tener un sueño en común que poco a
poco se convierte en una realidad.

Asimismo, expreso mi enorme gratitud a la UAM-Acapotzalco por brindarme los conocimientos y la preparación que me llevarán a cumplir mis
propósitos profesionales.

Por último, y no menos importante me gustaría agradecer especialmente al maestro Emilio García Salazar, por todos sus consejos y por la
confianza que tuvo en mis capacidades como ilustrador para llevar este proyecto a cabo. Su guía fue fundamental en la realización de
esta publicación.

Las opiniones expresadas en esta obra son de exclusiva responsabilidad de los autores y no representan necesariamente
las opiniones de la Institución Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Acapotzalco, México, D.F.

Impreso en Díaz García Publicidad
Eten 620A, San Bartolo Ateguhuacan, Gustavo A. Madero, 07730 Ciudad de México, CDMX



Ω APOLLO SECURITY

Ubicación y perfil de los Sospechosos principales y líderes del proyecto "Empty Skull Comics"



Sospechoso A

Nombre: Josué Gracida Hernández
Alias: "Empty Skull"

Cargo: Ilustración y Diseño

Ubicación: UAM Azcapotzalco



Sospechoso B

Nombre: Javier Axel Hernández Gómez
Alias: "A. J. Gómez"

Cargo: Narrativa y Guión

Ubicación: Ciudad Universitaria UNAM

Historia: Lápices:
Javier Hernández Josué Gracida
Guión: Tinta:
Javier Hernández Josué Gracida
Proyecto Nostradamus Creado por:
Javier Hernández y Josué Gracida

Color: Portada:
Josué Gracida Josué Gracida



Buscar y destruir inmediatamente...

Presentación de los autores.

Impresión de Dummy

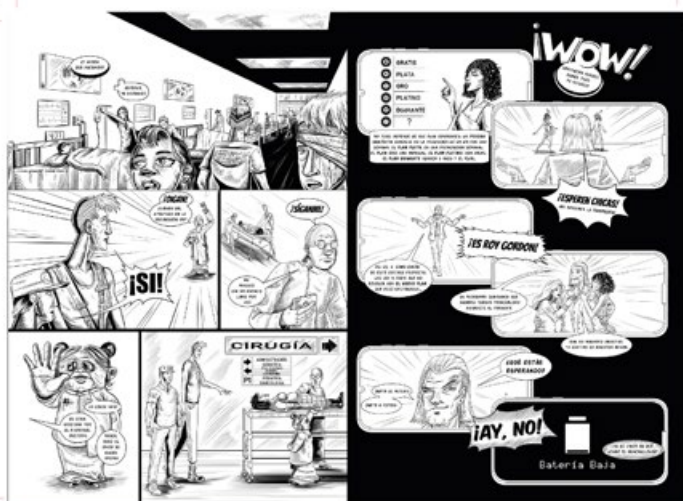
Impresión de Final de Dummy

Una vez terminado el proceso de ilustración y lettering de la narrativa gráfica, se realizó el corte y optimización de cada página para posteriormente ubicarlas en el orden necesario en una imposición de 4 cartas en un formato tabloide rebasado (32 x 45 cm.).

Esta imposición fue impresa mediante impresión digital sobre papel bond de 105 gr. Para esto se utilizó una impresora Xerox Phaser 7600GX la cual nos dió una calidad de impresión muy buena.

Debemos ser conscientes de que este tipo de impresoras y método de impresión no genera un registro exacto de las páginas en su salida, por lo que el frente y la vuelta de la página no quedarán exactamente ajustadas donde debe estar previsto, para ello se realizaron pruebas de impresión, imprimiendo primero el frente e insertando nuevamente el papel para imprimir la vuelta, Gracias a ello se pudo ajustar lo mejor posible acomodando la imposición un par de centímetros para que esta calzara correctamente con su contraparte.

Una vez que las páginas tuvieron su correcto desplazamiento se llevó a cabo la impresión de todos los frentes y posteriormente las vueltas de página.



Ejemplo de imposición a 4 cartas del frente y vuelta de los pliegos, la vuelta está desplazada ligeramente para compensar el registro.

Armado de Dummy

Los Dummies que se presentan en este trabajo se utilizarán para dar una primer impresión al autor de la novela y pueda tener una idea clara de como se verán los volúmenes impresos. Estos capítulos o tomos serán armados a manera de “grapa”, término coloquial que se refiere a un comic de 20-40 páginas que se publica de manera mensual que está encuadernado por medio de grapas.

Una vez impresos los pliegos se realizó el corte a tamaño de los mismos, para esto se utilizó regla y cutter apoyándose de las líneas guía de corte y registros. Posteriormente de paso al doblar de las páginas por la mitad del pliego, una vez terminado el doblar de los pliegos se colocaron en el orden necesario para cubrir el orden correcto de lectura, este encuadernado se unió por medio de 2 grapas directas en el doblar de las páginas.

Para finalizar el dummy será depositado en una bolsa de plástico para evitar que el material se maltrate.

Proyección de la novela a futuro

A la fecha de publicación de este trabajo se presentarán los Dummies de los 2 primeros capítulos, se prevé seguir trabajando los 8 capítulos siguientes y publicarlos individualmente (como se han presentado estos 2 primeros) hasta completar los 10 capítulos completos de la novela.

Una vez terminada toda la novela gráfica, se juntarán todos los capítulos en una sola publicación que será impresa en un formato más grande (de 25 x 35 cm.) y será encuadernado en pasta dura.

Por otra parte los volúmenes individuales serán optimizados para ser visualizados de forma digital, de esta manera podrán ser publicados y compartidos en páginas web y redes sociales.

Numero <Cap:/1/= "Futriumph">	Numero <Cap:/6/= "Nadie sabe usar la máquina">
Numero <Cap:/2/= "Ayuda en camino">	Numero <Cap:/7/= "Terapia de grupo">
Numero <Cap:/3/= "Soluciones">	Numero <Cap:/8/= "Ronin">
Numero <Cap:/4/= "Inseguridad">	Numero <Cap:/9/= "El fin sí justifica los medios">
Numero <Cap:/5/= "Seguridad">	Numero <Cap:/10/= "Proyecto Nostradamus">

Próximoa títulos de los 10 capítulos próximos a producir.

Fotografías del proyecto

