



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

CO-PRODUCCIÓN DEL LIBRO ILUSTRADO: JUN Y MAR

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Lucas Jaén, Luz

Tutor/a: Heras Evangelio, David

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

En esta memoria se explica el proceso llevado a cabo para la elaboración de un libro ilustrado a partir del manuscrito de la novela. Esta obra, titulada “Jun y Mar”, narra la historia de amor y el día a día de dos chicos jóvenes muy distintos que se conocen en la ciudad de Verona. Se trata de una historia *slice of life* de género romántico enfocada a un público joven mayor de 12 años.

Este proyecto es el fruto de la colaboración entre dos autoras que trabajan como pareja artística. En esta memoria se recoge principalmente el desarrollo de una de las dos partes, centrada en las etapas de concept art, ilustración, diseño y maquetación.

La intención final es crear una obra de temática LGTBI que pueda ser presentada a editoriales o autopublicada mediante *crowdfunding*.

**Palabras clave:** Libro ilustrado, Ilustración digital, diseño editorial, juvenil, LGTBI, romance.

## SUMMARY

This report explains the process carried out for the elaboration of an illustrated book from the manuscript of the novel. This work, entitled “Jun y Mar”, narrates the love story and the daily life of two very different young boys who meet in the city of Verona. It is a slice of life story of the romantic genre focused on a young audience over 12 years old.

This project is the fruit of the collaboration between two authors who work as an artistic couple. This report mainly includes the development of one of the two parts, focused on the stages of concept art, illustration, design and layout.

The final intention is to create an LGTBI-themed work that can be presented to publishers or being self-published through crowdfunding.

**Keywords:** Illustrated book, Digital illustration, editorial design, youthful, LGTBI, romance.

## AGRADECIMIENTOS

A Davi, por poner tanta ilusión en hacer este proyecto conmigo y hacer de ello toda una experiencia.

A David, mi tutor, por ayudarme a entender el mundo en el que estaba entrando.

A Eva y a Vir, porque para mí, Bellas Artes habéis sido vosotras.

Y por último, a mis padres. Gracias por vuestro apoyo incondicional en todas mis decisiones. Cuando saco valentía, es gracias a vosotros.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>2.OBJETIVOS</b> .....	<b>5</b>
<b>2.1 PRINCIPAL</b> .....	<b>5</b>
<b>2.2 ESPECÍFICOS</b> .....	<b>5</b>
<b>3. METODOLOGÍA</b> .....	<b>6</b>
<b>4.MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>7</b>
<b>4.1 MOVIMIENTO LGTB</b> .....	<b>7</b>
<b>4.2 VISIBILIDAD DEL COLECTIVO LGTB EN LA MULTIMEDIA</b> .....	<b>8</b>
4.2.1 <i>Queerbait</i> y censura .....	9
<b>4.3 REFERENTES</b> .....	<b>11</b>
4.3.1 Conceptuales .....	11
4.3.1.1 <i>Heartstopper</i> .....	11
4.3.1.2 Manga <i>Yaoi</i> y <i>Shōnen-ai</i> .....	11
4.3.2 Estéticos y estilísticos .....	13
4.3.2.1 <i>Strawberry Moon</i> .....	13
4.3.2.2 Sara Lozoya .....	14
4.3.2.3 <i>No te vayas sin mí</i> .....	14
<b>5. LA IDEA</b> .....	<b>15</b>
<b>5.1 PUNTO DE PARTIDA Y CONCEPTO</b> .....	<b>15</b>
<b>5.2 TEMA</b> .....	<b>16</b>
<b>5.3 SINOPSIS DE LA HISTÓRIA</b> .....	<b>16</b>
<b>6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b> .....	<b>16</b>
<b>6.1 PREPRODUCCIÓN</b> .....	<b>16</b>
6.1.1 <i>Concept art</i> .....	16
6.1.1.1 <i>Briefing</i> de los Personajes .....	16
6.1.1.2 Diseño de Personaje .....	18
6.1.1.3 Entornos y escenarios .....	20
6.1.2 <i>Storyboard</i> .....	21
<b>6.2 ARTE FINAL</b> .....	<b>22</b>
<b>6.3 DISEÑO DE CUBIERTA</b> .....	<b>24</b>
<b>6.4 MAQUETACIÓN</b> .....	<b>25</b>
<b>7. ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN</b> .....	<b>27</b>
<b>7.1 CUENTA EN REDES SOCIALES</b> .....	<b>27</b>
<b>7.2 POSTALES Y MERCHANDISING</b> .....	<b>28</b>
<b>8. CONCLUSIONES</b> .....	<b>29</b>
<b>9. REFERENCIAS</b> .....	<b>30</b>
<b>10. ÍNDICE DE IMAGENES</b> .....	<b>33</b>
<b>11.ANEXOS</b> .....	

# 1. INTRODUCCIÓN

*Jun y Mar* es una obra en la que trabajamos con ilusión entre dos autoras desde su concepción inicial. El proyecto nació después de madurar durante un largo periodo de tiempo el diseño de unos personajes, el universo en el que viven y las relaciones que se desarrollarían entre ellos. Este proyecto pretende la creación de una novela ilustrada para mayores de 12 años que narra la historia de amor que surge entre nuestros dos chicos protagonistas. La obra tiene un carácter alegre y fresco mientras relata el día a día de los personajes, como es propio en un *slice of life*<sup>1</sup>. Con ella queremos dar visibilidad al colectivo LGTB, mostrando una relación romántica entre personas del mismo género de manera natural y normalizada.

Desarrollar este proyecto supone para mí la primera experiencia de estar implicada en un trabajo grande y a largo plazo con otra persona, con el objetivo de obtener un producto final que pudiera ser presentado a una editorial.

Para llevarlo a cabo, decidimos hacerlo mediante un reparto de tareas. Mi compañera, Davinia Maciá, está a cargo del guion y de la elaboración del manuscrito de la novela, mientras que yo me ocupo de la mayor parte del trabajo de ilustración, diseño y maquetación. Es por ello que la memoria se va a centrar en estas partes, abarcando las etapas de: diseño de personaje y demás *concept art*, *storyboard*, realización del arte final de las ilustraciones, diseño de cubierta y guardas y maquetación de texto e imagen en el documento final. En este momento, el proyecto se encuentra en desarrollo, en la fase de producción de los artes finales.

El conjunto de todas estas partes supone un gran trabajo, y puesto que Davinia también es ilustradora, ella se ocupa también de tareas concretas de la parte gráfica, como es el trabajo de *lineart* necesario en la elaboración de los artes finales. Esto nos permite un avance más rápido.

Participando en este proyecto tengo la intención personal de llegar a producir una obra que sirva como muestra de mis habilidades artísticas adquiridas durante estos años en el grado de Bellas Artes.

---

<sup>1</sup> *Slice of life*: Género narrativo en el que se narra la vida diaria y las experiencias cotidianas de los personajes, relatando sus vivencias, a medida que se desarrolla la trama.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 PRINCIPAL

El objetivo principal de este proyecto es la creación de una novela ilustrada de género romántico *BL*<sup>2</sup>, apropiada para lectores juveniles, que pueda ser presentada a editoriales para su publicación. O en el caso de no ser finalmente publicada, que esta me sirva como primera toma de contacto con el mundo editorial profesional.

### 2.2 ESPECÍFICOS

A su vez, para alcanzar este objetivo, existen otros objetivos específicos más personales, estos son:

- Diseñar y seguir un plan de trabajo conjunto en el que exista una coordinación entre las tareas propias y las de mi compañera, de manera que podamos trabajar de la manera más eficiente posible.
- Desarrollar unos diseños visualmente atractivos para los personajes y las escenas de la novela que se ajusten bien al *briefing* que aporta el texto.
- Crear para la novela ilustraciones dinámicas influenciadas por un estilo de cómic, que acompañen de manera fluida a la lectura aportando contenido nuevo.
- Aplicar las normas de maquetación y diseño para construir el documento final preparado para la impresión de la novela.
- Aprender qué características debe cumplir un proyecto de novela ilustrada para mayores de 12 años para aspirar a ser publicada por una editorial.
- Producir un contenido que pueda incluir en mi portfolio y represente mis capacidades como artista.

---

2 *BL: Boy's Love*. En referencia a obras protagonizadas por el romance entre dos personajes masculinos.

### 3. METODOLOGÍA

Para abordar este proyecto, decidimos que formar un pequeño equipo de dos personas nos brindaría unas ventajas muy importantes. Puesto que somos artistas con una formación y unas influencias muy similares, entendemos bien el carácter que queremos para el libro, y de esta manera, la fase de ideación sucede de manera muy fluida. Siendo dos personas, era posible un reparto de roles que agilizara la producción. Al haber dos tareas desarrollándose simultáneamente, el ritmo de trabajo es más rápido, lo que nos permite abordar un proyecto más grande en menos tiempo.

Para organizarnos bien, realizamos un cronograma, marcando las diferentes etapas que conlleva el trabajo y una estimación de cuánto tardaríamos en desarrollar cada una.

TAREAS	ARTISTA	2021			2022									
		Ener. - Oct.	Nov.	Dic.	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto		
Manuscrito novela	Davinia	█			█									
Concept Art	Luz		█											
Storyboard	Luz				█									
Boceto páginas	Luz						█							
Lineart	Davinia									█				
Color	Luz									█				
Cubierta y guardas	D y L										█			
Maquetación y diseño	Luz											█	█	

fig. 1. Lucas, L. Cronograma para el desarrollo del proyecto. 2021

La primera fase del proyecto es la documentación para la realización del *concept art* y la redacción del texto de la novela. Esta búsqueda de referencias la hicimos entre ambas, para abarcar más contenido, mediante páginas web como Pinterest, que nos ha permitido organizar las referencias en tableros. Mientras Davinia se encargaba de la redacción de la novela, yo me ocupé de continuar con el desarrollo visual de los personajes y algunos escenarios y *props*. Con esto y una vez escrito el texto, pasé a la elaboración del *storyboard*, donde se tiene el primer vistazo de la apariencia que tendrán las ilustraciones. Seguidamente, el *storyboard* se pasa a limpio para comenzar a desarrollar los artes finales. Una vez que el dibujo ya es sólido, Davinia procede a la realización del *lineart*, y cuando este está acabado, yo me ocupo de entintar las imágenes añadiéndoles el color, trabajado en bitono<sup>3</sup>.

Después de este proceso, se deciden los aspectos de cubierta y diseño: se realiza el arte final de las tapas y el lomo, las guardas y algunos elementos del interior del libro. Desde que se empieza el desarrollo visual y todo el proceso

3 Bitono: Método de impresión en dos tintas, divididas en dos planchas. Se suele trabajar con un color pantone y negro.

de realización de las ilustraciones y cubierta, se ha llevado a cabo con el programa digital para iPad Procreate.

Una vez que ya están listas todas las partes, maqueto el texto y la imagen en el mismo documento en el programa de Adobe, Indesign. Una vez hecho esto, estará listo el documento final del libro para imprimir.

## 4.MARCO TEÓRICO

El libro que queremos hacer no es una obra que dé un discurso sobre la realidad del colectivo LGTB ni está trabajado con el objetivo principal de servir como método de concienciación social. Sin embargo, sí es una obra con contenido gay explícito, ya que queremos hacer un libro inclusivo, que represente la diversidad sexual con la naturalidad que se merece. Es por esto que he considerado conveniente hacer una introducción del contexto del movimiento LGTB y la visibilidad que tiene hoy en día en los medios de entretenimiento.

### 4.1 MOVIMIENTO LGTB

Se considera que el movimiento de liberación LGTB comenzó con los disturbios sucedidos en el bar Stonewall Inn en 1969 en EEUU. El 28 de junio de ese año, la policía se dispuso a hacer una redada en dicho local, como ya era costumbre. En estas redadas se arrestaba a personas transgenero, travestidas u homosexuales. Sin embargo, en esta ocasión, estos decidieron no ceder ante las órdenes policiales y alzarse a modo de protesta. La revuelta se extendió a las calles adyacentes y se mantuvo durante un total de tres días. En honor a este momento, se estableció el 28 de junio como Día Internacional del Orgullo LGTB.



fig. 2. Stonewall Inn, 1969.

Este suceso supuso un punto de inflexión en la historia del colectivo, ya que representa la primera ocasión en la que los que estaban oprimidos se opusieron y lucharon por sus derechos. Gracias a esto, en poco tiempo se estaba fundando el *Gay Liberation Front* (Frente de Liberación Gay) en Nueva York. Una organización dispuesta a luchar abiertamente por la liberación de gays, lesbianas y transexuales. A partir de este momento fueron apareciendo grupos con los mismos ideales por todo el mundo. En el caso de España, fue en 1970 cuando surgió clandestinamente el Movimiento Español de Liberación Homosexual.

Antes del suceso de Stonewall Inn, no existía una lucha organizada en oposición a las leyes en contra de las prácticas homosexuales, tan solo algunas asociaciones clandestinas y estudios sobre la sexualidad de carácter más conservador, ya que pretendían detener la persecución de la homosexualidad pero

a través de la aceptación de la misma como una anomalía o una enfermedad. De hecho, no fue hasta 1990 que la O.M.S decidió excluir la homosexualidad de la *Clasificación Internacional de Enfermedades* (CIE)

Hoy en día, y gracias a la lucha incansable del colectivo, en España hemos conseguido llegar a un estado de aceptación en el ámbito legal; sin embargo, es una realidad que aún nos queda mucho para superar la discriminación que existe en el resto de ámbitos y alcanzar una aceptación social total de las personas LGTB.

#### 4.2 VISIBILIDAD DEL COLECTIVO LGTB EN LA MULTIMEDIA

Como no podía ser de otra manera, esta discriminación se ve reflejada en el entretenimiento que consumimos. Sigue siendo complicado encontrar representación LGTB en el cine, series, cómics, etc. Aunque hoy en día existen más artistas independientes que incluyan personajes gays, lesbianas y transgénero en sus obras y apuesten por la normalización y la visibilidad de las personas del colectivo, sigue siendo complicado encontrar esa representación en los trabajos de productoras *mainstream*, como puede ser Disney, y son estas las que acaban teniendo más presencia a nivel internacional.

Es bien sabido que lo que consumimos desde pequeños contribuye a formar la ideología, percepción y concepción que tendremos de las cosas en un futuro, es por este motivo que si queremos una sociedad que acepte con normalidad la diversidad sexual y de género, necesitamos una representación igualitaria, justa y realista de esta en todo tipo de multimedia.

Las pocas veces que se ha querido introducir personajes no normativos (de diversas orientaciones sexuales, identidades de género, etnias, etc), la crítica cinematográfica ha hablado de *"inclusión forzada"*, refiriéndose con ello a que no les resulta realista que los personajes tengan estas características si no son relevantes para el avance de la trama principal. Parece ser que se espera que los personajes sean por defecto cisgénero<sup>4</sup>, heterosexuales y blancos, y si no es así, se debe poder encontrar en el argumento de la película una justificación. Esto es, sin duda, una forma de discriminación.

Un caso más o menos reciente que ejemplifica esto muy bien es lo ocurrido con la película de Marvel *Eternals* (2021). Es la adaptación cinematográfica de superhéroes más avanzada en cuanto a diversidad realizada hasta la fecha, y a su vez, la que ha recibido las peores reseñas y puntuación de todas las películas de Marvel. Las diferentes críticas que recibió provocaron una gran polémica, ya que la película fue muy bien acogida por un sector de la



fig. 3. Póster promocional de la película *Eternals*, Marvel, 2021

4 Cisgénero: Así se denomina a las personas cuya identidad de género coincide con su sexo asignado al nacer.



fig. 4. Portada capítulo 1 de *Nana*. Ai Yazawa,

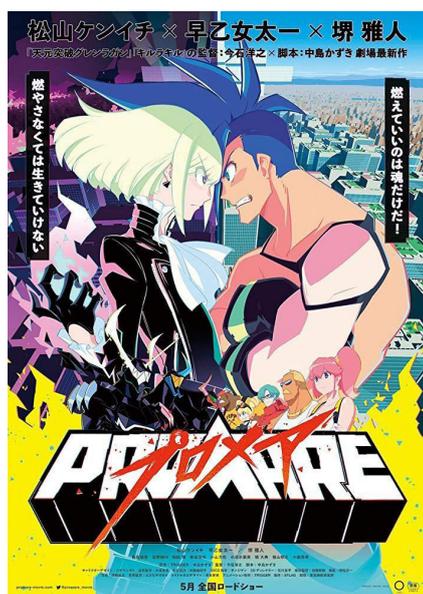


fig. 5. Póster publicitario de *Promare*, Studio Trigger, 2019.

población que por primera vez pudo sentirse identificada con algunos de los personajes, mientras que por otro lado, parece que fue aún mayor el sector de la audiencia que se sintió muy descontenta con la manera en la que habían interpretado a los personajes de los comics originales en los que se basa la película. Mientras que en el cómic la mayoría de personajes tienen apariencia de hombres blancos con cuerpos musculosos y atractivos, aquí se les ha decidido interpretar de forma distinta. Entre los personajes de la adaptación encontramos mujeres de mediana edad, personas de color, de diferentes nacionalidades, una actriz con discapacidad auditiva, y un personaje explícitamente gay y con cuerpo no normativo.

#### 4.2.1 Queerbait y censura

En muchas ocasiones no se ha querido arriesgar a incluir personajes *queer*<sup>5</sup> en las producciones para que no sean mal recibidas por su público más conservador, pero tratando a la vez de atraer al público LGTB, optan por introducir elementos que podrían sugerir relaciones homosexuales entre algunos de los personajes, que no acaban en ningún momento de hacerse oficiales. Para esto, se ha acuñado el término *queerbait*, proveniente de la palabra inglesa *bait*, que se traduciría como “cebo”; y *queer*, haciendo referencia al colectivo LGTB. Se trata de atraer a un sector del público con un amago de representación que nunca acaba ocurriendo.

El *queerbaiting* supone oportunidades de mostrar personas queer que son deliberadamente desaprovechadas. Por lo que, lejos de apoyar la visibilidad del colectivo, apoya la heteronormatividad, al ser esta la única con representación explícita. Provoca una esperanza en el espectador o lector, que más tarde desemboca en una profunda decepción al no acabar viendo ninguna representación oficial. La voluntad de esquivar el contenido homosexual lleva incluso en ocasiones a producir giros en la trama que no parecen ser coherentes con el comportamiento anterior de los personajes, como ocurre en el caso de *Nana*, de Ai Yazawa. Este manga presenta la historia de dos chicas que durante toda la obra mantienen una relación tan íntima que supera la amistad, y sin embargo ambas acaban en relaciones románticas con un hombre. Otro caso destacable ocurre en la película de animación *Promare*, donde en cierto momento los dos protagonistas masculinos se besan, aunque presentan este beso como un gesto necesario para la resolución de un obstáculo que ayudará al desenlace de la trama principal, y que no tiene supuestamente ningún componente sentimental. También podemos ver ejemplos en series populares a nivel internacional como *Sherlock*, en la que los fans cuestionan la relación de mera amistad de los dos personajes

5 *Queer*: término anglosajón que se traduciría como “extraño”. Actualmente se acuña para referirse a todas las personas no normativas, como todas aquellas que no sean cisgénero y heterosexuales.

principales; o en *Érase una vez*, donde ocurre lo mismo cuando evoluciona la relación entre dos de las protagonistas que empezaron siendo enemigas.

Los casos de *queerbait* son en su mayoría una forma de censura, aunque existen otras muchas maneras de esquivar contenido LGTB en las obras. Es habitual que en las adaptaciones cinematográficas de novelas se disimule o se elimine por completo el contenido homosexual, incluso aunque este sea el tema principal de la trama. Esto ocurre por ejemplo en las series basadas en las novelas *danmei*<sup>6</sup> como *Mo Dao Zu Shi* o *Tian Guan Ci Fu*, ambas obras son de contenido claramente homosexual, mientras que sus adaptaciones a live-action y a serie animada, respectivamente, han pasado un filtro que oculta la verdadera relación que existe entre sus protagonistas, aunque esto suponga descartar escenas o diálogos relevantes para el desarrollo de la historia. En el caso de los personajes, en ocasiones se llega al extremo de cambiar el género de estos para convertir en heterosexuales las relaciones homosexuales.



fig. 6. Página del cómic *Loki: Agent of Asgard* #14. Marvel, 2015

En el ámbito del cómic americano de superhéroes existen también gran variedad de personajes queer que han sido víctimas de la censura al convertirse en series y películas. El personaje Loki, perteneciente al universo Marvel, se ha mostrado como bisexual y género fluido en los cómics, característica que no se mantiene en las películas ni en la reciente serie de televisión *Loki* (2021), que como su nombre indica, gira en torno a él. En especial la bisexualidad suele ser muy sencilla de invisibilizar, puesto que se puede optar en la mayoría de ocasiones por mostrar el interés de estos personajes únicamente hacia el género opuesto. Lo vemos en casos como el de Valkyrie (también del universo Marvel), Harley Quinn, Catwoman y Wonder Woman (de DC Comics)

Otra forma de censurar el contenido LGTB puede suceder en el proceso de doblaje para llevar la serie o la película a otros países. En ocasiones se refieren a las parejas homosexuales utilizando otro término de significado distinto. En el anime japonés *Sailor Moon*, Sailor Uranus y Sailor Neptune son una pareja romántica, pero en el doblaje inglés se utiliza la palabra “*cousin*”, es decir “primas”, para describir su relación.

Toda esta situación contribuye a un panorama que no promueve la visibilidad del colectivo LGTB. Por ello es necesario que sigan surgiendo obras inclusivas, en las que las personas *queer* puedan encontrar una identificación, y que contribuyan a acostumar al resto de personas a ver la diversidad que existe en nuestro entorno real.

6 *Danmei*: Este término es originario de china y se refiere a un género literario en el que se narra un romance entre los dos protagonistas masculinos. Además se caracteriza a menudo por incluir elementos de fantasía

## 4.3 REFERENTES

Para llevar a cabo este proyecto empecé empapándome de la literatura tanto ilustrada como no ilustrada dirigida a un público juvenil que es más popular hoy en día en las librerías, leyendo obras que tratan los mismos temas que va a tratar la nuestra, e intentando comprender las distintas maneras en las que en los libros ilustrados se aúna el texto con el componente gráfico.

Descubrir algunas de estas obras ha influido en gran medida en el concepto del proyecto, transformando la idea inicial en lo que ha acabado siendo finalmente. Estos referentes podemos diferenciarlos en dos grupos: los que han influido por el tema que tratan y los que me han servido de ejemplo a seguir por su estética y estilo.

### 4.3.1. Conceptuales

#### 4.3.1.1 *Heartstopper*

Una de las novelas gráficas LGBT más populares estos días entre el público juvenil y adolescente es *Heartstopper*, de Alice Oseman. Esta autora de Inglaterra lleva desde el año 2015 publicando novelas y cómics de género romántico protagonizados por parejas gays. La saga de novelas gráficas *Heartstopper*, que ya cuenta también con live-action producido por Netflix, narra cómo se desarrolla una relación amorosa entre dos chicos del mismo instituto, mostrando las dificultades que viven en muchas ocasiones las personas homosexuales para reconocer o confesar su orientación sexual. La manera que tiene la autora de tratar el tema en esta colección de cómics es natural y realista, muestra a un ritmo lento cómo los sentimientos van aflorando en ambos protagonistas. De esta novela gráfica he tratado de asimilar la manera en la que evoluciona la relación de la pareja protagonista. Aunque en *Jun y Mar* se ha enfocado la relación romántica de manera un poco distinta, se ha tratado de dotar a la obra de la misma ternura que tiene la de los protagonistas de *Heartstopper*, avanzando despacio hacia una relación amorosa casi sin darse cuenta, disfrutando el tiempo que pasan juntos. Ha sido inspirador el tipo de comportamiento que tienen los protagonistas entre ellos, que acaba construyendo una relación sólida y sana.



fig. 7. Parte frontal de la cubierta de *Heartstopper* #1. Alice Oseman, 2020

#### 4.3.1.2 Mangas Yaoi y Shōnen-ai: *Given* y *Umibe no Étranger*

Los cómics japoneses, conocidos como *manga*, me llevan acompañando desde hace muchos años y han sido una gran influencia en mí como artista. En estas obras se tratan todo tipo de temas y pueden ser de cualquier género. Unos muy populares son los mangas *yaoi* y los mangas *shōnen-ai*. Ambas etiquetas se refieren a un contenido de temática romántica entre dos chicos; diferenciándose en que el *yaoi* implica contenido de índole sexual mientras que los *shonen-ai* tienen un carácter más inocente o sutil. En estos cómics se

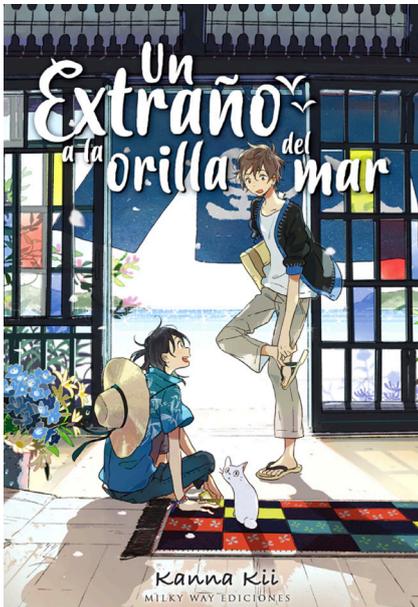


fig. 8. Parte frontal de la cubierta de *Un Extraño a la Orilla del Mar*. Kanna kii, 2017

cuentan todo tipo de historias de amor que siempre suceden entre una pareja de chicos. Hay innumerables mangas de este género, y muchos de ellos buscan ser un arte de consumo rápido, con historias que se resuelven en ocasiones en un solo tomo y siguen una misma estructura narrativa. Actualmente están apareciendo nuevos títulos de este género que están captando la atención del público a nivel internacional, con historias novedosas y complejas que rompen con el esquema compositivo más típico y con personajes con un gran trabajo psicológico; además de presentar una parte gráfica muy rica.

La autora japonesa Kana Kii debutó en 2014 con el manga *Umibe no Étranger*, traducido en España como *Un Extraño a la Orilla del Mar*. Este sería la precuela de la posterior saga *Un extraño en Primavera* (*Harukaze no Étranger*). Todas las obras de esta autora destacan por su sensibilidad y delicadeza, tanto en el estilo de dibujo como en el trato de la historia. Nos presenta a protagonistas muy reales, por su circunstancia y el tipo de conflictos a los que se enfrentan. A través de sus sentimientos y la manera en la que actúan, la autora consigue mostrar la gran complejidad psicológica de sus personajes. Con todo esto, acaba creando historias de amor llenas de ternura y sutileza.

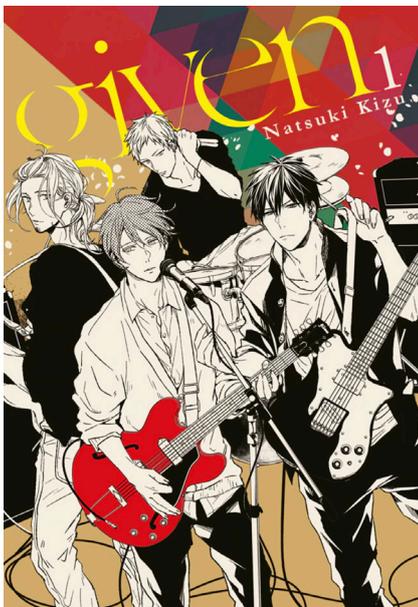


fig. 9. Parte frontal de la cubierta de *Given*. Natsuki Kizu, 2019

Otro manga BL que ha dejado huella a nivel internacional, tanto como su adaptación a serie de animación, ha sido *Given*, de la autora Natsuki Kizu. En esta colección de cómics, la *mangaka* japonesa presenta una variedad de relaciones amorosas de características muy distintas, mostrando las diferentes formas de estar en pareja o de estar enamorado y los problemas que en muchos casos esa circunstancia puede acabar ocasionando. Los protagonistas de estas historias, como los de *Un Extraño en Primavera*, se encuentran en la misma edad que los personajes de nuestra novela, por lo que ambas obras nos sirven como ejemplo del tipo de conflicto que suele ser coherente ver en esas circunstancias y qué clase de respuestas suele provocar en los personajes.

Lo que encontré interesante para el proyecto de estos dos mangas es que cuentan historias originales de parejas gays con un alto nivel de realismo. Los dos se ambientan en el mundo real y los personajes acaban de terminar la adolescencia para entrar a la edad adulta, lo que lleva a que su pensamiento gire muchas veces en torno a los planes para el futuro. La edad en la que se encuentran y la manera en la que viven y piensan es muy similar a la que tienen los personajes en *Jun y Mar*. En los dos cómics encontramos situaciones en las que los personajes deben tomar decisiones importantes en las que en ocasiones, elijan lo que elijan, supondrá renunciar a algo importante para ellos. Este tipo de circunstancias han sido un referente para nuestra historia. De esta manera, tanto Jun como Mar, acaban teniendo que enfrentarse al problema de tener que elegir entre continuar la relación de pareja que mantienen o trabajar en ellos mismos y sus oportunidades de futuro.

### 4.3.2. Estéticos y estilísticos

#### 4.3.2.1. *Strawberry moon*

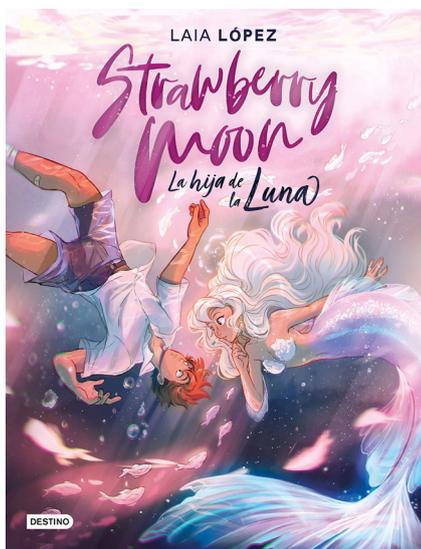


fig. 10. Parte frontal de la cubierta de *Strawberry Moon. La hija de la Luna*. Laia Lopez, 2019

Se trata del primer libro de la autora Laia Lopez, una de las ilustradoras más populares hoy en día en España, sobre todo entre el público juvenil. Esta obra, dirigida a un público a partir de 12 años, presenta un universo ambientado en el mundo que conocemos pero con un toque fantástico, donde existen las sirenas y los tritones. La protagonista es una sirena que cumple su deseo de salir a vivir en el mundo humano, aprenderá el estilo de vida de la superficie y tratará de integrarse en él con ayuda de su grupo de amigos, aunque pronto la situación se complicará con la aparición de ciertos problemas insospechados.

En esta obra, a pesar de tener un gran componente textual, como toda novela, se ha conseguido dar mayor protagonismo a la parte ilustrada, puesto que esta es la que mejor representa a Laia.

En este libro, la artista ha trabajado la parte gráfica combinando ilustraciones sencillas con páginas de cómic haciendo así más rápido y dinámico el ritmo de lectura que si todas las imágenes fueran ilustraciones sencillas, que suele ser lo más habitual. Este recurso le resulta muy favorecedor al libro, ya que se trata de una lectura de fácil comprensión que contiene muchos diálogos e interacciones entre personajes, característica que comparte con *Jun y Mar*. Además, ambas historias poseen un carácter muy parecido ya que se dirigen a lectores de la misma edad, Por todo esto, encontré que la introducción de páginas y elementos de cómic favorecería también a nuestra obra.

Aprendiendo de la manera en la que ha usado esta autora el recurso del cómic, he tratado de implementarlo en *Jun y Mar*: enriqueciendo algunas escenas, añadiendo pequeños diálogos que no aparecen en el texto, mostrando mejor el escenario o haciendo énfasis en alguna acción concreta al mostrarla de manera secuencial.



fig. 11. Fragmento de ilustración del interior de *Strawberry Moon. La hija de la Luna*. Laia Lopez, 2019



fig. 12. Parte frontal de la cubierta de *Los Turboskaters #2. El misterio del cementerio de Nigrum*. C. Fernández, C. Balbás, B. Balbás, 2021

#### 4.3.2.2. Sara Lozoya

Sara Lozoya es una artista *freelance* que centra su obra en la ilustración de libros para público infantil y adolescente, que también ha estado trabajando en Sunshine Animation Studio como artista de fondos y claves de color. Personalmente, destacaría de su trabajo la creación de personaje, ya que dota a cada uno de características que los hacen totalmente únicos, dándoles una personalidad fuerte y vivaz muy fácilmente reconocible para el lector. Este es también el objetivo que tenía en mente al trabajar para crear a los personajes de nuestro libro. He querido dar a cada uno de ellos rasgos y elementos que los diferenciaran y reflejaran su carácter, a través de diferentes alturas, cortes de pelo, tipos de cuerpo, etc.

Además de esto, Sara Lozoya ha participado ilustrando una serie de libros titulada *Los Turboskaters*, que está enfocada a adolescentes de 10 a 14 años en los que un grupo de tres amigos viven aventuras relacionadas con su día a día en el colegio. A pesar de estar enfocados a un público un poco más joven que *Jun y Mar*, me ha servido de referencia por la forma en la que está ilustrado: contiene un gran número de imágenes y estas van alternando con diferentes tamaños y formas a lo largo de la lectura, además aprovecha el espacio de la doble página de manera ingeniosa con composiciones que se salen de lo habitual. Tener un referente de este tipo me ha sido muy útil desde la fase de storyboard. He tratado de aprender formas de incluir las ilustraciones, creando un recorrido visual para el lector mediante diferentes tipos de composiciones. Así, podemos apreciar la influencia de esta obra por la ubicación y la forma de los espacios que ocupan las imágenes en *Jun y Mar*.

#### 4.3.2.3 *No te vayas sin mí*

Cuando el proyecto ya se encontraba a mitad de proceso, surgió la decisión de hacerlo en bitono, comencé una nueva búsqueda de referencias que me sirvieran para entender distintas maneras de trabajar en dos tintas.

*No te vayas sin mí (Don't Go Without Me)*, de Rosemary Valero-O'Connell, es una obra que gira en torno al amor y la pérdida, presentando un universo en el que existen mundos paralelos y criaturas fantásticas de lo más extrañas. Es un cómic que está trabajado con más de dos tintas en la totalidad del libro, pero cada página sí está tratada con bitono de malvas, rosas o salmones y negro.



fig. 13. Parte frontal de la cubierta de *Don't Go Without Me*. Rosemary Valero-O'Connell, 2020

El estilo de dibujo se caracteriza por el predominio de la línea y por las páginas cargadas de elementos. Aquí el color ayuda al ojo a separar los distintos planos y a diferenciar figuras, por lo que aprovecha cada uno de los dos tonos al máximo jugando con su opacidad. Puesto que el bitono supone una limitación cromática, quise usarlo de manera que le sacase el máximo partido a los dos colores con los que trabajaba, y *No te vayas sin mí* fue una inspiración sobre las posibilidades que este método puede brindar.

## 5. LA IDEA

### 5.1 PUNTO DE PARTIDA Y CONCEPTO

Las primeras ideas que tuvimos fueron sobre algunos de los personajes y sus situaciones. Todo surgió de un ejercicio que hicimos Davinia y yo de creación de personaje. Lo enfocamos como una actividad de puro entretenimiento. Sin embargo, acabamos depositando en ello mucha implicación. Fuimos desarrollando cada vez más y, casi sin darnos cuenta, una práctica que podría haber durado unas pocas horas, dando los primeros pasos en la creación de un universo cada vez más complejo. Fue entonces cuando nos dimos cuenta de que lo que había empezado como un juego podría ser el comienzo de un proyecto.

Empezamos a sentir especial interés en hablar de las relaciones románticas mediante los personajes, explorando los tipos de obstáculos que se pueden encontrar dos personas muy distintas que quieren estar juntas y cómo pueden llegar a influir la una en la otra.

Teniendo ya suficiente material, varias ideas y planes venían a nuestra mente. Puesto que Davinia buscaba la oportunidad para escribir una novela y yo buscaba una para iniciar un proyecto largo de ilustración, la idea que nos resultó más atractiva fue la creación de este libro ilustrado.

### 5.2 TEMA

El tema principal del libro es el romance entre los dos jóvenes protagonistas. Queríamos mostrar la evolución natural desde el momento en que dos personas se conocen hasta que lo que sienten el uno por el otro les lleva a querer embarcarse en una vida juntos. En esta novela construimos una historia de amor de manera sana. Somos conscientes en todo momento del público al que va dirigida, por ello hemos cuidado el comportamiento y la psicología de los personajes que aparecen. También queríamos explorar el tema de qué sucede cuando el amor aparece, pero embarcarse en una relación romántica parece requerir hacer sacrificios personales, como renunciar a ciertos planes de futuro.

Estamos muy acostumbrados a consumir historias de romance. Pero cuando estas implican a dos personas del mismo género, los obstáculos a los que se enfrentan suelen girar en muchas ocasiones en torno a su orientación sexual. Aunque es cierto que encontrarnos este tipo de obras es muy importante para mostrar una realidad que todavía vivimos, personalmente, considero que hacen falta más historias en las que las relaciones amorosas entre perso-



fig. 14. Lucas, L. Arte final de la ilustración número 4 del capítulo 3.

nas del colectivo LGTB se traten con naturalidad. Queremos crear una historia en la que el interés principal de la trama no se sostenga únicamente por el género ni la orientación sexual de la pareja protagonista.

Queremos que *Jun y Mar* sea un libro en el que los lectores encuentren personajes de orientaciones sexuales diversas, y así más personas puedan sentirse identificadas.

### 5.3 SINOPSIS DE LA HISTORIA

*Mar es un estudiante de último año de la escuela de arte de Verona, su adorada ciudad natal. Es un muchacho alegre, torpe y soñador con la cabeza siempre en las nubes. Liu Jun es un trotamundos recién llegado a la ciudad, independiente, atento y algo misterioso.*

*Un encuentro fortuito hace que sus caminos se crucen y poco a poco su amistad pase a ser algo más.*

## 6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

### 6.1 PREPRODUCCIÓN

#### 6.1.1 *Concept art*

El *concept art* comprende el desarrollo visual de los elementos que componen el universo en el que sucede la historia. En esta ocasión he elaborado un *concept art* que contempla más aspectos de los que van a parecer en la novela. Esto ocurre por ejemplo en el caso del color. Aunque el resultado final de las ilustraciones será a dos tintas, las exploraciones previas a la elaboración del libro las he realizado a todo color. Esto es por dos motivos: primero, porque nos interesa conocer este aspecto para poder trasladar el universo a otros medios o proyectos en los que no exista limitación de tintas; y segundo, porque la decisión de utilizar bitono en el arte final de las ilustraciones fue tomada más tarde.

Parte del *concept art* de la novela se realizó antes de existir un guión. Nos centramos en crear unos personajes y sus respectivas circunstancias, para más tarde poder contar historias a través de ellos.

#### 6.1.1.1 *Briefing* de los personajes

Este universo está compuesto por seis personajes muy distintos. La pareja que protagoniza este libro son los dos originales alrededor de los cuales se construye el resto del relato.

Queríamos aportar una imagen fresca, divertida y atractiva a la historia. Dejando un poco de nosotras mismas en ella, todos los personajes han acabado siendo jóvenes artistas de alguna manera. Algunos dedicándose a artes más tradicionales como la pintura y la escritura, hasta ramas como el diseño de moda, tatuaje y graffiti.

Los personajes que veremos son seis: Mar, Juls, Paolo, Jun, Xiang y Chloé.



fig. 15. Lucas, L. Retratos de Mar, Juls y Paolo. Fragmentos de las hojas de expresión.

Marcello, más conocido como **Mar**, es uno de los dos protagonistas. Es un chico alegre, activo y soñador que estudia pintura en La *Accademia di Belle Arti de Verona*. Su diseño está pensado para ser la imagen de la juventud, con una mirada despierta y un rostro muy expresivo. En él convive un equilibrio entre un espíritu artístico al que le gustan las cosas atrevidas, y el confort de la tradición, ya que también es un chico temeroso a lo desconocido. Estas características se reflejan en su aspecto físico: lleva ropa de colores llamativos pero al inicio de la historia no se ve en él ninguna alteración física como piercings, tatuajes o tintes en el pelo.

Julietta, apodada por sus amigos como **Juls**, es la amiga de la infancia de Mar. Su personalidad la muestra como una chica enérgica, segura, creativa y romántica. Esto se trasladó sobre todo a su pelo, una larga melena ondulada, pelirroja y algo alborotada haría de Juls un personaje que nunca pasa desapercibido. Ella estudia para ser diseñadora de moda, por eso la vemos con un vestuario lleno de toques personales.

**Paolo** es compañero de clase de Mar. Quería darle una imagen callejera. Utiliza el graffiti como medio artístico y siempre lo vemos con su skate. Es una persona relajada y optimista que parece no alterarse con nada. Por todos estos rasgos, opté por una vestimenta cómoda deportiva y de estilo urbano.



fig. 16. Lucas, L. Retratos de Jun, Xiang y Chloe. Fragmentos de las hojas de expresión.

**Jun** es el segundo protagonista. Un chico de nacionalidad china que lleva desde sus 18 años dando tumbos por algunos países de Europa. Proviene de una familia tradicional adinerada, sin embargo renunció a todo ello en pos de encontrar su propio camino en la vida. Teñirse el pelo de rosa y tatuarse el cuerpo fue un símbolo de rebeldía, buscando hacer lo que antes nunca habría podido. Por otra parte, he intentado que en muchas ocasiones fuera apreciable en su ropa los buenos modales adquiridos durante su infancia en una familia de clase alta.

**Xiang**, también nacido y criado en China, es como un hermano para Jun, lo acompaña desde que salieron del país. Tiene un estilo atrevido y algo intimidante: su paleta de color es predominantemente negra, además de los muchos piercings y tatuajes que lleva. Su objetivo es encontrar su sitio en un estudio como tatuador.

**Chloé** es una amiga que Jun y Xiang conocieron en su estancia en París. También es tatuadora y es por ella que Jun y Xiang viajaron hasta Verona. Es una persona muy perceptiva que siempre elige las palabras correctas e influye en la gente más de lo que parece. Quería hacerle un diseño algo misterioso, con un toque mágico y relacionado con lo esotérico.

#### 6.1.1.2 Diseño de Personaje

Quería darle a las ilustraciones un carácter muy humano, así que me centré sobre todo en desarrollar a los personajes. En la asignatura de *Concept Art* pude aprender un método sólido para el desarrollo visual en varias etapas desde el *briefing*, y es este método el que apliqué para desarrollar a los personajes en esta ocasión. Comencé construyendo paneles de inspiración: hice una búsqueda de elementos que en conjunto sirvieran para expresar la esencia de cada uno. Este paso es una gran ayuda para poder empezar a visualizar cómo será el diseño final.





fig. 20. Lucas, L. Bocetos del vestuario de Juls. 2021

En cuanto a las láminas de vestuarios, estas sirven para empezar a decidir qué estilo va mejor con cada uno y con qué ropa aparecerán en distintas escenas. Los conjuntos que lleven hablarán tanto de sus propias personalidades como de la situación en la que se encuentren. Para cada uno pensé en un conjunto de diario que sirviera como presentación al ser el primero con el que aparecieran, otro para una época del año más fría, y uno más formal para alguna ocasión especial.

También se realizaron fichas de elementos concretos. Este es el caso de los tatuajes. Tres de los personajes (Jun, Xiang y Chloé) llevan partes del cuerpo tatuadas, y con esto surgió la necesidad de realizar una hoja de referencia con los diseños de cada uno. Un tatuaje es algo muy personal, así que me centré en expresar a través de ellos la esencia de cada uno, haciendo cada conjunto de tatuajes muy distinto de los otros dos.

#### 6.1.1.3 Entornos y escenarios

La historia transcurre enteramente en la ciudad de Verona. Ni yo ni mi compañera Davinia hemos tenido hasta el momento la oportunidad de conocer esta ciudad en persona, sin embargo, para ambas es el lugar que más ansiamos visitar desde hace mucho tiempo. Por ello, sentíamos que sería algo muy personal para nosotras ubicarla en este lugar. Además, gracias a la imagen romántica que inspira la ciudad por la famosa tragedia *Romeo y Julieta*, de William Shakespeare, Verona nos pareció muy apropiada para el carácter de nuestro relato.

Para poder transmitir el espíritu de la ciudad, se hizo un trabajo de documentación a través de fuentes como documentales, páginas webs y *google maps*. De esta manera pudimos acercarnos a Verona y llegar a conocer mejor la gastronomía, las festividades, el estilo de vida y aspectos más estéticos como la arquitectura de casas y edificios.

Los locales que frecuentan nuestros protagonistas son ficticios, no obstante sí hemos buscado una ubicación real dentro de la ciudad para ellos, tratando de integrarlos. También hemos querido incorporar algunos eventos característicos de la ciudad, como es el carnaval de Verona.

En las ilustraciones no encontraremos demasiados planos en los que el fondo tenga un gran protagonismo, sin embargo siempre se ha cuidado que en algún aspecto los escenarios nos recuerden la ciudad en la que nos encontramos. Por ejemplo, el aula donde trabajan Mar y Paolo en el capítulo 2 se podría integrar en la *Accademia di belle arti*, y la primera ilustración de doble página que nos encontramos es una vista desde el mirador de Verona, trabajada a partir de una recopilación de fotos sacadas desde este mismo punto.



fig. 21. Lucas, L. Boceto del diseño del exterior de la floristería. 2021

### 6.1.2 Storyboard

El *storyboard* supone el conjunto de los primeros bocetos, a los que llamamos *thumbnails*, de todas las ilustraciones que acompañarán al texto, situadas en un esquema que representa el libro abierto por cada página. En estos esbozos, se busca empezar a definir dónde nos gustaría colocar cada imagen dentro de una doble página y qué composición va a tener cada ilustración: qué personajes y elementos aparecen y con qué tipo de plano y punto de vista se van a mostrar. Por esto, los *thumbnails* se caracterizan por ser dibujos rápidos con poca definición y bastante esquemáticos.

Gracias al *storyboard* se tiene una vista de todos los bocetos de manera simultánea, de esta forma, es muy fácil detectar, por ejemplo, cuándo la continuidad de ciertas ilustraciones no funciona, qué tipo de imagen predomina en general o si se repiten esquemas compositivos.

En esta fase del trabajo se toman muchas de las decisiones más importantes, pues es aquí donde se puede comprobar si la idea que se tenía en mente hasta el momento funciona como esperábamos, a la vez que supone una oportunidad de exploración de nuevas posibilidades.

En mi caso, aproveché el trabajo de *storyboard* para encontrar todas las escenas de la historia que sería interesante ver ilustradas, así podría estudiar cómo sacar el máximo potencial a la novela por medio de las imágenes.



fig. 22. Lucas, L. Fragmento de Storyboard. *Thumbnails* de las ilustraciones del capítulo 6. 2022.

Ilustrar una escena supone normalmente destacarla por encima de las que no van ilustradas, poner un acento en ella. En muchas ocasiones es muy fácil decidir cuáles son los acontecimientos importantes de un capítulo, no obstante, hay otros en los que se puede elegir a través de la ilustración en cuáles se quiere que el espectador preste más atención. Por este motivo, tener un storyboard amplio que abarque varias posibilidades distintas me ayudó a saber cuál era el enfoque que más me gustaba para cada parte. Esto suponía elegir cuáles de todas las escenas ilustradas que se habían planteado se ajustaban mejor a la impresión que se quería dar al espectador. Para esta elección, una cuestión muy importante a tener en cuenta es el ritmo. Esto se refiere a tratar de buscar una alternancia entre los diferentes tipos de ilustraciones que hay (planos generales, planos de detalle, personajes solos...) y que así las imágenes no se sientan repetitivas para el espectador. Finalmente, en esta fase se decidió que cada uno de los 9 capítulos iría acompañado de 4 ilustraciones.

Además, en nuestro caso, otra función muy importante que ejerció el storyboard es comunicativa entre la escritora del texto y yo. A través de estos bocetos, Davinia podía entender las propuestas que tenía para las ilustraciones y responderme haciéndome sugerencias o pidiéndome alguna modificación.

## 6.2 ARTE FINAL

Habiendo dejado cerrado en el *storyboard* cuáles son las ilustraciones que se van a desarrollar, paso a la siguiente fase: la limpieza del boceto. En esta parte del proceso se trata de conseguir un dibujo definido con el que se pueda trabajar bien para hacer el *lineart*. Lo que diferencia estas dos fases es el tratamiento de la línea. En la limpieza del boceto se procura resolver todos los problemas que atañen a que el dibujo sea correcto, aunque sin prestarle atención a la belleza de la propia línea, ya que esa es la tarea del *lineart*.

Trabajando desde el boceto que se ha hecho ya anteriormente, el primer paso es definir mejor aspectos como la perspectiva, las figuras de los personajes, las expresiones y otro tipo de detalles que se pasan por alto en los *thumbnails*. En este proceso se realizan las últimas correcciones, ya que es la última ocasión de realizar cambios sin tener que retroceder a las fases anteriores, repitiendo partes del trabajo. En mi caso, en esta fase realicé algunos cambios relacionados con expresiones faciales o posturas de personajes, pero sobre todo sufrieron cambios las páginas de cómic, en las que se replantean los espacios y la distribución de las viñetas.

Posteriormente las ilustraciones pasan a Davinia, pues ella se ocupará de hacer el *lineart* final. Una vez que ella ha acabado con el trabajo de línea, los archivos de las ilustraciones vuelven a mí, para realizar el color.



fig. 23. Lucas, L. Fragmento del boceto de la ilustración número 4 del capítulo 4. 2022

Mi primera idea era trabajar las ilustraciones a todo color, pero una vez que ya habíamos comenzado con el proyecto, replanteé esta decisión. Lo más habitual en libros ilustrados de estas características es que la tripa<sup>7</sup> del libro se imprima enteramente en blanco y negro, de manera que la única parte a todo color es la cubierta. Esto se suele hacer de esta manera porque las imágenes constituyen normalmente alrededor de un 20% del libro, por lo que muchas veces no es lo más conveniente imprimirlo completo mediante cuatricromía<sup>8</sup>, ya que esto supone un gasto mayor de tinta y encarece su producción. Tratando de adaptarme un poco más al funcionamiento de la industria, decidí buscar una opción intermedia, para seguir dotando a las ilustraciones de algo de color sin tener que usar cuatricromía ni tampoco trabajarlas enteramente en blanco y negro; lo que podría hacer del libro una propuesta un poco más interesante de cara a presentarlo a una editorial. La solución más atractiva para mí fue utilizar un bitono de negro y otro color. Ya que nuestra novela narra un romance, opté por un tono rosáceo cálido que crease una paleta cromática interesante al combinarse con el negro.

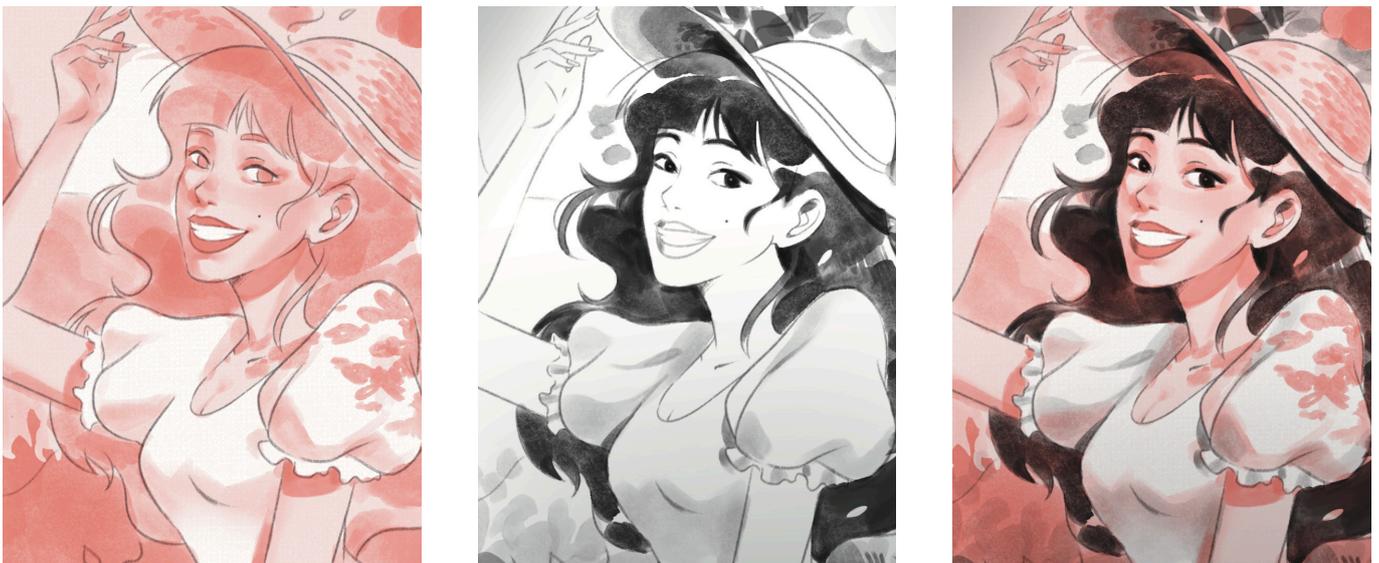


fig. 24. Lucas, L. Capa de tinta coral (izq.), capa de tinta negra (centro) y superposición de la capa de tinta negra sobre la coral (der.). Fragmento de arte final. Ilustración número 2, capítulo 3. 2022

Realicé diferentes pruebas de arte final, explorando las posibilidades de bitono. Dependiendo del resultado que se busque, el método de pintar cambia, así que traté de buscar uno con el que me encontrase cómoda y que favoreciera al estilo de dibujo.

Finalmente opté por la combinación de los dos tonos mediante superposición. Variando la opacidad del pincel en uso se consigue una paleta de tonos de más fríos a más cálidos, con algunos amarronados y rosas pastel.

7 Tripa: Se refiere al interior del libro, es decir, el conjunto de hojas que componen el cuerpo del libro en sí mismo. Este está protegido por la cubierta, que conforma el exterior.

8 Método de impresión mediante el uso de los llamados colores CMYK (cian, magenta, amarillo y negro).

Esta variedad de colores podría dotar a las ilustraciones de matices muy enriquecedores. Lo más importante a tener en cuenta en este proceso es mantener los dos tonos separados mediante el sistema de capas, de manera que cada tinta quede en una distinta.

Por ahora se han realizado los artes finales del capítulo 3. Decidí empezar por este porque sus ilustraciones son muy distintas entre ellas, lo que me permitiría adaptarme al estilo. Lo podemos encontrar maquetado en el *Anexo II*.

### 6.3 DISEÑO DE CUBIERTA

Esta fase es independiente del proceso de las ilustraciones del interior del libro. Es un tarea que he preferido dejar como paso posterior a tener las imágenes que acompañan al texto ya decididas. De esta forma, he podido empaparme de todo el trabajo ya realizado y así conocer mejor qué es lo más representativo de la novela.

Aunque es un dicho popular que no hay que juzgar un libro por su portada, diría que en estos casos ser un poco superficial no está para nada de más. Las cubiertas buscan representar de la mejor manera la novela; nos hablan del carácter del libro y nos dan una idea del tema que tratan, para que podamos de forma rápida saber si el que hemos cogido nos podría interesar o parece no ser de nuestro gusto.

Comencé haciendo una serie de bocetos probando distintas composiciones y planos de los personajes, donde también se contempla el estilo de la tipografía del título y la ubicación y tamaño de este. Al llamarse “Jun y Mar”, pensé que podría funcionar bien en una sola línea, de manera que cada uno de los dos personajes quedase debajo de su propio nombre. Buscaba que la ilustración delantera representase bien la dinámica de la pareja a lo largo del libro en general. Que fuera una imagen que no encontrásemos en el interior del libro, pero que pudiese ubicarse en alguna de las escenas.

Funcionando igual que el título, en la ilustración quería que lo protagonista fueran las figuras de Jun y de Mar, por lo que opté por un fondo meramente con los rasgos suficientes para contextualizarlos en el espacio.

Como no quería darle tanta importancia al entorno, decidí no alargar la ilustración hasta la parte trasera de la cubierta, como se hace en muchas ocasiones. En vez de ello, pensé en otra ilustración distinta para la parte de detrás. Quería que tuviera menos fuerza que la delantera, sin la aparición de ningún personaje. Al final se acabó optando por un *collage* de objetos clave de las distintas escenas que suceden a lo largo del libro. Esto me pareció apropiado ya que en muchas ocasiones, cuando giramos un libro, lo hacemos buscando



fig. 25. Lucas, L. Pruebas de *thumbnails* para el diseño de la parte delantera de la cubierta. 2022

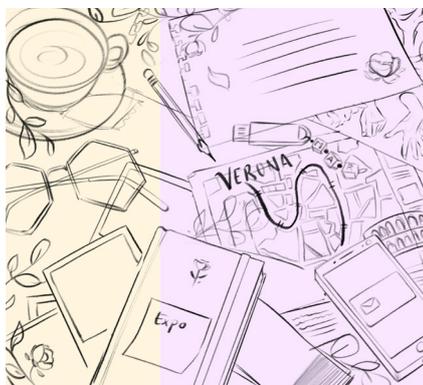


fig. 26. Lucas, L. Boceto de la parte trasera y solapa de la cubierta. 2022

la sinopsis, para entender un poco mejor de qué va a tratar. Este conjunto de objetos funcionaría aportando pequeñas muestras de información a forma de pistas de lo que podría ocurrir en la historia. Entre los accesorios que se pensaron para la parte trasera están: un plano de Verona, unos billetes de vuelo en avión, un *pendrive*, un móvil que recibe un mensaje por correo electrónico, una libreta con una encuadernación concreta, etc. Este tipo de objetos cotidianos hacen ver rápidamente el carácter *slice of life* de la novela.

Para compensar la cantidad de información de la parte delantera y trasera de la cubierta, pensamos en un diseño para el lomo con fondo casi plano, del característico color rosa rojizo, en el que destacase la tipografía del título.

Aunque las ilustraciones del interior del libro están a dos tintas, quería que la cubierta sí fuera a todo color, ya que al producirse por separado a la tripa del libro, esto es posible. Para que existiese cohesión entre el interior y el exterior, trabajé su paleta cromática de manera que girase en torno al color rosa rojizo que se usa para las ilustraciones de dentro.

El arte final de la cubierta lo encontramos en el *Anexo III*, incluyendo la parte delantera, la parte trasera, el lomo y las dos solapas.

## 6.4 MAQUETACIÓN

La maquetación de un libro se refiere al proceso en el que el manuscrito de la novela y las imágenes, si las tiene, se juntan en un mismo documento, donde se hacen los ajustes necesarios dejándolo listo para su impresión. En esta fase se eligen aspectos como la tipografía, el tamaño de letra y de interlineado, cómo se van a organizar los párrafos, dónde empieza cada capítulo, cuánto ocupan las cajas de texto, etc. Todos estos aspectos varían en función de las necesidades del libro, ajustándose para darle el carácter que se busca; de esta manera, la maquetación de un diccionario, por ejemplo, tendrá unas características muy distintas a la de una novela juvenil.

En el documento es importante contemplar todas las páginas que contendrá el libro, incluso las que irían en blanco. Se organiza con la opción de páginas enfrentadas, de manera que podemos previsualizar qué páginas quedaran en el mismo pliego<sup>9</sup>. Mi primer paso es limpiar el texto con la ayuda de la opción “Mostrar caracteres ocultos”. Esto se refiere a cuidar que no haya errores como sería encontrar dos espacios seguidos, o que se haya usado la tecla *Enter* para añadir espacios en blanco.

9 Pliego: En este caso se refiere a la doble página. Son las dos páginas que quedan a la vista simultáneamente al abrir un libro.

Tratándose de una novela en la que prima el texto sobre la imagen (ya que este ocupa la mayor parte del contenido), busqué una tipografía romana<sup>10</sup>, dado que son las que más cómodas nos resultan de leer. Para los márgenes se utilizó una medida intermedia, de manera que no quedase demasiada zona en blanco alrededor del texto, pero que tampoco dejase que el bloque de texto inundara la página, puesto que esto no combinaría bien con las ilustraciones. Se añaden también el número de página, los títulos de los capítulos, las imágenes y los pequeños iconos que separan las escenas.

Una vez decididos estos aspectos y habiendo introducido todos los elementos, revisé cómo quedaba el texto en cada página. Al justificar el texto a ambos lados, encontraremos cosas como la aparición de líneas viudas<sup>11</sup> y huérfanas<sup>12</sup>, palabras cortadas de manera demasiado seguida, o líneas en las que se ha modificado de manera excesiva el espacio entre palabras. Estas situaciones se pueden ir arreglando poco a poco modificando en cada caso algunos de los parámetros del texto.

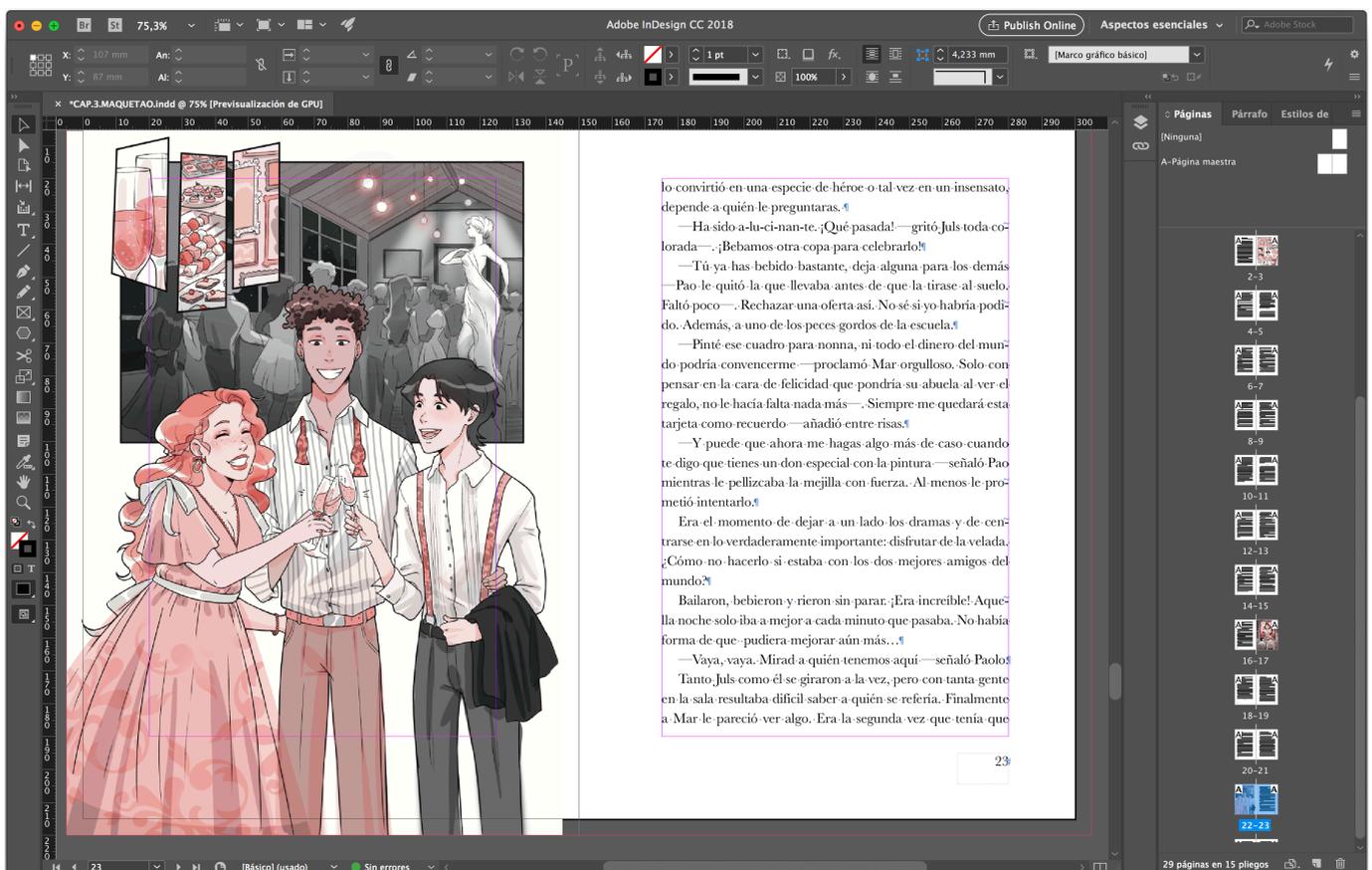


fig. 27. Lucas, L. Captura de pantalla al proceso de maquetación del capítulo 3 en Adobe Indesign. 2022

10 Tipografía romana: También conocida como *serif*, debido a que tienen serifas. Son aquellas que surgieron de la imitación al estilo de escritura utilizado por el Imperio Romano.

11 Viuda: se refiere a la última línea de un párrafo cuando aparece sola a la cabeza de una página o columna

12 Huérfana: primera línea de un párrafo que ha quedado sola al final de la página o columna anterior

## 7. ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN

### 7.1 CUENTA EN REDES SOCIALES



fig. 28. Lucas, L. Captura de pantalla al perfil de la cuenta en Twitter @junandmar. 2022

Hoy en día una de las maneras más rápidas de hacer llegar algo a un público amplio es a través de las redes sociales. Por ello, recientemente estas se han convertido en una herramienta muy útil para los artistas, que incluso han llegado a aprovechar su perfil personal como *portfolio*.

Por su carácter tan visual, instagram puede funcionar como un escaparate para proyectos e ideas. Además, pone al servicio de los usuarios de manera gratuita la opción de tener un perfil de empresa, con lo que obtendremos datos y estadísticas sobre cómo están funcionando nuestras publicaciones y qué se puede hacer para sacarle el máximo partido a la aplicación. Sabiendo esto y siendo previsoras, hace ya tiempo que Davinia y yo abrimos una cuenta compartida de Instagram en la que hemos estado presentando a los personajes protagonistas del libro a través de ilustraciones en las que ellos mismos nos hablan de su día a día, como si se tratara de su propia cuenta personal. Esta cuenta fue creciendo poco a poco hasta alcanzar la cifra actual de seguidores, que está por encima de 4.000. Esto supone para el libro un buen punto de partida, ya que desde antes incluso de que sea anunciado, tenemos un público que conoce a los personajes y que puede haber desarrollado un interés por ellos.

Un tiempo más tarde, abrimos también una cuenta compartida en Twitter, de carácter más informal, en la que publicamos ilustraciones, dibujos rápidos y bocetos. Nos pareció una buena idea darle este enfoque ya que últimamente se puede apreciar un gran interés por parte del público por los artes en proceso. Además en esta aplicación el texto también tiene un gran protagonismo, por lo que no siempre es necesario publicar una imagen para hablar sobre el tema.

A través de estas dos aplicaciones, pretendemos presentar y publicitar el proyecto, mostrando avances e informando de posibles fechas de salida o preventas.

## 7.2 POSTALES Y MERCHANDISING PARA CROWDFUNDING

Como explico anteriormente, nuestra intención es hacer todo lo posible para intentar la publicación de *Jun y Mar* mediante una editorial. No obstante, al haber la posibilidad de no conseguirlo, hemos querido prepararnos para la opción de autopublicación del libro, financiándolo a través de una plataforma de *crowdfunding*. Es habitual en estos casos tratar de hacer más atractiva para el público la idea de aportar dinero al proyecto a través de un sistema de recompensas. Estas recompensas funcionan en forma de agradecimiento y son normalmente productos adicionales al producto principal, que se pueden obtener exclusivamente a través del apoyo económico en esta etapa.

Ya como parte de este proyecto, en la asignatura de Ilustración Aplicada, realicé una serie de cuatro diseños para postales, además de dos diseños para bolsas de tela y dos para camisetas, pensados para estamparse mediante serigrafía; todo esto con Jun y Mar como protagonistas. Los realicé con un estilo de colores planos y una paleta de color reducida que encajara con sus personalidades; de esta manera, combinaría bien con el estilo gráfico que se utilizara para el libro ilustrado, puesto que estos aspectos aún no se habían decidido del todo.

Estas serían en nuestro caso las recompensas del *crowdfunding*. Si una campaña de este tipo no fuera necesaria, estos productos serían útiles igualmente al poderse vender, por ejemplo, en nuestras tiendas online.

Estos diseños de producto los podemos ver en el *Anexo I*, incluidos en el libro de preproducción.



fig. 29. Lucas, L. Mockup diseño de Jun para bolsa de tela. 2021



fig. 30. Lucas, L. Fotografía de las postales de Jun y Mar. 2021

## 8. CONCLUSIONES

No recuerdo haber comenzado un proyecto con tanta ilusión como cuando empecé este.

*Jun y Mar* supone una obra muy personal para mí, en la que tanto Davinia como yo hemos puesto lo mejor de nosotras mismas. Desde el día en el que decidimos llevarlo a cabo, ha habido por mi parte etapas de dudas y preocupación, en las que no estaba segura de si tendría las habilidades necesarias para cumplir los objetivos que nos habíamos marcado.

Antes de comenzar, cuando intentábamos visualizar el resultado final, la imagen que teníamos en mente era bastante distinta a la que el proyecto tiene ahora. He aprendido mucho más de lo que creía durante el proceso. Por ejemplo, el cambio de pasar de pensar en realizarlo a todo color a acabar realizándolo en bitono, pasando por contemplar el blanco y negro, ha sido fruto de tener que aprender mejor el funcionamiento de la industria y lo que supone realmente producir un libro. Viendo mi posible futuro en la ilustración editorial, esto supone un conocimiento muy valioso.

Al haber sido este mi primer trabajo de ilustración de estas características, este proyecto me ha servido también para entender mejor el tiempo que se necesita para desarrollar las diferentes partes del trabajo, ya que el primer cronograma que hice, lo construí con tiempos estimados para cada fase, en función del tiempo del que disponía, pero sin conocer realmente si podríamos ajustar el ritmo de producción a lo planeado.

Llegado este punto, puedo decir que estoy muy satisfecha de lo que estamos haciendo y de cómo se está desarrollando. Aunque finalmente algunas etapas sí han resultado necesitar más tiempo del calculado en un principio, puedo decir que Davinia y yo hemos trabajado en equipo de manera fluida y eficiente, sacándole el máximo partido a este tándem. Gracias a la constante comunicación e intercambio de ideas que existe entre nosotras, hemos podido aportarnos mutuamente lo que necesitábamos en cada momento.

Para concluir, puedo decir que ambas planeamos seguir trabajando en este universo con tanta dedicación como el primer día, explorando sus inmensas posibilidades, y construir así nuevos proyectos que nos hagan seguir madurando como artistas.

## 9. REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA

GÓMEZ-PALACIO, B. *Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

HELLER, E. *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. España: Editorial GG, 2004

KANE, J. *Manual de tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012

SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles: cómo crear imágenes para su publicación*. Barcelona: Acanto, 2011.

### TRABAJOS ACADÉMICOS

GÓMEZ SALAMANCA, D. 2013. *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. J. Rom Rodríguez (dir.) Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull. <http://hdl.handle.net/10803/117214>

TÉBAR CÓRCOLES, A. 2020 *Proyecto de Cómic Inclusivo: Marble*. R. Pérez Galindo (dir.) Trabajo fin de grado, Universidad Politécnica de Valencia <http://hdl.handle.net/10251/149009>

### WEBGRAFÍA

BALERIOLA, M. *Homosexual en el libro, hetero en la película*. EL BAÚL DE KUBRICK, 2018 <https://www.elsaltodiario.com/el-baul-de-kubrick/homosexual-en-el-libro-hetero-en-la-pelicula> [Consulta: 14 de abril de 2020]

COLECTIVO GALACTYCO. *Visibilidad y Normalización del Colectivo LGTBI en el Cine*. 2019. <https://www.colectivogalactyco.org/visibilidad-y-normalizacion-del-colectivo-lgtbi-en-el-cine/> [Consulta: 14 de abril de 2020]

ESTER GJ. *¿Son lo mismo BL, yaoi y shonen-ai? Un poco de historia*. Mangaes, 2020. <https://mangaes.com/son-lo-mismo-bl-yaoi-y-shonen-ai-un-poco-de-historia/> [Consulta: 11 de abril de 2020]

EUROPAPRESS. *Vox avisa que llevará al TC la Ley Trans y denunciará las banderas arcoiris en los ayuntamientos*. 2021. <https://www.europapress.es/>

nacional/noticia-vox-avisa-llevara-tc-ley-trans-denunciara-banderas-arcoiris-ayuntamientos-20210628143108.html [Consulta: 19 de abril de 2020]

GUZMÁN MARTÍNEZ, G. *Movimiento LGTBI: qué es, cuál es su historia y qué luchas agrupa*. *Psicología y Mente*, 2018 <https://psicologiymente.com/social/movimiento-lgtbi> [Consulta: 19 de abril de 2020]

ITAKURA K. *¿El 'boys' love' puede cambiar la sociedad? De 'Kaze to ki no uta' a 'Kinō nani tabeta'*. *Nippon.com*, 2020. <https://www.nippon.com/es/in-depth/d00607/> [Consulta: 11 de abril de 2020]

TORRES MENÁRGUEZ, A. *La censura sobre la diversidad sexual entra en la escuela española*. *El País*, 2019 [https://elpais.com/sociedad/2019/09/30/actualidad/1569842298\\_343380.html](https://elpais.com/sociedad/2019/09/30/actualidad/1569842298_343380.html) [Consulta: 19 de abril de 2020]

VIVES BARCELONA, J. *Así nació el movimiento LGBTQ+*. *La Vanguardia*, 2019. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190626/463020680357/stonewall-asi-nacio-movimiento-lgtbi.html> [Consulta: 19 de abril de 2020]

## CÓMICS, LIBROS ILUSTRADOS Y NOVELAS

ÁLVAREZ, M.; LÓPEZ, L. *Mysticland. La leyenda de las cinco reinas*. España: La Galera, SAU, 2019

ARCONES, J. *Alguien para ti*. España: Random Comics, 2022

BATTAN. *Huyamos juntas 1*. España: Milky Way Ediciones, 2022

BERMÚDEZ, J. *La Cueva: Explorando la torre*. España: Anaya Multimedia, 2021

BRALLIER, M.; HOLGATE, D. *Los últimos frikis del mundo y la marcha zombi*. España: Editorial Hidra, 2017

FERNANDEZ, C.; BALBÁS, B.; BALBÁS, C. *Los Turboskaters 2: El misterio del cementerio de Nigrum*. España: Bruño, 2021

GINER BOU, M.A.; TAMARIT, N. *El misterio de la mansión quemada*. España: Andana Editorial, 2015

KII, K. *Qualia bajo la nieve*. España: Milky Way Ediciones, 2017

KII, K. *Un extraño a la orilla del mar*. España: Milky Way Ediciones, 2017

KII, K. *Un extraño en primavera 1*. España: Milky Way Ediciones, 2017

KIZU, N. *Given 1*. España: Milky Way Ediciones, 2019

KIZU, N. *Links*. España: Milky Way Ediciones, 2020

KLENGEL, K. *Girlsplaining*. España: Saprísti, 2022

LÓPEZ, L. *Strawberry Moon. La hija de la luna*. España: Destino Infantil & Juvenil, 2019

MO XIANG TONG XIU. *The Scum Villain's Self-Saving System*. Estados Unidos: Seven Seas, 2021

OSEMAN, A. *Heartstopper*. España: Crossbooks, 2019

PANETTA, K.; GANUCHEAU, S. *Bloom*. España: Planeta Cómic, 2022

PEYO. *Boy meets Maria*. España: Milky Way Ediciones, 2020

TAMAKI, M. *Laura Dean me ha vuelto a dejar*. España: Ediciones La Cúpula, 2019

VALERO-O'CONNELL, R. *No te vayas sin mi*. España: Astiberri, 2021.

## VIDEOS

DANIEL VALERO - Tigrillo. *Cómo nació el ORGULLO LGTB: la HISTORIA*. 5 julio 2018. Youtube [https://www.youtube.com/watch?v=40KcXCuk66E&ab\\_channel=DanielValero-Tigrillo](https://www.youtube.com/watch?v=40KcXCuk66E&ab_channel=DanielValero-Tigrillo)[Consulta: 14 de abril de 2020]

DANIEL VALERO - Tigrillo. *¿Qué es QUEERBAITING y en qué series lo vemos?*. 31 mayo 2020. Youtube [https://www.youtube.com/watch?v=SL2FsZbCtDM&ab\\_channel=DanielValero-Tigrillo](https://www.youtube.com/watch?v=SL2FsZbCtDM&ab_channel=DanielValero-Tigrillo) [Consulta: 14 de abril de 2020]

DANIEL VALERO - Tigrillo. *ETERNALS: ¿Inclusión forzada? y el primer SUPER-HÉROE GAY*. 10 Noviembre 2021. Youtube [https://www.youtube.com/watch?v=3uqmCdefyOo&t=506s&ab\\_channel=DanielValero-Tigrillo](https://www.youtube.com/watch?v=3uqmCdefyOo&t=506s&ab_channel=DanielValero-Tigrillo) [Consulta: 14 de abril de 2020]

## CURSOS ONLINE

DOMESTIKA. (Enric Jardí). *Diseño editorial: cómo se hace un libro*. 2017. <https://www.domestika.org/es/courses/218-diseno-editorial-como-se-hace-un-libro> [Consulta: 5 de mayo de 2020]

DOMESTIKA. (Teresa Martínez). *Ilustración digital para cuentos infantiles*. 2018. <https://www.domestika.org/es/courses/251-ilustracion-digital-para-cuentos-infantiles> [Consulta: 26 de diciembre de 2020]

DOMESTIKA. (Javier Alcaráz). *Introducción a Adobe InDesign*. 2019. <https://www.domestika.org/es/courses/587-introduccion-a-adobe-indesign> [Consulta: 10 de mayo de 2020]

## 10. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1. Lucas, L. Cronograma para el desarrollo del proyecto. 2021.	7
fig. 2. Stonewall Inn, 1969.	7
fig. 3. Póster promocional de la película <i>Eternals</i> , Marvel, 2021.	8
fig. 4. Portada capítulo 1 de <i>Nana</i> . Ai Yazawa, 2017.	9
fig. 5. Póster publicitario de <i>Promare</i> , Studio Trigger, 2019.	9
fig. 6. Página del cómic <i>Loki: Agent of Asgard #14</i> . Marvel, 2015.	10
fig. 7. Parte frontal de la cubierta de <i>Heartstopper #1</i> . Alice Oseman, 2020.	11
fig. 8. Parte frontal de la cubierta de <i>Un Extranjo a la Orilla del Mar</i> . Kanna kii, 2017.	12
fig. 9. Parte frontal de la cubierta de <i>Given</i> . Natsuki Kizu, 2019.	12
fig. 10. Parte frontal de la cubierta de <i>Strawberry Moon. La hija de la Luna</i> . Laia Lopez, 2019.	13
fig. 11. Fragmento de ilustración del interior de <i>Strawberry Moon. La hija de la Luna</i> . Laia Lopez, 2019.	13
fig. 12. Parte frontal de la cubierta de <i>Los Turboskaters #2. El misterio del cementerio de Nigrum</i> . C. Fernandez, C. Balbás, B. Blabás, 2021.	14
fig. 13. Parte frontal de la cubierta de <i>Don't Go Without Me</i> . Rosemary Valero-O'Connell, 2020.	14
fig. 14. Lucas, L. Arte final de la ilustración número 4 del capítulo 3. 2022.	15
fig. 15. Lucas, L. Retratos de Mar, Juls y Paolo. Fragmentos de las hojas de expresión. 2021.	17
fig. 16. Lucas, L. Retratos de Jun, Xiang y Chloe. Fragmentos de las hojas de expresión. 2021.	18
fig. 17. Lucas, L. Moodboard de Juls. 2021.	19

fig. 18. Lucas, L. Práctica de siluetas de Chloé y Xiang. 2021.	19
fig. 19. Lucas, L. Fragmento en boceto de la hoja de expresión de Xiang. 2021.	19
fig. 20. Lucas, L. Bocetos del vestuario de Juls. 2021.	20
fig. 21. Lucas, L. Boceto del diseño del exterior de la floristería. 2021.	20
fig. 22. Lucas, L. Fragmento de Storyboard. Thumbnails de las ilustraciones del capítulo 6. 2022.	21
fig. 23. Lucas, L. Fragmento del boceto de la ilustración número 4 del capítulo 4. 2022.	22
fig. 24. Lucas, L. Capa de tinta coral (izq.), capa de tinta negra (centro) y superposición de la capa de tinta negra sobre la coral (der.). Fragmento de arte final. Ilustración número 2, capítulo 3. 2022.	23
fig. 25. Lucas, L. Pruebas de thumbnails para el diseño de la parte delantera de la cubierta. 2022.	24
fig. 26. Lucas, L. Boceto de la parte trasera y solapa de la cubierta. 2022.	25
fig. 27. Lucas, L. Captura de pantalla al proceso de maquetación del capítulo 3 en Adobe Indesign. 2022.	26
fig. 28. Lucas, L. Captura de pantalla al perfil de la cuenta en Twitter @junandmar. 2022.	27
fig. 29. Lucas, L. Mockup diseño de Jun para bolsa de tela. 2021.	28
fig. 30. Lucas, L. Fotografía de las postales de Jun y Mar. 2021.	28

## 11. ANEXOS

Este trabajo va acompañado de tres anexos en forma de PDF de nombre “Lucas\_AnexoI\_LibroDePreproducción”, “Lucas\_AnexoII\_ArteFinal.Capítulo3” y “Lucas\_AnexoIII\_ArteFinal.Cubierta” disponibles en la plataforma EBRON. En ellos se recoge el trabajo de preproducción para el proyecto y los artes finales del capítulo 3 y de la cubierta.