



Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades

Niila de las estrellas. Narrativa gráfica digital

Tesis para obtener el grado de
Maestra en Producción Editorial

Presenta
Lic. Montserrat Ruíz Cabañas Chávez

Directora de tesis
Mtra. Marina Ruiz Rodríguez

México. Marzo, 2021.

La Maestría en Producción Editorial (MPE) está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt). Este trabajo se realizó con la beca que dicha institución otorga. Agradezco el apoyo obtenido durante el periodo 2019-2021.

Contenido

Introducción	4	Anexo I. Manual de estilo	II
Justificación	9	Anexo II. Argumento	XXII
Descripción del producto	11	Anexo III. Guión	XXVII
Estrategia político-cultural	13	Anexo IV. Procesos	XLIII
Estrategia técnico-organizativa	17	Anexo V. Registro de obra	XLVIII
Estrategia económica	22	Anexo V. Contrato	XLIX
Contenido y estructura	33	Anexo VI. Votos aprobatorios	L
Imaginería	43		
Diseño	45		
Derechos	49		
Fuentes bibliográficas	53		

Introducción

Notas sobre el cómic

En nuestro país se tiene una concepción muy estrecha sobre los **cómics**. Se les ve como un subgénero —de menor categoría— de la literatura, con una estética definida, restringida solamente a algunos géneros (como los superhéroes y la caricatura satírica); o como una versión barata y simple de la literatura y del cine (Altarriba 48), destinada a un público **estereotipado**: el masculino.

Sin embargo, el cómic es un medio que no tiene que tomar su nombre y características de otros. Éste hace uso de imágenes y, por lo tanto, de signos, pero con unos significantes concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o desvincularse de textos acompañantes para articular mensajes (Barrero 29). Hablamos entonces de un medio **híbrido** entre lo gráfico y lo textual, que se vale de ambos para conformar su propia esencia, y que por lo tanto no puede ceñirse en cuanto a temática, estética, lectores ni creadores.

El artista y teórico del cómic Will Eisner lo denomina *arte secuencial*: un “medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo, y forma artística y literaria que trata de la **disposición de los dibujos o las imágenes y palabras** para contar una historia o escenificar una idea” (Eisner 7).

Sin embargo, hay otras expresiones artísticas —como la animación— que podrían describirse con esas palabras. En forma de respuesta, o como una continuación y profundización de la descripción expuesta por Eisner, el artista y teórico Scott McCloud apunta en su cómic-ensayo *Entender el cómic: el arte invisible*:

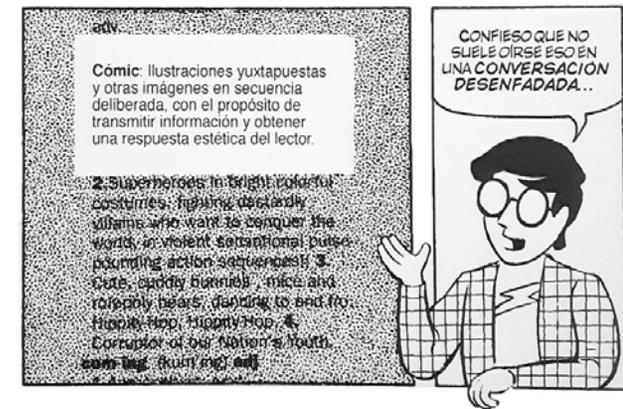
Cómic: Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector (McCloud, fig. 5-6, p. 9).

A pesar de que la definición de McCloud representa una ensanchadura de los límites del cómic, esta asersión sigue creando una barrera contra las posibilidades de este medio. Y aunque es un buen punto de partida, existen cientos de obras — como aquellas que no usan diálogos ni textos de apoyo— que no encajan del todo con ésta, sin ser posible —ni necesaria— su catalogación dentro de otro medio. “[El cómic] no es una suma, si no una operación más **compleja**, que da como resultado una **forma de expresión** única, llena de posibilidades y recursos” (Vilches 9).

Para entender el cómic como objeto de estudio, además de encontrar una definición que acote nuestro tema, es importante conocer cuáles son las partes que le componen. Para iniciar, entendamos que “[la historieta] está gobernada [...] por **códigos diversos** de lenguajes o paralinguajes diferentes, **verbales e icónicos** (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, onomatopeyas, etc.)” (Gasca y Gubern 10).

Al tomar en cuenta que se constituye de dos o más de estos elementos integrados, podemos concluir entonces que “**la unidad mínima de información de la narrativa gráfica es la viñeta**” (Altarriba 48), el espacio en el que suceden los eventos y viven los personajes que formarán parte de la historia o idea que se quiere expresar, pero también el límite físico dentro del que enmarcamos todos los componentes verbales y visuales, desde acciones y expresiones de los personajes, hasta sus diálogos y todo lo que los rodea.

Normalmente, las viñetas de un cómic se distribuyen de forma vertical para crear páginas. Incluso en el caso de cómics digitales —anteriormente por la calidad de la imagen y actualmente por costumbre— la página con un enlace que lleva a la siguiente es la norma general. Actualmente existen plataformas web como Tapas que permiten una lectura (y desplazamiento) vertical, apilando viñetas o grupos



de viñetas uno sobre otro para lograr una navegación continua, que se interrumpe al finalizar el capítulo o el webcómic.

A pesar de que la experimentación en las facetas tanto formales como conceptuales del cómic se ha dado desde sus comienzos, ésta ha estado más relacionada con artistas individuales, que realizan los conocidos como *cómics de autor*; y por otra parte, por editoriales independientes (aquellas que no tienen una producción en serie ni masiva como DC, Marvel, Scholastic o Shonen Jump).

Esto se ha hecho casi siempre con el ánimo de tener la libertad para tratar cualquier tema, y por ello gran cantidad de artistas han optado por estas opciones para realizar cómics con temáticas tabú o para adultos, implicando que el cómic hecho en serie para el gran público es infantil o juvenil (específicamente varones). Mientras cualquier otro tipo de producción: la hecha por mujeres, la hecha por personas racializadas, la hecha por personas de la comunidad LGBT+ (o que tratan temas relacionados a sus experiencias) es empaquetada dentro del *cómic alternativo*.

Sobre su diversidad de temas, autores y lectores

La realidad es que en el cómic existe una gran diversidad de creadores, historias, estéticas y temas. Desde los omnipresentes superhéroes hasta historias biográficas como *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi; con creadores tan peculiares como James O'Barr, autor de la novela gráfica *El Cuervo* (1989), el cómic independiente más vendido de todos los tiempos; o como Raina Telgemeier, cuyas obras infantiles se han posicionado durante más de cinco años consecutivos como los cómics más vendidos según el *New York Times*. Incluso, aunque a cuentagotas y con desfase de la velocidad del mundo contemporáneo, las grandes casas de cómics han incorporado autores y arcos narrativos diversos en sus marcas.

Puede parecer una obviedad, sin embargo suele dejarse de lado que así como no existe un solo tipo de creador, no existe un solo tipo de lector. El cómic “no tiene por qué

ser un producto exclusivamente hecho por hombres [...] puede apelar a, y estar hecho por, personas que no sean varones blancos heterosexuales de clase media” (McCloud 11).

Sobre los webcómic

La variedad no se queda solo ahí: las formas de contener y mover estas historias en la actualidad no se reducen únicamente a tirajes industriales de gran distribución. Los medios digitales nos han permitido que los cómics se desliguen también de los formatos y herramientas tradicionales asociados al noveno arte (la página, la tinta, el libro engrapado, etc.).

En su libro *Reinventar el cómic* de 2000, Scott McCloud ya emplea el término *cómic digital*, un concepto amplio que abarca cualquier historieta creada y/o distribuida por medios digitales, ya sea mediante sitios web, correo electrónico, hardware (floppy disk, cd-rom, usb drive), o más recientemente redes sociales y apps descargables para dispositivos móviles.

Por las mismas fechas se empezaba a utilizar el término *webcomic* —que en esta tesis será castellanizado como *webcómic*—, y aunque no se conoce su origen exacto, se entiende que no refiere a la digitalización de una historieta, si no a obras alojadas en sitios web que pueden ser leídos sin descargas, simplemente mediante la navegación a través de esas páginas (Vilches 2).

Se ha recorrido un largo camino desde el que se considera el primer antecedente del webcómic hasta las aplicaciones especializadas, tanto web como móviles; desde el *Witches in Stitches* (1985) atribuido a Eric Monster Millikin, y enviado a través de *CompuServe* (correo electrónico) incluso antes de que la web existiera como la conocemos ahora (Garrity), hasta las diversas plataformas actuales como *comiXology*, filial de Amazon que ofrece una librería con cómics de alrededor de 150 editoriales y artistas independientes y que cuenta con *Guided View*: su propia tecnología de visualización inmersiva y cinemática.

Entre los exponentes del webcómic en México podemos mencionar a *The Mountain with Teeth* (2014) de Alejandra Gámez, historias cortas que encontraron su soporte ideal en las redes sociales y han conformado varios libros recopilatorios en formato impreso, llevándolas a un terreno *crossmedia*. También *Vamp Sabbath* (2018) de Max Monroy, webcómic que cuenta con su propia banda sonora y puede escucharse en el servicio de *streaming* musical Spotify o en el CD *Our Demons Within* (también autopublicado).

Justificación

En los últimos dos años, la venta de cómics de superhéroes se ha visto a la baja en su medio nativo: los cómics estadounidenses. Mientras tanto, las novelas gráficas infantiles y el manga japonés, así como cómics inspirados en ésta estética, han repuntado en ventas en todo el mundo; las mujeres cierran la brecha de lectura de cómics, las librerías venden más novelas gráficas, los nuevos lectores no buscan entrar al mundo de los superhéroes. Según Bookscan, en cuanto a cómic, las publicaciones infantiles alcanzan el 41% de las ventas en librerías, mientras el manga representa el 28%. El contenido de superhéroes vendido equivale únicamente al 10% (Salkowitz).

A pesar que desde la década de los noventa, en México el mercado del cómic nacional ha ido a la baja, actualmente existe una creciente demanda de cómics independientes, es decir, aquellos realizados por fuera de las grandes casas editoriales (principalmente estadounidenses). Muestra de ello es la gran cantidad de proyectos de autores provenientes de diversos países y trasfondos que se publican todos los días en redes sociales: tanto las comunes (Facebook, Instagram, Twitter), como las especializadas en narrativa gráfica (Tapas, Webtoon).

La popularidad de los sitios de autopublicación de cómics no para de crecer. Tal es el caso de Webtoons, la gigante coreana que brinda opciones de autopublicación a artistas en 60 países. Su base de lectores creció de 10 millones en su segundo año (2015), a 15 millones diarios y 57 millones mensuales en abril de 2021 (Similarweb), de los que alrededor del 65% son mujeres (Harper).

No obstante, estos productos editoriales se llevan a cabo desde una perspectiva puramente artística, cuya única necesidad —muy válida— es la de expresar algo o contar una historia, sin analizar el contexto en el que se genera la publicación ni contar con

una planeación editorial. Además de que las redes sociales especializadas suelen ofrecer un formato único para todas las publicaciones, sin posibilidad de experimentar con éste.

En **México** existen 74.3 millones de usuarios de internet, de los cuales el grupo de **mujeres** entre **12 y 15** años equivale al 8.2%, es decir, poco más de **6 millones de usuarias** (INEGI).

En España, el panorama es más alentador. Según el Instituto Nacional de Estadística, los menores de 10 a **15** años son el grupo con mayor actividad en línea: el 94.5% de esta población a nivel nacional hace uso de internet, y casi el 70% posee un dispositivo móvil propio con acceso a internet (INE).

Según el *Centro Virtual Cervantes*, del Instituto Cervantes, el español es la tercera lengua más empleada en internet (después del inglés y el chino), con el 7.9% de usuarios que se comunican en este idioma (Centro Virtual Cervantes).

Este segmento representa un mercado potencial que continuará creciendo en los próximos años. Ante este panorama, es importante para las editoriales crear contenidos que sean de interés para el consumo de este sector, y cubrir un nicho que actualmente se encuentra explotado en su mayoría por publicaciones extranjeras.

Por este motivo, los personajes de Niila de las estrellas muestra una gama de mujeres diversas, con el que las lectoras podrán conectarse de forma aspiracional (“quiero ser como ella”) o fraternal (“quiero que sea mi amiga”).

Descripción del producto

El nombre de Niila y su significado

El título de la publicación es *Niila de las estrellas*. Está formado por el nombre de nuestra protagonista: *Niila*, una palabra derivada del sánscrito *Neela* que significa “azul oscuro” (Campbell); con la designación “*de las estrellas*” como segunda parte, una alusión al espacio narrativo de la historia. Incluir el nombre de la protagonista en el título sirve como tarjeta de presentación con los lectores, quienes de antemano tendrán información sobre este personaje, lo que propiciará un primer acercamiento entre lectoras y protagonista.



Descripción

Niila de las estrellas es un **webcómic** de género **fantástico** que propone una forma de lectura horizontal, la cual brindará al lector una experiencia de usuario distinta a las ofrecidas por un libro de cómic tradicional o por plataformas de autopublicación disponibles en internet. Estará disponible en un sitio web que contará con versiones para dispositivos móviles (*smartphone*, tableta) y para escritorio (computadora personal o *laptop*); siendo la versión para móvil la más importante, pues este es el dispositivo más usado por el público meta. No requerirá descargas extra.

La secuencia de viñetas del cómic se concibe como un lienzo *infinito* (McCloud) en el eje X, es decir, un desplazamiento horizontal que no se interrumpe sino hasta

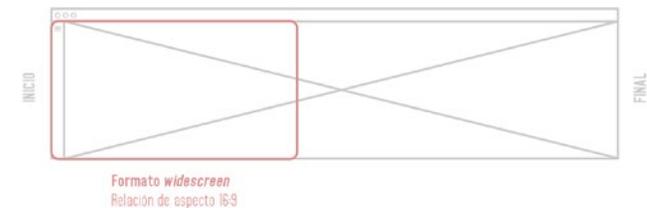
llegar al final. Se podrá navegar en el webcómic usando el *scroll* del mouse, las teclas de dirección del teclado o deslizando el dedo sobre la pantalla táctil en el caso de dispositivos móviles.

En términos narrativos, la historia estará formada por una estructura clásica de tres actos: planteamiento, nudo y desenlace; en la que abordaremos el viaje de nuestra protagonista en un ambiente fantástico y espacial.

Formato

En edición, se entiende como formato al conjunto de características técnicas y físicas de un producto editorial; sin embargo, en la edición digital entendemos por formato tanto el soporte o tipo de contenido, como el tipo de archivo en el que podemos guardar, modificar o distribuirlo (Hall, 239). A pesar de que el segundo es más correcto, describiremos ambos tipos de características para este proyecto.

- ♦ **Formato** de salida: **XML**, se podrá consultar en cualquier navegador web al abrir el archivo de forma local en el mismo navegador.
- ♦ Publicación **digital**. Se trata de un proyecto que es diseñado desde y para la digitalidad. El total de sus componentes se crearán de forma digital, desde la planeación, textos, arte; hasta la distribución.
- ♦ **Webcómic**. Cómic digital en un sitio web. Publicarlo en línea, lo hará más accesible, ya que no requerirá hardware o memoria extra de los dispositivos.
- ♦ **Relación de aspecto 16:9** (widescreen). Relación de aspecto apaisada que permitirá apreciar la pantalla como una ventana. No tiene un tamaño fijo, si no que es responsivo al dispositivo.
- ♦ **Lienzo infinito con desplazamiento horizontal**. El desplazamiento horizontal termina únicamente cuando finaliza el capítulo.



Estrategia político-cultural

Objetivo

El objetivo principal de Niila de las estrellas es brindar una opción de entretenimiento para un público creciente de —principalmente— mujeres jóvenes hispanohablantes, usuarias activas de internet; con enfoque en el empoderamiento femenino.

Objetivos específicos

- ♦ Aprovechar un mercado naciente y creciente de jóvenes usuarias de internet.
- ♦ Experimentar con el formato y la lectura del cómic.

Línea editorial

Niila de las estrellas es parte del catálogo de webcómic de Dandelion, un laboratorio de experimentación editorial que busca crear, publicar y difundir contenidos editoriales en torno a las narrativas visuales y la ficción.

Aunque estos contenidos son puramente de entretenimiento, se busca que tengan una expresión autoral individual, así como un cuidado editorial pensado para cada proyecto, sin intentar copiar las fórmulas comerciales de las grandes casas de cómics. Por otro lado, también se busca ofrecer al lector una experiencia distinta a las que

encontrará en los cómics más populares del mercado. Es decir, estamos conscientes de ofrecer productos de nicho, y no de gran distribución.

Propiciamos dar voz a autores y artistas que forman parte de minorías históricamente poco expuestas: mujeres, personas de la comunidad LGBTQ+, pueblos originarios, personas de color, infancias, o gente sin acceso a recursos. Es por esto por lo que no se tolera en nuestro catálogo la discriminación o ataque directo o indirecto a grupos vulnerables, mientras que, por el contrario, se priorizan temas relacionados con el empoderamiento de dichos sectores.

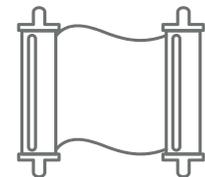
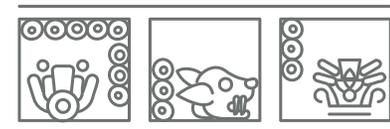
Concepto editorial

“[L]os lectores son viajeros; circulan por tierras ajenas, nómadas dedicados a la caza furtiva en campos que no han escrito [...]” (Certeau citado por Chartier 11).

La palabra clave es **viaje**: inspirada por las antiguas **leyendas**, *Niila de las Estrellas* narra el viaje, literal y personal, de una heroína a través del espacio exterior. Durante éste, sorteando obstáculos y dificultades que la harán descubrir la verdadera fuerza que tiene dentro de sí misma: “Como la han entendido los místicos marca lo que puede llamarse el despertar del yo” (Campbell 37), así Niila deberá “despertar”, salir de su *status quo* para ser ella misma.

Éste despertar del yo, el metafórico **viaje** de autodescubrimiento característico de la adolescencia, es la inspiración para el formato del webcómic: una sensación de avance del punto A al punto B.

Este desplazamiento, como una ventana hacia el mundo fantástico que habitan nuestros personajes, es un eco de los antiguos códices precolombinos y de los rollos griegos; su esencia se manifiesta en el lienzo que no termina sino hasta que acaba el capítulo.



La lectora ideal de *Niila de las estrellas*

La lectora objetivo de *Niila de las Estrellas* es una mujer de entre 12 y 15 años, que lee por entretenimiento, gusta de la literatura fantástica y para jóvenes adultos. Consigue contenidos en la sección de ficción de librerías, en convenciones de cómics, o a través de internet en sitios de autopublicación. Tiene una conexión web constante y sabe usar diversas plataformas: redes sociales, sitios de descargas; también sabe adaptarse a nuevas tecnologías con facilidad. Usa activamente dispositivos móviles para mantener contacto con las personas y temas de su interés, y para consumir contenidos. Cuando no está leyendo, tiene otros intereses artísticos como ver películas y series, dibujar, hacer música o las artes escénicas.

Entre los 12 y 15 años, las personas adolescentes viven una transformación en la forma que razonan, pasando del pensamiento concreto al formal (Piaget 87). Esto no solo trae consigo los cambios estereotípicos de la pubertad, si no que también significa una evolución en los contenidos que consumen, ya que el dominio de este tipo de pensamiento conlleva la capacidad de abstraer y crear hipótesis, así como operar con proposiciones verbales y simbólicas (Piaget 23), habilidades fundamentales para leer ficción.

Basada en esto, la afectividad durante la adolescencia se relaciona con su capacidad de reformar, imaginar y crear hipótesis (o hasta realidades idealizadas) sobre la sociedad adulta en la que se está insertando. “[L]a sociabilidad de la adolescencia se afirma [...] mediante la vida en común que llevan a cabo los jóvenes. Las sociedades de adolescentes [...] son primordialmente sociedades de discusión: tanto si son dos como varios los que están reunidos, el mundo es reconstruido en común[.]” (Piaget 92).

El *social reading* (Pianzola *et al* 5) es una realidad. Mitad taller colectivo de narrativa y mitad círculo de lectura, la lectura social —que se distingue de la lectura grupal en que la primera está formada por diversos y abundantes grupos que interactúan a través de redes sociales— ha facilitado la autopublicación, divulgación y lectura de materiales novedosos que apelan al gusto de las personas jóvenes, ya sea porque pueden identificarse con los autores o porque sus tramas suelen tratar con naturalidad temas que en el mundo editorial se consideran tabú o no comercializables.

Los sitios más representativos de esta forma de lectura son *Wattpad*, un sitio para compartir y comentar ficción, y su equivalente en cómics y novela gráfica *Webtoons* (ambos de la empresa coreana Naver). Solo hace falta entrar a sus portales para no tener lugar a dudas de que el público juvenil, su principal mercado, prefiere las historias de ficción, particularmente de romance y/o fantasía.

En cuanto a los hábitos de lectura en medios digitales, 82 de cada 100 jóvenes mexicanos de 12 a 17 años declararon usar internet. La mayoría de los informantes cuenta con un *smartphone* para su uso personal (90%). El segundo dispositivo con mayor acceso es la laptop (CONACULTA).

Según el informe *Mujeres que leen* (Entre editores), el 55% del universo lector de mujeres en México está compuesto por personas jóvenes, de 18 a 35 años (ya que solo se encuestó a mayores de edad). El 74% de las encuestadas mostró preferencia por novelas románticas, y 6 de cada 10 mostraron interés también en novelas fantásticas y de ciencia ficción, mientras que el 38% mencionaron leer cómics y novelas gráficas.

Con estos datos, solo hace falta conectar los puntos para entender que, entonces, las mujeres jóvenes —y en particular la lectora meta de Niila— tienen la tendencia a elegir para su entretenimiento, historias de ficción, predominantemente el romance y la fantasía; que activamente están usando sus dispositivos móviles para la consulta y discusión de estos materiales; y que están dispuestas a incorporar cómics y narrativa gráfica a sus hábitos de lectura.

Sin embargo, no hay motivo para asumir que personas fuera de ese demográfico no están interesadas en cómics hechos y protagonizados por mujeres. El resultado será un viaje que puede interesarle a cualquier persona en cualquier lugar.

Estrategia técnico-organizativa

Metodología y procesos editoriales

El proceso de creación del cómic puede dividirse en dos grandes partes: la textual, dentro de la que se enmarca el argumento, guion, manual de criterios y corrección de estilo; y la parte gráfica, en la que se incluye toda la producción visual desde bocetos, diseño de personajes, desarrollo visual, diseño gráfico, hasta el arte final. Por otra parte te existen procesos mixtos y simultáneos, como guion gráfico, dictamen profesional y tipografía; y los relativos a maquetación y programación.

- ✦ Argumento. Planeación y redacción argumental de la obra.
- ✦ Guion. Redacción técnica de la obra con diálogos y acciones, así como indicaciones para los artistas.
- ✦ Manual de criterios editoriales. Documento en el que se especifica la metodología de todos los procesos y elementos de la publicación para su correcta aplicación.
- ✦ Corrección de estilo. Corrección del guion en base a los criterios mencionados en el manual de criterios editoriales.
- ✦ Guion gráfico. Documento gráfico en el que se diagrama la disposición de las viñetas, así como los elementos dentro de éstas: personajes, objetos, fondos, acciones, expresiones.
- ✦ Bocetos. Primeras exploraciones del aspecto visual del webcómic.
- ✦ Diseño de personajes. Creación de las características físicas de los personajes, con intención de que todos los artistas respeten sus rasgos, expresiones, complejidad, etc.

- ✦ Desarrollo visual. Conceptualización de las características físicas y reglas que componen el universo en el que se desarrolla el webcómic: ambientes, lugares, objetos, vestuarios, etc., con el fin de que todos los artistas respeten esas cualidades.
- ✦ Lineart. Proceso de dibujo de las viñetas con personajes con las poses, acciones, características y vestuarios especificados en el guion gráfico
- ✦ Fondos. Dibujo de los fondos de las viñetas con el ambiente, lugar y demás especificaciones del guion gráfico.
- ✦ Color. Proceso de coloreado del webcómic.
- ✦ Tipografía. Proceso en el que se agregan los carteles, globos de diálogo, onomatopeyas y otros textos del cómic.
- ✦ Diseño gráfico. Creación de la identidad visual del producto, que se implementará en cada aplicación: sitio web, mercancías, documentos paratextuales, artículos impresos, etc. Esto incluye la selección de paleta de colores, selección tipográfica, diseño de logotipo y diseño de elementos para el sitio web. También se incluye una guía de su uso en el manual de criterios editoriales, con el fin de que se implemente de igual manera en cada aplicación.
- ✦ Diagramación. Diagramación básica del sitio web, sin diseño.
- ✦ Maquetación. Diseño de todos los elementos que componen el sitio web.

Colaboradores

- ✦ Escritor. La autora de esta tesis, Montserrat Ruíz, será la encargada de escribir el argumento y guion.
- ✦ Corrector de estilo. Susú Espinosa será la encargada de comprobar que se respete el manual de estilo, así como las reglas ortográficas y gramáticas en general.
- ✦ *Script doctor*. Especialista en narrativa que encuentra errores de continuidad o del argumento. En este caso, Abril Cárdenas llevará a cabo esta labor.

- ♦ Diseñador de personajes. El diseño de personajes será realizado por la artista de cómic Isamar Salcido, Geminis' Daughter. Su estilo es limpio y llamativo, además de que la estilización de sus personajes se adecúa a los gustos del público meta.
- ♦ Artista. El artista de cómic Pedro Ferreyro realizará el arte final del cómic.
- ♦ Tipógrafo. Es importante dar crédito a los diseñadores de las tipografías que se emplearán. En este caso el tipógrafo Nate Piekos, especialista en tipografías para cómics, adaptada al español por Roberto González.

Flujo de trabajo



Cronograma

	Semestre I					Semestre II						Semestre III					Semestre IV				
	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.
Planeación editorial	■	■	■	■	■																
Argumento							■	■	■	■											
Guión								■	■	■	■	■	■								
Manual de estilo						■	■	■	■	■											
Corrección de estilo											■										
Diseño de perosnajes			■	■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Desarrollo visual					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Diseño gráfico					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							
Guión gráfico					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Arte											■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Tipografía													■	■	■	■	■	■	■		
Maquetación											■	■	■	■	■	■	■	■			

Estrategia económica

El mercado editorial

Niila de las estrellas ofrece una experiencia poco vista en cómics comerciales. A pesar de que no son pocos los webcómic en español, éstos se reducen a compartir viñetas o incluso novelas gráficas en una versión digitalizada, pero no necesariamente explotando las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales y la web.

Debido a esto, se decidió elaborar dos cuadros comparativos a partir del mismo sondeo de mercado, uno explicando las convergencias y divergencias del producto con otros en el mercado mexicano a partir del contenido, y la segunda haciendo lo mismo a partir de su formato.

Análisis en relación con el mercado de cómics para jóvenes

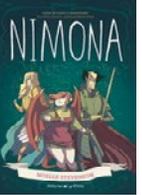
Para realizar este sondeo de mercado solo se tomaron en cuenta títulos disponibles en el mercado mexicano. Se comparan factores de país de origen, editorial, idiomas, precio por ejemplar, dónde pueden adquirirse y formatos disponibles.

Este sondeo deja en evidencia que los cómics para este sector tienen demanda, sin embargo suelen ser costosos y difíciles de conseguir. Además, son en su mayoría publicaciones provenientes de grandes editoriales de EUA. Tampoco suelen tener la misma promoción y difusión que cómics más tradicionales como los de superhéroes.

Sondeo de mercado

Datos	Disponibilidad	Similitudes	Diferencias
 <p>Song for Cantalagua María Izquierdo Auto publicado México, 2019</p>	<p>Inglés Webcómic Donaciones Sitio web</p>	<p>Destinado a público joven. Su lenguaje visual es sencillo y amigable.</p>	<p>No experimenta con el formato ni con los elementos que conforman al cómic.</p>
 <p>Teen Titans Raven Kami García y Gabriel Picolo DC Comics EUA, 2019</p>	<p>Inglés Impreso/ePub \$332/\$259 mxn Librerías físicas y virtuales</p>	<p>Destinado a mujeres jóvenes con mayor interés en literatura <i>young adult</i> que en cómics.</p>	<p>Parte de una franquicia enorme.</p>
 <p>Guts Raina Telgemeier Scholastic EUA, 2019</p>	<p>Inglés/Español Impreso \$155/\$211 mxn Librerías físicas y virtuales</p>	<p>Lenguaje sencillo sin ser condescendiente.</p>	<p>Destinado a público menor, de entre 8 y 10 años.</p>
 <p>Marvel Rising Devin Grayson y Gurihir Marvel Comics EUA, 2019</p>	<p>Inglés Impreso/ePub \$128/\$29 mxn Librerías físicas y virtuales</p>	<p>Protagonistas femeninas fuertes, pero realistas, con defectos y virtudes.</p>	<p>Capítulos cortos en formatos baratos.</p>

Sondeo de mercado

Datos	Disponibilidad	Similitudes	Diferencias
 <p>Más allá de las ciudades Alejandra Gámez y Axur Eneas Océano Travesía México, 2018</p>	<p>Español Impreso/ePub \$225/\$111 mxn Librerías físicas y virtuales</p>	<p>Hace uso de planos y color similares a los deseados en <i>Niila de las estrellas</i></p>	<p>Muy tradicional en cuanto el empleo de viñetas y formato.</p>
 <p>Nimona Noëlle Stevenson Harper Collins Océano Travesía EUA, 2015</p>	<p>Inglés/Español Impreso/ePub \$300/\$165 mxn Librerías físicas y virtuales</p>	<p>Dirigida a mujeres de entre 12 y 15 años. Habla del empoderamiento femenino, así como temas LGBT+.</p>	<p>Muy tradicional en cuanto el empleo de viñetas y formato.</p>
 <p>The Girl from the Other Side Nagabe Japón, 2017</p>	<p>Inglés Impreso/ePub \$220/\$160 Librerías virtuales</p>	<p>Dirigida a mujeres jóvenes, adolescentes. Personajes femeninos no estereotipados.</p>	<p>Viñetas y formato tradicionales.</p>
 <p>Card Captor Sakura CLAMP Kamite Japón, 1996</p>	<p>Español Impreso \$180 Librerías físicas</p>	<p>Dirigido a mujeres jóvenes, de entre 10 y 15 años. Personajes principalmente femeninos. Temas LGBT+.</p>	<p>Viñetas y formato tradicionales.</p>

Análisis en relación con el mercado de webcómic

Con este sondeo se ha concluido que aunque no son pocas las experiencias ofrecidas en cuanto a la experimentación del espacio digital en los cómics, ninguna conjunta la expresión autoral con la intención de vender un producto o servicio. Mientras que las grandes casas de cómics se están haciendo de un catálogo histórico digitalizado, los pequeños esfuerzos buscan una experimentación libre, sin que necesariamente cuenten con un proceso editorial ni busquen consolidar un producto en el mercado.

Por estos motivos, es relevante ofrecer una publicación que apela al gusto del público meta, con facilidad de acceso a través de internet, y en su idioma. Además de tener presencia en los espacios tanto virtuales como físicos que suelen frecuentar, y a un costo moderado.

Sondeo de mercado

Datos	Similitudes	Diferencias
 <p>comiXology Amazon Plataforma EUA</p>	<p>Su lectura permite modos de interactuar con el cómic distintos a los tradicionales, aprovechando las posibilidades digitales sin caer en sobre enriquecer el producto.</p>	<p>Es una plataforma que cura contenido y algunas veces encarga otros. Es decir, se puede encontrar desde cómics de grandes casas, como ediciones hechas para comiXology. El uso de esta plataforma se incluye en los costos de Amazon Prime.</p>
 <p>Marvel Unlimited y DC Universe Disney/Warner Plataformas EUA</p>	<p>Funcionan con un sistema de suscripción universal, es decir, que un pago recurrente al año te permite acceder a todos los contenidos de la plataforma. No hay posibilidad de descargarlos.</p>	<p>En su mayoría es un archivo de cómics publicados con anterioridad de forma impresa. Se pueden consultar números muy viejos y también lo más reciente de ambas casas. Hasta el momento no han explotado las posibilidades de la publicación digital de cómics, siendo solo visualizadores de cómics digitalizados. Tienen un costo de aproximadamente \$1000 mxn al año.</p>
 <p>Tapas y Webtoon Independientes Plataformas Corea del Sur/Francia</p>	<p>Explotan un poco más la espacialidad diferente que ofrece la web, con desplazamientos verticales infinitos y formatos distintos al tradicional vertical, o implementando la posibilidad de cargar gifs y videos.</p>	<p>Funcionan como redes sociales en las que cualquiera puede subir su contenido. Es decir, que no existe ni una curaduría ni una edición. Se encuentran trabajos desde excelentes hasta mediocres. No tienen un precio fijo, si no que cada lector puede dejar propinas en los cómics que les gustan; además de contar con cuentas <i>premium</i>, que tienen acceso a contenidos especiales de mayor calidad.</p>

Sondeo de mercado

Datos	Disponibilidad	Similitudes	Diferencias
	<p>Central Fixion Fixión editores Plataforma México, 2020</p>	<p>Es una iniciativa independiente mexicana. Buscan el sello autoral en obras, más que copiar la fórmula establecida por la industria estadounidense.</p>	<p>Aunque se nombran editorial, son más un sitio que cura contenidos ya existentes, al mismo tiempo que concreta colaboraciones con artistas; sin meterse necesariamente en el proceso de edición más que como asesores. El costo de la plataforma recae en publicidad y no en el usuario.</p>
	<p>Protanopia Andre Bergs Cómic digital (app) Holanda, 2017</p>	<p>Busca una experiencia de usuario experimental, usando desplazamientos tanto verticales como horizontales, además de hacer uso de distintas capas con efectos diversos.</p>	<p>Es una app descargable solo en iOS, por lo que no es accesible para muchas personas. Al no tener fines de lucro, se queda en el terreno de la expresión artística y la experimentación.</p>
	<p>The Worthington Em Carroll Webcómic Canadá, 2018</p>	<p>Este webcómic aprovecha las dimensiones y la espacialidad que ofrece la web para experimentar con la narrativa visual y conceptual.</p>	<p>Es un proyecto personal y artístico que no necesariamente busca vender un producto ni un servicio.</p>
	<p>Journey Untold Irem Bilen Webcómic Afganistán, 2020</p>	<p>Un grupo creativo realizó investigación y documentación, además de contar con un editor que reparte tareas y organiza los procesos.</p>	<p>Se trata de un proyecto altruista que contó con el apoyo de organizaciones en pro de los refugiados para su realización, y por lo tanto, no tiene fines de lucro.</p>

Costos

Se cambió el nombre costos variables por costos recurrentes para ajustarse a los modelos de economía en web.

Costos fijos

Concepto	Tipo de pago/Unidad	Cantidad	Costo unitario	Costo
Guión y copys	Por cuartilla editorial	40	\$150	\$6,000
Corrección de estilo	Por cuartilla editorial	40	\$40	\$1,600
Desarrollo visual	Por personaje	9	\$400	\$3,600
Storyboard	Por viñeta	60	\$50	\$3,000
Arte	Por viñeta	60	\$750	\$45,000
Maqueta web	Por proyecto	n/a	n/a	\$1,000
Diseño gráfico	Por proyecto	n/a	n/a	\$10,000
ISBN	Pago único	n/a	n/a	\$233
Registro de obra	Pago único	n/a	n/a	\$271
			Total:	\$70,704

Costos recurrentes (por año)

Concepto	Tipo de pago	Costo mensual	Costo anual
Hosting	Anual	\$39	\$468
Dominio	Mensual	\$300	\$501
Mantenimiento web	Mensual		\$500
		Total:	\$1,469

Costos totales

Costos fijos	\$70,704
Costos recurrentes	\$1,469
Total inicial total:	\$72,173

Precio de venta al público (pvp)

Se ha establecido un precio de venta al público con base en los costos de operación y lanzamiento online. De tratarse de una edición impresa con 1,000 ejemplares, el costo de producción individual sería de \$28.86 pesos. Eligiendo un factor editorial 4, nos da como resultado el siguiente cálculo: costo de producción: $\$28.86 \times \text{factor } 4 = \115

El factor servirá para cubrir los costos de publicidad, en vez de los descuentos a librerías. Así, los porcentajes se distribuirán de ésta manera:

- ✦ Producción (25%): \$28.75
- ✦ Regalías (25%): \$28.75
- ✦ Publicidad (20%): \$23
- ✦ Editor (30%): \$34.50

Punto de equilibrio

Se trata del punto en el que se ha cubierto el total de precio de producción, y a partir del cual las ganancias serán netas. No se ha ganado aún, sin embargo, se ha recuperado la inversión.

En el caso de Niila de las estrellas, con un precio de \$115 MXN este punto se alcanzará con la suscripción 252. Después de eso, se deberá mantener una cantidad de al menos 38 suscripciones nuevas al año para que la plataforma continúe funcionando.

Plan de financiamiento

Búsqueda de patrocinadores y aliados estratégicos

Fuera de los tiempos que contempla la maestría, se planea hacer una búsqueda de aliados y patrocinadores estratégicos que permitan reducir los costos de inversión

al mínimo contribuyendo con parte de ésta o con productos en especie que beneficien a los artistas y a la editorial.

Campaña de fondeo colectivo

Esta campaña servirá tanto como fondeo, como difusión. Consistirá en hacer una pre-venta de la suscripción, y diferentes niveles de recompensas con productos materiales y digitales correspondientes a la cantidad que las personas aporten al proyecto.

Comercialización

Preventa como recompensa de fondeo colectivo

Una de las recompensas incluye el acceso a los tres capítulos del webcómic, por lo que algunas de las suscripciones serán cubiertas desde antes de la publicación.

Venta directa online

Este será el principal canal de venta y se comenzará a partir de la publicación del webcómic. Funcionará con integraciones de cobro electrónico, Mercado Pago en el caso de América Latina, pues permite pagos en efectivo en tiendas de conveniencia; y Stripe para el resto del mundo.

Venta de derechos y metadatos

La última opción de comercialización consiste en un paquete de derechos más metadatos de la obra. Este se pondrá disponible para editoriales interesadas en hacer

traducciones a otros idiomas y para adaptaciones a otros formatos y medios, de la misma manera en que se venden los derechos para editar un libro impreso.

Estrategia de marketing y difusión

Análisis de situación

- ♦ Situación interna. La editorial a cargo del proyecto es pequeña, con poco alcance y recursos humanos extremadamente limitados.
- ♦ Situación externa. Los lectores se encuentran en un momento de estasis y estrés, además de escaso acceso a materiales impresos. Esta situación puede ayudar a fidelizar a nuestro público meta, mientras se crean públicos secundarios de otros segmentos de población.

Objetivos

- ♦ Atraer público. Crear una base de fans interesada en esta historia y otras del mismo estilo, tema o artista.
- ♦ Fidelizar. Convertir en fans a las personas que ya están interesadas en este y otros trabajos anteriores de la editorial.

Estrategias

- ♦ Presentaciones públicas. Eventos organizados por la misma editorial, con o sin alianzas con librerías, cafés y espacios de divulgación cultural, con el fin de dar a conocer el proyecto. Se contempla la asistencia a escuelas secundarias en sus semanas culturales o eventos de fomento a la lectura.

Público meta, estrategia de marketing

Ocupación	Estudiantes
Edad	12 a 15 años
Género	Mujeres
Procedencia	Hispanohablantes de cualquier lugar.
Estado civil	Solteras
Nivel de ingresos	C+ / B / A
Nivel educativo	Primaria y secundaria
Hobbies	Juegos de rol, videojuegos, literatura fantástica, series.
Intereses	Fantasía, literatura, arte, animación, musicales.
Programas de tv	Servicios de streaming como Netflix, Amazon, etc. Pretty Little Liars, Supergirl, She-Ra and the Princesses of Power, Voltron.
Tiendas favoritas	Suscripciones por internet como Spotify. Steam, Twitch, Nintendo.
Redes sociales	TikTok, Twitch, Instagram.
Contenido que consume	Influencers, youtubers, streamers.
¿Cuál es su necesidad?	Entretenimiento al alcance de un clic.

- ◆ Boletín de prensa. Documento que informará a la prensa especializada sobre la publicación de Niila de las estrellas. Contará con un enlace para leer el webcómic de forma anticipada y exclusiva.
- ◆ Entrevistas. Agendar entrevistas en medios tradicionales locales para dar prestigio al proyecto, mientras que la difusión entre el público meta se llevará a cabo de canales de Youtube y Twitch.
- ◆ Eventos. Asistencia a eventos organizados por otros, como convenciones de cómics y cultura pop, bazares de diseño e ilustración, eventos de animación o cómics, ferias del libro, etc.

Marketing digital

- ◆ RRSS. Principalmente TikTok, Twitch e Instagram, con Twitter y Facebook como apoyo.
- ◆ Publicaciones: imágenes con citas del cómic, vistazo a las viñetas., stories con procesos (WIP), clips y speedpainting, tutoriales, en vivos de preguntas y respuestas.
- ◆ Influencers como Booktubers (youtube), Instareaders (Instagram), Book Tik-Tokers. Además de Twitch, en el canal del artista (Pedro Ferreyro).



Contenido y estructura

«Después de que su reino es atacado por una misteriosa oscuridad; Niila, una guerrera de la guardia real, queda atrapada en el cuerpo de una muñeca. Deberá aliarse con Senka, oráculo y el principal sospechoso del ataque, para realizar un viaje que le permita recuperar lo que le ha sido arrebatado y evitar lo que podría convertirse en un cataclismo universal.»

La historia está dividida en tres capítulos, de los cuales se contempla el primero para su desarrollo y producción a lo largo de la maestría. Cada capítulo estará conformado por entre 30 y 60 viñetas. Esto se incrustará en un sitio web de 4 pantallas: inicio, web-cómic, información del proyecto y un enlace a la tienda de la editorial.

Argumento

La estructura de la historia es la clásica de tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. Esta publicación ofrece una opción de entretenimiento, que aunque podría considerarse sano, no tiene como finalidad dejar una lección moral ni ser educativo en ningún sentido.

La historia se centrará en el desarrollo de personajes, mas que en el del mundo, aunque éste será parte importante de la trama. Para tal efecto, será escrita conforme a un arco narrativo circular, con la estructura propuesta por Don Harman (escritor de Rick & Morty), una versión simplificada y actualizada de los 17 pasos del héroe acuñados por Joseph Campbell en la década de los 40 del siglo XX (StudioBinder).

→ *Se puede consultar el argumento en los Anexos.*

Se ha elegido esta estructura por ser una referencia visual del estado del protagonista (cuando estamos en la parte inferior del círculo, el protagonista está literalmente en su momento más bajo) y el avance de la historia, a lo largo de ocho puntos:

1. **Tú.** Se trata del *status quo* de la protagonista, el momento con el que compararemos el final para notar el cambio que ha vivido el personaje principal. También es el momento para que el lector se identifique con la protagonista, o que quiera saber qué pasa con ella.

En nuestro caso, nos encontramos con una muñeca hablando con un ser terrorífico: nuestros protagonistas, Niila y Senka. En esta estapa podremos empezar a conocer sus acciones, reacciones, expresiones, etc.

2. **Necesidad.** Ahora que dimos a conocer al personaje, debemos mostrar su motivación. Aquí empieza a tomar forma la historia, mencionamos cuál es el objetivo principal del protagonista.

Niila y Senka descubren que para evitar un cataclismo universal, deben viajar al reino de Niila, donde fue atacada y encerrada en una muñeca. Además de eso, Niila tiene la necesidad de recuperar su cuerpo y salvar a la reina Itzaal, a quien debía proteger. Por otro lado, Senka necesita probar su inocencia, pero no quiere hacer nada por miedo y desidia.

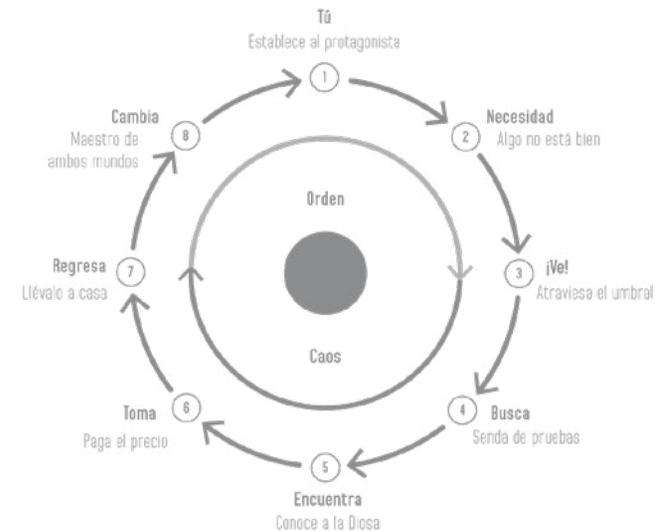
3. **¡Ve!** La necesidad pone en movimiento a nuestra protagonista. Ésto sirve para mostrar que nuestro personaje está activo, y dará sus primeros pasos a través del umbral hacia cubrir la necesidad.

Niila encuentra en Faigel una aliada para obligar a Senka a entrar en acción y juntas poder revertir la oscuridad que está enguyendo al universo.

4. **Busca.** Aquí las cosas empiezan a complicarse. Se trata de una serie de pruebas y obstáculos que la protagonista debe superar.

Niila, Senka, Faigel y su tripulación se enfrentarán a diversos peligros: asteroides, sirenas espaciales, planetas errantes, y más.

5. **Encuentra.** La protagonista encuentra lo que ha estado buscando, solo para descubrir que no es lo que necesita, y que eso es algo mucho más gande.



Niila encuentra su corazón y su cuerpo, solo para descubrir que fue Itzaal, la reina, quien comenzó el ataque y permitió a la oscuridad entrar en el reino.

- 6. Toma.** La protagonista deberá tomar lo que encuentre, y llevarlo con ella, pero deberá pagar un precio por ello.

Niila puede recobrar su corazón, pero en el intento por detener a Itzaal, es tragada por el agujero negro que hay en la cara de Senka.

- 7. Regresa.** La protagonista regresará al mundo del orden, llevando con ella lo que tomó antes (una lección, un artefacto, una persona, etc) y como resultado, ha cambiado.

Niila debe recordar exactamente lo que sucedió cuando fue atacado el reino para resolver la situación. Los lazos que ha creado con Senka, Faigel y la tripulación serán una red de apoyo para que no cometa los mismos errores que la llevaron a ese punto.

- 8. Cambia.** Este cambio puede ser a nivel personal o del mundo que los rodea; puede ser incluso ambos.

El cambio se refleja físicamente en Niila, a pesar de que no pudo recuperar su cuerpo, encuentra el poder para hacer frente a la oscuridad.

Guión

Esta publicación es de tono juvenil y ameno. Sin embargo, no se debe usar un lenguaje paternalista o condescendiente. Los diálogos serán pocos para facilitar la distribución del producto en distintos mercados; por lo que deben brindar la mayor cantidad de información en la menor cantidad de palabras, siempre priorizando la expresión de emociones de forma visual. El guion está redactado en un lenguaje coloquial, sin hacer uso excesivo de modismos y lo más neutral posible.

→ *Se puede consultar el guión en los Anexos.*

El guionista contará con libertad de estilo, sin embargo, no se permitirán las expresiones vulgares, obscenas o de connotación discriminatoria. Es indispensable emplear lenguaje no sexista, dejando a consideración del guionista el uso del lenguaje inclusivo y cómo aplicarlo.

El guion se ha diseñado en base a los consejos para escritores que publica en su blog en escritor de cómics Fred Van Lente, en particular de su artículo *How to Format a Comics Strip* (Van Lente), con adaptaciones para hacerlo funcional en español y en el formato de webcómic. Para redactar el guion se deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ✦ Cada nueva página del cómic debe escribirse en una página nueva del documento, sin importar si aún hay espacio en dicha página para seguir escribiendo.
- ✦ Las referencias deben agregarse como enlaces acortados en color azul, nunca insertando la imagen en el documento.

→ *Puede encontrarse un formato de guion en el Anexo I: Manual de estilo.*

El universo de Niila

El mundo en el que se desarrolla la historia es una parte fundamental de ésta. En él los personajes han nacido, crecido y tenido experiencias. Este universo es tan importante como cualquier personaje. Esta historia sucede en una idealización fantástica del espacio exterior, en el que se puede al mismo tiempo viajar en naves espaciales, o navegarlo como el mar.

Además, cada locación dentro de este mundo tiene características particulares que los hacen espacios idóneos para el desarrollo de la historia, o más bien, la historia es el resultado lógico de la existencia de estos lugares.

- ✦ La Nebulosa Centaurea. Se trata del hogar de Niila y el reino en donde viven los elfos de las estrellas. En esta historia solo conoceremos una pequeña parte, la Ciudad Capital, el Palacio Real, y los puertos.



- ◆ El Palacio Real de Centaurea. Una gigantesca construcción de piedra blanca que se encuentra al centro de la Ciudad Capital. Su apariencia es similar a la de un zigurat que flota en la nebulosa, sin embargo sus cimientos son fuertemente sostenidos por un asteroide que pocas veces se nota a simple vista.
- ◆ La habitación de Itzaal. Aunque se ve pocas veces, es este lugar suceden algunos de los eventos más importantes de la historia. Aquí empieza y aquí termina el viaje de Niila. Usualmente es un lugar iluminado, amplio, con grandes ventanales y repleto de artículos personales, entre los que se encuentra la colección de muñecas a la que pertenece el cuerpo de Niila.
- ◆ Límites de Centaurea. Es el primer punto al que llega la tripulación de Feigel una vez de vuelta a la Nebulosa. Se trata de un lugar que funge como puerto, aduana y frontera. Aunque las naves podrían seguir avanzando dentro del reino, no cualquiera tiene permiso para hacerlo, por lo que la mayor parte del comercio se lleva a cabo en ese lugar.
- ◆ El asteroide de Senka, el oráculo. Un conjunto de asteroides en el cual tiene su hogar Senka. Al estar en constante movimiento, siempre es un reto encontrarlo si no se ha sido invitado.
- ◆ La nave de Feigel. Es un barco volador hecho de madera y con remates de cobre. Tiene una apariencia retrofuturista, que combina elementos victorianos, tecnología de la era de la revolución industrial y artefactos futuristas, todo funcional a base de vapor.
- ◆ Otras naves. En el universo de Niila, las naves pueden ser de muchas formas, tamaños, colores, con fuentes de energía diversas dependiendo del lugar del que provengan. Un ejemplo es la flota de naves de las sirenas, que se asemejan a navíos piratas del S. XVI.



Personajes

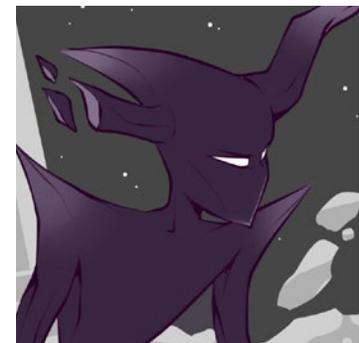
Los personajes de Niila de las estrellas muestran una gama de mujeres diversas, con quienes cualquier lectora podrá conectarse de forma aspiracional o fraternal.

- ✦ Niila, guardia personal de la Reina. Es una elfa guerrera. Vive en la nebulosa de Centaurea, donde habitan en su mayoría elfos estelares. Es parte de la guardia personal de la Reina Itzaal, por petición de ésta misma; lo que la hace una de las personas más jóvenes en convertirse en miembro de dicha institución. Su carácter suele ser taciturno, aunque no duda en compartir risas cuando el momento lo amerita. Toma muy en serio su trabajo, vive por y para él. Es versada en combate cuerpo a cuerpo y en el uso de armas, siendo las lanzas sus preferidas, y los blasters de uso obligatorio en el ejército.

Físicamente tiene la apariencia de una mujer joven, entre 19 y 20 años. Alta y de complexión fuerte. Su piel es morena y tersa. Su cabello es largo, siempre atado en una trenza de color dorado pálido. Sus ojos son café claro como los de la mayoría de los elfos estelares.

- ✦ Niila muñeca. Es la versión de nuestra protagonista una vez queda encerrada dentro del cuerpo de una muñeca que se encontraba en la habitación de Itzaal cuando sucedió el ataque.
- ✦ Senka, el oráculo. Senka es un oráculo, es decir, un ser que puede ver el pasado, presente y futuro. Personas de todo tipo acuden a él para ver sus predicciones, pero a cambio de un precio. Usualmente se le entregan corazones de animales como sacrificios que él absorbe usando el agujero negro miniatura que tiene en la cara. Cualquier cosa que entre ahí, jamás podrá salir, aunque él mismo no sabe que hay del otro lado, solo que ese fue el precio que pagó para convertirse en oráculo. Utiliza únicamente sus manos como armas punzocortantes, pero puede usar con facilidad espadas cortas.

Físicamente parece un ser hecho de una vaporosa tela negra, excepto por sus manos que poseen afilados dedos, y su cara, que es un vacío negro con dos ojos blancos velados.



- ♦ Itzaal, reina de Centaurea. La Reina es una persona alegre y jovial, que gusta de molestar a Niila de forma amistosa. Conoce a Niila desde que eran muy pequeñas y son grandes amigas. Sin embargo, desde que asumió el poder, muchas cosas en ella han cambiado a ojos de Niila. Fue elegida Reina de entre muchas aspirantes al ser la única persona que pudo completar diversas pruebas mentales, físicas y de habilidades varias. No sabe usar armas ni mantener un combate, pero es experta usuaria de magia. Siempre lleva consigo el báculo símbolo del poder que se le ha otorgado. Como Reina, es representante del poder y la voluntad de la diosa Izaar en su Reino.

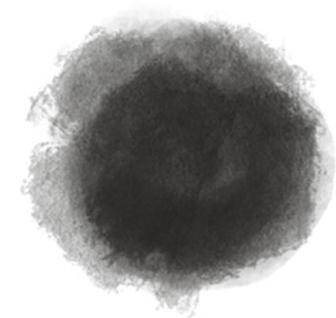
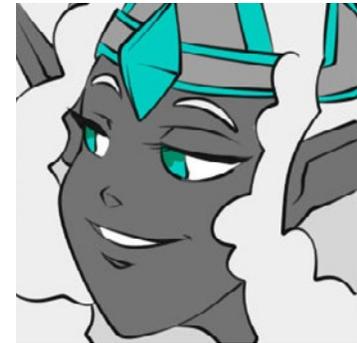
Su apariencia es la de una mujer joven, de entre 18 y 20 años. Tiene piel oscura y cabello muy claro, casi blanco, y rizado. Sus ojos son verdes, un color inusual pero no tan raro entre los elfos de su especie.

- ♦ La Oscuridad. Es importante distinguir entre los tres tipos de oscuridad que hay en el webcómic:

- La oscuridad del universo. Es la que está de fondo en todo momento. Visualmente se distingue en que es de un color gris oscuro y está regada de estrellas, planetas y otras fuentes de luz. No se menciona de forma explícita en el cómic, pues es el ambiente principal.

- La oscuridad de Senka. El oráculo es un personaje directamente ligado con su propia oscuridad. Visualmente es ligera como una tela vaporosa que podría llevarse el viento, y también tersa como si al tacto fuera suave y maleable. Solo se mueve ahí a donde va Senka. Se hace alusión al cuerpo oscuro de Senka, pero no se menciona explícitamente en el cómic.

- La Oscuridad: A pesar de que no es un personaje consciente, actúa de forma similar a un virus: buscando un anfitrión donde hospedarse y entonces poder actuar. Sin anfitrión no podría considerarse vivo. Mientras más poderoso sea el anfitrión, mayor poder de desplazamiento y acción tendrá. De forma visual se presenta como un líquido denso y similar a la melaza que cubre todo, y puede solidificarse para formar armas y otros objetos que le ayuden a



expandirse. Ésta si es mencionada de forma explícita en el webcómic tal cual: La Oscuridad.

- ✦ Otros personajes
 - Guardia personal de la Reina. Todos portan el mismo uniforme y armas.

Sitio web

El sitio web estará compuesto por cuatro pantallas principales, más un menú de pantalla completa. Además, las versiones para móvil y tableta contarán con una landing page: una pantalla preliminar donde se visualizará únicamente el título y arte de presentación.

- ✦ Landing page. Página principal y que aparece al acceder al sitio en versiones móviles. Su contenido es el título (imago tipo) del webcómic y arte de presentación (podría considerarse equivalente al arte de portada).
- ✦ Inicio. Consta de el imago tipo, una breve sinopsis y, solo para la versión de escritorio, un formulario para suscribirse a la lista de correo. Estos elementos estarán organizados de acuerdo al siguiente copy:

[Imago tipo]

«Después de que su reino es atacado por una misteriosa oscuridad; Niila, una guerrera de la guardia real, queda atrapada en el cuerpo de una muñeca. Deberá aliarse con Senka, oráculo y el principal sospechoso del ataque, para realizar un viaje que le permita recuperar lo que le ha sido arrebatado y evitar lo que podría convertirse en un cataclismo universal.»

¡Regístrate a nuestra newsletter y no te pierdas la publicación de Niila de las Estrellas!

[Formulario con texto de sustitución] ingresa tu correo electrónico

Al enviar tu información nos estás dando permiso para enviarte correos



electrónicos. Puedes anular la suscripción en cualquier momento.

[botón] ¡Enviar!

- ♦ Webcómic. En esta pantalla se podrá consultar el webcómic tal como se ha descrito en capítulos anteriores, sin ningún copy adicional.
- ♦ Info. Aquí se mostrarán los créditos e información legal de la publicación.

«Después de que su reino es atacado por una misteriosa oscuridad; Niila, una guerrera de la guardia real, queda atrapada en el cuerpo de una muñeca. Deberá aliarse con Senka, oráculo y el principal sospechoso del ataque, para realizar un viaje que le permita recuperar lo que le ha sido arrebatado y evitar lo que podría convertirse en un cataclismo universal.»

Montserrat Ruíz, guion

Pedro Ferreyro, arte

Susú Espinosa, corrección de estilo

Abril Cárdenas, script doctor

Nate Piekos, tipografías

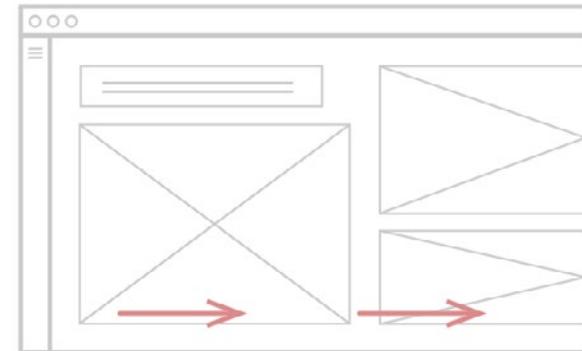
Este proyecto editorial se ha realizado como tesis de titulación de Montserrat Ruíz para obtener el grado de Maestría en Producción Editorial, otorgado por el Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos; inscrita al Programa de Posgrados de Calidad de CoNaCyT.

Este webcómic se terminó de producir en marzo de 2021. Se emplearon las fuentes Ladylike BB, Home Planet BB, Palooka BB y Restless Soul BB, diseñadas por Nate Piekos. Consejo editorial: Marina Ruiz Rodríguez, Lydia Elizalde, María Luisa Zorrilla.

Agradecimientos: Julio César García Rabadán, Fernando Garcés Poo, Geminis' Daughter. Diana Nava, Zazilha Lotz Cruz.

D.R. © del guion, 2020 Montserrat Ruíz Cabañas Chávez.

D.R. © del arte, 2021 Pedro Ferreyro.



D.R. © de la edición, 2021 Dandelion MX.

edandelion.mx

ISBN de obra digital: Pendiente.

Hecho en México.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, bajo las sanciones establecidas en las leyes internacionales, por cualquier medio o procedimiento análogo o digital, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático; y la distribución mediante alquiler o préstamo público. ¿Necesitas reproducir una parte de esta obra? Siempre puedes ponerte en contacto con nosotros en info@edandelion.mx

- ◆ Menú de navegación. Este es el menú de navegación que nos permitirá acceder a todas las pantallas. Copy:

Inicio

Webcómic

Info

Tienda

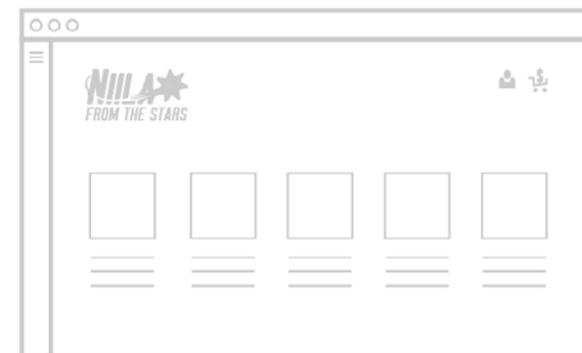
Inicia sesión / Regístrate

edandelion.mx

IN. [<http://instagram.com/edandelionmx>] FB. [<http://fb.com/edandelionmx>]

TW. [<http://twitter.com/edandelionmx>]

- ◆ Tienda. Esta pantalla será la que cuente con la integración de tienda online en la que se podrá adquirir el acceso completo al webcómic, así como material extra tanto digital como físico y productos relacionados con el webcómic y sus personajes. Al ser parte de la distribución y venta, el diseño y publicación de esta tienda se considera como una actividad fuera de los tiempos de maestría.



Imaginería

En el caso particular de Niila de las estrellas, los lenguajes visual y textual se yuxtaponen de forma en que es imposible seguir un proceso sin conocer el otro. El propósito del arte será brindar la mayor cantidad de información empleando la menor cantidad de palabras, siempre priorizando la expresión de emociones de forma visual. Para ello, se ha desarrollado un manual de estilo gráfico que acompaña al manual de estilo editorial.

Estilo visual del webcómic

En el caso del lenguaje visual, no se emplearán encuadres, fugas o perspectivas complejas; se dará preferencia a planos generales para ubicar los escenarios, planos medios y close ups para las interacciones entre personajes, así como vistas aéreas y perspectivas sencillas para fondos y escenarios. El arte estará hecho completamente de forma digital, empleando texturas de acuarelas y tinta.

Composición (perspectivas, encuadres, planos)

Se emplearán encuadres sencillos como plano general, americano, medio, primer y primerísimo primer plano, frontal, perfil o detalle. Se debe evitar el uso de encuadres extraños como holandés o escorzo. Las perspectivas deben mantenerse sencillas, se deben evitar fondos detallados y/o el uso de más de un punto de fuga.

→ Información más detallada y ejemplos pueden consultarse en el Anexo I: Manual de estilo.



Color

El comic estará coloreado en medios tonos con textura de acuarela y una selección de colores poco saturados. Los colores saturados se emplearán como forma de código para asociar con personajes, objetos y lugares importantes. En el caso de los fondos, éstos serán en su mayoría el espacio exterior, en tonos grises medios. El único tono 100% negro debe ser el de La Oscuridad y los personajes relacionados a ella.



Diseño

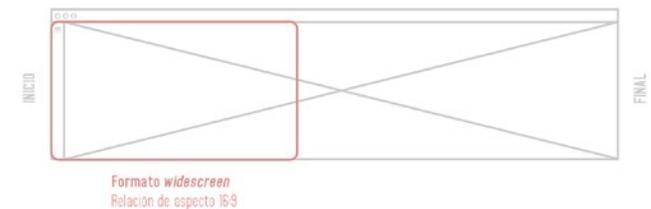
Formato

- ✦ Webcómic: Cómic digital en un sitio web.
- ✦ Relación de aspecto 16:9 (widescreen).
- ✦ Desplazamiento horizontal de izquierda a derecha.
- ✦ Lienzo infinito (en el eje y) que termina únicamente cuando finaliza el capítulo.

Maquetación

Retícula y medidas

Las pantallas estarán fijas, excepto por la del webcómic. Todas usarán la misma retícula, siendo únicamente las pantallas webcómic e info las que contarán con desplazamiento horizontal. Al ser una maquetación responsiva, los márgenes se autoajustarán en correspondencia con el tipo de dispositivo desde el que se consulte: móvil, tableta o computadora (desktop).



Estilo gráfico

Imagotipo

El imagotipo de Niila de las estrellas está conformado por tres elementos:

- ✦ El nombre de la protagonista en tono dorado.
- ✦ El subtítulo, consistente únicamente en tipografía
- ✦ Una estrella fugaz de siete puntas que intersecta el título, un elemento constante en la publicación.

Usos permitidos

- ✦ Tener en cuenta siempre el área de respeto, que equivale a la anchura del asta de la letra N mayúscula.
- ✦ Para usar el imagotipo a una sola tinta, se ha creado un archivo que no tiene sombras. Éste podrá emplearse únicamente en tres tonos, dependiendo de las necesidades del diseño, y siempre tendrá que contrastar con el fondo: blanco 100% para fondos oscuros, negro 95% sobre fondos claros, y dorado (#dfb676) que funciona sobre cualquier fondo.
- ✦ En caso de impresos, consultar el apartado *Paleta de colores*.

Usos no permitidos

- ✦ No modificar las proporciones ni a lo largo ni a lo ancho.
- ✦ No superponer ningún elemento textual o gráfico.
- ✦ No cambiar ninguno de los colores, excepto por las opciones ya mencionadas.
- ✦ No enmarcar el imagotipo ni usar efectos, filtros o acciones sobre éste.
- ✦ No voltear, rotar o espejear el imagotipo.
- ✦ No cortar o dejar fuera de la composición ningún elemento.



↑ área de respeto = $1 \times N$ □ N = grosor del asta de la N mayúscula

→ Todos los usos permitidos y no permitidos pueden consultarse en el Anexo I: Manual de estilo.

Elementos de diseño web

Iconografía

La iconografía del sitio web se ha diseñado para que sea amigable a la vista y funcional. Los bordes de líneas y las aristas deben ser siempre redondeados. Han sido exportados en formato .svg que permite cambiar tamaño y colores de manera sencilla desde la programación, sin necesidad de modificarlos en un programa de edición de imágenes.



Tipografía

La lectura será de izquierda a derecha, como en los cómics occidentales. Se seleccionaron tipografías profesionales para cómic diseñadas por Nate Piekos, tipógrafo profesional que ha puesto parte su trabajo a disposición de artistas independientes de cómic de manera gratuita en su sitio web *Blambot*.

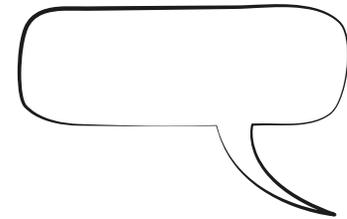
Carteles y globos de diálogo

Tanto carteles como globos de diálogo serán sencillos, y en todo momento deberá mantenerse la limpieza y el ancho del trazo.

Los globos de diálogo tendrán forma de rectángulos con esquinas redondeadas y apariencia irregular, como dibujados a mano. Los bocadillos deben tener todos la misma medida en su base (donde se intersectan con el globo). No se cambiará la forma de los globos para enfatizar emociones, éstas deben expresarse únicamente a través de los gestos, posturas y acciones de los personajes.

Para los diálogos se ha seleccionado la tipografía *Ladylike BB*. Esta tipografía ha sido diseñada por el tipógrafo especializado en cómics Nate Piekos y adaptada al español por Roberto González. Se seleccionó por su versatilidad al ser una fuente para

→ Los estilos de párrafo pueden consultarse en el Anexo I: *Manual de estilo*.



ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 0123456789 ! ?

cómics que cuenta con mayúsculas y minúsculas, así como por su apariencia juvenil y divertida.

Para los diálogos de recuerdos difusos o de personajes malignos, se empleará la tipografía *Restless Soul* BB. La finalidad será dar carácter tenebroso al diálogo sin modificar o ensuciar el globo.

Los carteles podrán usarse en blanco con contorno negro o a la inversa dependiendo de los requerimientos de la imagen.

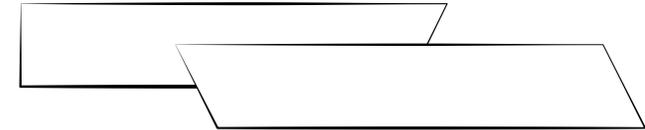
Tanto el texto en carteles como en el sitio web y las anotaciones no contempladas, se usará la familia *Home Planet* BB, también diseñada por Nate Piekos. Esta familia tipográfica condensada, cuenta con distintos pesos y caracteres que se usan en español, por lo que será de gran utilidad para formar diversos estilos de párrafo.

Onomatopeyas

Para las onomatopeyas se ha seleccionado la tipografía *Palooka* BB, igualmente diseñada por Nate Piekos. Sus vértices redondeados y su trazo limpio la hacen perfecta, pues se planea que las onomatopeyas sean discretas, para no robar atención de las imágenes y no sobresaturar de información visual el webcómic. Además, cuenta con algunos efectos para onomatopeyas.

Las onomatopeyas deberán usar un color contrastante con el fondo para su contorno, y una opacidad del 0%, es decir, transparente, en su relleno.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ! ?



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ! ?

BOOM!

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 ! ?**

Derechos

El derecho de autor forma parte de una rama más amplia del derecho conocida como propiedad intelectual. Esta rama del derecho contempla el goce de beneficios y protección jurídica de los bienes intangibles del intelecto humano. La Organización de las Naciones Unidas la reconoce como un derecho humano, y reconoce que “toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora” (ONU).

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) divide a la propiedad intelectual en seis principales rubros: derechos de autor, patentes, marcas, diseños industriales (dibujo o modelo industrial), denominaciones de origen (indicaciones geográficas), y secretos industriales.

El rubro que nos compete es el derecho de autor: el conjunto de leyes que reconoce la OMPI, y que ejerce el Estado mexicano, en reconocimiento de cualquier autor de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de la Ley Federal de Derecho de Autor (INDAUTOR). Estas leyes reconocen y protegen los derechos sobre obras literarias, películas, música y obras artísticas, entre otras expresiones (OMPI). También establece los privilegios y exclusividad de carácter personal o patrimonial de los que el autor debe gozar.

El estado mexicano reconoce dos tipos de derecho de autor: derechos morales, aquellos inalienablemente ligados a su creador primigenio —o a sus herederos—, entre ellos: derecho a exigir autoría, determinar si su obra será divulgada y en qué forma, o mantenerla inédita; y derechos patrimoniales, aquellos que permiten al autor explotar de manera exclusiva sus obras o autorizar a otros para hacerlo, como el derecho

a la reproducción, comunicación pública, distribución, venta y cualquier otro uso comercial de la obra.

Los derechos de Niila de las estrellas

Niila de las estrellas es un webcómic por el cuál se espera obtener beneficios económicos, y para el que se han contratado a diferentes especialistas. Para tal motivo, se mencionará a los involucrados de la siguiente forma:

- ✦ La Editora. Quien se encarga de recopilar todos los elementos que conforman la obra, así como las gestiones culturales y jurídicas que de esta se deriven.
- ✦ La Autora. Quien ha escrito el guión y desarrollado a los personajes de Niila de las estrellas, creando una obra literaria.
- ✦ El Artista. Se ha comisionado, a través de un contrato de obra por encargo, al artista Pedro C. Ferreyro para realizar el arte del webcómic.

Obra literaria

En una primera etapa, el guion de Niila de las estrellas se registrará como obra literaria, catalogada como primigenia según su origen, ya que cumple con las características del Artículo 4º de la Ley Federal de Derecho de Autor:

“Primigenias: Las que han sido creadas de origen sin estar basadas en otra preexistente, o que estando basadas en otra, sus características permitan afirmar su originalidad.”

Es por esto que, , se únicamente el guion de esta manera, y quedará a nombre de Montserrat Ruíz Cabañas Chávez, sin que por el momento esté en planes hacer una cesión de derechos.

→ *La constancia de registro de obra se encuentra en los Anexos.*

Registro de obra: historieta

La Ley Federal de Derecho de Autor, en su Artículo 13° reconoce a la caricatura e historieta como una obra susceptible de derechos. El INDAUTOR la describe como:

“[...] una «serie de dibujos que constituye un relato», «con texto o sin él», así como al medio de comunicación en su conjunto.”

Este registro se hará en una segunda fase, cuando el webcómic esté completamente terminado, pues protege los diálogos, secuencias, arte y cada componente de la obra en su totalidad.

Arte: contrato de obra por encargo

Para comisionar el arte que formará parte de las viñetas del webcómic, se empleará el modelo de contrato de obra por encargo, mismo que se encuentra estipulado en la Ley Federal de Derecho de Autor en su:

→ *El contrato se encuentra en los Anexos.*

“TITULO IV

De la Protección al Derecho de Autor

Capítulo I

Disposiciones Generales

[...] Artículo 83.- la persona física o moral que comisione la producción de una obra o que la produzca con la colaboración remunerada de otras, gozará de la titularidad de los derechos patrimoniales sobre la misma [...].”

Tipografías

Todas las tipografías empleadas en la realización del producto pertenecen a Nate Piekos, creador de *Blambot.com*. A través de su página web, pone a disposición

de artistas emergentes de cómic sus tipografías profesionales, sin costo alguno incluso si el proyecto tiene fines de lucro:

“Non-profit/Indie Comics Use

[...]

If you are an independent/small press comic creator, you may use Blambot indie typefaces, free of charge, in print, or flattened into web graphics, for your comic book project - even if you are making money with your project - even if you use the fonts printed on merchandise in support of your comic.”

→ “Si eres un creador de cómics independiente, puedes emplear las tipografías Blambot, sin cargo alguno, para impresos o rasterizada en gráficos web, para tu proyecto de cómic —incluso si estás ganando dinero con tu proyecto— y también impresas en mercancía de tu cómic.”

Derechos de la edición, o derechos conexos

Dado que en éste caso la Editora y la Autora son la misma persona, no se considera hacer ningún trámite adicional de cesión de derechos o de derechos conexos.

Registro de ISBN

Se trata del proceso final de protección e identificación de la obra. Con sus números podemos identificar el país de origen, el autor, el editor. Se compone de trece dígitos agrupados en cinco elementos que provienen de diferentes datos y los cuales se separan por guiones. En el caso de Niila de las estrellas, se solicitará un solo ISBN de obra digital para todo el webcómic; pero en el caso de venta de derechos para su traducción o distribución, cada editor será responsable de solicitar un nuevo ISBN en la oficina que le corresponda.

Fuentes bibliográficas

Referencias

- Altarriba**, Antonio. “La historieta. Un medio mutante.” *Quimera. Revista de literatura*, no. 293, abr. 2008, pp. 48–55.
- Barrero**, Manuel. “De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta.” *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta*, 1ª ed., ePub, CDMX, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2012, pp. 29–59.
- Campbell**, Joseph. *El Héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. 2ª ed., Fondo de Cultura Económica de España, S.L., 2015.
- Campbell**, Mike. “Meaning, Origin and History of the Name Nila.” *Behind the Name*, Mike Campbell, www.behindthename.com/name/nila. Accesado 19 feb. 2021.
- Centro Virtual Cervantes**. “El Español: una lengua viva. Informe 2020.” *Centro Virtual Cervantes*, Instituto Cervantes, http://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario_20/informes_ic/p06.htm. Accesado 22 mar. 2021.
- Chartier**, Roger, y Guglielmo Cavallo. *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Madrid, España, Taurus, 1997.
- CONACULTA**. “Encuesta Nacional de Lectura y Escritura 2015-2018” [CDMX, México], 2018.
- Congreso de la Unión de los Estados Unidos Mexicanos**. “Ley Federal Del Derecho de Autor.” *Diario Oficial de La Federación* [CDMX, México], 24 dic. 1996, www.ordenjuridico.gob.mx/Documentos/Federal/html/w017068.html

- Eisner**, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Bogotá, Colombia, Norma, 2009.
- Entre Editores**. “Informe mujeres que leen en México.” *Entre Editores*, 2020, entreditores.net/wp-content/uploads/2020/07/MQL-Informe-México.pdf.
- Gasca**, Luis, y Román Gubern. *El Discurso Del Cómic*. Madrid, España, Cátedra, 2011.
- Hall**, Frania. *El negocio de la edición digital*. 1ª ed., CDMX, México, Fondo de Cultura Económica, 2014.
- Harper**, David. “The Rise of Webtoon.” SKTCHD, David Harper, 3 mar. 2020, www.sktchd.com/longform/the-rise-of-webtoon.
- INDAUTOR**. “Preguntas frecuentes generales sobre la dirección del registro público.” *Instituto Nacional de Derecho de Autor*, INDAUTOR, www.indautor.gob.mx/tramites-y-requisitos/registro/obra_preguntas.php. Accesado 24 feb. 2021.
- INE**. “Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares.” *Notas de Prensa Del Instituto Nacional de Estadística* [Madrid, España], 16 nov. 2020, www.ine.es/prensa/tich_2020.pdf.
- INEGI**. “Encuesta sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información y la comunicación en los hogares.” *Comunicado de Prensa Núm. 179/19* [CDMX, México], 2 abr. 2019, www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf.
- McCloud**, Scott. *Entender el cómic: el arte invisible*. 6ª ed., Bilbao, España, Astiberri, 2016.
- . *Reinventar el cómic*. Barcelona, España, Planeta Cómic, 2016.
- . “The ‘Infinite Canvas.’” Scott McCloud, 2009, scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html. Accesado feb. 2020.
- OMPI**. “¿Qué es la propiedad intelectual?” Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, www.wipo.int/about-ip/es. Accesado 24 feb. 2021.
- ONU**. “Artículo 27.” *Declaración universal de derechos humanos*, ed. PDF, Organización de las Naciones Unidas, 1948, p. 8.
- Piaget**, Jean. “El desarrollo intelectual del adolescente.” *Psicología social de la adolescencia*, 1ª ed., vol. 1, Buenos Aires, Argentina, Hormé, 1973, pp. 23–41.

- . “El desarrollo mental del niño.” *Seis estudios de psicología*, 1ª ed., Barcelona, España, Labor, 1991, pp. 82–96.
- Pianzola**, Federico, et al. “Wattpad as a Resource for Literary Studies. Quantitative and Qualitative Examples of the Importance of Digital Social Reading and Readers’ Comments in the Margins.” *Plos One*, editado por David Orrego-Carmona, vol. 15, no. 1, 2020. Crossref, doi:10.1371/journal.pone.0226708.
- Piekos**, Nate. “Blambot Font Licenses.” *Blambot Comic Fonts & Lettering*, Nate Piekos, blambot.com/pages/licenses. Accesado 24 feb. 2021.
- Salkowitz**, Rob. “Surprising New Data Shows Comic Readers Are Leaving Superheroes Behind.” *Forbes*, 8 oct. 2019, www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2019/10/08/surprising-new-data-shows-comic-readers-are-leaving-superheroes-behind.
- SimilarWeb**. “Webtoons.com April 2021 Overview.” Similarweb, Similarweb LTD, www.similarweb.com/website/webtoons.com/#overview. Accesado 27 May 2021.
- StudioBinder**. “How the Dan Harmon Story Circle Can Make Your Story Better.” StudioBinder, 24 ago. 2020, www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle.
- Vilches**, Gerardo. “El guionista de cómic a través de la historia.” *El guión de cómic*, 2ª ed., España, Diminuta, 2016, pp. 9–29.
- . “Breve historia del cómic digital.” *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*, 1ª ed., Barcelona, España, ACDCómics, 2016, pp. 1–75. https://www.acdcomic.es/www.acdcomic.es/comicdigitalhoy.

Anexos

I. Manual de estilo	II	v. Registro de obra	XLVIII
Uso del manual	II	VI. Contrato	XLIX
Política y línea editorial	II	VI. Votos aprobatorios	L
Derechos y avisos legales	III		
Recepción de originales	III		
Normas editoriales	IV		
Gramática del cómic	V		
Criterios ortotipográficos	VIII		
Estilo visual del webcómic	XI		
Estilo gráfico	XIII		
Tipografía	XVII		
Estilos de párrafo	XVIII		
Formato de guión	XX		
Formato de dictamen	XXI		
II. Argumento	XXII		
III. Guión	XXVII		
IV. Procesos	XLIII		

Anexo I. Manual de estilo

Niila de las estrellas es parte del catálogo de webcómic de Dandelion MX, un laboratorio de experimentación editorial que busca crear, difundir y publicar contenidos en torno a las narrativas visuales y la ficción.

Uso del manual

El fin de este documento es estructurar los contenidos de la publicación y uniformar los procesos de trabajo, a través de pautas para escritores, dibujantes y diseñadores.

En el caso particular de Niila de las estrellas, los lenguajes visual y textual se yuxtaponen, por lo tanto, en este manual se encuentran los lineamientos para guión y arte, así como los que conjuntan ambos.

Política y línea editorial

Propiciamos dar voz a autores y artistas históricamente poco expuestos que forman parte de minorías marginalizadas. Es por esto por lo que no se tolera en nuestro catálogo la discriminación, burla o ataque directo o indirecto a grupos vulnerables (personas de color, mujeres, indígenas, LGBTQIA+, personas con discapacidad, infancias), alusión a pedofilia, zoofilia, apologías al feminicidio o limpieza étnica, antisemitismo. Por el contrario, se priorizan temas relacionados con la diversidad de toda índole y al empoderamiento de dichos sectores.

Derechos y avisos legales

Al tratarse de obras por encargo, los derechos patrimoniales se cederán al editor, siempre reconociendo el derecho moral de autoría. Al trabajar en esta publicación y firmar contrato, aceptan reservarse acción legal de cualquier índole contra el editor o la editorial.

Recepción de originales

Guión

El guión deberá enviarse en un documento formato .docx por cada capítulo, empleando fuente Times New Roman en 12p, con márgenes de 2.5cm, interlinea 1.5p; con los enlaces a referencias en color azul.

→ *Nomenclatura: Niila_capitulo.docx*
Ejemplo: Niila_capitulo01.docx

Guión gráfico

El guión gráfico deberá ser enviado en un archivo .jpg por panel, con un tamaño de 1920x1080px, resolución de 150 dpi en modo de color RGB. Todos los archivos de un mismo capítulo deberán estar dentro de una carpeta titulada *Niila Storyboard Capítulo X*.

→ *Nomenclatura: Niila_storyboard_capitulo_viñeta.jpg*
Ejemplo: Niila_storyboard_capitulo01_viñeta01.jpg

Arte/Páneles

El arte final deberá ser enviado en un archivo .psd por viñeta, en modo RGB a 300 dpi. En algunos casos, se deberá emplear una capa por personaje.

→ *Nomenclatura: Niila_capitulo_viñeta.psd*
Ejemplo: Niila_capitulo01_viñeta01.psd

Normas editoriales

Lenguaje escrito

- ♦ **Tono y tratamiento:** la publicación es de tono juvenil y ameno. Sin embargo, no se debe usar lenguaje condescendiente. Los diálogos serán pocos para facilitar la traducción a diferentes idiomas, y deben brindar la mayor cantidad de información en la menor cantidad de palabras, priorizando la expresión de emociones de forma visual.

El público al que se dirige es mujeres jóvenes con experiencia en uso de internet y aplicaciones, conocedoras de sagas y cómics de fantasía. Esta publicación ofrece una opción de entretenimiento, que no tiene como finalidad dejar una lección moral ni ser educativo en ningún sentido.

- ♦ **Palabras prohibidas y recomendadas:** el guionista contará con libertad de estilo, sin embargo, no se permitirán las expresiones vulgares y obscenas o con connotación discriminatoria. Es indispensable emplear lenguaje no sexista, dejando a consideración del guionista el uso del lenguaje inclusivo y cómo aplicarlo.

Lenguaje visual

- ♦ **Composición:** se emplearán encuadres sencillos como plano general, americano, medio, primer plano, frontal, perfil o detalle. Se debe evitar el uso de encuadres como holandés. Se deben evitar fondos detallados y el uso de más de un punto de fuga.
- ♦ **Color:** medios tonos y una selección de colores poco saturados. Los colores saturados se emplearán en personajes, objetos y lugares importantes. En el caso de los fondos, éstos serán en su mayoría tonos grises medios. El único tono 100% negro debe ser el de *La Oscuridad* y los personajes relacionados a ella.

Recomendado

No recomendado

Perspectivas



Encuadres



Planos



Color



Gramática del cómic

El lenguaje del cómic se caracteriza por poseer tradiciones ortotipográficas y gramaticales particulares. Usualmente, éstas se encuentran únicamente en la mente de los tipógrafos. Sin embargo, la mayoría de estos puntos se han convertido en reglas no escritas establecidas entre artistas y tipógrafos de cómic en todo el mundo, expuestos aquí con modificaciones para su uso en español.

Asterisco

Un asterisco dentro de un globo de diálogo o cartel hace referencia a una nota del editor, escrita en algún lugar de la misma viñeta o página. Se utilizan para informar al lector que puede encontrar más información del tema en otro número del cómic, o para dar cualquier explicación.

Comillas

Las comillas se utilizan en subtítulos y carteles cuando un personaje que no aparece en la página está hablando, o cualquier cartel de carácter narrativo.

Si hay más de un cartel con la misma narración, se debe comenzar cada uno abriendo comillas, y sólo se cierran en el último cartel del libro o de la serie.

La única excepción es cuando otro narrador tiene diálogos en carteles, entonces se cerrarán las comillas después de que cada personaje termine su diálogo. El punto siempre deberá aparecer antes de cerrar comillas.

Puntos suspensivos

Los puntos suspensivos se utilizan para vincular el diálogo de un personaje entre globos o viñetas distintos. Si el diálogo de un personaje no cabe en un solo globo y debe continuarse en el siguiente, tiene que terminarse el primer globo y comenzar el siguiente



*Puedes saber más sobre hola en otros números.



con puntos suspensivos. Otro uso es cuando un personaje no puede continuar con su diálogo debido a algún impedimento físico, por ejemplo, si queda inconsciente. Los puntos suspensivos están compuestos únicamente por tres puntos.

Guión doble

Se emplea el guión doble cuando el diálogo de un personaje es interrumpido por otro personaje. El guión doble y los puntos suspensivos no deberán usarse de forma intercambiable. No hay necesidad de usar más de dos guiones seguidos.

Signos de interrogación con admiración

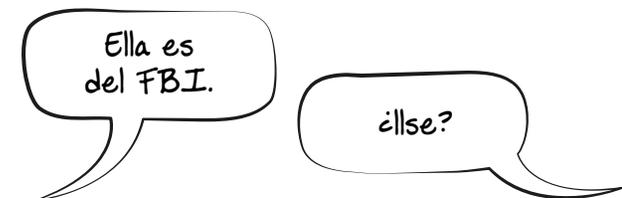
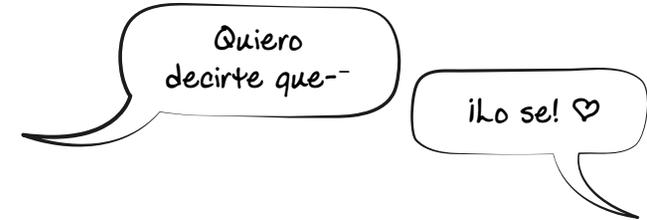
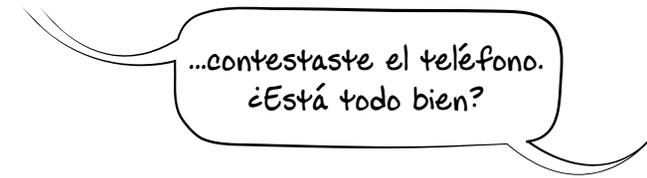
Deben emplearse únicamente en una pregunta gritada para dar énfasis a la locución, y el signo de interrogación siempre será el primero en cerrarse, pues si el texto está en negritas o mayúsculas, la única pista visual de que se trata de una pregunta es el signo de interrogación, por lo tanto, debe tener prioridad.

Cursivas

Deberán utilizarse cursivas para monólogos internos; carteles de locación o tiempo; o cuando la voz se está transmitiendo a través de aparatos; así como títulos de libros, revistas, etc. También se usarán cursivas para onomatopeyas dentro del globo (aquellas que hace el personaje), como "uh" o "ugh". Por último, se utilizarán para mostrar que un personaje está susurrando.

"I" con serifas

La letra "I" con serifas debe emplearse únicamente en acrónimos y siglas. En cualquier otra circunstancia debe emplearse siempre la letra "I" sin serifas.



Números

Los números en diálogos deben ser escritos con letra, con la posibilidad de usar caracteres numéricos en fechas, coordenadas, unidades de medida, precios, partes de un nombre propio o números de tres o más cifras.

En el caso de carteles o cualquier otro texto acompañante del cómic, los números se escribirán con letra del cero al diez, excepto por numeración de capítulos, fechas, coordenadas, unidades de medida, precios o partes de un nombre propio.

Separación de sílabas

La separación de sílabas mediante guiones debe utilizarse lo menos posible. De ser indispensable su uso, éste debe limitarse a uno por globo siempre y cuando no se trate de un nombre propio, siglas o acrónimos.

Tienes veinte minutos
para salir de aquí.

Las coordenadas son
13'59.99", 0'0".

CAPÍTULO 03: A CINCO MINUTOS

Criterios ortotipográficos

Acentuación

- ✦ Se hará la distinción entre *sólo* y *solo*. Se escribirá con tilde el adverbio *sólo* cuando se utiliza para referirse a *solamente*.
- ✦ Se colocará tilde en los pronombres demostrativos: *éste, ésta, éstos, ése, ésa, esos, aquél, aquélla, aquéllos*.
- ✦ La conjunción *o* se escribirá sin tilde en cualquier caso.
- ✦ Las letras mayúsculas se acentuarán cuando corresponda hacerlo.
- ✦ Entre las palabras que pueden tener dos acentuaciones o pronunciaciones se evitará el uso de tilde.

→ *Por ejemplo: vídeo y video.*

Signos de puntuación

- ✦ Se colocará punto antes de cerrar comillas, paréntesis y corchetes.

Uso de mayúsculas y minúsculas

- ✦ Se escribirán con mayúscula inicial los nombres de establecimientos y entidades comerciales, industriales o culturales.
- ✦ Fiestas populares.
- ✦ Regiones geográficas específicas.
- ✦ Acontecimientos históricos.
- ✦ Premios y condecoraciones.
- ✦ Atributos divinos en cuanto la historia lo requiera.
- ✦ Edificios y residencias oficiales.
- ✦ Reuniones y documentos políticos.
- ✦ Textos legales.

→ *Como en Centro Cultural Infantil La Vecindad.*

→ *Como Carnaval de Tepoztlán.*

→ *Como la Huasteca.*

→ *Como la Revolución Mexicana.*

→ *Como los premios Ariel.*

→ *Como Diosa, la Salvadora.*

→ *Como Palacio Nacional.*

→ *Como Plan de Ayala.*

→ *Como Código Penal.*

- ✦ Los nombres y tratamientos de personajes de ficción.
- ✦ En los títulos de libros, películas, obras de teatro y canciones sólo se escribirá con mayúscula la letra inicial.
- ✦ Deben escribirse con minúscula inicial los nombres de cargos y empleos, ;
- ✦ Tratamientos, mas no sus abreviaturas,
- ✦ Los nombres propios o marcas registradas que designan cosas;
- ✦ Los antenombres: *fray, san, santa, beato*, excepto en nombres de lugares como *San Juan del Río*.
- ✦ Nombres de construcciones religiosas y religiones.
- ✦ Épocas y eras históricas o geológicas.
- ✦ Estilos artísticos.
- ✦ Las abreviaturas de títulos, antenombres y estado civil se escribirán con mayúscula inicial, no así cuando estén desatados,
- ✦ Las siglas, acrónimos y siglos deberán escribirse en versalitas.

- *Como Niila o Reina Itzaal.*
- *Como en Más allá de las ciudades.*
- *Como presidente o ministro.*
- *Como excelentísimo y Excmo.*
- *Como en un picasso o una aspirina.*
- *como abadía e hinduismo.*
- *como cristianismo o hinduismo.*
- *como la gran depresión o el jurásico.*
- *como el barroco o el dadaísmo.*
- *como en señora y Sra.*
- *como en ONU y S. xv.*

Números y cifras

- ✦ Se escribirán con letra las cifras del uno al nueve, del 10 en adelante se escribirán con números.
- ✦ Al iniciar un párrafo, no debe comenzarse con un número. De ser completamente necesario, tendrá que escribirse con letra.
- ✦ Las cantidades escritas en cifras llevarán coma tras las unidades de millar, millón, billón; aunque en este último caso se admite la sustitución por la palabra millón/es, billón/es.
- ✦ También se escribirán con números los días del mes, los años, la hora, los números de calles, páginas, códigos postales, teléfonos, coordenadas y otros códigos o números de identificación.
- ✦ Las expresiones numéricas de horario se escribirán usando el formato de 24 horas.

- *Por ejemplo: 1,000,000 o 1 millón.*
- *Por ejemplo: 20 de abril de 1910 o Artículo 123.*
- *Como en 8:30 hrs. o 20:30 hrs.*

- ✦ Cuando se utilicen cifras arábigas para abreviar fechas, éstas serán separadas únicamente por diagonal, teniendo la posibilidad de usar otro signo si el diseño lo requiere. El orden de los elementos deberá ser día, mes y año.
- ✦ Se usará punto para separar números decimales.
- ✦ Los números dentro de nombres propios, llevarán el mismo tratamiento de una frase.
- ✦ Se escribirán con número las cantidades que preceden a una unidad de medida abreviada y deberán escribirse con letra las cantidades que preceden a una unidad de medida no abreviada.
- ✦ Los números romanos se escribirán siempre con versalitas.

→ Por ejemplo: 20/05/1875.

→ Como en 3.1416.

→ Como la novela 1984 de George Orwell o R2-D2.

→ Como en 5 km y cinco kilómetros.

→ Por ejemplo: anexo VI.

Casos especiales

- ✦ En el caso de palabras compuestas, se deberá elegir el uso sin guión.
- ✦ Los extranjerismos, como *online* o *paparazzi*, irán en cursivas la primera vez que se mencionen, y en redondas si se repiten a lo largo del texto.
- ✦ Las palabras en otros idiomas, como *marketing* o *stand up*, se escribirán siempre en cursivas.
- ✦ También se escribirán en cursivas las palabras intencionalmente mal escritas, las que tengan dos o más significados, juegos de palabras o con sentido no literal.

→ Como *posmodernismo* o *antibióticos*.

→ Por ejemplo: *Haiga, hoygan*.

Estilo visual del webcómic

No se emplearán encuadres, fugas o perspectivas complejas; se dará preferencia a planos generales para ubicar los escenarios, planos medios y *close ups* para las interacciones entre personajes. El arte estará hecho completamente de forma digital, usando texturas de acuarelas y tinta.

Composición (perspectivas, encuadres, planos)

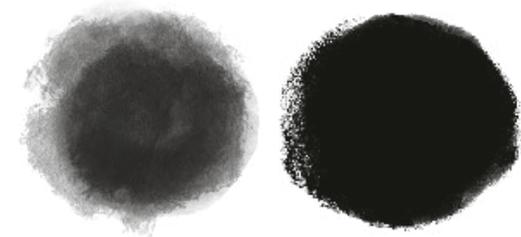
Se emplearán encuadres sencillos como plano general, americano, medio, primer y primerísimo primer plano, frontal, perfil o detalle. Se debe evitar el uso de encuadres extraños como holandés o escorzo. Las perspectivas deben mantenerse sencillas, se deben evitar fondos detallados y/o el uso de más de un punto de fuga.

Color

El comic estará coloreado en medios tonos con textura de acuarela y una selección de colores poco saturados. Los colores saturados se emplearán para asociar personajes, objetos y lugares importantes. En el caso de los fondos, éstos serán en su mayoría el espacio exterior, en tonos grises medios. El único tono 100% negro debe ser el de La Oscuridad y los personajes relacionados a ella.

Texturas

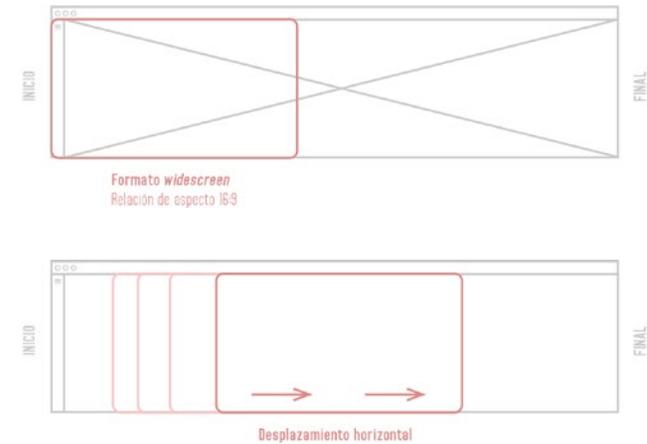
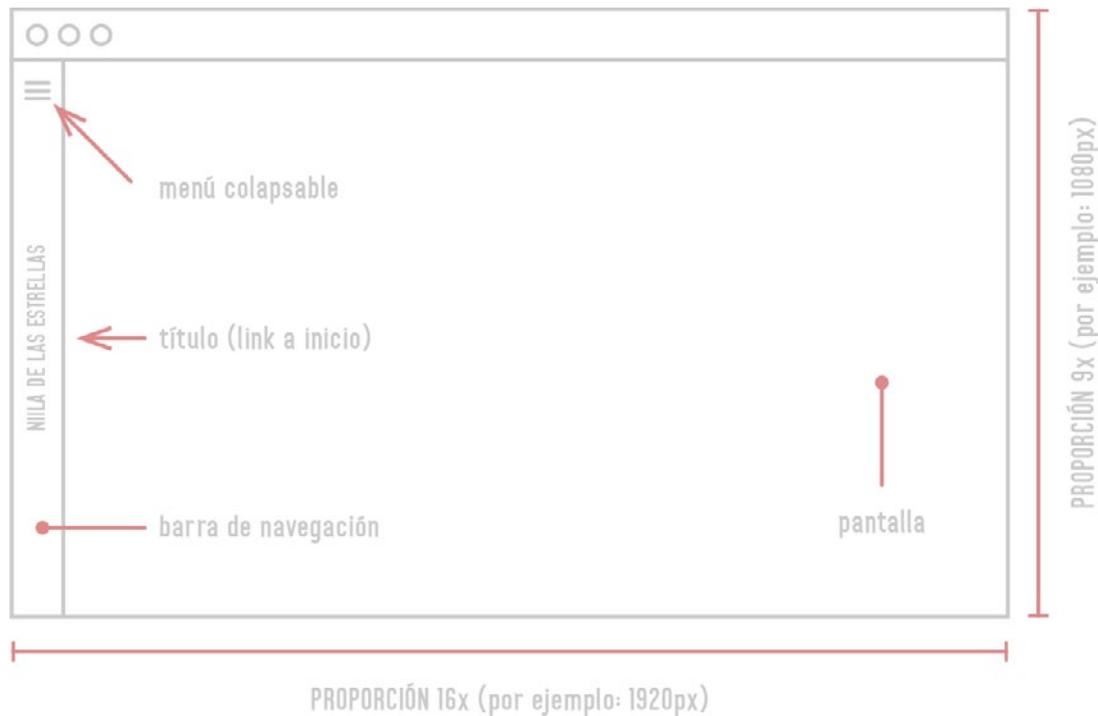
Se ha elegido un estilo de textura de acuarela para todo el webcómic, con excepción de La Oscuridad y los personajes asociados a ella, que tendrán una textura sólida, con apariencia *grunge* hacia las orillas.



Maquetación

Todas las pantallas del sitio web deberán estar conformadas por los mismos elementos: barra lateral con menú de hamburguesa, título y menú de idiomas; ventana fija en el eje vertical con desplazamiento horizontal en donde se podrá ver la información.

- ♦ **Formato.** Webcómic, relación de aspecto 16:9 (*widescreen*). Desplazamiento horizontal de izquierda a derecha sobre un lienzo infinito.
- ♦ **Retícula y medidas.** Las pantallas estarán fijas, excepto por la del webcómic. Todas usarán la misma retícula, siendo únicamente en la ventana del webcómic en donde se contará con el desplazamiento horizontal sobre un lienzo infinito que terminará con el final del capítulo.



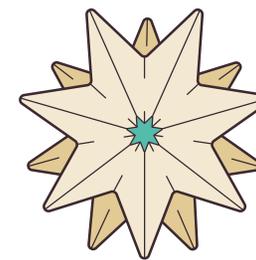
Estilo gráfico

En esta sección se muestran los lineamientos gráficos que no tienen que ver con el webcómic como tal, si no con todas las aplicaciones alrededor de éste, como el sitio web, y para usos en difusión, publicidad, prensa, mercadotecnia y cualquier producto derivado.

Imagotipo

El imagotipo de Niila de las estrellas está conformado por tres elementos:

- ♦ El nombre de la protagonista en tono dorado.
- ♦ El subtítulo, consistente únicamente en tipografía
- ♦ Una estrella fugaz de siete puntas que intersecta el título, un elemento constante en la publicación.
- ♦ Tener en cuenta siempre el área de respeto, que equivale a la anchura del asta de la letra N mayúscula.



→ *emblema*



↑
área de respeto = $1 \times N$

□ N = grosor del asta de la N mayúscula

Usos permitidos

Para usar el imagotipo a una sola tinta, se ha creado un archivo que no tiene sombras. Éste podrá emplearse únicamente en tres tonos, dependiendo de las necesidades del diseño, y siempre tendrá que contrastar con el fondo: blanco 100% para fondos oscuros, negro 95% sobre fondos claros, y dorado (#dfb676) que funciona sobre cualquier fondo.



Hexadecimal

#dfb676

RGB

R: 223 G: 182 B: 118

CMYK

C: 10 M: 35 Y: 60 K: 0



Hexadecimal

#dfb676

RGB

R: 46 G: 45 B: 44

CMYK

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 95



Hexadecimal

#ffffff

RGB

R: 255 G: 255 B: 255

CMYK

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0

Usos no permitidos

- ✦ No modificar las proporciones ni a lo largo ni a lo ancho.
- ✦ No superponer ningún elemento textual o gráfico.
- ✦ No cambiar ninguno de los colores, excepto por las opciones ya mencionadas.
- ✦ No enmarcar el imago tipo ni usar efectos, filtros o acciones sobre éste.
- ✦ No voltear, rotar o espejear el imago tipo.
- ✦ No cortar o dejar fuera de la composición ningún elemento.



Paleta de colores

La paleta de colores está formada por dos muestras principales y cuatro acentos de color. Estos se deberán respetar en todo momento para el diseño de publicidad, merchandising y sitio web.

	
Hexadecimal	
#dfb676	#2e2d2c
RGB	
R: 223 G: 182 B: 118	R: 46 G: 45 B: 44
CMYK	
C: 10 M: 35 Y: 60 K: 0	K: 95%

			
Hexadecimal			
#e0ccae	#54bbab	#46373c	#c8c9df
RGB			
R: 224	R: 84	R: 70	R: 200
G: 204	G: 187	G: 55	G: 201
B: 174	B: 171	B: 60	B: 223
CMYK			
C: 12	C: 85	C: 70	C: 26
M: 23	M: 0	M: 85	M: 22
Y: 34	Y: 45	Y: 65	Y: 5
K: 0	K: 0	K: 35	K: 0

Tipografía

La lectura será de izquierda a derecha, como en los cómics occidentales.

Globos de diálogo

Tanto carteles como globos de diálogo serán sencillos, y en todo momento deberá mantenerse la limpieza y el ancho del trazo. Los globos de diálogo tendrán forma de rectángulos con esquinas redondeadas y apariencia irregular, como dibujados a mano.

Los bocadillos deben tener todos la misma medida en su base (donde se intersectan con el globo). No se cambiará la forma de los globos para enfatizar emociones, éstas deben expresarse únicamente a través de los gestos, posturas y acciones de los personajes. Se podrá cambiar el color de los globos para enfatizar que está hablando algún personaje. Para los diálogos se ha seleccionado la tipografía *Ladylike BB*.

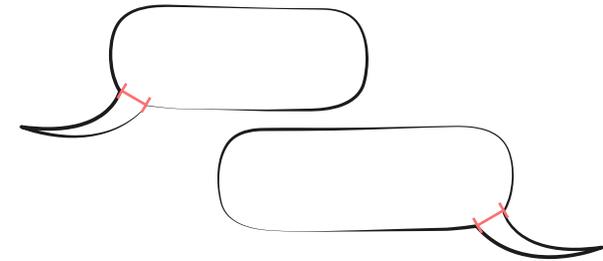
Alternativamente, podrá emplearse la tipografía *Restless Soul BB* para personajes malignos, posesiones o recuerdos vagos. De esta forma, se dará un carácter tenebroso al diálogo sin hacer modificaciones a los globos.

Carteles

Los carteles podrán usarse en blanco con contorno negro o a la inversa dependiendo de los requerimientos de la imagen. Tanto el texto en carteles como las anotaciones no contempladas se usará la familia *Home Planet BB*.

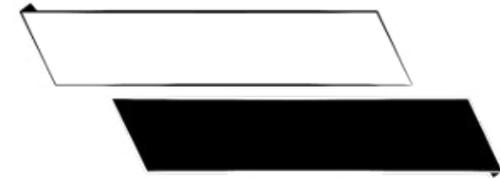
Onomatopeyas

Para las onomatopeyas se ha seleccionado la tipografía **PALOOKA BB**. Éstas deberán usar blanco o negro en contrastante con el fondo para su contorno, y una opacidad del 0% (transparente) en su relleno.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ! ?

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ! ?



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ! ?

BOOM!

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 ! ?**

Estilos de párrafo

Carteles

- ◆ Títulos de capítulos
 - ◇ Fuente: Home Platet BB.
 - ◇ Peso: Bold.
 - ◇ Tamaño: 25 px.
 - ◇ Todo en mayúsculas.
 - ◇ Estilos anidados: Peso regular hasta los dos puntos.
- ◆ Tiempo y locación
 - ◇ Fuente: Home Platet BB.
 - ◇ Peso: Cursiva.
 - ◇ Tamaño: 16 px.
- ◆ Narrativos
 - ◇ Fuente: Home Platet BB.
 - ◇ Peso: Cursiva.
 - ◇ Tamaño: 16 px.
- ◆ Notas del editor
 - ◇ Fuente: Ladylike BB.
 - ◇ Peso: Regular.
 - ◇ Tamaño: 10 px.

Diálogos

- ◆ Fuente: Ladylike BB o *Restless Soul* BB.
- ◆ Peso: Regular
- ◆ Tamaño: 16 px.
- ◆ Interlineado: 15 px.

CAPÍTULO 01: **NEBULOSA**

20 años después

Asteroide B612

"La belleza del mundo que tan pronto perecerá tiene dos filos, uno de risa, otro de angustia, partiendo el corazón en dos."*

**Virginia Woolf*

¿Quién eres tú?

Hace ya tiempo que camino a tu lado.

Texto web

- ◆ Menú
 - ◇ Fuente: Home Planet BB.
 - ◇ Peso: Bold.
 - ◇ Tamaño: 115 px.
 - ◇ Color: #dfb676
- ◆ Títulos
 - ◇ Fuente: Home Planet BB.
 - ◇ Peso: Bold
 - ◇ Tamaño: 60 px.
 - ◇ Color: Blanco
- ◆ Cuerpo de texto
 - ◇ Fuente: Home Planet BB.
 - ◇ Peso: Bold.
 - ◇ Tamaño: 45 px.
 - ◇ Color: Blanco.
- ◆ Enlaces
 - ◇ Fuente: Home Planet BB.
 - ◇ Peso: Bold
 - ◇ Tamaño: 45 px.
 - ◇ Subrayado
- ◆ Página legal
 - ◇ Fuente: Home Planet BB.
 - ◇ Peso: Regular
 - ◇ Tamaño: 35 px.
 - ◇ Color: Blanco.

—MENÚ

Título

“Porque influir en alguien es darle nuestra propia alma. Ello hace que no piense con su verdadera mente y que no sienta sus pasiones naturales. Sus virtudes no son reales para él. Sus pecados, si es que existen, son algo prestado. Se convierte en el eco de una música extraña, en actor de algo que no ha sido escrito por él.”

dandelion.mx

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, bajo las sanciones establecidas en las leyes internacionales, por cualquier medio o procedimiento análogo o digital, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución mediante alquiler o préstamo público.

Formato de guión

- ✦ Cada nueva página del cómic debe escribirse en una página nueva del documento, sin importar si aún hay espacio en la hoja para seguir escribiendo.
- ✦ Las referencias deben agregarse como enlaces acortados en color azul, nunca insertando la imagen en el documento.

→ *Ejemplo:*

TÍTULO DEL CÓMIC #00: “TÍTULO DEL CAPÍTULO” (Capítulo 0 de 0)

Escrito por *ESCRITOR / Año en que se escribe*

Viñeta 01:

Encabezado de escena.

Descripción.

PERSONAJE (Acotación): Diálogo.

Viñeta 02:

Encabezado de escena.

Descripción.

Referencias: <https://ejemplo.com/url-corta>

NIILA DE LAS ESTRELLAS #01: “NEBULOSA” (Capítulo 1 de 3)

Escrito por Montserrat Ruíz Cabañas / 2020

Viñeta 01:

Espacio exterior. Gran plano general.

Se muestra una nebulosa de colores, con una construcción al centro y pequeñas construcciones alrededor de la central.

REINA ITZAAL (Fuera de cuadro): ¿Dónde está Niila?

Viñeta 02:

Exterior, día. Plano general.

Un acercamiento a la ciudad permite ver un desfile. Aunque la mayoría de los participantes son elfos, también hay otros tipos de criaturas.

Referencia: <https://tinyurl.com/y7njqo2o>

Formato de dictamen

- ♦ ¿El guión es suficientemente claro en sus descripciones?

Si No

Elabore:

- ♦ ¿Las referencias son de ayuda para complementar las descripciones?

Si No

Elabore:

- ♦ ¿El lenguaje es adecuado para lectoras de 12 a 15 años?

Si No

Elabore:

- ♦ ¿Los diálogos son claros? ¿Se distinguen los diálogos de pensamientos y otros textos como títulos, locaciones o notas?

Si No

Elabore:

- ♦ ¿La narrativa y la secuencialidad son claras? ¿Se entiende el lugar y momento en que se desarrolla la trama?

Si No

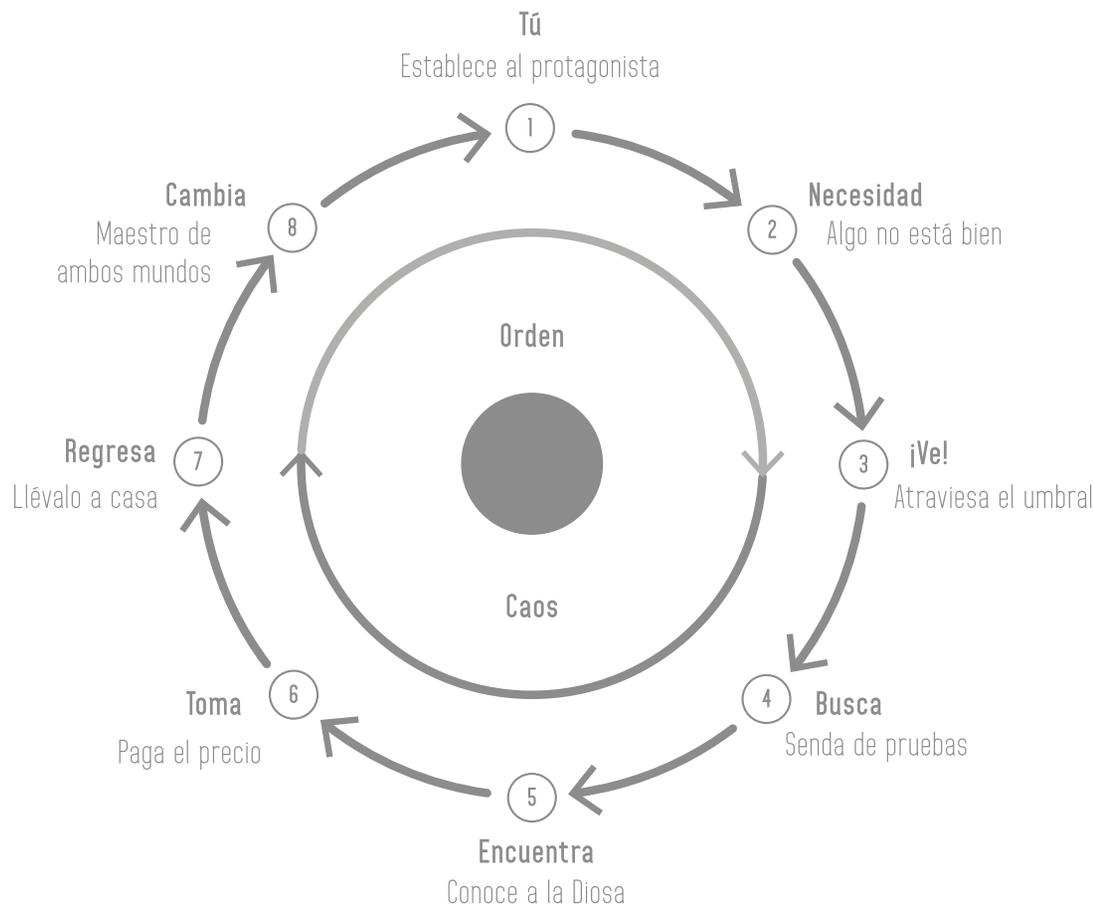
Elabore:

- ♦ ¿El lenguaje visual es suficientemente claro en cuanto a interacciones, situaciones, emociones, expresiones faciales, etc.?

Si No

Elabore:

Anexo II. Argumento



1. Se establece el ambiente en un asteroide habitable, flotando en el espacio exterior. Podemos ver a Senka, un ser con apariencia monstruosa y vaporosa, recoger frutos de un arbusto. De pronto Niila, una muñeca articulada, aparece frente a él con un cuchillo. Se entiende que han estado discutiendo un rato, aunque Senka aparenta tranquilidad. Aprendemos que Niila es una guerrera atrapada en el cuerpo de una muñeca; y que Senka es un oráculo capaz de ver más allá de lo aparente. Niila acusa a Senka de provocar una masacre en Centaurea, su reino de origen, y exige que se devuelva su corazón y su cuerpo. Alguna de las palabras que emplea hace que él se interese por lo que Niila tiene que contar.
2. Intrigado, Senka utiliza sus poderes de oráculo, en un ritual extremadamente doloroso y complicado, para ver el presente del lejano reino de Niila. La nebulosa donde se encuentra su reino ha sido casi completamente con-

sumida por oscuridad, y tomada por sirenas, seres malvados y de pesadilla, aunque sin el intelecto ni los medios para ser los autores intelectuales de la invasión. Ambos entienden que los elfos están ligados a las estrellas, por lo que una masacre de ellos significaría un enfriamiento masivo de estrellas con el potencial de crear un cataclismo en la galaxia. También descubren que la única forma de detener esto es que Niila recupere su cuerpo, libere a su reina (a quien juró proteger) y retomen el control del reino. Senka intenta ver a la persona que provocó la masacre, sin embargo, es interrumpido por Niila que explota de ira al ver la masacre de su pueblo, lo cuál encoleriza al oráculo.

3. Su discusión es interrumpida repentinamente por un barco flotante, que aunque no es gigantesco, es mucho más grande que el propio asteroide donde se encuentran. Senka trata de huir y Niila de perseguirlo, pero son atrapados por una garra mecánica proveniente del barco y arrastrados hacia éste. Por una puerta en la proa, aparece Faigel, una pirata, capitana del barco y, como Niila nota rápidamente, una aliada para coaccionar a Senka para entrar en acción y revertir la oscuridad que está engullendo a la galaxia. No tienen otra opción mas que poner pies en marcha, aunque aún no puedan hacer nada definitivo para contrarrestar lo que está sucediendo.
4. En el camino hacia la nebulosa Centaurea (usando el barco de Faigel), Niila y compañía se enfrentan a diversos peligros: una lluvia de asteroides, encuentros con las sirenas que quieren impedir su llegada a Centaurea, la traición de un miembro de la tripulación de Faigel y hasta un planeta errante. Entre conflictos y descansos, podemos adentrarnos un poco en la historia de Niila y Senka. Como Niila y la reina Itzaal se conocen desde pequeñas y han estado juntas desde entonces, algunas anécdotas de Senka y su pasado con Faigel, aunque es un poco secreto, Niila también puede intuir como es que Senka llegó a convertirse en el ser que es ahora. Las pérdidas durante el camino son irreparables, pero nada puede contra la voluntad de vivir de quienes quedan, para honrar a quienes ya no están.

5. Después de superar estos obstáculos, lo que queda de la tripulación llega a los límites de Centaurea, donde todo es desolador y está cubierto por una especie de melaza oscura que no deja pasar La Luz. Es la oscuridad a la que se refería Niila. Sus brazos se extienden por embarcaciones, edificios y elfos por igual. Solo entrar a los puertos, las sirenas emergen para volver a atacarlos, pero esta vez tienen mejores armas, alimentadas por esa extraña oscuridad. Faigel, Senka y la tripulación pelean contra ellas, y le dicen a Niila que vaya a buscar su cuerpo, e intente recordar lo que sucedió para poder revertirlo. Al consumir los corazones de las sirenas, Senka tiene una pequeña visión, sin entender si es el futuro o el pasado, apenas para entender que Niila está en peligro. Niila encuentra su cuerpo inconsciente en el último lugar que recuerda: la habitación de Itzaal. Al fondo de la habitación, una luz color cian brilla con intensidad, contrastada por la oscuridad. Allí Niila encuentra a Itzaal, sosteniendo una luz, pero esa luz es el corazón de Niila. Fue la reina misma quien comenzó el ataque y permitió que las sirenas y la oscuridad se apoderaran de los puertos, del camino a la capital, del palacio y sus alrededores.
6. Niila trata de hacer entrar en razón a Itzaal. Juntas recuerdan que sucedió para que ella se corrompiera. Finalmente la oscuridad es más fuerte que ella y pide a Niila que huya. Al principio, Niila le hace caso, pero decide no abandonarla y vuelve para intentar pelear y sacar la oscuridad del cuerpo de Itzaal. Senka trata de llegar a donde están Niila e Itzaal, pero mientras más se acerca a la reina, más impenetrable es la oscuridad. Niila e Itzaal pelean, y puede arrebatarse su corazón, lo que le regresa algunas de sus habilidades mágicas (con las que nunca fue muy buena). Senka llega al lugar de la pelea, y en un golpe, Itzaal la envía directo al agujero negro en la cara de del oráculo, mandando a Niila a una extraña y abandonada dimensión.
7. En esta dimensión Niila queda flotando, pero al mismo tiempo la gravedad es mucho más intensa, por lo que el delicado cuerpo de Niila empieza a quebrarse bajo la presión. Ahí Niila puede razonar sobre lo que ha pasado, recor-

dar perfectamente como fue el ataque, y se da cuenta de que ella misma puso su conciencia en el cuerpo de la muñeca. Afuera, en Centaurea, Itzaal comienza a llorar desconsolada y una nueva de oscuridad emerge de ella. Niila está a punto de rendirse cuando se da cuenta de que entonces podría usar esa energía para salir de la dimensión del otro lado de Senka. Al atravesar el portal, su cuerpo de muñeca cae al piso, y en una luz dorada, vuelve a su cuerpo de guerrera pero cambiada (ahora es paladín de Izaar, la diosa de las estrellas).

8. La Luz cubre todo y elimina la conexión entre los elfos e Itzaal, lo que la hace perder poder, y al final la masa oscura se limita a la habitación. Senka, con la muñeca en los brazos, y Niila en su propio cuerpo son expulsados fuera de ésta. Tienen un momento de entendimiento mutuo, y Niila se lanza hacia la oscuridad. Al principio es difícil y doloroso, pero una vez dentro se da cuenta de que está aparentemente vacío. Sus pies pueden tocar el piso, pero no puede verlo. Escucha a lo lejos un llanto. Al seguirlo encuentra a Itzaal pequeña llorando asustada, cuando intenta acercarse esta huye. Caminando encuentra horrores, recuerdos de Itzaal mezclados con pesadillas. Abusos de los que jamás supo, pero también los terrores por los que prometió cuidarla siempre. Al final encuentra a Itzaal atrapada por la oscuridad, aparentemente dormida. Cuando abre los ojos la oscuridad la abraza más fuerte, y otros de sus brazos/tentáculos pelean contra Niila e intentan rodearla. Logran atraparla, pero no pueden herirla. Niila suelta su lanza, y parece ceder un momento, en el que todo se pone oscuro. Vemos la cara de Niila salir con esfuerzo de esa oscuridad y usar toda su energía para caminar hacia Itzaal. Cuando logra tocar su mano, todo se ilumina de nuevo, la oscuridad se contrae hacia si misma hasta quedar solo dentro de Itzaal.

Niila pierde el aura dorada que la rodeaba y pierde el conocimiento. Itzaal desesperadamente busca como ayudar, pero solo puede guiarla de nuevo a la muñeca, con ayuda de Senka, antes de desmayarse ella misma.

9. Al final Niila vuelve a estar dentro de la muñeca, con muchas quebraduras reparadas con oro y nueva ropa a su medida. Durante el enfrentamiento de Niila e Itzaal, los refuerzos llegaron de otros lugares del reino, y los elfos en posibilidad de combatir que habían despertado se unieron a la batalla contra las sirenas. Niila se despide de Faigel y particularmente de Senka

♦ Epílogo:

✧ En lo que parece una mezcla de laboratorio, hospital y tienda mágica, se encuentran encerrados los cuerpos de Niila e Itzaal, vivas pero inmóviles. La sacerdotisa Maaya le explica a Niila porque es peligroso despertarlas, así que las mantendrán así hasta que sepan como combatir la oscuridad dentro de Itzaal, un mal que escapa a ellas, más antiguo y poderoso que por ahora solo pueden mantener cautivo de esa forma.

Anexo III. Guión

NIILA DE LAS ESTRELLAS #1: “NEBULOSA” (Capítulo 1 de 3)

Escrito por Montserrat Ruíz Cabañas / 2020

Viñeta 1:

Espacio exterior. Gran plano general.

Un conjunto de asteroides unidos por puentes colgantes de madera de aspecto desgastado y viejo. Algunos de los asteroides tienen muelles de madera podrida. En uno de los asteroides hay una choza, y en el asteroide más grande, dos grandes pilares de mármol en ruinas con una pileta al centro.

Viñeta 2:

Exterior. Asteroide. Primer plano.

Senka parece más concentrado en su tarea que en la plástica que está sosteniendo.

Globo 1, NIILA: Devuelve mi corazón.

Globo 2, SENKA: Ya te dije que yo no tengo lo que buscas, niño.

Viñeta 3:

Exterior. Asteroide. Primer plano.

Las manos afiladas como cuchillos de Senka recogen frutillos rojos de un arbusto con hojas casi tan afiladas como sus dedos.

Viñeta 4:

Exterior. Asteroide. Plano general.

Una muñeca malhumorada sostiene un cuchillo para mantequilla frente a ella, intentando amenazar a Senka.

Globo 1, NIILA: No tengo dudas de que fuiste tú. Oí a las piratas hablar de tu tendencia a comer corazones. ¡Y no soy un niño!

Globo 2, SENKA: Bueno, niña, niño, lo que seas. Has venido hasta acá en balde, porque yo no tengo tu corazón.

Viñeta 5 y 6:

Exterior. Asteroide. Primer plano.

Senka da media vuelta para internarse en su choza.

Globo 3, NIILA: ¡Tú causaste la masacre en Centaurea y robaste mi corazón!

Globo 4, NIILA: ¡¿Quién más querría el corazón de los elfos de las estrellas?!

Viñeta 7:

Exterior. Asteroide. Primer plano.

Senka se queda parado en el dintel de la puerta y sus velados ojos blancos expresan miedo.

Viñeta 8:

Interior. Choza. Plano general.

De cualquier forma Senka vuelve a su semblante inexpresivo y se interna en su choza.

Viñeta 9:

Exterior. Asteroide. Primer plano.

Niila se nota desconcertada por la actitud de Senka y lo sigue dentro de la choza.

Viñeta 10 y 11:

Interior. Choza. Plano medio.

Senka está sentado en una silla de madera, frente a una mesa del mismo material, comiendo de forma ansiosa los frutos rojos que acaba de recoger. Los frutos rojos no tocan su boca, sino que parece que al acercárselos desaparecen absorbidos por el agujero negro en la cara de Senka.

Viñeta 12 y 13:

Interior. Choza. Plano medio.

Niila se sienta en una silla también, quedando frente a Senka.

Viñeta 14:

Interior. Choza. Plano medio.

Globo 1, NIILA: Si me regresas mi corazón ahora y retiras tu oscuridad de La Nebulosa, no habrá represalias en tu contra.

Globo 2, SENKA: ¿De qué oscuridad estás hablando?

Viñeta 15:

Fade a negro usando la oscuridad de Senka (etérea/vaporosa)

Viñeta 16:

Negro.

Cartel 1, NIILA: “De la oscuridad que lo cubrió todo...”

Cartel 2, NIILA: “...que la cubrió a ella.”

Viñeta 17:

Fade de negro a exterior. Día. Calles de Ciudad Capital en Centaurea. Plano panorámico.

Un desfile élfico que combina elementos religiosos, militares y entretenimiento mágico.

Viñeta 18:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano general.

Itzaal se encuentra en su palco saludando con la mano derecha y sonriendo; tiene en su mano izquierda un cetro que termina en una estrella de siete puntas. Detrás de ella está su guardia, que consta de cinco elfos muy serios, incluyendo a Niila. Todos usan uniforme y lanzas iguales a los de Niila.

Viñeta 19:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano medio.

Itzaal ve de reojo a Niila con una media sonrisa (pícara).

Viñeta 21, 22 y 23:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano general.

Itzaal baja la mano y da la vuelta, hace una seña de que el desfile ha concluido.

Viñeta 24 y 25:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano medio.

La guardia hace una reverencia, dan media vuelta y se retiran por una puerta grande de doble hoja.

Viñeta 26:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano detalle.

Itzaal toma la mano de Niila.

Viñeta 27:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano medio.

Niila se detiene y voltea.

Viñeta 28:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Plano general.

Los otros miembros de la guardia continúan su camino sin mirar atrás.

Viñeta 29:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Primer plano.

Itzaal sonrío de una forma más auténtica y amable esta vez.

Globo 1, ITZAAL: Niila...

Viñeta 30:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Primerísimo primer plano.

Solo puede verse parte de la cara de Itzaal, sus ojos no están en el encuadre.

Globo 2, ITZAAL: ...ayúdame.

Viñeta 31:

Interior. Día. Palco del Palacio Real. Primerísimo primer plano.

La cara de Itzaal se ve distorsionada. Sus venas están hinchadas y negras. Comienza el fade a negro.

Globo 3, ITZAAL: Ayúdame...

Viñeta 32:

Interior. Noche. Choza de Senka. Plano medio.

Niila-muñeca con cara apesadumbrada.

Globo 1, NIILA: Lo siguiente que recuerdo es estar flotando a la deriva, dentro de este cuerpo y sin un corazón. Solo... conciencia.

Globo 2, NIILA: ¿Entiendes a lo que me refiero?

Viñeta 33:

Interior. Noche. Choza de Senka. Plano medio.

Senka parece inmutable, pero ha dejado de comer.

Globo 3, SENKA: Si lo que dices es real--

Viñeta 34 y 35:

Interior. Noche. Choza de Senka. Plano medio.

Senka se levanta repentinamente de su silla y sale corriendo de la choza.

Viñeta 36:

Interior. Noche. Choza de Senka. Plano medio.

Niila se levanta y va detrás de Senka, olvidando el cuchillo en la mesa.

Globo 4, NIILA: ¡Oye!

Viñeta 37:

Interior. Noche. Choza de Senka. Plano detalle.

El cuchillo sobre la mesa.

Viñeta 38:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.

Senka parece flotar a través de los asteroides, atraviesa un puente colgante para llegar al asteroide central.

Globo 1, SENKA: sonidos indescriptibles

Globo 2, NIILA: ¡Espera!

Globo 3, SENKA: más sonidos indescriptibles

Globo 4, NIILA: ¡Tienes que devolver mi corazón para poder regresar y recuperar mi cuerpo! (Si es que aún existe...).

Viñeta 39:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.

Viñeta para mostrar el lugar donde el oráculo hace sus predicciones y tiene visiones:

la pileta al centro del grupo de asteroides.

Viñeta 40:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.

Senka se acerca a la pileta y pone sus manos en el borde, mirando “al cielo”.

Globo 5, SENKA: Si lo que dices es real... si la reina de los elfos de Centaurea ha caído...

Viñeta 41:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.

Entre las estrellas hacia donde voltea a ver Senka, hay un objeto espacial parecido a una nube brillante en tonos verdes y morados.

Viñeta 42:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano detalle.

Acercamiento a la nebulosa.

Viñeta 43:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.

Acercamiento mayor a la nebulosa. Se nota desde lejos cómo la oscuridad está consumiéndola.

Globo 1, SENKA (fuera de cuadro): ...entonces todos estamos perdidos.

Viñeta 44 y 45:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Primerísimo primer plano.

Senka utiliza sus propias manos afiladas para abrir una herida en su pecho, a la altura de su corazón.

Viñeta 46:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano medio.

Niila se posiciona al otro lado de la pileta, mira de frente a Senka.

Viñeta 47:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Primer plano.

Con una mano mantiene abierta la herida y con otra saca su propio corazón del pecho, aún unido por venas y arterias a su cuerpo.

Viñeta 48:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Primer plano.

Senka arranca su corazón de las venas y arterias.

Globo 2, SENKA: AAAAAAAAAA!!!!

Viñeta 49:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Primer plano.

Cara de asombro de Niila.

Viñeta 50:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano detalle.

El corazón de Senka flota sobre la pileta vacía.

Viñeta 51:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano detalle.

La pileta se mancha con la sangre de Senka.

Globo 1, NIILA: ¡NO!

Viñeta 52:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano detalle.

Símbolos se encienden en la pileta.

Viñeta 53:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.
Los mismos símbolos se encienden por todo el asteroide.

Viñeta 54:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano detalle.
Senka regresa el corazón a su lugar.

Viñeta 55:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano frontal.
Senka y Niila se ven de frente. Senka se nota exhausto y Niila, apenas superando el borde de la pileta, se ve asustada y preocupada.
Globo 1, NIILA: ¿Estás --
Globo 2, SENKA: ¡Shhsst! ¡Nunca interrumpas el ritual de un oráculo!

Viñeta 56:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.
Senka toma la lámina de su propio corazón y la engulle.

Viñeta 57:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano general.
Todo en el asteroide se oscurece.
Globo 3, SENKA: Si tuviera tu corazón ¿crees que necesitaría hacer esto?

Viñeta 58 y 59:

Exterior. Espacio exterior. Asteroide de Senka. Primer plano.
Niila voltea a ambos lados, pero no puede ver nada. Comienza a asustarse mucho.

Viñeta 60:

De la oscuridad surge una luz azulada y fría que da paso a una escena.

Viñeta 61, 62 y 63:

Un acercamiento a La Nebulosa. Se ve claramente cómo es cubierta por oscuridad. Pero a diferencia de la oscuridad del asteroide, provocada por Senka, ésta parece casi un líquido espeso que escurre sobre elfos caídos, construcciones y lo va convirtiendo todo en una sola masa.

Cartel 1, SENKA: “Cuando nace, el corazón de un elfo está ligado a una estrella que debe proteger. Si muere el elfo, muere la estrella...”

Cartel 2, NIILA: “Lo sé.

Viñeta 64, 65 y 66:

La escena se aleja, se ven estrellas apagándose.

Viñeta 67:

Negro.

Cartel 3, NIILA: “Con tantas estrellas apagándose por todo el universo--

Cartel 4, SENKA: “El universo se enfriaría tanto que se encogería en sí mismo hasta desaparecer. Como si todo lo que ha existido jamás lo hubiera hecho.

Viñeta 68:

La misma luz azulada da paso a una nueva escena. En ésta se ve a Itzaal sosteniendo a Niila por la mano para que no se vaya.

Viñeta 69:

Interior. Día. Palco real. Plano general.

Itzaal y Niila entran al Palacio por una puerta más pequeña, pero más ornamentada, aún tomadas de la mano, con Itzaal liderando el camino.

Cartel 1, NIILA: “Eso... eso ya pasó.

Viñeta 70:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano general.

Toma de establecimiento.

Cartel 2, SENKA: “Sí, pero ¿lo recuerdas?

Cartel 3, NIILA: “No...

Viñeta 71:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano detalle.

Muñecas de Itzaal, entre las que está la muñeca que ahora es Niila, pero intacta.

Cartel 4, NIILA: “Ese fue el día de su coronación. Se celebró con un desfile.

Viñeta 72:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Itzaal y Niila ríen.

Cartel 5, NIILA: “Me estaba contando cómo casi se caía sobre la sacerdotisa Maaya cuando le pidió que se levantara...

Viñeta 73:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Alguien toca la puerta con fuerza. La habitación se pone oscura.

Viñeta 74:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Niila e Itzaal miran hacia la puerta asustadas. Se oscurece un poco más.

Cartel 6, NIILA: “Le prometí que la protegería...

Viñeta 75:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Niila pone la mano sobre el hombro de Itzaal y sonríe tímidamente. Está un poco más oscuro.

Viñeta 76:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Niila se da la vuelta para salir.

Viñeta 77:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano detalle.

El ambiente está mucho más oscuro. Itzaal toma nuevamente la mano de Niila, esta vez mucho más fuerte, incluso enterrándole las uñas.

Viñeta 78 y 79:

Interior. Día. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Niila voltea, y sonríe con tristeza.

Viñeta 80:

Interior. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Itzaal le devuelve la sonrisa. Algo negro cuelga del techo.

Viñeta 81:

Interior. Habitación de Itzaal. Plano medio.

Algo negro cae entre las dos.

Cartel 1, NIILA: “Le dije...”

Viñeta 82, 83 y 84:

Secuencia de cómo unos objetos punzocortantes atraviesan a Niila por la espalda.

Viñeta 85:

Una bola de luz de unos 5 cm sale del pecho de Niila y es envuelta por oscuridad.

Viñeta 86:

Repentinamente el asteroide se ilumina y desaparece la oscuridad.

Viñeta 87:

Espacio exterior. Asteroide de Senka. Plano frontal.

Niila, irradiando una tenue luz dorada, voltea la pileta, enfurecida.

Globo 1, NIILA: ¡Le dije que todo estaría bien!

Viñeta 88:

Espacio exterior. Asteroide de Senka. Contra picada.

Senka grita enfurecido. Sus ojos se vuelven rojos.

Globo 2, SENKA: ¡Idiota! ¡TE DIJE QUE NUNCA DEBES INTERRUMPIR LA VISIÓN DE UN ORÁCULO!

Viñeta 89:

Senka toma a Niila con fuerza por el cuello, y pone uno de sus dedos afilados en la ya de por sí descarapelada cara de Niila.

Globo 3, SENKA: ¡¿Quién eres y qué buscas realmente?! ¡¿Cómo llegaste a este asteroide?!

Globo 4, SENKA: No hay forma de que hayas sobrevivido a un ataque como ese--

Globo 5, NIILA: No lo hice.

Viñeta 90 y 91:

Plano detalle a la cara de Niila.

Un pedacito de su cara se cae por la presión que ejerce Senka sobre ella.

Globo 6, NIILA: Cuando desperté vi un barco pirata... subí y ellas hablaban de ti--

Viñeta 92:

Exterior. Espacio exterior. Plano detalle.

La proa de un barco.

Globo 1, SENKA: ¿Piratas?

Viñeta 93:

Exterior. Cubierta de un barco espacial. Plano general.

Feigel con casco al timón y parte de su tripulación detrás de ella.

Globo 2, SENKA: ¿Dijiste las piratas?

Viñeta 94:

Senka suelta a Niila

Viñeta 95:

Senka comienza a correr/flotar.

Globo 3, SENKA: ¡Rápido! ¿Cómo llegaste aquí?

Viñeta 96 y 97:

Niila se acomoda su ropita de muñeca y señala extrañada, pero tranquila.

Globo 4, NIILA: En eso.

Viñeta 98:

Plano general.

En uno de los asteroides cercanos a la casa de Senka hay una balsa improvisada, del tamaño que usaría una muñeca. Se ve la sombra del barco sobre el conjunto de asteroides.

Viñeta 99:

Senka se dirige corriendo a donde señala Niila, y ella lo persigue enojada. La sombra

del barco es un poco más evidente.

Globo 1, SENKA: ¡Vete! ¡No me sigas!

Globo 2, NIILA: ¡¿Primero robas mi corazón y ahora intentas robar mi barco?!

Viñeta 100:

Igual a la anterior pero ahora la sombra del barco es muy evidente.

Globo 3, SENKA: ¡Eso no es un barco!

Globo 4, NIILA: ¡No me importa! ¡Deja de correr!

Viñeta 101 y 102:

Llegan a la balsita y suben. La sombra del barco los cubre por completo.

Viñeta 103:

Acercamiento a la proa del barco.

Viñeta 104:

Se abre el encuadre para ver la mayor parte del barco y las pequeñas figuras de Senka y Niila al frente.

Globo 5, ALTAVOZ DEL BARCO: ¡Senka! ¡¿Estás huyendo de mí, cobarde?!

Viñeta 105 y 106:

Una garra sostenida al barco por un cable metálico sale despedida de éste.

Viñeta 107:

La garra atrapa la pequeña balsa.

Globo 1, NIILA: ¡¿Qué demonios--

Globo 2, SENKA: ¡Está loca! ¡Esa mujer está loca!

Viñeta 108 y 109:

La garra regresa al barco jalada por el cable, llevando consigo al botecito, a Senka y a Niila.

Globo 3, NIILA Y SENKA: ¡AAAAAHHHHHH!

Viñeta 110:

Una compuerta con escaleras se abre en el barco.

Viñeta 111:

La silueta de Faigel con su casco medio oculta por vapor.

Todo el panel:

Faigel con su casco, los brazos cruzados y una actitud muy “I won, bitch”. Atrás de ella se ve parte del barco, más detallado.

Globo 1, FAIGEL: Hola, Senka. (¿No extrañaste a tu cliente más fiel?)

Cartel 1: Continuará...

Fin del capítulo 1

Anexo IV. Procesos

Exploración de personajes



1



2



3



1



2



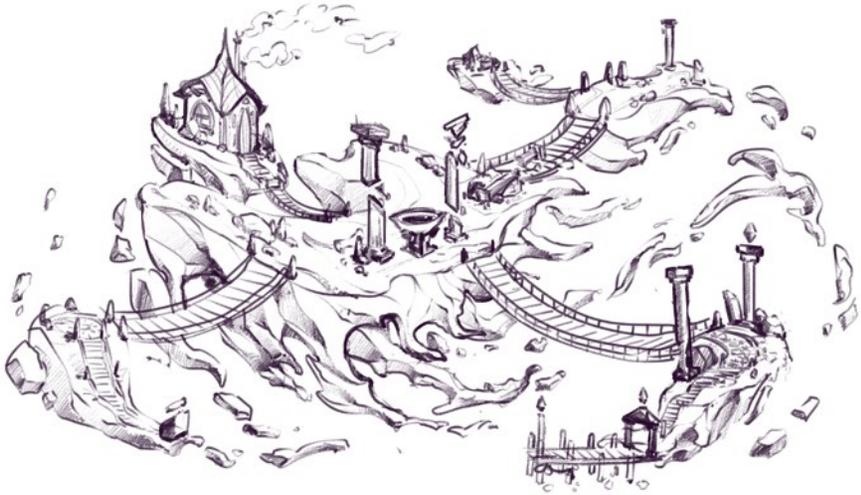
3

→ 1-3 Spawewalker. 4-6 Gemini's Daughter. 7 Pedro Ferreyro

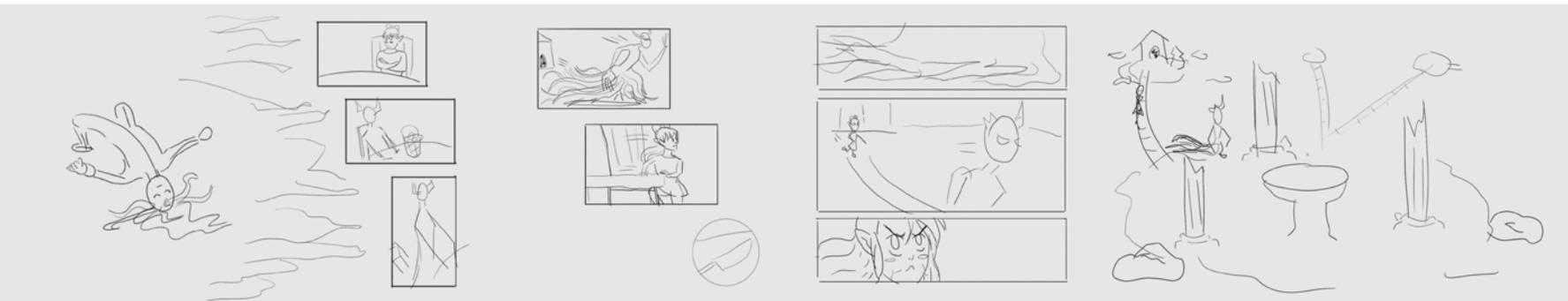
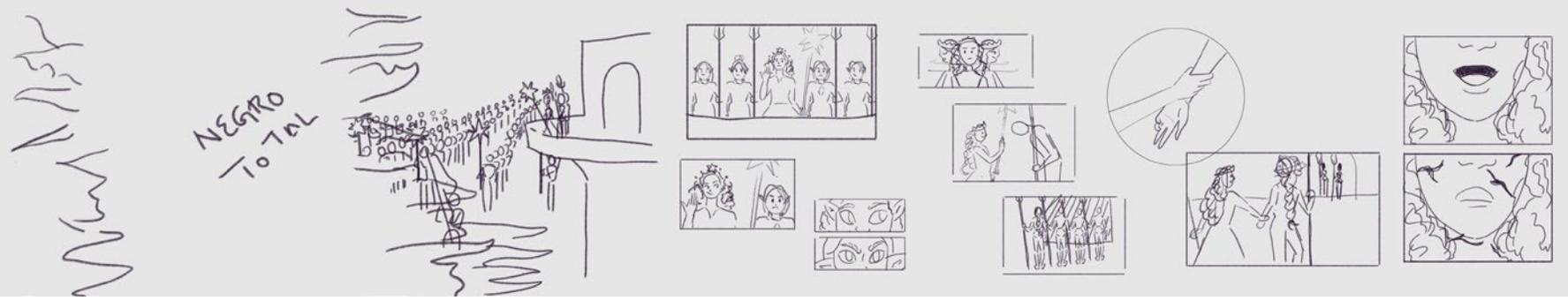
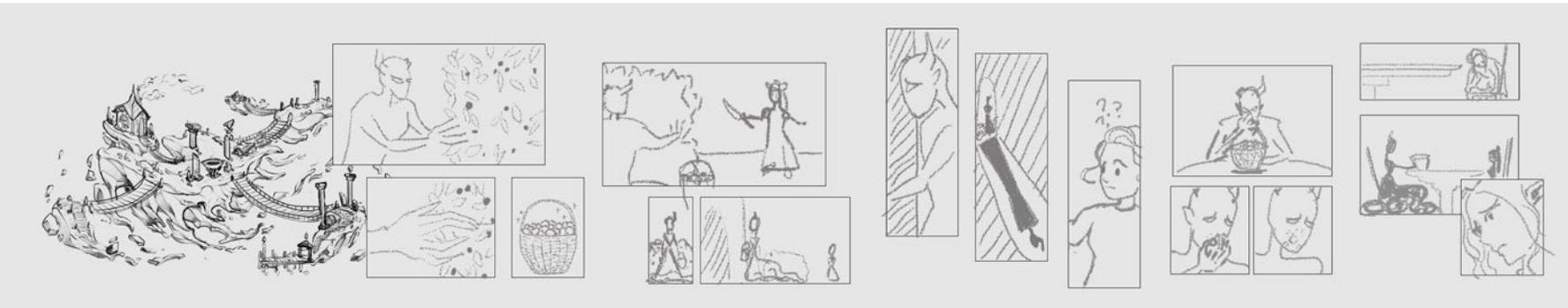
Exploración de personajes



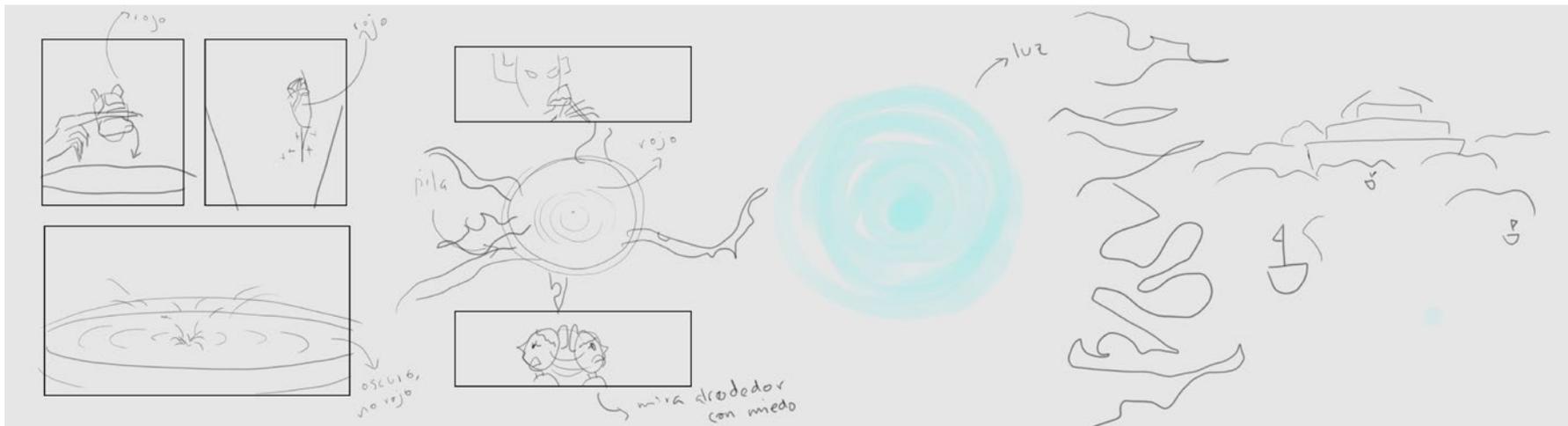
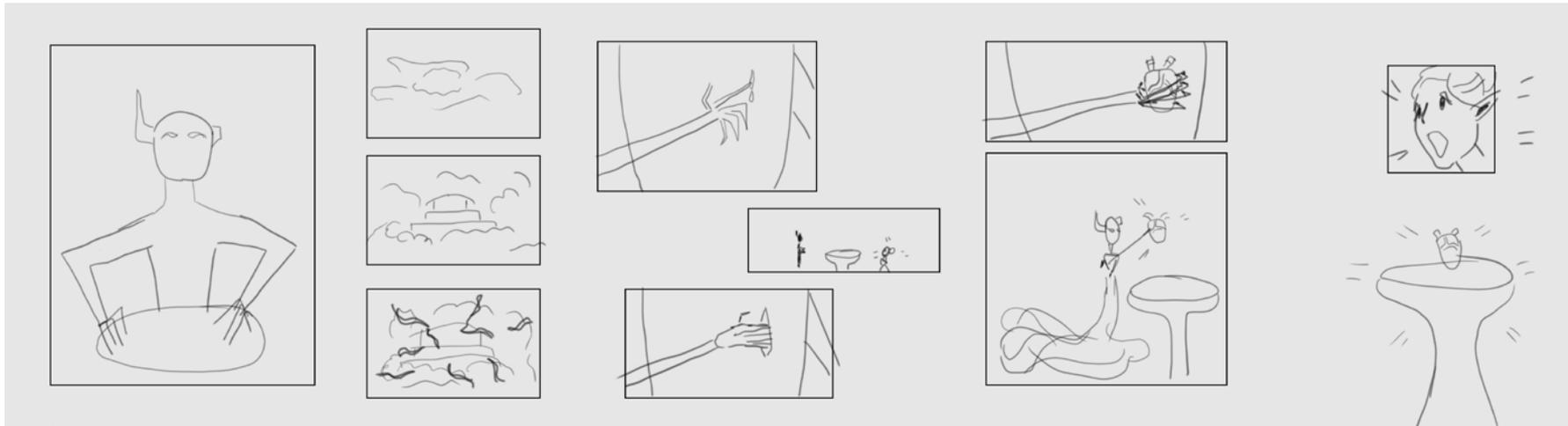
Exploración del mundo



Guión gráfico



Guión gráfico



Anexo V. Registro de obra





Dirección del Registro Público del Derecho de Autor

**CONSTANCIA DE
REGISTRO DE OBRA
PROVISIONAL**

18/12/2020
Número de Registro Provisional: 9865
Tipo de obra: LITERARIA

RUIZ CABAÑAS CHAVEZ MONTSERRAT

Con fundamento en lo dispuesto en los artículos 163, 168 y 209 fracción III de la Ley Federal del Derecho de Autor 57, 59, 64 y 105 de su Reglamento, así como en el artículo 28, tercer párrafo, de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, se tiene por recibida la solicitud de registro de obra, vía electrónica, y anexos que acompaña a la misma, para su atención y desahogo, en términos de lo dispuesto en el artículo tercero del Acuerdo de fecha 3 de abril de 2020, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 17 de los mismos mes y año, en relación con los publicados el 30 de octubre del mismo año.

Habiéndose realizado por esta autoridad el estudio de forma y fondo respectivo, en términos de la Ley Federal del Derecho de Autor y su Reglamento, se le comunica que se tiene por presentada la solicitud de referencia y por registrada, de manera provisional, bajo el folio que se indica en el presente documento, por lo que, se le informa que cuenta con un término de 180 días naturales o bien en la fecha que para el efecto se señale, para concluir su trámite, debiendo presentar los documentos originales correspondientes y consecuentemente, le sea entregado el Certificado de Registro. Es importante hacer de su conocimiento que, de no dar seguimiento al trámite hasta su conclusión en los términos que en este párrafo se señalan, esta autoridad lo tendrá por no presentado.

Se le aclara que podrá solicitar su cita en línea para la entrega de su certificado de inscripción una vez transcurrido 15 días a partir de la fecha de expedición de esta constancia.

Datos de la obra materia de la solicitud de registro:
Autor: RUIZ CABAÑAS CHAVEZ MONTSERRAT
Título: NIILA DE LAS ESTRELLAS. CAPÍTULO 01: NEBULOSA
Rama: LITERARIA
Titular: RUIZ CABAÑAS CHAVEZ MONTSERRAT



Jesús Parets Gómez
 Director del Registro Público del Derecho de Autor
 Puebla 143, piso 3, col. Roma Norte |
 Alcaldía Cuauhtémoc | Ciudad de México | C.P. 06700
 Teléfono: +52 (55) 3601 8200 ext. 69362 o 3601 8209

Dirección de Registro Público del Derecho de Autor
 jesus.parets@cultura.gob.mx

Con fundamento en lo dispuesto en los artículos 28 tercer párrafo y 69-C, último párrafo, en relación con el diverso 35 último párrafo, todos ellos de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, el presente documento no contiene firma autógrafa debido a la emergencia sanitaria, por lo que existe impedimento para imprimirlo, suscribirlo y escanearlo, CON embargo, se reconoce y ratifica su contenido. Para verificación de la presente constancia ponerse en contacto con el Director del Registro Público del Derecho de Autor.

Si su trámite proviene de algún Estado de la República, podrá enviar los documentos originales a través de la Delegación Federal de la SEP perteneciente a su estado o por mensajería de pago (guía de prepago) y, consecuentemente, le sea enviado el certificado de registro.



Anexo V. Contrato

CONTRATO DE OBRA POR ENCARGO

Al amparo del artículo 83 de la ley federal de derecho de autor, que celebran, por una parte Montserrat Ruiz Cabañas Chávez, la que en lo sucesivo se le denominará “EL CLIENTE”, y por la otra parte Pedro A. Cárdenas Ferreyro, a quien en lo sucesivo se denominará “EL ARTISTA”, al tenor de las siguientes declaraciones y cláusulas.

Declaraciones

I. Declara el CLIENTE

- A. Ser de nacionalidad mexicana, mayor de edad, en pleno uso y goce de sus facultades y derechos, por ende no tiene impedimento legal alguno.
- B. Que es su deseo encargar al artista la elaboración de 99 viñetas de cómic en el estilo previamente discutido por las partes; y se nombrarán “Niila viñetas”, descritas en la cláusula 2ª denominada de ahora en adelante la “OBRA”.
- C. Que para cumplimiento del presente contrato señala como domicilio el indicado en: [REDACTED]

II. Declara EL ARTISTA

- A. Ser de Nacionalidad mexicana, mayor de edad, en pleno uso y goce de sus facultades y derechos, por ende no tiene impedimento legal alguno.
- B. Que su participación especial y remunerada, a la cual se refiere este contrato, se sujeta a lo dispuesto en la Ley Federal de Derechos de Autor.
- C. Que para cumplimiento de este contrato señalan como domicilio el indicado en: [REDACTED]

Claúsulas

PRIMERA.- Las partes concuerdan que el objeto del presente contrato es la realización de la obra titulada “NIILA VIÑETAS”.

SEGUNDA.- Las partes acuerdan que el ARTISTA, se obliga a realizar la obra de acuerdo con las características específicas y establecidas por el CLIENTE.

1. Tamaño, resolución y formato de imagen: Todas las páginas deberán ser en escala de grises con una resolución mínima de 150 dpi (*dots per inch*)

en formato .psd de 1920 x 1080 px. Son páginas de cómic realizadas con base en las expresiones, diálogos, descripciones y situaciones expresados en el guión que el CLIENTE proveerá al ARTISTA.

1.2 Modo de entrega: Se entregarán via correo electrónico.

TERCERA.- El CLIENTE entregará al ARTISTA, la cantidad de [REDACTED] ([REDACTED] 00/100 M.N.), como pago por la realización de obra mencionada, así como la cantidad de [REDACTED] ([REDACTED] 00/100 M.N.), como pago de uso de licencia de la obra por 20 años.

CUARTA.- El ARTISTA manifiesta que, conforme al Artículo 30 contenido en la Ley de la materia, el CLIENTE, tendrá el uso, disfrute y explotación lucrativa de la OBRA, por el periodo de 20 años.

QUINTA.- El ARTISTA se compromete a no publicar la OBRA por su cuenta, ni darla a editar a otra persona diferente a el CLIENTE, de conformidad a lo pactado en la Clausula Cuarta del presente contrato, durante el tiempo determinado en la clausula anterior.

SEXTA.- Para la interpretación y cumplimiento de este contrato, así como lo previsto en el mismo, las partes se someten a la jurisdicción de los Tribunales Federales de la Ciudad de México, así como a las disposiciones contenidas en la Ley de la materia, y en el Código Civil del Estado de Morelos.

Leído que fue el presente contrato y enteradas las partes de su contenido y alcance, lo firman y ratifican en cuernavaca, morelos el día [REDACTED].

CLIENTE

ARTISTA

Montserrat Ruiz Cabañas C.

Pedro A. Cárdenas Ferreyro

Anexo VI. Votos aprobatorios

26 de abril 2021

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil
Coordinador de la Maestría en Producción Editorial
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **Niila de las estrellas. Narrativa gráfica digital** que presenta:

Montserrat Ruíz Cabañas Chávez

para obtener el grado de Maestro/a en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

- La investigación es muy completa, los objetivos, justificaciones de cada decisión y procesos están sobradamente explicados y, además, abarca áreas del comercio digital pertinentes en este tipo de investigación.
- La tesis está bien redactada y ha incluido las correcciones solicitadas con anterioridad.
- El proyecto es original y propositivo ante nuevos mercados.
- El producto editorial es innovador y demuestra cómo pueden insertarse estos productos editoriales digitales en un mercado en constante cambio.

Sin más por el momento, quedo de usted

Marina Ruiz Rodríguez



Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

MARINA RUIZ RODRIGUEZ | Fecha:2021-05-30 03:17:16 | Firmante
ATSrCZUGYumOZm1xeE8iyyOFW8BA1d3D1WvE1y0Y9h8B7m9+y6D5d+nw5kpyyDIMVITXGYSgCTeCOqHFLkajj4qM8cWf6w6K3wbG60NT88LxIM2ntt7oHMMs303pVaZy+HU
gWF1Sbjw9n8PvCzZJAH5hYHL+KbSscBBAJktWmHvJQK4RkW9Qb5vswRWGdfwAhkndTSMPOdHkfe2r44Yv4N7EwSSSjmvjve+sewKQOnely5h7M8G7FKGGSST+Lxggg
Ns3OjrwJdJHwG7VqisPmsuSgrSrxW3Xqb2aKZcUYBZuoP1Tt4BQOawc0kVdzN1WMOaA==



Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

7SknPq

<https://efirma.uaem.mx/hoRepuo/nltCJZlqhopBZaw7Te3EgGSug49gmY>

UA
EM

Una universidad de excelencia

RECTORÍA
2017-2023

Cuernavaca, 21 de abril de 2021.

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil
Coordinador de la Maestría en Producción Editorial
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis
Niña de las estrellas. Narrativa gráfica digital
que presenta:

MONTSERRAT RUÍZ CABAÑAS CHÁVEZ

para obtener el grado de Maestra en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi voto
aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en
lo siguientes:

Justifico esta resolución a partir del cumplimiento de la tesis de este
producto editorial que presenta al maestrante de manera clara. Siguiendo sus
avances es les hicieron recomendaciones ha logrado tener una tesis y un
producto editorial competentes.

Atentamente,

DRA. LYDIA GUADALUPE
ELIZALDE Y VALDES
ETIC Facultad de Artes
NAB Maestría en Producción Editorial



Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico
LYDIA GUADALUPE ELIZALDE Y VALDES | Fecha:2021-04-21 13:39:03 | Firmante
3CB94S9Nlu7yZ58FvT8jxQ2aJjmcyMMPY0B-hmoSCWtTxCPy6LUThRVrSvmbFOTG8egONuJFX3iXmJyTC83qJQdLlVGuHPhmD54-ztqfHnreOSYibKdRe6LL5yFHVP
u2o57QgXK75WepiML2d/AnTMOUINS6TmJmMugZ7xYVGluzXUShvAXjkdS7pMx3Hwo00DEpxg3bGRonXmdOJkcClu8lPdg6+97CYsShfYbRlV2V3kBD9dFA2Gj3JVC5
dSakob4RlnACn0XlMEd3aFAZ4bM1FebUnTDnxqJESGJXvkkXlWgQIFp6Agnb31aBg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



DpVNw6

<https://efirma.uaem.mx/hc/Repudio/sbX0vws8OwBxFA7AREdg0XlvFpDj4e6>



Una universidad de excelencia

RECTORÍA
2017-2023



Instituto de Ciencias de la Educación

Cuernavaca, Morelos, 3 de junio de 2021

Asunto: Voto aprobatorio tesis Montserrat Ruíz Cabañas Chávez

DR. RODRIGO BAZÁN BONFIL
COORDINADOR DE LA MAESTRÍA EN PRODUCCIÓN EDITORIAL
CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
PRESENTE

Por medio del presente le comunico que he revisado la tesis que lleva por título **Niila de las estrellas. Narrativa gráfica digital**, que presenta:

Montserrat Ruíz Cabañas Chávez

para obtener el grado de Maestra en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada, por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

El documento cuenta con todos los apartados que justifican teórica y técnicamente el proyecto, así como una amplia y detallada descripción del mismo desde las perspectivas narrativa, estética, político-cultural, técnico-organizativa y económica. Si bien hay detalles menores de redacción y ortotipográficos, los he señalado en el documento y estoy segura de que la autora los resolverá.

La estudiante ha atendido las observaciones que se le han formulado a lo largo de su proceso formativo y el producto resultante y asociado a la tesis en cuestión, es atractivo y pertinente en función de las lógicas actuales de consumo y de mercado, además de aprovechar de forma adecuada las características del medio digital elegido para su difusión, tanto en su formato como en su funcionalidad y estética.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

Atentamente
Por una humanidad culta
Una universidad de excelencia

DRA. MARÍA LUISA ZORRILLA ABASCAL
Profesora-Investigadora de Tiempo Completo Asociada "C"
Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)

Av. Universidad 1001 Edificio 3, Col. Chamilpa, Cuernavaca, Morelos, México, 62209
 Tel. +52 (777) 329 70 00 ext. 3290 maria.zorrilla@uaem.mx

**UA
EM**

Una universidad de excelencia

RECTORÍA
2017-2023



Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

MARIA LUISA ZORRILLA ABASCAL | Fecha:2021-12-16 18:48:40 | Firmante
 C1CzJpCvXKqGSW2KIAQIEJleaa11WwqSuuzs9iDNaCQRgnYwH+Y6GMOsPnL0x7W7FzuzzJqZxYV3iGqHQ9+IckW/Cqrs2AIPJjQcTtaOxvdKt09+csKIAveP9mZaNAPEr2b
 SqOHCpwY1IKy3koETwcJwRML4IQJtp8TirsWuUqwT40IVshDWUK6TazSLbdOCTVUMr6B+aq7HCo8RCDiggiV9NlyNMn0b4OQE9+6Izoh6ZB+eTH3P23h8KqL85WTSfSgaw
 YXbdMjontz86dDq2dS8jNzNQ0Zktg7OoxdQ25z4dTADMsp8R+H5vqU1In7XDH70rQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
 escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



d0e7An4ZI

<https://efirma.uaem.mx/noReputio/bkPshzMZQUqzSvAINusho48wF5HoikPy>

**UA
EM**

Una universidad de excelencia

RECTORÍA
2017-2023

20/08/2021

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil
 Coordinador de la Maestría en Producción Editorial
 Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
 Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
 Universidad Autónoma del Estado de Morelos
 PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **Niila de las estrellas. Narrativa gráfica digital** que presenta:

Montserrat Ruiz Cabañas Chávez

para obtener el grado de Maestra en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

Desde mi perspectiva Montserrat ha terminado su producto y documento de tesis de manera aceptable.

Sin más por el momento, quedo de usted

Dr. Julio César García Rabadán



Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

JULIO CESAR GARCIA RABADAN | Fecha:2021-12-15 11:41:23 | Firmante
 FpjdAPrhShYizSdaB5rhvUUX3RiYUNgprVseEbmnp3vAaP8xPCzrtwSg1U8Cn3LG+43AeYy3SLJKUCwNvXrHgebWCav68LpRTOA+5f8ydtMRFKdGJQW03OD4esJyflGmjHLLF1
 d0G3x5U600i0PXh97LQnRzwybkIFtBJOYYTYEwJY8vFnGhpfzKA26JKprczqqlSSDm9uwNZViD5y9+6m+k05eqSVVJ17ID0FCYFKnqR1wayEloagclUJ3m15dm10sSLR8
 YozmDjXv6E50axQu0kp/uvvQhwrqV8G3JcbX556C+tm2eP5yIG57ORHFhuSlg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
 escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



kML0oKaEC

<https://efirma.uaem.mx/hc/Repudio/xCYjw9tgJllawHhRvCK9levpMPSzobb>

**UA
EM**

Una universidad de excelencia

RECTORIA
2017-2023

Cuernavaca, Morelos a 17 de mayo de 2021.

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil
 Coordinador de la Maestría en Producción Editorial
 Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
 Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
 Universidad Autónoma del Estado de Morelos
 PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **Niila de las estrellas. Narrativa**

gráfica digital que presenta:

Lic. Montserrat Ruíz Cabañas Chávez

para obtener el grado de Maestro/a en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

La tesis refleja un claro manejo de los conceptos, con una eficiente argumentación de la toma de decisiones en torno a la gestión, diseño y cuidado de la edición de la obra, haciendo evidente la favorable aplicación de los conocimientos adquiridos durante el posgrado, proponiendo una pieza editorial de calidad. Con base en lo anterior, considero que cumple con todos los requisitos establecidos en los lineamientos de titulación del Plan de Estudios de la Maestría en Producción Editorial.

Sin más por el momento, quedo de usted

Dr. Fernando Garcés Poó



Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

FERNANDO GARCÉS POÓ | Fecha:2021-05-17 10:33:14 | Firmante
 qz7Uc690SEJRN8rUQ+eEKyOhDySVz2L2z5Nms9MYEntUmyQFqF1JVPtUjFHrTKkLlpurlw4UI923KJTCrHMeT5A3WBI8NwzVg+7LhgITv+Pbc8PM6blLwRCTMw6Nz5zBT
 KxS6N4B9e2wIHUdQWDRcZe8C4vYw9OhGxQ3SEDe8BMq88Mjk5zqP6+4WjnN26a+biMvb+YngsDAU8lQCqPUHdPwEjagIHXPtXGqPcPwmm29G0lPTc5h09PzHTK/
 v8572Zz2xUoNH3aeCGx+5wb/pglG46CBP1pT8RqvwUuX475DbOaud388vTbZl8glLlj+TZazQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



ALxVII

<https://efirma.uaem.mx/nc/Repudio/1du7DUuvYAzTzTMukk3EVxqzZWuB0kP>

UA
EM

Una universidad de excelencia

RECTORIA
2017-2023