

# TFG

---

## LA LOTERÍA.

PROYECTO DE PREPRODUCCIÓN DE CÓMIC.

Presentado por Nuria Pérez Martínez

Tutor: Joaquín Aldás

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Producción de un dossier de cómic sobre las dificultades que sufren los pacientes de Esclerosis Lateral Amiotrófica familiar en España. Esta problemática estará enmarcada dentro de una narrativa de ficción realista, siguiendo las pautas de la novela de aprendizaje. La memoria documenta la elaboración de un primer capítulo del producto final. En ella se incluye elementos de la preproducción, es decir, el guion, storyboard, diseño de personajes y diseño de escenarios; así como dibujo a lápiz, entintado y colorización de 8 páginas.

Palabras clave: Cómic, *Dossier*, Esclerosis Lateral Amiotrófica, Preproducción, Ilustración

## SUMMARY AND KEY WORDS

Production of a comic book dossier on the issues faced by familial Amyotrophic Lateral Sclerosis patients in Spain. This problem will be framed within a realistic fictional narrative, following the guidelines of the coming-of-age novel. The report documents the development of the first chapter out of the final product. It includes elements of pre-production, such as the script, storyboard, character design and set design; as well as the pencil drawing, inking and coloring of 8 pages.

Key words: Comic Book, Comic Book Dossier, Amyotrophic Lateral Sclerosis, Pre-production, Illustration.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Nuria Pérez Martínez. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2017/2021 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma

Fecha: 19 de Julio de 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nuria Pérez', with a long horizontal stroke extending to the left.

## AGRADECIMIENTOS

A Nacho y los Aroca, por ser protagonistas e inspiración. Que en paz descansen.

A Amparo Martínez, Pepe Jiménez Aroca, Alejandro Bayo, Pura Ferrer y Joaquín Alcoy, por compartir vuestras historias. A Mercedes de ADELA Comunidad Valenciana por su atención

A Ximo Aldás por la amabilidad, dedicación y paciencia.

A mi familia por tener que aguantarme estresada.

A mis abuelas por todo lo que sé.

A Águeda y Maria por enseñarme vuestros lugares para pensar.

# ÍNDICE

1. Introducción	7
2. Objetivos	9
3. Metodología	9
4. Justificación del proyecto: la representación importa	11
5. Medio: Cómic	13
5.1 El arte secuencial a través de la Historia	14
6. Tema: Esclerosis Lateral Amiotrófica	17
6.1 Impacto socioeconómico en España	19
7. Narrativa: Género de aprendizaje	21
7.1 Bildungsroman en el cómic	22
8. Preproducción	22
8.1 Cronograma	24
8.2 Búsqueda de referentes	24
8.2.1. Referencias temáticas	24
8.2.2. Referencias de género	25
8.2.3 Referencias estéticas	25
8.3 Historia	26
8.4 Guion literario	27
8.5 Guion técnico	28
8.5.1. Planificación de páginas	29
8.6 Aproximación gráfica	29
8.6.1 Bocetos	29
8.6.2 Diseño de personajes	29-30
8.6.3 Diseño de escenarios	31
9. Producción	32
9.1 <i>Storyboard</i>	32
9.2 Páginas a lápiz	32
9.3 Páginas a tinta	32
9.4 Páginas a color	32
9.5 Producto final	33
9.5.1 Rotulación	33
9.5.2 Maquetación y arte final	33
10. Futuro del proyecto	34
11. Presupuesto	35-36
12. Conclusiones	37
13. Bibliografía	38
13.1 Informes	38
13.2 Tesis	38
13.3 Videografía	39
13.4 Webgrafía	39
13.5 Webminario	39

14. Índice de imágenes	40-41
15. Anexos	42

# 1. INTRODUCCIÓN

En España hay actualmente unos 4.000 enfermos de ELA. A pesar de ser la afección neurodegenerativa más común en nuestro país, sigue considerándose una enfermedad rara. Una de las cualidades de este tipo de enfermedades es que son tan poco frecuentes que el sistema sanitario no es capaz de afrontar su tratamiento ni investigación. Otra característica es que los pacientes se sienten invisibilizados socialmente. En la era de la globalización, la representación en los medios de comunicación audiovisual es fundamental para erradicar este problema, y así visibilizar y divulgar las características del ELA y las dificultades de los afectados.

El cómic es un medio idóneo para este trabajo, pues combina la posibilidad de una narración compleja con una ilustración secuencial con una gran libertad estética. A pesar de sus aspectos positivos, la elaboración de una historieta supone una cantidad de trabajo superior a la que indica la normativa de un Trabajo de Final de Grado. La preproducción en otros campos artísticos suele convertirse en los cimientos del proyecto. En Animación 2D, la Biblia supone el documento más importante en la realización de una serie. No obstante, en el ámbito del cómic, la preproducción es bastante menos extensa. Se elabora —por regla general— el guion, *storyboard*, diseño de personajes principales y diseño del escenario más importante. El resto de elementos se trabajan durante el proceso. Por ello, encontramos más adecuado para un Trabajo de Final de Grado la realización de un *dossier*.

Un *dosier*<sup>1</sup> es un tipo de documento empleado en el ámbito editorial del cómic para empezar a difundir el proyecto en un estadio inicial del mismo. Depende del mercado en el que se trabaje, abarca de 4 a 10 páginas. Es común realizar una sola escena o capítulo para este documento. Así pues, hemos decidido dividir las etapas del desarrollo del *dossier* de este modo:

- Guion
- Diseño de personajes
- Diseño de escenarios
- Storyboard*
- Dibujo a lápiz
- Dibujo a tinta
- Dibujo a color

En una etapa previa a la producción del *dossier*, encontramos una fase previa de investigación. Esta consiste en estudiar datos ya publicados sobre

---

<sup>1</sup> Del francés *dossier*. Utilizaremos ambas denominaciones desde este punto en adelante para referirnos a este tipo de documento.

la enfermedad, recolectar testimonios y encuestas; sin olvidar el analizar las características de la novela de aprendizaje y la representación del ELA y otras enfermedades degenerativas en otras obras.

El proyecto ha sido concebido bajo el marco de un encargo propio. Sin embargo, su naturaleza da pie a que, contando con los medios adecuados, pueda seguir desarrollándose en un futuro.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo primordial de este proyecto es la creación de un *dossier* de cómic sobre la Esclerosis Lateral Amiotrófica familiar en España, atendiendo especialmente a las repercusiones socioeconómicas de la misma. De igual modo, se consideran, según su naturaleza, dos tipos de objetivos en la elaboración de este proyecto: Principales y secundarios.

Los objetivos principales consisten en:

- Divulgar las características de la enfermedad
- Visibilizar las dificultades a las que se enfrentan los pacientes
- Criticar determinadas gestiones por parte de las autoridades.

Los objetivos secundarios se califican así por adquirir un matiz personal. Son los siguientes:

- Adquirir conocimientos sobre la elaboración de cómic
- Generar material para mi portafolio
- Rendir homenaje a un miembro de mi familia que padeció ELA.

## 3. METODOLOGÍA

En cuanto al método proyectual de este trabajo, es necesario dividir el procedimiento en dos grupos: documentación y elaboración.

La fase de documentación abarca toda la investigación previa en relación a los tres pilares del proyecto: el conocimiento científico sobre la enfermedad, las características de la narrativa especializada en el género de aprendizaje y la elaboración de cómic.

En primer lugar, es fundamental indagar sobre las características, epidemiología, causas y variantes de la Esclerosis Lateral Amiotrófica, así como las secuelas sociales y económicas de esta en nuestro país. Para ello, se debe leer artículos médicos especializados. Otra táctica a emplear es la recolección de encuestas y entrevistas con personas que se han visto afectadas por la enfermedad en mayor o menor grado. La información proporcionada por un paciente es tan necesaria como la de una psicóloga de una asociación de ELA o un cuidador externo. La rigurosidad de los datos adquiridos en esta parte del proceso garantizará la verosimilitud del mensaje a transmitir: la esclerosis es, objetivamente, una enfermedad tan invisibilizada como complicada.

En segundo lugar, al analizar las propiedades estructurales y narrativas del género de aprendizaje, podemos asimilarlas y emplearlas para contar el relato de manera óptima. Para ello, vamos a consumir contenido audiovisual de

esta variedad narrativa para así extraer sus particularidades; así como consultar bibliografía especializada.

En tercer lugar, necesitamos conocer los métodos, lenguajes, estilos y técnicas inherentes al cómic. También es necesario entender cómo escribir guion de cómic y los pasos a seguir en relación a la elaboración de un dossier.

Una vez finalizada la fase de documentación, comienza el aspecto más práctico del Trabajo de Final de Grado. La fase de elaboración consiste en el desarrollo del dossier y puede dividirse en preproducción, producción y arte final.

Para comenzar la preproducción se establece un cronograma que delimite temporalmente los distintos procesos del proyecto. Seguidamente, seleccionamos una serie de referentes y elaboramos los guiones literarios y técnicos. El relato debe de contemplar la historia completa en términos más generales, mientras que el fragmento que comprende el *dossier* de forma más detallada. Posteriormente, se redacta la planificación de páginas y comenzamos a experimentar con el diseño de personajes y fondos, para establecer la línea gráfica a seguir.

A continuación, iniciamos la producción del dossier. Usando los programas de Adobe Photoshop y Procreate, trasladamos la planificación de página a un *storyboard*, prestando atención a los ritmos narrativos, la configuración de planos y viñetas y los pesos visuales. Después, llevamos a cabo consecutivamente la realización de páginas a lápiz, entintado y colorización, añadiendo las mejoras pertinentes.

Por último, rotulamos las páginas y se ultiman los detalles de maquetación para que el producto final esté preparado. En todos los procesos previos llevamos a cabo una revisión antes de pasar a la siguiente fase.

## 4. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO: LA REPRESENTACION IMPORTA



Fig 1. Cartel promocional de la película “Gleason” (Clay Tweel, 2016)

Desde hace una década, se viene denunciando que la falta de diversidad representada en la ficción sigue siendo un problema para las minorías, diferenciadas en aspectos como género, etnia, orientación sexual, religión y discapacidad. Estas responden a las desigualdades estructurales del sistema socioeconómico actual. Por ende, predominan en las relaciones sociales los asuntos de la clase privilegiada (personas blancas, heterosexuales, cisgénero y ricas, generalmente hombres) por encima del resto. Esto se ve, por tanto, reflejado en la presencia en los medios. Si en un espacio ficticio algunas realidades diversas no son mostradas, el espectador puede concebir que no existe en el mundo real o bien mostrar menos interés, especialmente teniendo en cuenta que internaliza lo que ve. Y si algo no es visto, es olvidado.

Observemos un caso concreto: el de la representación de la población hispana en Estados Unidos. Aproximadamente el 18.7% de la población total es de origen hispano. Según un estudio realizado por GLAAD<sup>2</sup>, el 9% de los personajes mostrados en series televisivas de ficción en horas de máxima audiencia serían de origen latino. Si la representación puede reducirse a la mitad en una minoría étnica que supone aproximadamente 1/5 de la población nacional, en el caso de personas con una enfermedad rara el ratio es prácticamente 0.

Los creadores de contenido audiovisual, especialmente en términos de ficción, tienen una responsabilidad intrínseca cuando conciben una historia y unos personajes concretos en cuanto a cómo simbolizan la realidad. No basta con mostrar la diversidad en personajes secundarios o subtramas. Tienen que enseñar sucesos dignos, tienen que contar historias que importan. Siguiendo el ejemplo anterior, los papeles responden a estereotipos peyorativos para los personajes hispanos, retratándolos como delincuentes o personas con bajos ingresos. En “In The Heights” (2021), Jon M.Chu y Lin-Manuel Miranda son conscientes del problema y subvierten este tópico presentándolos como una comunidad de emprendedores.

En cuanto a la ELA, no existen estudios específicos sobre su representación en los grandes medios de masas. Sí se ha estudiado la aparición de personajes con discapacidad, utilizándolo como un término paraguas para englobar a pacientes de diversas enfermedades (desde autismo hasta ceguera, incluyendo las enfermedades neurodegenerativas). Analizando específi-



Fig 2. Fotograma de la película “Nunca me dejes sola” (George C. Wolfe, 2014)

2 GLAAD, & Ellis, S. K. (2020). Where we are on TV 2019–2020. <https://www.glaad.org/sites/default/files/GLAAD%20WHERE%20WE%20ARE%20ON%20TV%202019%202020.pdf>

camente la enfermedad de Lou Gehrig, la mayoría de películas están basadas en la vida de personas reales que la padecieron, como Stephen Hawking (“La Teoría del Todo”, 2014) o Steve Gleason (“Gleason”, 2016). No obstante, también existen personajes originales en películas como “Nunca Me Dejes Sola” o “En Tierra de Hombres”. Respecto al cómic, únicamente constan las tiras cómicas de José Baldío e Ivana Martínez<sup>3</sup>.

Las historias sobre enfermedades suelen tener un tono pesimista y trágico, incluso en algunos casos con dicho personaje falleciendo en el transcurso de la trama. Si no es así, son películas con un tono utópicamente optimista. Los protagonistas no deberían estar anclados en la enfermedad, sino ser mostrados con matices complejos de personalidad. Deben impulsarse historias que traten la discapacidad no únicamente para generar una historia dramática, sino para normalizar, divulgar, y sin lugar a dudas, representar.

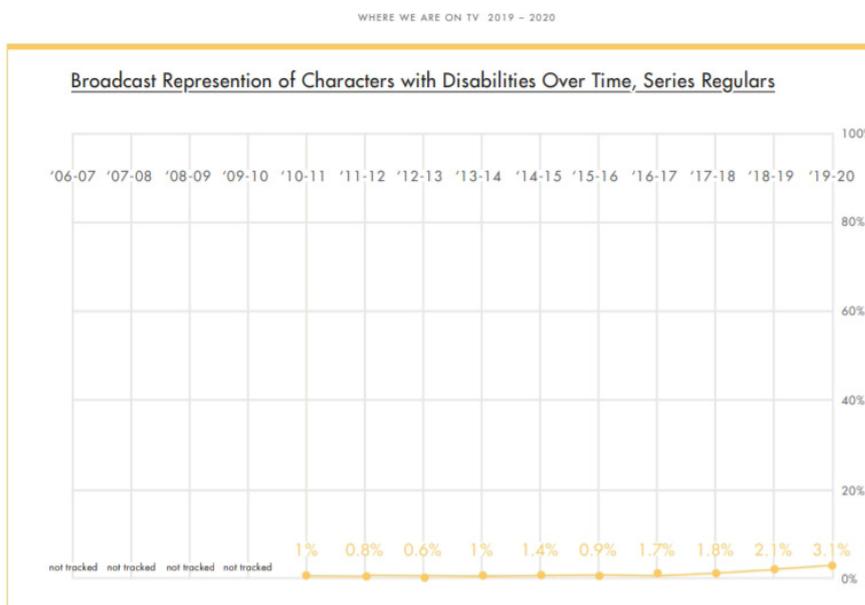


Fig. 3. Gráfica de representación de personajes regulares con discapacidad en la televisión estadounidense. GLAAD, 2020

3 <https://www.diariocordoba.com/cordoba-ciudad/2021/04/04/comic-da-visibilidad-ela-recauda-46068332.html>

## 5. MEDIO: EL CÓMIC

El cómic es un medio de comunicación y expresión gráfica que transmite una narración mediante la sucesión de imágenes fijas. Es por ello, también se lo denomina narración secuencial. El nombre tiene su origen en el anglicismo “*Comic strip*”, es decir, las tiras cómicas que se incluían en prensa. Confluyen en él propiedades de las artes plásticas, la literatura, la fotografía y la cinematografía. Es por ello que sea considerado como el noveno arte.

La historieta como medio permite “una gran diversidad de formas, géneros y apariencias bajo la cual puede presentarse”. No obstante, posee una serie de características, códigos y técnicas propias que, generalmente, pueden extrapolarse a todas las obras:

-**La viñeta:** “La unidad mínima de significado de un cómic.” Las viñetas son imágenes fijas (dibujos) que, ordenadas, narran una historia. Pueden representar una sola acción, que es lo más común, o varias (viñeta multiimagen). Las puede haber de acción o de aspecto. Cada plano, por ser una obra pictórica, se mostrará en un encuadre y ángulo de visión concretos. Respecto a la delineación de la viñeta, generalmente se marca con un recuadro. Su alteración puede indicar un cambio en la narración, como pueda ser que se elimine cuando en la historia se está produciendo un *flashback*.

-**La calle:** Es el espacio “en blanco” que separa las viñetas. Son la representación gráfica de la elipsis temporal producida entre las acciones representadas. Una calle puede separar una viñeta de otra en milésimas de segundo, horas o años.

-**La página:** La composición de página u ordenación de viñetas es un recurso clave para acelerar o decelerar el ritmo de lectura. Debe de tenerse en cuenta el acabar cada página o cada página impar con un punto álgido para asegurar que se continúe la lectura.

-**Bocadillos:** Son los espacios en los que se engloba el texto, que adquiere una gran relevancia y debe complementar a la imagen. El contorno del bocadillo puede expresar, mediante la metáfora visual, alguna característica del texto en concreto. Indica una intervención fonética corriente. Sin embargo, tiene variaciones. Si la línea está en pico suele tratarse de gritos o retransmisiones; si está temblorosa, debilidad, cansancio o miedo. En el caso de tener una línea discontinua, está siendo susurrado.

-**Globo de pensamiento:** Es un tipo de bocadillo concreto que indica que el texto está siendo pensado por el personaje pero no transmitido. Se dibuja en forma de nube, o con el rabillo en forma de burbujas.

-**Cartela:** Es un recuadro generalmente externo al dibujo que contiene los textos de apoyo, es decir, la parte de la historia contada por el narrador.

-**Las onomatopeyas:** Son las representaciones gráficas del sonido en el có-



Fig 4. Página de la primera entrega de “*Paper Girls*” (Brian Vaughan, 2015)



Fig 5. Viñeta de la entrega “*Stock de Coque*”, perteneciente a la serie “*Las Aventuras de Tintín*” (Hergé, 1958)

mic, pues imitan fonéticamente el sonido que representan.

-Las metáforas visuales: Son las representaciones gráficas del estado psíquico o físico de un personaje. El más conocido es el de una bombilla encima de la cabeza de un personaje cuando se le ocurre una idea.

En cuanto a los formatos, se emplean principalmente los siguientes:

-Tira de prensa: Pueden ser diarias (Compuesta por una franja horizontal de tres viñetas o más) o dominicales (toda una página y a color).

-Álbum: Más común en el mercado europeo. Son páginas de 24x32 cm y hasta 11 viñetas por página. Entre 46 y 56 páginas, o superiores.

-Comic Book: Propio del mercado estadounidense. Aproximadamente entre 20 y 30 páginas, y entre cinco y seis viñetas por página.

-Novela gráfica: Más de 100 páginas en formato libro. Alberga historias autoconclusivas. Formato bastante libre.

## 5.2 EL ARTE SECUENCIAL A TRAVÉS DE LA HISTORIA

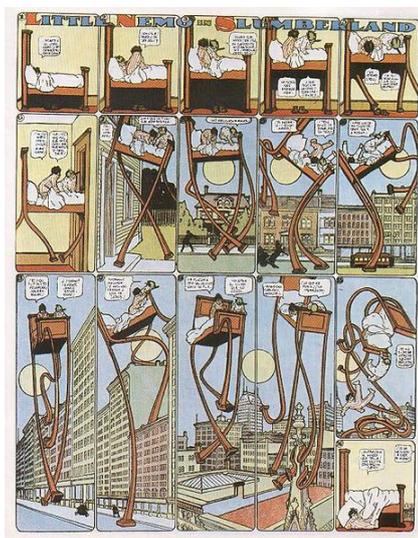


Fig 6. Tira cómica de “Little Nemo in Slumberland” (Winsor McCay, 1908)

Los orígenes del cómic generan debate entre los historiadores, debido a que no se alcanza un acuerdo para definir qué se considera o no arte secuencial. Las pinturas rupestres, los murales egipcios, los relieves romanos de la columna de Trajano o los tapices y miniaturas medievales podrían considerarse como antecedentes, pues son una serie de escenas que representan una actividad de forma ordenada. Según algunos especialistas, gracias a la invención de la Imprenta se puede facilitar la difusión de obras, con los pliegos de cordel y las aleluyas. Se considera que el cómic y su reproducción masiva sólo surge tras la invención de la litografía en 1789. A pesar de las primeras intervenciones de humoristas gráficos e ilustradores durante el siglo XVIII y la primera mitad del XIX, es con el crecimiento de la prensa escrita durante la segunda mitad del siglo XIX cuando se convierte en un medio de comunicación de masas y se incorpora el color. En el primer tercio del siglo XX, especialmente en EEUU, se usaba para atraer a lectores que no supieran hablar inglés a comprar la revista. Entre las obras más conocidas de este período se encuentran *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay, 1905), *Mutt and Jeff* (Bud Fisher, 1907) y *Popeye* (E.C. Segar, 1919).



Fig 7. Viñeta de “Asterix Galdiador” (Uderzo y Goscinny, 1962)

Es en la década de 1930 donde aparece un cambio claro de estilo y temática. En general, las ilustraciones se acercan más al realismo que al *cartoon* y se apuesta por la continuidad de las entregas semanales, obligando a los guionistas a incluir *cliffhangers* (o final con suspense) en sus historias. Tras la Segunda Guerra Mundial, se consolidan los tres grandes mercados tradicionales de cómic:



Fig 8. Página 320 de "Akira" (Katsuhiro Otomo, 1982)



Fig 9. Portada de "Amazing Spider-Man Omnibus, Vol. 1" (Stan Lee y Steve Ditko, 2007)

-Franco-belga: En Francia, Suiza y Bélgica se denominan *Bandes Dessinées*. Se consideran que tienen un ritmo lento, con historias más reflexivas y mayor duración respecto a páginas por entrega. En cuanto al estilo gráfico, predomina la denominada línea clara. Esta se caracteriza por el uso de una línea continua para delimitar las figuras y las tintas planas. Las obras más populares son Astérix (René Goscinny, Albert Udezo), Las aventuras de Tintín (Hergé), Los Pitufos (Peyo), Blake y Mortimer (Edgar P. Jacobs), Teniente Burberry (Moebius), Titeuf (Zep) y Persépolis (Marjane Satrapi).

-Japonés: También son conocidos como mangas. Además de su valor propio, resulta una de las bases de la industria del entretenimiento, pues inspira series animadas, películas y videojuegos a nivel doméstico y global hasta la actualidad. Leídas de derecha a izquierda, estas historietas se caracterizan por tener un estilo gráfico en general más realista que la franco-belga. Estéticamente, los personajes tienen los ojos grandes y las acciones se desarrollan en entornos realistas. Además, la mayoría se publica en blanco y negro. También tienen mayoritariamente un ritmo de lectura más lento por el uso de viñetas aspecto. Históricamente, nacieron tanto de la confluencia de la estampa japonesa como de las tiras cómicas americanas durante la apertura a occidente. Osamu Tezuka es considerado una figura clave en cuanto a la popularización del cómic japonés como fenómeno de masas. Algunos títulos a destacar por su aceptación social son Akira (Katsuhiro Otomo), *Neon Genesis Evangelion* (Yoshiyuki Sadamoto), *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi), *Death Note* (Tsugumi Ōba) y *Ghost in the Shell* (Shirow Masamune), entre muchos otros.

-Estadounidense: Siguiendo con lo analizado previamente, el mercado americano cambió debido a la crisis económica provocada por el Crack del 29. Durante los años 30, el cómic se centró en ser un medio de entretenimiento por encima del mensaje. Prácticamente, se arraiga en el dibujo realista, los planos americanos y planos-secuencia y el suspense para garantizar la continuidad de los episodios. Es entonces cuando surge el cómic de superhéroes de Marvel y DC, que lleva liderando este mercado desde la década de 1940 con títulos como *Superman* (Joe Sushner y Jerry Siegel), *Batman* (Bill Finger y Bob Kane), Capitán América (Joes Simon y Jack Kirby) o El Hombre Araña (Stan Lee y Steve Ditko). Estos triunfaron debido a que incluían propaganda nacionalista estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. También encontramos obras de temáticas variadas, como Archie (John L. Goldwater), *Spirit* (Will Eisner) o Nancy (Ernie Bushmiller).

Al margen de estos tres grandes bloques, otros países desarrollaron escuelas propias, como Argentina, Italia o Canadá. Con la llegada de los años 60, se busca crear cómics de contenido más adulto. Durante la segunda mitad del siglo XX, los autores se centran en la experimentación en el cómic de vanguardia, especialmente con Moebius. También se exploró el cómic erótico y el cómic underground. Nos parece interesante destacar también la obra de Alan Moore, Frank Miller y Art Spiegelman.



Fig 10. Viñeta de “Misión por España” (Francisco Ibáñez, 2021)

En nuestro país, la época dorada del tebeo comprendió las décadas de 1940 y 1950, además de mantenerse relevante entre finales de los setenta y los ochenta. Estas historias fueron publicadas por la revista TBO, de ahí su denominación en España. Esta, junto a la Escuela Bruguera y la Escuela Valenciana, forman los tres pilares del cómic nacional. El crecimiento económico que experimentó la sociedad a mitad de siglo benefició el boom de este medio. Actualmente, la industria está en declive. Los títulos más relevantes son Mortadelo y Filemón (Francisco Ibáñez), El Capitán Trueno (Victor Mora y Ambrós), Zipi y Zape (José Escobar), Arrugas (Paco Roca) y las tiras de El Jueves.

Más recientemente, aparecen los webcómic. Son ediciones digitales de cómics de cualquier formato, aunque predomina la tira cómica y el género costumbrista y autobiográfico. A pesar de ello, el uso de Internet como medio de difusión abre la puerta a nuevos formatos y asegura una mayor divulgación.

Se le ha otorgado una mala reputación por parte del público general. El hecho de que por su etimología se asocie al tebeo con contenido humorístico y/o dirigido a un público infantil, ha provocado que muchos detractores generalicen estos conceptos a todo el medio no lo consideran un arte al no tratar temas serios y por tanto, tradicionalmente cultos. Esto ha cambiado en los últimos tiempos, pues la cultura popular lleva una década siendo dominada por los mismos superhéroes en la gran pantalla que nacieron en las páginas de cómic.

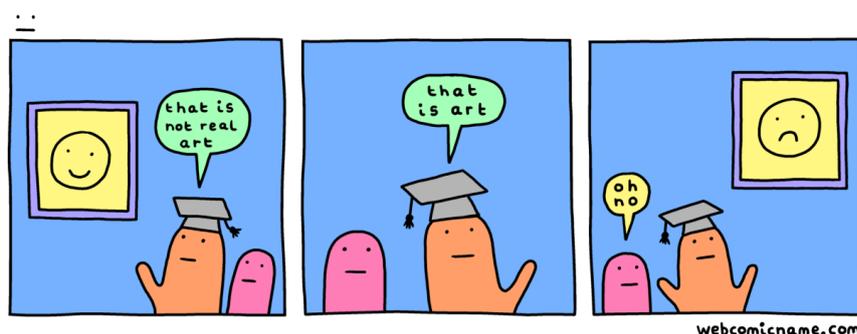


Fig 11. “:|”, tira cómica de Alex Norris

## 6. TEMA: ESCLEROSIS LATERAL AMNIOTRÓFICA

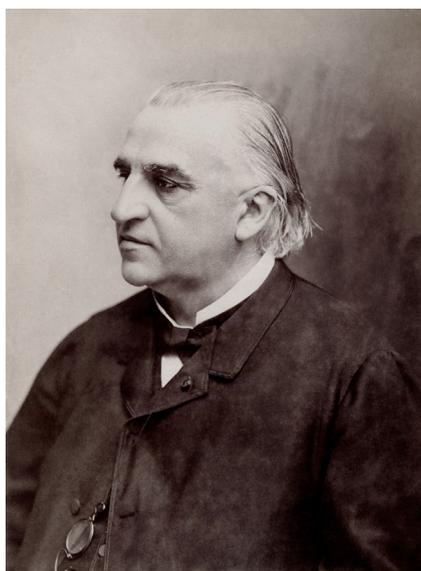


Fig 12. Jean-Martin Charcot, neurólogo francés (1825 - 1893)

La Esclerosis Lateral Amiotrófica (ELA) es una enfermedad degenerativa que afecta al sistema nervioso. También es conocida como la enfermedad de Lou Gehrig, enfermedad de Charcot o enfermedad de las motoneuronas. Consiste en que las neuronas motoras pierden progresivamente la capacidad de trasladar los impulsos nerviosos a los músculos, hasta llegar a la muerte celular. Esto se traduce en una pérdida gradual de la función locomotora —con su correspondiente atrofia muscular— que desemboca en la parálisis total. No se ve únicamente afectada la autonomía de movimiento, sino la deglución, la respiración y la capacidad de hablar. En etapas tempranas, los síntomas son la malnutrición, calambres musculares, entumecimiento y disfagia, entre otros. En la mayoría de casos, los pacientes de ELA fallecen debido a dificultades respiratorias.

Fue descrita por primera vez por el neurólogo francés Jean-Martin Charcot (1825 - 1893) a finales del siglo XIX. Más tarde, el neurólogo francés Lord Brain (1895-1966) la bautizó como la enfermedad de las motoneuronas al descubrir que la ELA origina un daño en la primera y segunda motoneurona, y dependiendo de cuál esté afectada varían levemente los síntomas. En su expresión más común, ambas están afectadas. En consecuencia, encontramos tres variantes: la esclerosis lateral primaria, la atrofia muscular progresiva y la parálisis bulbar progresiva.

Los pacientes de ELA, en su gran mayoría, se mantienen lúcidos durante toda la enfermedad. Las funciones cerebrales permanecen intactas, así como los músculos del ojo, los sentidos, los esfínteres y el resto de sistemas. No obstante, se han detectado signos de deterioro cognitivo entre el 35% y el 50% de los casos.

Respecto a la edad de incidencia, los pacientes suelen estar comprendidos entre los 50 y 70 años, aunque existen excepciones. La enfermedad afecta más frecuentemente a varones de entre 60 y 69 años. Respecto a la esperanza de vida, la media comprende un período de entre 3 y 5 años. Solo en el 10% de los casos la supervivencia supera los 10 años. Aunque existen algunas excepciones. Por ejemplo, Stephen Hawking convivió con ella 55 años.

El 90-95% de los casos son esporádicos y se desconocen los factores de riesgo asociados a la aparición de la enfermedad

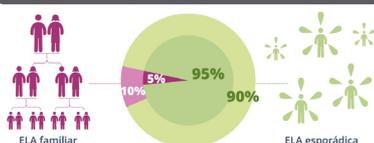


Fig 13. Infografía sobre el porcentaje de las dos variantes de ELA

Se han clasificado dos variantes de la enfermedad considerando su origen: la ELA esporádica y la ELA familiar. En el primer caso, no se ha encontrado ningún factor de riesgo que provoque a ciencia cierta la enfermedad, pero se consideran factores relacionados el tabaquismo, la exposición a tóxicos ambientales, el exceso de ejercicio o un traumatismo craneoencefálico previo.



Fig 14. Francisco Luzón (1948 - 2021), ex-banquero, paciente y activista contra la ELA

La ELA familiar afecta entre el 5% y el 10% de pacientes totales, de manera que se calcula que afecta a 400 personas en España. Los genes más relacionados con la transmisión de esta enfermedad se localizan en los cromosomas 9 y 21, en concreto, una mutación de la SOD1.

Si atendemos a los datos objetivos, podemos comprender por qué está considerada como enfermedad rara. A nivel europeo, se considera enfermedad de baja prevalencia si afecta a una de cada 2000 personas. En todo el mundo, se detectan de uno a tres casos cada 10.000 habitantes cada año, por lo que tiene una prevalencia de aproximadamente el 7% de la población total. En nuestro país, cada día son detectados de media 3 casos de ELA, pero también fallecen 3 personas por la misma causa. La cifra de enfermos oficial oscila entre 3000 y 4000 pacientes en España. Sin embargo, no es la enfermedad rara ni neurodegenerativa más inusual.

La compleja presentación de los síntomas, además de la derivación a las diferentes especialidades, dificulta el diagnóstico precoz. Este se puede llegar a retrasar un año, cuando el paciente ha perdido más del 50% de la capacidad de sus motoneuronas. El neurólogo realiza comúnmente un diagnóstico diferencial (por descarte).

La complejidad al tratar a los pacientes es muy elevada. Debido a la cantidad de funciones vitales que quedan limitadas, el enfermo debe recibir atención neurológica, psicológica, endocrina, respiratoria, nutricional, así como servicios de enfermería, logopedia, fisioterapia, terapia ocupacional y rehabilitación. Es lo que se conoce como unidades multidisciplinarias. Estas mejoran la calidad y la dignidad de vida del paciente. Externamente, las fundaciones de ELA y los cuidadores son un pilar en la vida de estos enfermos.

Hasta el momento, el desconocimiento sobre las causas de la enfermedad dificulta en gran medida que pueda encontrarse su cura. No obstante, sí que existen tratamientos para aliviar los síntomas, y en última instancia, cuidados paliativos. También existen programas de detección precoz de la enfermedad. El único fármaco aprobado oficialmente por Europa y EEUU ha sido el Riluzol. Según la Doctora Mónica Povedano, coordinadora de la Unidad Funcional de Motoneurona del Servicio de Neurología del Hospital Universitario de Bellvitge, “Se ha visto que puede incrementar la supervivencia hasta 19 meses”<sup>4</sup>. A pesar de que existen diversas investigaciones y estudios en marcha, no se han conseguido avances significativos en 20 años. Otros tratamientos incluyen antidepresivos, ansiolíticos, analgésicos y anticolinérgicos.



Fig 15. Fran Vivó, activista contra la ELA

4 Povedano, M. (8 de Abril de 2019). “La ELA: Una realidad ignorada. Tu farmacéutico te acompaña.” [Webinar]. Fundación Francisco Luzón y Consejo General de Colegios Oficiales de Farmacéuticos. [https://www.youtube.com/watch?v=JPDTScBRZY&feature=youtu.be&ab\\_channel=Farmac%C3%A9uticos](https://www.youtube.com/watch?v=JPDTScBRZY&feature=youtu.be&ab_channel=Farmac%C3%A9uticos)

## 6.1 IMPACTO SOCIOECONÓMICO EN ESPAÑA

Todas las enfermedades raras o de baja prevalencia comparten una serie de características en común: las políticas sanitarias, la escasez de los proyectos de investigación y la elaboración de fármacos específicos, así como la falta de información de la población general.

La ELA es considerada como una enfermedad especialmente cruel, con un impacto físico, emocional y económico muy elevado en la vida del paciente y su entorno. Ya que cada caso evoluciona de manera distinta, el Estado Español proporciona un Plan Individualizado de Atención a cada paciente. El análisis realizado por la Fundación Francisco Luzón en pacientes españoles, así como las entrevistas realizadas para este trabajo<sup>5</sup>, pone de manifiesto las siguientes problemáticas:

- En España, la prevalencia es levemente más elevada que a nivel mundial (5'4 casos cada 100.000 habitantes) debido a que la esperanza de vida es superior al resto de países.

- La edad de inicio de la enfermedad es inferior a la de los datos globales (40-70 años), por lo que afecta a más personas en edad laboral.

- El 41% de los pacientes no recibe apoyo psicológico tras el diagnóstico.

- No existen unidades multidisciplinares en todas las Comunidades Autónomas.

- No existe un Registro Nacional de Pacientes.

- No existe un protocolo oficial que coordine la asistencia hospitalaria con la domiciliaria.

- No hay recursos específicos para ELA en ninguna Comunidad Autónoma en el área de Servicios Sociales

- Los recursos económicos e institucionales son insuficientes. Los enfermos necesitan recurrir a la Sanidad y servicios privados o asociaciones de pacientes. Esto implica una barrera económica significativa para los pacientes con menor capacidad financiera.

- El reconocimiento oficial de discapacidad tarda aproximadamente un año en llegar. La Prestación por Dependencia es recibida por un 30% de los pacientes, y se considera insuficiente para cubrir los gastos de la enfermedad. Se calcula que el 40% de los pacientes depende en exclusiva de dicha ayuda. Los gastos ascienden a 34.500 € al año.

- La asistencia social en España también es escasa, tanto en servicio domiciliario como en atención en residencia (que no están preparadas debido a la especialización requerida).

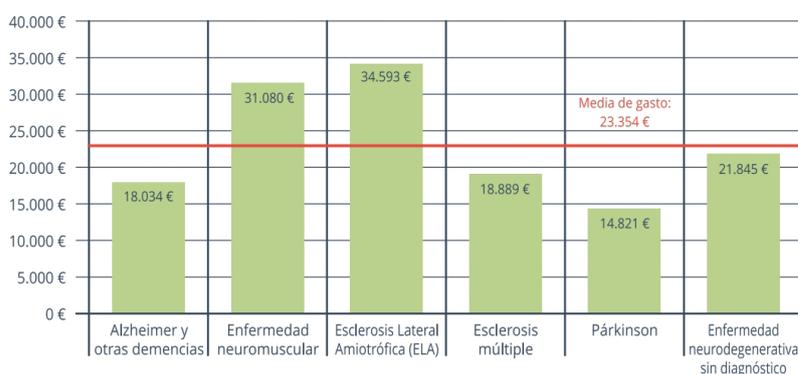
- A nivel emocional, los pacientes sienten soledad, incapacidad, falta de autonomía e incertidumbre, además de experimentar ansiedad, estrés y de-

presión.

-En el caso de que la red familiar sea sólida, los familiares ejercen de cuidadores (no profesionales). El encargado principal puede desarrollar el llamado “Síndrome del Cuidador”, que consiste en un desgaste físico y mental al poner las necesidades de la persona dependiente sobre las suyas propias. Esto provoca consecuencias negativas sobre su estado económico y laboral. En el 75% de los casos, el cuidador es una mujer.

-En el caso del ELA genética, se pueden hacer análisis para saber si una persona porta la mutación, pero no se puede asegurar que la vaya a padecer o no. El diagnóstico a menores está desestimado internacionalmente.

#### *Costes medios totales anuales asumidos por el paciente según el tipo de enfermedad neurodegenerativa padecida*



Fuente: Adaptado de Garcés, M. 2016.

Fig 16. Infografía sobre el sobrecoste de la ELA respecto a otras enfermedades neurodegenerativas

## 7. NARRATIVA: GÉNERO DE APRENDIZAJE



Fig 17. "El Lazarillo de Tormes" (Francisco de Goya, 1810)

El relato de aprendizaje es un género narrativo que se centra en relatar la evolución psicológica y/o moral del personaje principal. En otras palabras, el protagonista se enfrenta a una serie de experiencias vitales que le empujarán a un proceso de cambio, crecimiento o aprendizaje. También se le conoce por los nombres de *Novela de Iniciación*, *Bildungsroman* ("Novela de formación" en alemán) o *Coming-Of-Age* ("Transición a la vida adulta" en inglés), aunque este se considera más bien un subgénero del primero.

Algunos consideran que este género se remonta a la novela picaresca del Renacimiento, con novelas como "La vida de Lazarillo de Tormes y sus fortunas y adversidades". No obstante, habitualmente se sitúa su inicio en el siglo XIX, con las novelas surgidas del Romanticismo alemán -de gran influencia folclórica- de Goethe; y posteriormente los anglosajones Twain, Joyce o Dickens. El género literario fue asimilado por la cinematografía durante los años 50 del siglo XX, bajo el nombre de cine *coming-of-age*. Este se popularizó especialmente en la década de los 80 y sigue manteniéndose relevante en el panorama fílmico actualmente.

Tras diferentes estudios, se considera que las historias de iniciación siguen una serie de convenciones de género:

- Son protagonizadas por un personaje adolescente, joven o inmaduro. Es importante destacar que no se tratan únicamente de historias de instituto o de adolescentes, pero es lo más común. Lo que diferencia a estos dos personajes es que en el *coming-of-age* suelen girar en torno a una epifanía personal.

- Los fragmentos reflexivos, de diálogo y emocionales priman sobre los de acción.

- Los puntos de giro del guión suelen ser los cambios emocionales que sufren los protagonistas. Es común que estos giros "constituyan una fractura en la ingenuidad infantil, dejando entrever el frustrante porvenir adulto[...]con una mirada desencantada de la juventud."<sup>6</sup>

- La historia se cuenta en ocasiones en tiempo pasado enteramente o a modo de *flashback*.

- La narración suele ser en primera persona, empleando el recurso del monólogo interno.

- Las temáticas más comunes son la identidad, la amistad, la sexualidad, la moral, el futuro, la responsabilidad, la inconformidad, la familia, la soledad,



Fig 18. Fotograma de "El Club de los 5" (John Hughes, 1985)

6 Martínez, I. J. (2020, 16 agosto). Crecer es difícil: 25 grandes películas de enseñanza adolescente (*coming of age*). <https://zoomf7.net/>. <https://zoomf7.net/2020/08/16/crecer-es-dificil-25-grandes-peliculas-de-ensenanza-adolescente-coming-of-age/>



Fig 19. Fotograma de "Lady Bird" (Greta Gerwig, 2017)



Fig 20. Fotograma de "Al filo de los 17" (Kelly Fremon Craig, 2016)



Fig 21. Fotograma de "Jojo Rabbit" (Taika Waititi, 2020)

la elección vocacional, el deseo de aprobación, el descubrimiento personal o el sentido de pertenencia.

-Los acontecimientos se dan en un período corto de tiempo.

-Las novelas clásicas de aprendizaje, como todas las narraciones estructuradas, suelen dividirse en tres partes. En primer lugar, la situación inicial presenta una situación trágica que obliga a los personajes a poner en marcha su transformación. Seguidamente viene la complicación, donde se narra el viaje, los obstáculos y las decisiones que el personaje experimenta para fortalecerse. En ocasiones, se suele plasmar en la historia como un viaje. Por último, en la situación final, los personajes alcanzan la madurez personal. Otros teóricos lo dividen en cinco partes: Principio (presentación de los personajes), problema (presentación del obstáculo), lucha (el personaje se esfuerza por superarlo), gran decisión y final.

-El protagonista puede tener una relación disfuncional con sus padres o no tener relación alguna.

-Los personajes son arquetípicos

-Los protagonistas suelen sentirse incomprendidos por su entorno. Pueden llegar a desafiar a la autoridad o a romper las reglas.

-Las historias pueden contener algún rito de iniciación (a la madurez) más o menos convencionales, como por ejemplo un 18º cumpleaños.

-En algunas obras, al final del relato el protagonista acaba ayudando a personajes que estaban en su misma situación al principio.

-Los cambios más comunes para el protagonista son de la inocencia al conocimiento, de la inexperiencia a la experiencia, del idealismo al realismo e de la inmadurez a la madurez.

Es relevante recordar que en general todas las escrituras narrativas lineales requieren que los personajes tengan un "arco de transformación". Por lo tanto, el género de aprendizaje profundiza en una cuestión fundamental del *storytelling*. Esto permite que la narrativa trate un amplio espectro de temáticas complementarias distintas a las previamente mencionadas. "Chicas malas", "El club de los 5" o "El guardián entre el centeno" son ejemplos de obras de este género, pero también se consideran que lo son las dispares "El viaje de Chihiro", "Moonlight", "La Odisea", "Los Juegos del Hambre" o "Jojo Rabbit"

## 7.1 EL *BILDUNGSROMAN* EN EL CÓMIC

Como es lógico, esta clase de relato se ha explotado en toda clase de medios de consumo: literarios y cinematográficos, así como en videojuegos e incluso en el cómic. En este último ámbito, se suelen respetar las convenciones de género descritas anteriormente. Respecto a las viñetas, imperan o bien planos generales o planos más cortos, como puedan ser planos medios o planos detalle. El tono reflexivo se traduce gráficamente en "viñetas aspecto",

para ralentizar el ritmo de lectura. Si la historia lo requiere, lo más común es que el monólogo interno se materialice en los textos de apoyo.

Entre los títulos más destacados, encontramos novelas gráficas y cómics tan populares que han sido adaptadas a otros medios, como “Scott Pilgrim contra el Mundo” (Bryan Lee O’Malley), “Fun Home: Una familia tragicómica” (Alison Bechdel) y “Persépolis” (Marjane Satrapi). También se han realizado adaptaciones *coming-of-age* de una comedia dramática, como es el caso de “*The End of the Fucking World*” y “Esta mierda me supera” (Charles S. Forsman). Otras obras que consideramos relevantes son “*American Born Chinese*” (Gene Luen Yang), “*Blankets*” (Craig Thompson), “*Nylan Road: La vida en Irán*” (Parsua Bashi) y “*Aquel Verano*” y “*Skim*” (Mariko Tamaki y Jillian Tamaki).

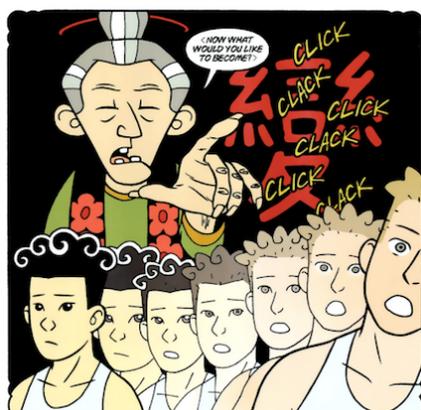


Fig 22. Viñeta de “*American Born Chinese*” (Gene Luen Yang, 2006)

## 8. PREPRODUCCIÓN

### 8.1 CRONOGRAMA

Como puede verse en la figura, la producción de este cómic se llevó a cabo en un período de 5 meses. La elaboración fue lineal durante todo el proceso, para facilitar las correcciones de cada fase por separado y el correcto desarrollo del proyecto. Las entrevistas, aunque no se reflejan en el cronograma, se realizaron entre marzo y mayo, dependiendo de la disponibilidad de cada uno de los entrevistados.



Fig 23. Cronograma del proyecto

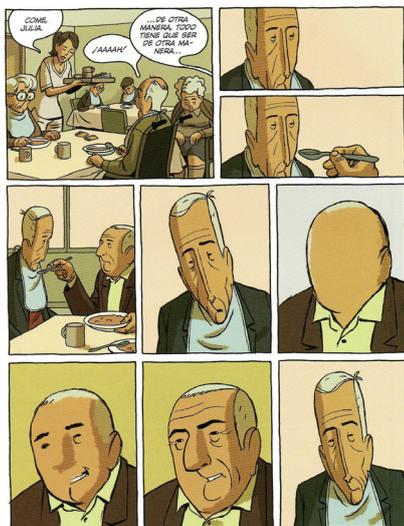


Fig 24. Página 95 de “Arrugas” (Paco Roca, 2007)

### 8.2 BÚSQUEDA DE REFERENTES

En un entorno creativo en el que “todo está inventado”, la única opción para innovar es reinventarse. La búsqueda de referentes no es sólo clave para realizar un trabajo con una base fundamentada, sino para inspirarnos a descubrir nuestra propia originalidad. Como proclama la frase que se atribuye a Isaac Newton, “Si he visto más lejos, es poniéndome sobre los hombros de Gigantes.”

#### 8.2.1 Referencias temáticas

Las enfermedades graves han sido tratadas en multitud de ocasiones en el ámbito audiovisual, especialmente el cáncer, el VIH y una gran diversidad de enfermedades mentales. Si atendemos a las neurodegenerativas, también podemos encontrar ejemplos del tratamiento del Alzheimer (“Siempre Alice”, “El Diario de Noa”), el Parkinson (“Amor y otras drogas”) y la ELA (“La Teoría del Todo”, “Nunca me dejes sola”).



Fig 25. Fotograma de “Atípico” (Robia Rashid, 2017)



Fig 26. Cartel publicitario de “Súper empollonas” (Olivia Wilde, 2019)

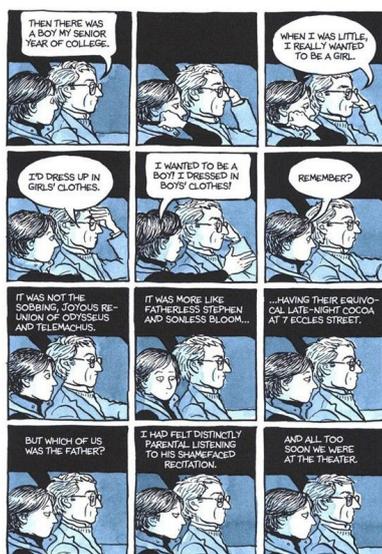


Fig 27. Página 221 de “Fun Home” (Alison Bechdel, 2006)

Nos gustaría destacar tres referentes temáticos, especialmente por el tratamiento de la enfermedad con un tono optimista, desenfadado e íntimo. “Arrugas” es un cómic de Paco Roca que explora el Alzheimer y la demencia senil, del que queremos destacar que la mayoría de personajes principales está en la misma situación. “Atípico” es una serie de Robia Rashid en la que se narra el viaje de autodescubrimiento de un adolescente que padece autismo, y cómo su enfermedad repercute en su familia. La novela “La lección de August” de Raquel J. Palacio sigue una premisa parecida a Atípico, pero con un niño de 10 años que convive con el Síndrome de Treacher-Collins y que debe enfrentarse a un desafío social: empezar a ir al colegio.

### 8.2.2. Referencias de género

Las principales fuentes de inspiración de coming-of-age las hemos encontrado en películas y cómics. En cuanto a la primera categoría, “Súper empollonas” cuenta la decisión de dos mejores amigas por compensar todos los años de estudio del instituto con una noche desenfadada antes de la graduación. De aquí, sobresale la capacidad del guión para tener dos protagonistas principales que a pesar de tener distintos arcos de transformación comparten un objetivo común.

Por otro lado, en “Moxie” nos cuenta como una adolescente introvertida es capaz de despertar el ambiente revolucionario de sus compañeras para acabar con el sexismo en su instituto.

Respecto a los cómics de interés, destacamos “Fun Home: Una familia tragicómica” de Alison Bechdel y “Buenas noches, PunPun” de Inio Asano. En el primero, la autora reflexiona sobre la relación con su padre, su infancia, la homosexualidad y el deseo de encajar con un matiz intrínseco e irónico. En el segundo, un niño pasa de una idealista juventud a una desencantada madurez en medio de unas convulsas relaciones con familiares, amigos e interés romántico.

Otras obras que han influido son “Lady Bird”, “Al filo de los diecisiete”, “Stick It. ¡Qué les den!”. En general, se extrae de estas obras un ambiente de confort, conmovedor, positivo y una mirada femenina frente al deseo de cambio.

### 8.2.3. Referencias estéticas

El referente gráfico más importante es el dibujo de la ilustradora Jillian Tamaki, especialmente en el grafismo utilizado en “Aquel verano” (Mariko Tamaki). De este, destacamos las texturas gráficas, la paleta de colores reducida, el preciosismo de las viñetas aspecto y el diseño de personajes. En menor



Fig 28. Extracto de "Aquel verano"  
(Mariko y Jillian Tamaki, 2014)

medida, consideramos referentes a Tillie Walden y Alison Bechdel en cuanto al uso monocromático del color, y a Cherloak<sup>7</sup> en cuanto a dibujo.

A nivel nacional, encontramos muy inspirador el estilo gráfico de Xulia Vicente y Núria Tamarit, especialmente en cuanto al dibujo y las texturas para enriquecer las ilustraciones.

### 8. 3 HISTORIA

"La Lotería" narraría los aciertos y desencuentros de dos hermanos jóvenes diagnosticados con Esclerosis Lateral Amiotrófica por crear una campaña publicitaria efectiva para concienciar, recaudar fondos y evitar que una compañera deje de ir a la asociación, mientras aceptan el diagnóstico.

El título del cómic hace referencia a la frase pronunciada por Montxo Iriarte (presidente de ANELA) en una entrevista para la Cadena SER: "No tiene descubiertas las causas. Viene, aparece, y sin más. Y te ha tocado la lotería"<sup>8</sup>. Esto alude directamente al factor del azar en cuanto a heredar o no genes que desarrollen la ELA, así como su aparición espontánea.



Fig 29. Diseño de Dani



Fig 30. Diseño de Elena

Encontramos a 4 personajes principales en esta historia:

-Dani Pons: El coprotagonista de la historia. Responde a la figura del héroe clásico, y junto a su hermana, la persona cuya evolución es más importante. Es altamente altruista e idealista. Pasará de ser un hijo y estudiante modelo a un joven que quiere recobrar las riendas de su vida y redescubrir sus deseos antes de quedarse incapacitado. En otras palabras, los eventos de la historia le guiarán en su autodescubrimiento personal, en el que deberá independizarse para hallar sentido a su existencia. Este personaje empieza a manifestar síntomas de atrofia muscular, teniendo que moverse con muletas.

-Elena Pons: La coprotagonista de la historia. Cinco meses después del diagnóstico por ELA de su hermano pequeño, recibe exactamente la misma noticia. El punto de partida de la historia consiste en que, en la primera reunión de apoyo psicológico de la asociación, se plantea qué grandes logros ha tenido su vida ahora que está más cerca de terminar. Es el claro ejemplo de hija mediana: Independiente, negativa, pesimista y rebelde. Le gusta tenerlo todo bajo control, y cuando este se le escapa, puede presentar una mala gestión de sus emociones e incluso ser insensible con otros. Es una estratega y líder nata a pesar de que no le guste trabajar en equipo. Su felicidad se basa exclusivamente en proponerse retos y no para hasta conseguirlo. También se le puede definir como ambiciosa, competitiva, cuadrículada, energética, ra-

7 <https://www.instagram.com/cherloak/>

8 García Moreno, M. (2019, Junio 21). Entrevista Día Mundial de la ELA. Hoy por Hoy Navarra. Cadena Ser. ([https://play.cadenaser.com/audio/1561118560\\_042990/](https://play.cadenaser.com/audio/1561118560_042990/))



Fig 31. Diseño de Silvia



Fig 32. Diseño de Charo

cional e impaciente. Mientras que su hermano Dani ejercería como “héroe” clásico, Elena es sin duda la antiheroína.

-Silvia Doménech: La joven promesa del tenis nacional. Se enfrentó varios meses antes del comienzo de la historia contra Elena en la final del Campeonato de España, pero ganó por descalificación de su rival. Este hecho le sigue reconcomiendo, pues se pregunta si habría podido ganar en circunstancias normales. También es una influencer de éxito. En general, es una chica popular, extrovertida y desprende energía positiva. De una gran inteligencia emocional, es dedicada, y apoya a los que están a su alrededor. A pesar de ello, tiene en cierta medida miedo a expresar su opinión, improvisar o innovar, pues es muy vulnerable a la crítica. Sin duda, haría todo lo que estuviera en su mano por hacer lo correcto. En el trozo de historia narrado en el *dossier*, descubrimos que Silvia está desmotivada con su trabajo de *influencer* y con su carrera deportiva. Se encuentra en un punto de cambio en su vida, y le asusta pensar en cuál será el siguiente paso. No obstante, tiene una cosa clara: va a ayudar en la causa de la ELA

-Charo Ramos: Antigua estrella del pop internacional en los 80, es una mujer de 57 años tremendamente enérgica y atrevida. Decidió abandonar la vida pública debido al incesante acoso de la prensa rosa, y ha mantenido su privacidad desde entonces. A pesar de llevar 8 años con ELA, procura esconderlo lo máximo posible. Debido al avance de la enfermedad no es capaz de moverse de forma autónoma, pero puede comunicarse con un lector de retina. Esto le facilita ser la estimulante del grupo. Los hermanos ven en ella un ejemplo a seguir, mientras que Silvia ve en ella el costo de la fama. Su decisión de dejar de ir a los Grupos de Ayuda Mutua es el detonante de la trama.

A pesar de que es una fase muy temprana del planteamiento, considero que sería interesante tratar temas como el Síndrome del Cuidador, las diferencias económicas entre los pacientes, las carencias de las ayudas sociales y financieras, las repercusiones familiares, las pruebas genéticas en el caso de ELA familiar y la variación de las manifestaciones de la enfermedad.

## 8.4 GUION LITERARIO

En el dossier se presenta el fragmento<sup>9</sup> de la historia en el que se explica explícitamente qué es la ELA. Respecto a la historia general, estaría situado en el planteamiento. En las narraciones, es común que un personaje le explique a otro información crucial sobre la trama o el universo interno, para así poner en tesitura al lector sobre lo que debe saber.

Elena, la coprotagonista de la historia, se encuentra con Silvia, una antigua amiga (y antigua rival en la final) en el Club de Tenis de Valencia. Esta última le



Fig 33. Naomi Osaka fotografiada por Martin Bureau celebrando un punto en el Roland Garros<sup>1</sup>

1 En el cómic hicimos un homenaje a Osaka utilizando esta imagen para la retirada de Elena

9 Tanto el guion literario como el técnico pueden encontrarse en el Anexo II

propone ir a merendar para ponerse al día. De camino al escenario principal, las chicas paran en el *drive-through* de una franquicia de comida rápida llamada Campbell's. En este fragmento, Silvia es presentada como un personaje público al que se le han torcido los planes en su carrera como tenista. Finalmente, ambas llegan al Puerto de Catarroja, donde Elena desvela que le han diagnosticado ELA y todo lo que eso conlleva. También se aclara qué ocurrió en la final de tenis. Por último, Silvia reta a Elena a tratar de reivindicar los derechos de los pacientes con su ayuda.

A pesar de que Elena ha sido presentada previamente, nos permite explorar más en su carácter. Silvia es presentada aquí como personaje de apoyo de Elena.

## 8.5 GUIÓN TÉCNICO

El guion técnico trata de traducir a una expresión visual lo estipulado en el guion literario. Como es lógico, se utilizan planos generales para introducir los espacios y planos más cerrados cuando los personajes están expresando sus preocupaciones. Los ángulos de visión son mayoritariamente perpendiculares. No obstante, se hace uso de contrapicados, para reflejar que la situación les está superando. Abundan los planos detalle, para ralentizar el ritmo de lectura, como por ejemplo el cuentaquilómetros en la página 4.

Hemos procurado incluir metáforas visuales en los paneles. En el club de tenis y en Campbell's aparecen diversas rejas (raquetas, redes, verjas) para señalar la sensación de agobio de nuestra protagonista. Estas desaparecen gradualmente conforme se alejan de la ciudad. El coche simboliza el pasaje, pasando de un entorno en el que Elena se siente atrapada a uno en el que va a poder airear sus preocupaciones.

El Puerto se presenta como un remanso bucólico. Vemos a un pájaro con una sola pata para reforzar la idea de discapacidad, así como un barco hundido que ensalza el estado anímico de la protagonista. En la página 7, después de que Elena estalle, vemos tres viñetas significativas: Un poste con un nudo y plantas creciendo alrededor, el viento meciendo la vegetación y una onda expansiva en el agua. Estas imágenes subrayan de un modo superficial las relaciones, la transcendencia y la repercusión en los seres queridos, por ese orden.



Fig 34. Extracto de la página 7



Fig 35. Boceto del empleado de Campbell's

### 8.5.1 Planificación de páginas

La planificación de páginas se realizó al mismo tiempo que el guion técnico, para procurar que no se superaran las 10 viñetas por página. Cada página está organizada en 4 filas de paneles, siendo estos variables en cuanto a número de viñetas por fila. Está dividido para que en las 4 primeras páginas la acción se desarrolle en el Club, el *drive-through* y el coche, mientras que las 4 últimas se desarrollan en el Puerto. En cuanto al ritmo, se busca que empiece tranquilo y vaya escalando la tensión hasta que Elena expresa su frustración, para recuperar otra vez la calma. No obstante, se trata de un fragmento con poca acción.

## 8.6 APROXIMACIÓN GRÁFICA

### 8.6.1 Bocetos

Los bocetos fueron dibujados tanto a mano alzada con lápices HB y 4B sobre papel de 80 gramos, como digital. Gracias a las referencias y el diseño de personajes, no fue necesario un gran número de ellos hasta llegar al resultado final.

### 8.6.2 Diseño de personajes

Elena es un personaje formado por triángulos y cuadrados. Es más angular para resaltar ese carácter punzante, y de complexión delgada. En general tiene tonos más oscuros. Viste de una forma tradicionalmente masculina. Con las pecas “infantilizamos” un poco el diseño.



Fig 36. Boceto de Elena

Silvia, por el contrario, está definida con formas más redondeadas y orgánicas para señalar su bondad. Es más voluminosa que Elena, con el pelo suelto y dos moños en la cabeza. Por tanto, sus siluetas son fácilmente distinguibles entre ellas. También queríamos dotarles de alguna similitud, ya que tienen algunos aspectos en común: las dos usan pendientes, tienen el pelo semirrecogido y el mismo tipo de flequillo.

El empleado es un personaje terciario, así que su diseño está más relacionado con su trabajo que con su potencial en la historia.





Fig 42. Puerto de Catarroja

### 8.6.3 Diseño de escenarios

Todos los entornos que aparecen en el dossier existen o se inspiran parcialmente en localizaciones reales. Encontramos cuatro escenarios en el fragmento del dossier:

- Club de Tenis: está inspirado por el Sporting Club de Tenis y el Club de Tenis de Valencia. Se trata de un complejo deportivo de pistas de tenis, con focos y las fincas y palmeras de la ciudad de fondo.

- Drive-through: consiste en el exterior de un establecimiento de comida rápida (Campbell's). Bebe directamente del autoservicio de McDonalds.

- Coche: el interior de un Fiat 500.

- Puerto de Catarroja: se trata de un canal de aproximadamente 500 metros con miradores y paseos de madera, donde descansan las pequeñas embarcaciones que en el pasado fueron el motor de la pesca y la producción de arroz de Catarroja, además de una conexión directa con la Albufera. En estos humedales predominan las aves (gallinetas, patos y garzas) y plantas acuáticas (carrizo y espadaña)



Fig 43. Bocetos del Puerto de Catarroja I



Fig 44. Bocetos del Puerto de Catarroja II

**EXT. PUERTO DE  
CATARROJA - ATARDECER**

ELENA mira a Silvia,  
gesticulando con el  
batido.

ELENA  
¡Bingo!

**PÁGINA 7.**

V49.) Plano medio  
largo. Ángulo  
perpendicular. Elena  
gesticula con el  
batido.

ELENA: ¡BINGO!



Fig 45. Dramatización del proceso de producción con una viñeta ficticia

## 9. PRODUCCIÓN

### 9.1 STORYBOARD

El *Storyboard* es la primera aproximación gráfica de la producción del cómic *per se*. Se realizó en Photoshop incluyendo algunas mejoras respecto al guion técnico. Se trata de trazos muy sucios, pero que definen desde un primer momento la composición de los personajes y los bocadillos respecto al fondo, en algunas ocasiones prácticamente inexistente.

### 9.2 PÁGINAS A LÁPIZ

Las páginas a lápiz se llevaron a cabo en Procreate, con los lápices HB y 6B. En esta parte del proceso se refinaron las posturas y las expresiones, aproximándonos al aspecto visual final. También se hizo una valoración de sombras inicial.

### 9.3 PÁGINAS A TINTA

En el entintado, se utiliza el Pincel de Esquilo que ofrece Procreate para garantizar la textura deseada. Se describen las escenas mediante la superposición de manchas negras en diferentes opacidades, creando una escala de grises. En esta fase se cambia el contorno de las viñetas para que sea una línea más orgánica e imperfecta.

### 9.4 PÁGINAS A COLOR

El color en este proyecto adquiere un papel secundario, pues aparece de forma monocromática. Mediante una máscara de capa, se ha aplicado una tinta plana del color #663300 (102, 51, 0) al 40%. Así, conseguimos dotar a los grises de un matiz sepia. Esta tonalidad está asociada con las fotografías antiguas, el pasado, la melancolía y la tristeza. Es una manera de recordar al espectador que, por muy estimulante que pueda ser la historia, vivir con ELA es una realidad cruda.

En la última página, nos deshacemos del color en las viñetas en las que Elena revela el motivo por el que abandonó el partido. La escala de grises se utilizará en el resto del proyecto en las secuencias de *flashback*. En las viñetas de máxima tensión, se hará un mayor uso de tintas oscuras y las texturas en negro. En las epifanías de los personajes, se utilizará únicamente la línea de contorno y grises muy claros.

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 0123456789  
 !@#\$%^&\*()

Fig. 46. Muestra de Yanone Kaffeesatz, fuente utilizada para rotular

## 9.5 PRODUCTO FINAL

### 9.5.1 Rotulación

La tipografía utilizada es Yanone Kaffeesatz Regular a 12 puntos. Esta pasaría a ser de 14 o incluso 16 puntos en las viñetas en las que los personajes levanten la voz. Se trata de una tipografía sin serifa, cuyas curvas pueden recordar a las del dibujo.

### 9.5.2 Maquetación y arte final

El *dossier* cuenta también con portada, contraportada y guardas. Las dos primeras describen una pista de tenis desde un ángulo cenital. Vemos una serie de pelotas ordenadas en el espacio, siendo una de ellas distinta al resto. Con esta imagen, presentamos visualmente los conceptos de idea de la baja prevalencia, el azar y la minoría. Las tipografías empleadas son la Great Friend para el título y la Yanone Kaffeesatz para el resto de elementos textuales. Por otro lado, las guardas están formadas por un motivo compuesto por 3 elementos que aparecen en el cómic: un batido, una raqueta y una pelota y plantas acuáticas.

Se han incluido 6 páginas complementarias a la historia, en la que se presentan a los personajes y la trama en un falso diario.

Tanto las 8 páginas de cómic como la presentación, las guardas, portada y contraportada están maquetadas en un documento A4 horizontal. El producto final está disponible en el Anexo III.

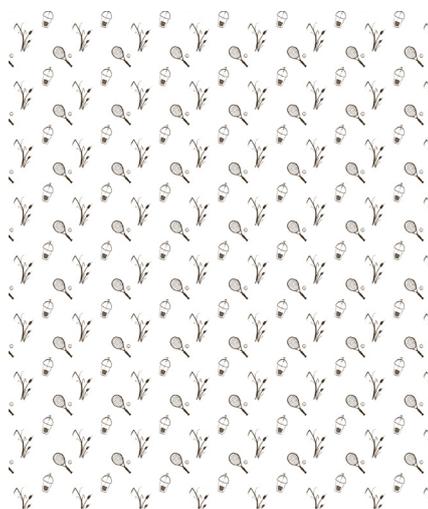


Fig. 47 Patrón empleado en las guardas

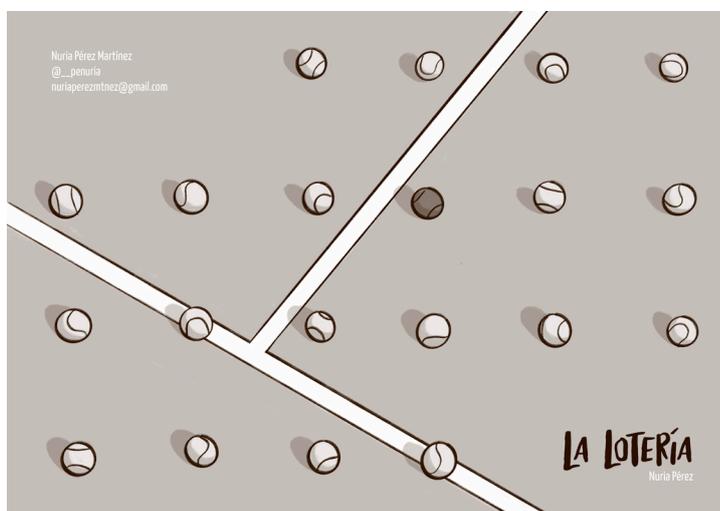


Fig. 48. Portada y contraportada

## 10. FUTURO DEL PROYECTO

En el caso de que le dieran luz verde al proyecto, el siguiente paso sería elaborar el argumento, la escaleta y pulir los desarrollos de los personajes. La metodología sería igual de lineal que en el *dossier*: guion literario, guion técnico, *storyboard*, dibujo a lápiz, tinta, color y *lettering*.

Se podría dividir la historia en cinco capítulos, haciendo alusión a las cinco partes de la estructura de una historia de iniciación o contando en cada una de ellas un intento de campaña publicitaria. El viñeteado cambiaría notablemente de una línea más temblorosa a una más rígida en cada uno de los capítulos, para hacer alusión a la pérdida de autonomía de movimiento.

Puesto que la historia abarcaría varios meses, podríamos ver los cambios que ejercería la ELA en nuestros personajes. Elena cada vez hablaría con más espaciado, y a Dani cada vez le costaría más moverse. Calculamos que dicha historia podría ser contada en la extensión de una novela gráfica completa.

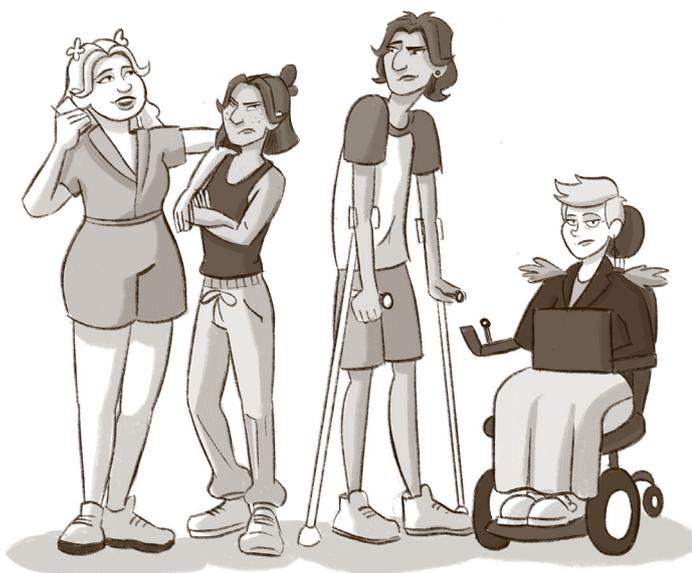


Fig. 49 *Lineup* de los personajes principales

## 11. PRESUPUESTO

La tabla de presupuestos ha sido elaborada de forma aproximada atendiendo al estándar de precios en el territorio español. En esta se contemplan el costo de producción y distribución únicamente del dossier. Una vez finalizada, sería necesario calcular de nuevo el presupuesto de la obra completa.

Concepto	Unidades	Precio (euros)
Documentación		300 €
Guión literario Guión técnico Distribución de páginas	8 páginas	600 €
<i>Storyboard</i>	8 páginas	300 €
Diseño de línea gráfica -Preproducción -Diseño de personajes		400 €
Producción -Dibujo -Tinta -Color -Lettering	8 páginas x 125 €	1000 €
Diseño de portadas Diseño de guardas	4 páginas	300 €
Coste de producción		2900 €
Gastos de impresión	75 unidades	270, 54 €
Gastos de distribución		300 €
ISBN		45 €
Registro de la Propiedad Intelectual		11,83 €
<b>Total</b>		<b>3.527,37 €</b>

Fig. 50 Tabla de presupuesto



Número de Presupuesto:  
#28652

Fecha de Presupuesto:  
18-07-2021 13:17

CLIENTE

nuriaperezmtnez@gmail.com  
nuriaperezmtnez@gmail.com

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNITARIO	IVA	TOTAL
Libros color grapados - <b>CARACTERÍSTICAS:</b> Páginas color : 20 - <b>CARACTERÍSTICAS GENERALES:</b> Tamaño : 210x297 (A4) Muestra Previa : Sí - <b>PORTADA:</b> Tintas Portada : 4+4 (Color 2 caras) Plastificado portada : Brillo - <b>PAPEL PORTADA:</b> Categoría : Estucado Familia : Mate Gramaje : 300 gr. - <b>INTERIOR:</b> Tintas Interior : 4+4 (Color CMYK dos caras) - <b>PAPEL INTERIOR:</b> Categoría : Estucado Familia : Mate Gramaje : 115 gr. - <b>ACABADOS:</b> Encuadernación : Grapado estándar Retractilado : No Barniz UVI brillo : No Stamping : No Golpe Seco : No Envío : Cajas de La Imprenta	75	3,47 €	4,00 %	260,13 €
<b>Subtotal de producto(s)</b>				260,13 €
<b>Impuestos (IVA)</b>				10,41 €
<b>Total pedido</b>				270,54 €

Precio válido para pedidos realizados a través de nuestra tienda online, validez 30 días (sujeto a costes del papel).  
Gastos de envío incluidos a España-península (consultar para Baleares, Canarias y otros destinos).  
Envíos a partir de 100 kg se entregarán a nivel de calle.

Para obtener más información contactar con: [contacto@laimprentacg.com](mailto:contacto@laimprentacg.com) - 961 341 277

La Imprenta Comunicación Gráfica, S. L. - C.I.F.: B96734108 - C/. Ciudad de Cartagena, 2A - Paterna - 46988 Valencia - España  
Sólo los productos que se identifican como tales en este documento están certificados por el FSC. FSC Certificate SGSCH-COC-060116.

Fig. 51 Gastos de impresión facilitados por La Imprenta

## 12. CONCLUSIONES

Con anterioridad a este curso, nunca habíamos consumido un gran número de cómics (más allá de las historietas de Astérix y Obélix, Mafalda y Tintín en nuestra niñez). En la asignatura de Ilustración Narrativa, empezó a asomar nuestra curiosidad por este medio. Dado que no habíamos ahondado en él en cursos anteriores, nos planteamos el Trabajo de Final de Grado como una oportunidad para aprender y analizar sobre este instrumento de comunicación gráfica.

El proyecto bebe tanto de nuestras inquietudes como de nuestros intereses: la injusticia social, la empatía, el dibujo, la narrativa y las historias de aprendizaje. Además, a un nivel personal nos ha facilitado gestionar algunos aspectos de nuestra relación con el ELA. Una de las partes que más disfrutamos fue la de la documentación, porque nos permitía profundizar en una serie de aspectos ajenos a la carrera.

Si tuviéramos que destacar los errores del proceso, sin duda sería el elegir realizar este trabajo al mismo tiempo que estudiábamos el último curso. El estrés y la ansiedad han influido negativamente, así como el reparto de tiempo entre estos dos ámbitos.

Por otro lado, hemos sido capaces de detectar los aspectos a mejorar. En cuestiones de dibujo, deberíamos trabajar las proporciones y las perspectivas, así como el diseño de personajes. En cuanto a confección del guion, tenemos tanto que aprender como curiosidad por el tema.

En definitiva, creemos que los resultados conseguidos respecto al objetivo planteado son muy buenos y nos hayamos bastante satisfechos con el resultado. Salga o no el proyecto adelante, nos ha servido para familiarizarnos con este medio y nos ha despertado inspiración para seguir trabajando en él.

## 13. BIBLIOGRAFÍA

- Barbieri, D. (1993). “Los lenguajes del cómic.” Instrumentos Paidós.
- Muñoz, D., & Lópiz, D. (2020). “Escribir en viñetas, pensar en bocadillos. Manual de guion de cómic.” ES POP Edición
- Pintor Iranzo, I., & Pérez, X. (2017). “Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial.” Aldea Global

### 13.1 INFORMES

- Fundación Francisco Luzón. (2017, febrero). “La ELA: una realidad ignorada”. <https://ffluzon.org/wp-content/uploads/2019/12/LaELA-una-realidad-ignorada.pdf>
- Fundación Francisco Luzón y Observatorio de la Fundación Luzón. (2018). “INFORME DE RESULTADOS 2018”. <https://ffluzon.org/wp-content/uploads/2020/02/Observatorio-Luzo%CC%81n-ELA-2018.pdf>
- GLAAD, & Ellis, S. K. (2020). Where we are on TV 2019–2020. <https://www.glaad.org/sites/default/files/GLAAD%20WHERE%20WE%20ARE%20ON%20TV%202019%202020.pdf>
- López-Casero, A., Peiró, T., Escobar, M., y García, Dr. A. (2019). “La ELA: Una realidad ignorada. Tu farmacéutico te acompaña”. Consejo General de Colegios Oficiales de Farmacéuticos. <https://www.portalfarma.com/Ciudadanos/saludpublica/enfermedades-neurodegenerativas/Esclerosis-Lateral-Amiotrofica-ELA/Documents/2019-Guia-Formativa-ELA.pdf>
- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. (2018). “Abordaje de la Esclerosis Lateral Amiotrófica”. [https://www.mscbs.gob.es/organizacion/sns/planCalidadSNS/pdf/Abordaje\\_de\\_la\\_Esclerosis\\_Lateral\\_Amiotrofica\\_2017.pdf](https://www.mscbs.gob.es/organizacion/sns/planCalidadSNS/pdf/Abordaje_de_la_Esclerosis_Lateral_Amiotrofica_2017.pdf)
- Victoria Uribe, R., & López Flores, J. J. (2016). El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. [https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Victoria-Uribe-2/publication/275648835\\_El\\_Noveno\\_arte\\_y\\_la\\_sociedad\\_El\\_comic\\_como\\_medio\\_de\\_expresion\\_cultural\\_de\\_topicos\\_sociales\\_La\\_tecnica\\_y\\_la\\_expresion\\_contemporanea/links/55423c5e0cf234bdb2192c9c/El-Noveno-arte-y-la-sociedad-El-comic-como-medio-de-expresion-cultural-de-topicos-sociales-La-tecnica-y-la-expresion-contemporanea.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Victoria-Uribe-2/publication/275648835_El_Noveno_arte_y_la_sociedad_El_comic_como_medio_de_expresion_cultural_de_topicos_sociales_La_tecnica_y_la_expresion_contemporanea/links/55423c5e0cf234bdb2192c9c/El-Noveno-arte-y-la-sociedad-El-comic-como-medio-de-expresion-cultural-de-topicos-sociales-La-tecnica-y-la-expresion-contemporanea.pdf)

### 13.2 TESIS

- Iversen, A. T. (2009). CHANGE AND CONTINUITY: The Bildungsroman in English (Doctorado). Universidad de Tromsø.

### 13.3 VIDEOGRAFIA

-Brown, D. [Deborah Brown]. (2017, Febrero). Characteristics of Coming of Age Stories [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=xzBm6ynwwzE&ab\\_channel=DeborahBrown](https://www.youtube.com/watch?v=xzBm6ynwwzE&ab_channel=DeborahBrown)

-Cruz, J. y Hudson, S. [Netflix España]. (2020, 24 diciembre). La representación importa | ¿Sigues ahí? Ep. 3 | Netflix España [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=tbkvswnPkhA&ab\\_channel=NetflixEspa%C3%B1a](https://www.youtube.com/watch?v=tbkvswnPkhA&ab_channel=NetflixEspa%C3%B1a)

-Storyblocks. (2020, 12 octubre). Why Representation Matters [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=ILmrpdxWgaU&ab\\_channel=Storyblocks](https://www.youtube.com/watch?v=ILmrpdxWgaU&ab_channel=Storyblocks)

### 13.4 WEBGRAFÍA

-<https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>

-<https://educacion2.com/cuales-los-elementos-de-una-historieta/>

-<https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>

-[https://play.cadenaser.com/audio/1561118560\\_042990/](https://play.cadenaser.com/audio/1561118560_042990/)

-<https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a12089747/>

[comic-arte-museo-krazy-kat-reina-sofia/https://exploralibros.com/ficcion/comic/mejores-manga-comprar/](https://exploralibros.com/ficcion/comic/mejores-manga-comprar/)

-<https://www.diariocordoba.com/cordoba-ciudad/2021/04/04/comic-da-visibility-ela-recauda-46068332.html>

-<https://www.domestika.org/es/blog/6070-que-es-el-dibujo-manga-y-cuales-son-sus-rasgos-esteticos>

-<https://www.latimes.com/espanol/entretenimiento/articulo/2019-08-26/usc-inclusion-study-latinx-representation-movies>

-<https://www.researchgate.net/journal/Espacio-Tiempo-y-Forma-Serie-V-Historia-Contemporanea-1130-0124>

### 13.5 WEBMINARIO

-Povedano, M. (8 de Abril de 2019). “La ELA: Una realidad ignorada. Tu farmacéutico te acompaña.” [Webinar]. Fundación Francisco Luzón y Consejo General de Colegios Oficiales de Farmacéuticos. [https://www.youtube.com/watch?v=JPDTsCeBRZY&feature=youtu.be&ab\\_channel=Farmac%C3%A9utico](https://www.youtube.com/watch?v=JPDTsCeBRZY&feature=youtu.be&ab_channel=Farmac%C3%A9utico)

## 14. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig 1. Cartel promocional de la película “Gleason” (Clay Tweel, 2016)
- Fig 2. Fotograma de la película “Nunca me dejes sola” (George C. Wolfe, 2014)
- Fig. 3. Gráfica de representación de personajes regulares con discapacidad en la televisión estadounidense. *GLAAD*, 2020
- Fig 4. Página de la primera entrega de “*Paper Girls*” (Brian Vaughan, 2015)
- Fig 5. Viñeta de la entrega “Stock de Coque”, perteneciente a la serie “Las Aventuras de Tintín” (Hergé, 1958)
- Fig 6. Tira cómica de “*Little Nemo in Slumberland*” (Winsor McCay, 1908)
- Fig 7. Viñeta de “*Asterix Galdador*” (Uderzo y Goscinny, 1962)
- Fig 8. Página 320 de “*Akira*” (Katsuhiro Otomo, 1982)
- Fig 9. Portada de “*Amazing Spider-Man Omnibus, Vol. 1*” (Stan Lee y Steve Ditko, 2007)
- Fig 10. Viñeta de “Misión por España” (Francisco Ibáñez, 2021)
- Fig 11. “:|”, tira cómica de Alex Norris
- Fig 12. Jean-Martin Charcot, neurólogo francés (1825 - 1893)
- Fig 13. Infografía sobre el porcentaje de las dos variantes de ELA
- Fig 14. Francisco Luzón (1948 - 2021), ex-banquero, paciente y activista contra la ELA
- Fig 15. Fran Vivó, activista contra la ELA
- Fig 16. Infografía sobre el sobrecoste de la ELA respecto a otras enfermedades neurodegenerativas
- Fig 17. “El Lazarillo de Tormes” (Francisco de Goya, 1810)
- Fig 18. Fotograma de “El Club de los 5” (John Hughes, 1985)
- Fig 19. Fotograma de “Lady Bird” (Greta Gerwig, 2017)
- Fig 20. Fotograma de “Al filo de los 17” (Kelly Fremon Craig, 2016)
- Fig 21. Fotograma de “Jojo Rabbit” (Taika Waititi, 2020)
- Fig 22. Viñeta de “*American Born Chinese*” (Gene Luen Yang, 2006)
- Fig 23. Cronograma del proyecto
- Fig 24. Página 95 de “*Arrugas*” (Paco Roca, 2007)
- Fig 25. Fotograma de “*Atípico*” (Robia Rashid, 2017)
- Fig 26. Cartel publicitario de “*Súper empollonas*” (Olivia Wilde, 2019)
- Fig 27. Página 221 de “*Fun Home*” (Alison Bechdel, 2006)
- Fig 28. Extracto de “*Aquel verano*” (Mariko y Jillian Tamaki, 2014)
- Fig 29. Diseño de Dani
- Fig 30. Diseño de Elena
- Fig 31. Diseño de Silvia
- Fig 32. Diseño de Charo
- Fig 33. Naomi Osaka fotografiada por Martin Bureau celebrando un punto en el Roland Garros

- Fig 34. Extracto de la página 7
- Fig 35. Boceto del empleado de Campbell's
- Fig 36. Boceto de Elena
- Fig 37. Moodboard de Elena
- Fig 38. Bocetos iniciales de Elena
- Fig 39. Moodboard de Silvia
- Fig 40. Bocetos iniciales de Silvia
- Fig 41. Primer boceto de Silvia y Elena
- Fig 42. Puerto de Catarroja
- Fig 43. Bocetos del Puerto de Catarroja I
- Fig 44. Bocetos del Puerto de Catarroja II
- Fig. 45 Dramatización del proceso de producción con una viñeta ficticia
- Fig. 46. Muestra de Yanone Kaffeesatz, fuente utilizada para rotular
- Fig. 47 Patrón empleado en las guardas
- Fig. 48. Portada y contraportada
- Fig. 49 Lineup de los personajes principales
- Fig.50 Tabla de presupuestos
- Fig. 51 Gastos de impresión facilitados por La Imprenta

## 15. ANEXOS

En los archivos adjuntos encontramos el material ampliado del Trabajo de Final de Grado de la siguiente forma:

1. ANEXO I: Entrevistas
2. ANEXO II: Guion literario, guion técnico y *storyboard*
3. ANEXO III: Dossier