

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

¡ACÉPTALO!: UN CÓMIC CONTRA EL ACOSO SEXUAL

PROYECTO DE CÓMIC CON FINES EDUCACIONALES

Presentado por Gloria Vinaches Agulló

Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

[ES] Este proyecto consiste en la realización de un cómic con fines educativos para promulgar la importancia y la necesidad de la educación en los valores feministas y contrarios al abuso y el acoso en los jóvenes de educación secundaria. Los protagonistas son dos chicas y un chico que se mueven en un entorno juvenil de inspiración americana de los años 50. En el relato se representan los hechos ocurridos a lo largo de un día en el instituto, en el que Cheryl, la protagonista principal, debe soportar los constantes acosos de su compañero de clases Frank, quién hace caso omiso a los sentimientos de la joven.

PALABRAS CLAVE

Cómic, diseño de personajes, *concept art*, feminismo, ilustración, animación, *merchandising*.

ABSTRACT

[EN] This project consists in the realization of a comic book with educational purposes this being the importance and necessity of a feminist education against the abuse and harassment in secondary school students. The main characters are three teenagers that live in an american like town 50's style. The main protagonist, Cheryl is constantly harassed by her classmate Frank, who has feelings for her. Even though she does not reciprocate his feelings he keeps going after her.

KEYWORDS

Comic, character design, concept art, feminism, illustration, animation, merchandising.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer por sus inestimables consejos a mi tutor, Carlos Plasencia, y a mis profesoras, Sara Álvarez y Susana García, a mi familia, a mis compañeros de clase y amigos por ser un apoyo constante. Pero especialmente a Eva, Saray y Rebeca por crear junto a mí una historia creíble, significativa y social y darme permiso para llevarla a cabo a través de este cómic.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
1.1. Concepto de cómic.....	5
1.2. Objetivos.....	6
1.3. Metodología.....	7
1.4. Desarrollo de la idea.....	8
2. Referentes.....	9
2.1. Animación.....	9
2.1.1. UPA.....	9
2.1.2. <i>The hat</i>	10
2.2. Derek Yaniger.....	11
2.3. Cómic.....	11
2.3.1. <i>Archie Comics</i>	11
2.3.2. <i>Pillada por ti</i>	12
3. Desarrollo del proyecto.....	13
3.1. Guion y <i>Storyboard</i>	13
3.2. <i>Concept art</i>	16
3.2.1. Personajes.....	16
3.2.1.1. Cheryl.....	19
3.2.1.2. Frank.....	20
3.2.1.3. Rita.....	22
3.2.2. Fondos.....	23
3.2.3. <i>Props/Onomatopeyas</i>	24
4. Arte final.....	24
5. <i>Merchandising</i>	27
5.1. Ilustraciones.....	28
5.1.1. Violencia de género.....	30
5.1.2. Empoderamiento de la mujer.....	31
5.1.3. Igualdad de los géneros.....	32
5.1.4. Sororidad.....	32
5.2. Proceso serigráfico.....	33
6. Futuro del proyecto.....	34
7. Conclusiones.....	34
8. Bibliografía.....	37
9. Índice de imágenes.....	39
10. Anexo.....	42

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto de *¡Acéptalo!* nace de la necesidad y las ganas de trasladar a los centros de educación secundaria una llamada a la conciencia de los jóvenes para luchar frente al acoso sexual y el machismo de la sociedad.

Inicialmente *¡Acéptalo!* fue concebido como un corto de animación en el que se quería contar el conflicto al que se tienen que enfrentar frecuentemente las mujeres cuando se ven acosadas por un hombre. Este corto fue desarrollado en la asignatura de Producción de animación I junto a un grupo de compañeras: Eva García, Saray Sánchez y Rebeca Pérez, que fueron clave para el desarrollo de la idea.

Sin embargo, la idea de realizar un cómic como trabajo final de grado y poder plasmar los conocimientos adquiridos en la asignatura de Narrativa secuencial: cómic y en la carrera ha supuesto un reto. De esta manera, se ha trabajado en el proceso de creación, exploración e investigación necesaria para el desarrollo del cómic. Todo ello ha sido fundamental y crucial para la elaboración de esta memoria y del trabajo en sí.

Conforme se ha ido avanzando en el proyecto, este ha ido adquiriendo más profundidad y se ha convertido en un trabajo ambicioso con intenciones de ser llevado al ámbito educativo y social.

1.1. CONCEPTO DE CÓMIC

El cómic, también conocido como noveno arte, es una serie de dibujos que conforman un relato que puede tener texto o no. Aunque se podría considerar a Richard Felton Outcault, autor de *Yellow Kid*, como el padre de lo que hoy conocemos como historietas, el que más años de su vida dedicó a esta disciplina y supuso una pieza clave en la evolución de ella fue Will Eisner, creador de la famosa serie de cómics de *The Spirit* y de la gran obra de *Contrato con Dios*. También escribió libros reflexionando sobre la narrativa y la gráfica en los que trataba de reflejar todos los conocimientos que había ido adquiriendo a lo largo de todos sus años de experiencia.

Además de Eisner, Scott McCloud también es un gran teórico y estudioso del cómic que ha sido muy consultado tras realizarse la lectura de su libro *Hacer cómics* (Astiberri, 2006), pues ayuda a comprender y a intentar dominar mejor esta disciplina artística tan potente.

Es innegable el alcance y la capacidad narrativa y de transmisión del cómic. Tal ha sido su impacto, que, actualmente ha llegado a saltar a las pantallas, a través de webcómic y en las redes sociales de mayor uso, como *Instagram*,



Portada de *The Spirit*

Facebook o Twitter. Algunos de los artistas con más seguidores son, a nivel internacional, Sarah Andersen, Cassandra Calin y Adam Ellis, y a nivel nacional, ModernaDePueblo y Flavita Banana, que han sido de gran inspiración y han ayudado a seleccionar al cómic como forma de expresión y de comunicación para transmitir la historia del proyecto de una manera económica, rápida y directa.



Cómic corto de Adam Ellis



Viñeta de Flavita Banana

El hecho de que se trate de una breve historieta, en un tamaño manejable y con materiales asequibles que los jóvenes puedan tener a mano constantemente y revisar con frecuencia, fue decisivo puesto que era el formato adecuado para contar, de manera cercana y sencilla, la historia de Cheryl y, por desgracia, de muchas mujeres.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo general y principal es realizar un cómic para concienciar a los adolescentes y a los jóvenes sobre el acoso sexual y de la necesidad de la integración, el respeto y la igualdad de la mujer. Pero, ¿por qué?. Si bien la educación española contempla la enseñanza del respeto, la solidaridad y la empatía en las aulas y de educación sexual más o menos extensa en algunos centros, poco se habla del consentimiento y del impacto del machismo en cuanto a las relaciones afectivas se trata, por tanto, este proyecto aspira a complementar e incitar al debate sobre estos temas. Además, es importante dar visibilidad a las actitudes machistas que hay en la sociedad y que están arraigadas y establecidas para que en un futuro se puedan detectar y evitar. El aprendizaje y el conocimiento pueden ayudar de alguna manera a frenar estas situaciones, ayudando a crear un ambiente más feminista y, por lo tanto, más igualitario para los sexos.

Teniendo en cuenta que la parte de *concept art*¹ ya estaba realizada por haberse trabajado en una asignatura del primer cuatrimestre, los objetivos específicos fueron los siguientes:

- ficha técnica de los personajes
- *concept art* de *props*
- *storyboard* del cómic y su diseño de páginas
- boceto inicial
- entintado
- aplicación de color
- diseño de las ilustraciones para el *merchandising*
- estampación mediante la serigrafía
- fabricación de carpetas prototipo.

1.3. METODOLOGÍA

Para la realización de este cómic se ha pasado por las fases de trabajo que suelen ser comunes y apropiadas para proyectos de esta índole:

En primer lugar se trabajó en grupo el guion contando con las opiniones y las observaciones de mis compañeros y profesores hasta desarrollar una sinopsis argumental, una escaleta, un guion técnico y un guion literario, ya que, el proyecto de *¡Acéptalo!* fue concebido como un corto de animación.

Se realizó una investigación exhaustiva de referentes y se elaboró un *moodboard*² que ayudaría a acotar la visión que teníamos en mente. Esto allanó la siguiente fase del trabajo, el desarrollo del diseño de personajes, fondos y *props*³. Este apartado fue un trabajo grupal que ha servido de base, aunque se ha ampliado en algunos aspectos del *concept*, para la realización de este proyecto.

Una vez llegados a este punto, se puso en marcha la elaboración del *storyboard*⁴ y del diseño de páginas, teniéndose muy en cuenta la narración para facilitar el entintado y coloreado de las mismas.

Al mismo tiempo, se ideó la fabricación de carpetas a mano con ilustraciones estampadas en su portada junto a eslóganes explicativos y complementarios a estas, que acompañarían al cómic.

¹ *Concept art* hace referencia a las ilustraciones cuyo objetivo es ofrecer una representación de una idea para utilizarse en cine, videojuegos o cómics antes de llevarse a cabo el producto final.

² Conjunto de imágenes que sirven como referente o inspiración para llevar a cabo un proyecto.

³ Accesorios u objetos que forman parte del entorno que se ha creado en un proyecto.

⁴ Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con intención de previsualizar la acción que va a acontecer en una película, novela gráfica, etc.

1.4. DESARROLLO DE LA IDEA

¡Acéptalo! nació de la necesidad de proyectar la inconformidad y desagrado por las situaciones que las mujeres tienen que vivir constantemente⁵, como el acoso que un hombre comete al ser incapaz de entender que no hay ningún tipo de reciprocidad. Los periódicos se inundan diariamente de noticias de abusos y violaciones cometidas en lugares públicos e incluso por personas cercanas a las víctimas como pareja o familiares. Las estadísticas varían según los continentes, pero como escribe Meera Senthilingam para CNN:

"En las calles de Londres, Mumbai, Washington o Lagos, el reciente flujo de historias de mujeres que usan el hashtag #MeToo⁶ y sus muchas versiones ha demostrado la uniformidad del problema, independientemente del país y la cultura."

Así, surgió la idea de un príncipe que quería salvar a una princesa y cortejarla, pero que después se desvelaba que ella se había salvado sola y que estaba enamorada de otra chica. De ahí se pasó a que el encuadre fuese en un instituto americano, por el hecho de que posee una estética llamativa y la misma resulta muy atractiva a primera vista.

Una vez establecidas las bases principales de la idea, fue evidente el alcance y la importancia que podría llegar a tener el proyecto. Por eso, se estudió en el grupo y con la ayuda de las profesoras de Producción de animación I, de cambiar la historia que se tenía al momento. En esta versión se justificaba el hecho de que la protagonista principal, Cheryl, no sintiera ningún tipo de atracción por el chico que la acosa, Frank, porque está enamorada de otra chica. Esto suscitaba una problemática que en un inicio no se había considerado importante, pero que disculpaba la actitud de Frank en parte y que restaba importancia y visibilidad al colectivo LGBTQ⁷. Es por esta razón que se cortó el final en el que se desvelaba la sexualidad de la protagonista, ya que, en realidad no era necesaria para el mensaje que se quería hacer llegar a los jóvenes.

Se toma la decisión de realizar un cómic corto, de unas trece páginas, para difundir el mensaje de *¡Acéptalo!* en institutos, y con el fin de llegar a más jóvenes se elaboró un estudio de mercado en el que se observó que los libros y cómics más vendidos a lectores juveniles eran de contenido feminista y escritos por creadores de contenido en Internet. Además, se desarrolla un

⁵ <https://cnnespanol.cnn.com/2017/11/28/el-acoso-sexual-esta-en-todo-el-mundo-estas-son-las-escafofrantes-cifras-globales/>

⁶ Movimiento iniciado como *hashtag* en redes sociales en octubre de 2017 para denunciar agresiones sexuales y acosos sexuales. <https://metoomvmt.org/>

⁷ Colectivo para la igualdad de lesbianas, gais, transexuales, bisexuales y *queer*.

complemento al relato, las carpetas, con el que los adolescentes pudiesen recordar de mejor forma el concepto que se quiere transmitir.

2. REFERENTES

El conjunto de referentes que se nombrarán a continuación jugaron un papel decisivo en el desarrollo completo del trabajo ya sea a nivel de inspiración como en cuanto a estilo y narración.

2.1. ANIMACIÓN

2.1.1. UPA⁸

Es innegable que el proyecto de *¡Acéptalo!* está profundamente influenciado por el estilo del famoso estudio de animación estadounidense fundado en los años 40 en el que se podía experimentar creativa y estilísticamente.

La propaganda y la publicidad fueron unas constantes productoras de beneficios económicos para el pequeño estudio aunque también realizaban cortos.



Frame del corto *Rooty Toot Toot*

El que más influenció a la visión final del proyecto fue *Rooty Toot Toot* (1951), dirigido por John Hubley y producido por la UPA aunque quien se encargara de su distribución fuese Columbia Pictures. El hecho de que fuese prácticamente monocromático, aun siendo muy importante el color, el descase y la transparencia de las tintas planas con respecto a la línea de contorno y el fondo, fueron los aspectos que sirvieron de referencia para la creación de un estilo propio para el proyecto. Se tomaron estos rasgos significativos del corto y se aplicaron de una manera especialmente intensiva a los personajes y, sobre todo, a los fondos. Sin embargo, como ya se comentará más adelante, la decisión de simplificar el color en el cómic ayudaba a focalizar la atención en los personajes, desechándose los bocetos en los que se evidenciaba la influencia de *Rooty Toot Toot* y en general de la UPA. Aún así, se han incluido para que sirvan de ejemplo.

⁸ UPA es la abreviatura de *United Productions of America* y en ella trabajaron grandes artistas como John Hubley, David Hilberman y Zachary Schwartz.



Fondo 1 y 2

Si bien *Rooty Toot Toot* fue determinante para la elección de un estilo característico para los personajes y el entorno en el que se mueven, hubo un corto que fue crucial para dar la potencia narrativa y el trasfondo que faltaba a la historia de *¡Acéptalo!*, *The hat* (Michèle Cournoyer, 1999).

2.1.2. *The hat*

El film realizado por Michèle Cournoyer en 1999, exhibe de forma magistral el agobio, la angustia y el asco que siente la protagonista, una bailarina exótica. Ésta es agredida sexualmente por un hombre, representado mediante un sombrero, que la observa, la manosea y que, tras sus terribles actos, es capaz de deshumanizar a la mujer, reduciéndola a un mero objeto sexual. Vemos como la bailarina se metamorfosea en una niña en ocasiones, con apariencia de muñeca, como si se tratase de un recuerdo o nos dijese que ha perdido todo lo que le quedaba de la inocencia y la dulzura de la infancia.

Frame de *The hat*

La brutal forma en la que está contada la historia, la suciedad que siente la chica, representada con las manos expertas y delicadas de Cournoyer, hizo que *¡Acéptalo!* tomase otra dirección y se llenase de mucho más significado. La escena clave de las manos recorriendo el cuerpo de la muchacha, (minuto 01:05), sirvió de gran inspiración para la representación del abuso en Cheryl, de cómo se queda la huella en ella, sumándose una tras otra con cada abuso

que Frank le dedica, y de cómo es incapaz de deshacerse del sentimiento terrible, en forma de manchas azules, que prácticamente la cubre por completo.

2.2. DEREK YANIGER

Derek Yaniger es un ilustrador que ha trabajado para grandes compañías, tanto en el ámbito del cómic en Marvel Comics como en el ámbito de la animación en Cartoon Network. En esta última compañía ha formado parte del equipo de series con alto renombre y muy rentables: *El laboratorio de Dexter* (Cartoon Network, 1996) y *Las Supernenas* (Cartoon Network, 1998).

Sin embargo, decide dejar de lado todo esto para comenzar su carrera en solitario y como *freelance*⁹ exponiendo en galerías de arte de diferentes países, diseñando la cabecera de festivales y convenciones retro y publicando en revistas.

Su característico estilo sintético pero también detallado, recuerda un poco al del estudio de animación UPA, uniendo las tintas planas y las formas geométricas con una línea de contorno en ocasiones o simplemente dejando que el color forme los volúmenes.

Otro aspecto llamativo que supuso un acercamiento importante al diseño actual de los personajes, es la síntesis del color. En algunas de sus ilustraciones se puede contar como máximo 4 colores diferentes y si se presta atención a los personajes que las conforman, suelen estar reducidos a tres o dos colores principales. Esto fue fundamental para que se lograra la simplificación de Cheryl, Rita y Frank y que se diferenciaban los unos de los otros sin que se perdiese la cohesión y la coherencia gráfica del corto.

2.3. CÓMIC

Al tratarse de un trabajo de fin de grado en el que se ha realizado un cómic se ha contado con referentes del sector para ayudar a desarrollar la idea preconcebida.

Los referentes más importantes y principales son:

2.3.1. *Archie Comics*

Serie de historietas de origen estadounidense que narra las aventuras de un grupo de amigos que están en el instituto: Archie, Betty, Jughead y Veronica.



Ilustraciones de Derek Yaniger

⁹ Artista autónomo.



Viñeta de Archie

Estos cómics fueron creados por John L. Goldwater, Vic Bloom y Bob Montana a comienzos de la década de los 40 con una periodicidad mensual.

Las aventuras del grupo de amigos se centran básicamente en el triángulo amoroso que hay entre Veronica, Archie y Betty, pero también se recogen las peripecias típicas que viven los adolescentes normales americanos.

Los aspectos que influyeron notablemente al desarrollo gráfico del proyecto fueron el desgaste de las páginas de cómic, el estilo de dibujo y el colorismo brillante y llamativo.

Aunque es un referente muy importante, sobre todo estilísticamente, el papel más importante que ha jugado *Archie Comics* en el proyecto ha sido más bien como inspiración en cuanto a la estética y el ambiente de lo que se quería relatar en el cómic, en especial en los espacios.

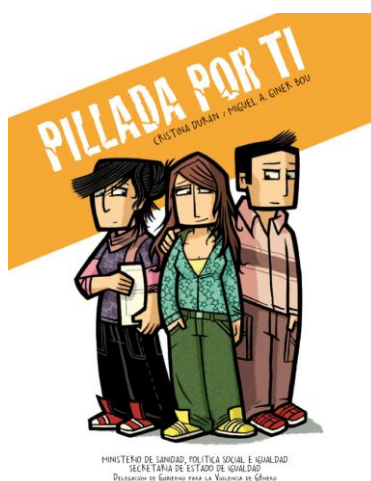
2.3.2. *Pillada por ti* (Cristina Durán y Miguel Ángel Giner, 2011)

Cristina Durán y el guionista Miguel Ángel Giner Bou se encuentran detrás de la realización de *Pillada por ti*¹⁰, un cómic que trata sobre la violencia sexista, centrándose en intentar prevenirla y en detectarla. En él se cuenta la historia de Olivia, una adolescente que tiene una vida normal y que se dedica a salir con sus amigos y a pasarlo bien, como cualquier chica de su edad. Todo empieza a torcerse cuando empieza a salir con un chico de su instituto, Martín, quien la absorbe por completo y la anula.

Olivia vive enteramente subyugada a los deseos de su novio, en una relación tóxica donde ella no tiene ni voz ni voto. El joven la aparta de sus amigos, de su familia y es tan fuerte la influencia que ejerce sobre ella, que incluso sus profesores se preocupan por su situación. Sin embargo, la que más pendiente está de ella es su amiga Carolina. Habla directamente, exponiéndole sus pensamientos, con sus padres, incluso sigue a Martín para averiguar que se trae entre manos.

Aunque en el cómic nunca vemos que el chico agrede a Olivia, sí podemos ver cómo en la página 29 la llega a intimidar y cómo a lo largo de todo el relato él se dedica a manipularla, ejerciendo un tipo de violencia de género más difícil de detectar para la víctima, la violencia psicológica.

Un aspecto muy interesante de este cómic es el hecho de que se ha realizado en colaboración con la Delegación del Gobierno para el Ministerio de sanidad, servicios sociales e igualdad y en contra de la violencia de género

Portada de *Pillada por ti*

¹⁰http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/consejosescolares/archivos/Pillada_por_ti.pdf

como una campaña de sensibilización, ya que, se pretende dar salida a este proyecto.

Principalmente por el motivo anterior, pero también por la narrativa del cómic, el trabajo de Cristina Durán ha sido de gran influencia. Su estilo sencillo y directo son clave para la comprensión de la historia, y en especial, de la gravedad de ella.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

A continuación se procederá a explicar detalladamente todo el proceso de trabajo que ha supuesto llevar un proyecto de la índole de *¡Acéptalo!* a buen término y a su finalización.

3.1. GUION Y STORYBOARD

¡Acéptalo! surge de un proyecto grupal que se desarrolló en la asignatura de Producción de animación I bajo la atenta tutela de las profesoras.

Al principio la historia giraba en torno a una princesa que iba a ser rescatada por un príncipe muy gallardo y caballeroso hasta que este se da cuenta de que ella ya ha sido salvada por otra chica. Esto fue degenerando hasta que se llegó al concepto: instituto, años 50 y acoso sexual.

Una vez acotadas las ideas se puso en marcha la realización de la sinopsis argumental, el guion técnico y demás para presentarlo en clase y recibir el *feedback*¹¹ tanto de las profesoras, como del resto de compañeros. De entrada se observó que no cuadraba mucho que el motivo por el cual Cheryl rechazaba los acercamientos de Frank fuese su orientación sexual. Si bien la intención era de visibilizar al colectivo LGBTQ, es cierto que restaba peso a esta causa y por tanto de importancia y de respeto. Por eso, finalmente Cheryl y Rita son dos simples amigas que se aprecian y se apoyan mutuamente.

Cabe destacar que durante la redacción del guion se llegó a la conclusión de no incluir texto en forma de diálogo para que cualquier lector pudiese entender el contenido de la historia, independientemente de su lengua materna. De esta manera el proyecto puede alcanzar a una audiencia mayor. Esta decisión se mantuvo también en la realización del cómic por los motivos ya explicados.

¹¹ Reacción, respuesta u opinión que da un interlocutor.

Para entender mejor el transcurso de la historia e intentar estructurarla de una manera más sencilla se dividió la narración según los lugares en los que tiene lugar la acción. De ahí se extraen las siguientes partes:

- Llegada de Cheryl al instituto donde es abordada por Frank en las taquillas. Él le toca el pelo dejando una mancha azul e intenta seducirla haciendo alarde de su encantadora sonrisa. Ella se queda incómoda y extrañada ante esta repentina actitud de su compañero de clase. Rita, amiga y gran apoyo de nuestra protagonista, la encuentra parada en el pasillo con una expresión de disgusto que le hace preocuparse por ella. Sin embargo, Cheryl le resta importancia y ambas se van a clase juntas.

- Ambas amigas entran al aula donde el resto de sus compañeros se está acomodando en sus respectivos pupitres. Cuando van a tomar asiento, Frank aparece en escena para retirar la silla a Rita y así poder sentarse junto a Cheryl, haciendo que la otra se caiga al suelo con un gran estruendo. Mientras Rita se resiente del golpe en el suelo molesta por el comportamiento del chico, este toca los hombros y los brazos de su amiga de manera babosa. Más manchas azules van apareciendo cuanto más la toca. El resto de compañeros comienza a percatarse de lo que ocurre entre el chico y la chica.

- Tras las clases, las dos amigas hacen cola en la cafetería para comer. Rita le está dando a Cheryl una cereza para que se la coma cuando Frank aparta a la primera con violencia y se cuelga. Al colarse y empujar a Rita, los adolescentes que estaban también esperando se molestan y empiezan a cansarse de la actitud del chico. Este tiene cogida a Cheryl de la cintura que ahora está también manchada de azul como el pelo y los brazos.

- En el gimnasio el grupo de alumnos se encuentra por parejas practicando el lanzamiento de pelota. Rita y Cheryl están juntas y, mientras se van pasando la bola, Frank se acerca por la espalda a esta última. Enseguida se pone a manosearla por todo el cuerpo, susurrándole obscenidades a la oreja. Esto va marcándola por completo al mismo tiempo que lágrimas van cayendo por sus mejillas. Rita, que se percata al momento de lo que ocurre, lanza la pelota a la cara del chico para que se aparte de su amiga. El resto de compañeros se acercan preocupados a ella y miran con desaprobación a Frank, que se aleja airado del gimnasio sin entender cuál es el problema.

- Las clases han terminado y la jornada lectiva ha llegado a su fin. Rita y Cheryl salen del edificio dirigiéndose a los autobuses, la última visiblemente afectada por todo lo ocurrido a lo largo del día y apoyándose en su amiga que la abraza y conforta. Mientras esperan a subirse al vehículo, Frank vuelve a aparecer y agarra con fuerza a Cheryl con intención de besarla a toda costa. Esta, harta de la situación y negándose a que lleve a cabo el beso, se zafa de él como puede empujándole, con tan mala suerte, que el chico se tropieza con una piedra, cayendo al suelo. Al momento Cheryl se ve envuelta por Rita y por el resto de compañeros que han sido testigos de lo ocurrido. El grupo se aparta de Frank y se niega a ayudarle a levantarse, subiendo al autobús. El chico corre a subirse al vehículo también, pero el conductor le niega la entrada, pues no

acepta ese comportamiento. Así el conjunto de jóvenes avanza mientras él se queda detrás, sirviendo de metáfora: mientras que la sociedad avanza, individuos como Frank siempre se quedarán atrás y apartados de esta.

Tras los cambios pertinentes en el guion, se pasó a la realización de un *storyboard* mediante Adobe Photoshop CS6 en blanco y negro usando como referencia la escaleta y el guion técnico. Mientras tanto, se llevó a cabo un diseño de página en el que se testearon diversas maneras de narrar las acciones siempre intentando mantener los momentos de tensión. Esto sin embargo se mostró como una tarea compleja en ocasiones, puesto que algunas escenas repetían los esquemas de páginas anteriores, algo que se quería evitar a toda costa.

Esto se ha dado especialmente en la primera versión de la página cinco que en un principio alargaba la acción y cambiaba muy bruscamente de espacio y de escena. Sin embargo, esto ha supuesto que la escena de la cafetería se resuelva en una página impidiendo que se mantenga la tensión del momento, tal y como aconseja Will Eisner.

El trabajo inicial se realizó con soltura y rapidez, sin prestar demasiada atención a la corrección del dibujo, sino más a cómo se iban a representar las escenas importantes, dónde se debían de posicionar las pausas y los momentos de tensión. Esto se ve bien reflejado en las páginas cinco y seis después de revisarlas y corregirlas. En ellas se ha mantenido congelado el momento en una doble página para que diese la sensación de que el tiempo se ha parado para las dos amigas y contrasta bruscamente, como la interrupción que comete Frank, con el tempo que se llevaba.



Boceto inicial pág. 5



Boceto final págs. 5 y 6

Con las páginas ocho y la nueve ocurre algo parecido a lo mencionado anteriormente, siendo este caso en el que la doble página no terminaba de cuajar correctamente. En la nueve se ha focalizado la atención en Cheryl y en lo que le ocurre para reflejar la gravedad del momento y en cierto modo volver a congelar el tiempo, así el espectador puede pararse a analizar lo que está ocurriendo detenidamente antes de averiguar qué es lo que ocurre después. En este caso sí se ha podido mantener la tensión del momento, alargando la acción en el gimnasio hasta la página diez y enlazando con el final de la historia.



Boceto inicial págs. 8 y 9

Boceto final págs. 8 y 9

3.2. CONCEPT ART

Tomando como base los elementos del trabajo realizado en grupo, se ha considerado necesario ampliar algunos aspectos del *concept art*, como las fichas de personajes y el diseño de *props*.

3.2.1. Personajes

Como en toda historia los personajes son el núcleo principal de ella, y la ausencia de ellos impide completamente la narración de la misma.

Aunque se les ha nombrado con anterioridad en repetidas ocasiones a lo largo de toda la redacción de esta memoria, se pasará a continuación a presentar formalmente a los protagonistas de *¡Aceptalo!*, ellos son: Cheryl, una chica popular y bondadosa que se caracteriza por ser tan bonita por fuera como por dentro; Frank, un chico chulo y arrogante que solo aspira a conseguir a la bella Cheryl a toda costa, convirtiéndose en un cúmulo de típicos tópicos machistas; y por último, Rita, una joven dura, pero con un corazón de oro, que

no se deja amedrentar por nada ni por nadie, siempre siguiendo sus propias reglas.



Pose final 1

Hasta llegar a definir por completo a los personajes fue necesario realizar un *moodboard* que sirviese de inspiración, por eso, se nombrará de manera breve el conjunto de referentes de nuestra cultura popular que han ayudado a concretar la visión final del proyecto de *¡Acéptalo!*.



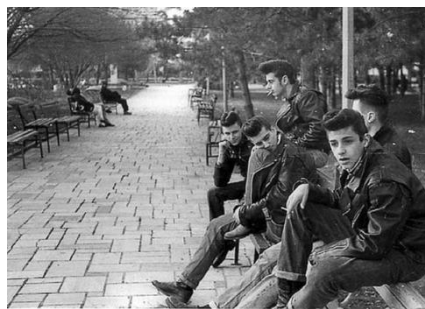
Cartel de la película *Grease*

El cine ha sido una fuente constante de inspiración, principalmente a la hora de crear y de dotar a los personajes de una personalidad o una forma de ser concreta. Ha sido especialmente importante la película *Grease* (Randal Kleiser, 1978), por sus personajes estereotipados y por los escenarios en los que se desarrollaba toda la narración, la cancha, los pasillos del instituto, las aulas y demás. Danny Zuko, Sandy Olsson y Betty Rizzo son los personajes en los que están basados, parcialmente, Frank, Cheryl y Rita. Danny con su actitud chulesca, perfecta para dotar a Frank del descaro necesario y la persistencia para ir detrás de Cheryl, la dulzura y la bondad innata de Sandy que también caracteriza a la protagonista y la seguridad e independencia de Rizzo para que contrastase con los otros dos personajes y que convierten a Rita en un ser único dentro de la historia.

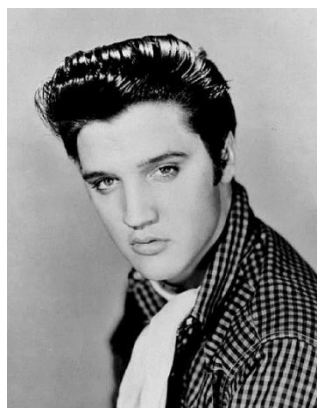
Sin embargo, otros personajes de películas y series y actores de la década de los años 50 sirvieron para moldear esa base primigenia. Los filmes que

jugaron un papel decisivo fueron *West Side Story*¹² (Robert Wise y Jerome Robbins, 1961) y *Cry-Baby*¹³ (John Waters, 1990). La primera es un clásico del cine y se realizó en 1961, con una estética que interesaba para el proyecto. Por otro lado, tenemos *Cry-Baby*, una película musical de 1990 ambientada en los años 50 que se ha convertido con el tiempo en un film de culto y que también tenía aspectos que se podían aplicar a la visión del proyecto.

El personaje que interpreta brillantemente la actriz Christina Hendricks en *Mad Men*¹⁴ (Matthew Weiner, 2007), Joan Holloway, también influyó al desarrollo de Rita. James Dean y Elvis Presley, grandes seductores de la época, ayudaron a dar una imagen a Frank y a determinar cuál sería su físico, adoptando ese tupé tan típico del cantante y en general de los jóvenes *greasers*¹⁵.

Grupo de *greasers*

James Dean



Elvis Presley



Christina Hendricks como Joan Holloway

¹² Basada en la historia de Romeo y Julieta, trata sobre la rivalidad de dos bandas entre las que al final surge el amor.

¹³ La película está ambientada en los años 50 y cuenta el enfrentamiento de dos clases sociales enfrentadas y del amor adolescente que surge entre el cabecilla de la banda de los "*Drapes*" y una joven perteneciente a los "*Squares*".

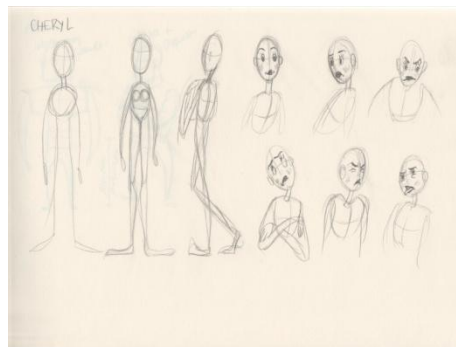
¹⁴ La serie narra la vida de Donald Draper, uno de los mejores publicistas de Nueva York de los años 60.

¹⁵ Subcultura de clase jóvenes trabajadores urbanos del sur y la costa este de Estados Unidos de los años 50. Su nombre era un insulto con el que los conservadores estadounidenses se burlaban de la cantidad de gomina que usaban para moldear su pelo.

3.2.1.1. Cheryl

Cheryl sufrió muchos cambios a lo largo de todo el proceso de trabajo y, aunque estaba muy clara su personalidad: sociable, dulce, amable, popular y cercana... No era tan fácil como parecía el cómo enfocar todo este conjunto de aspectos y darle vida al personaje.

Los primeros diseños nos muestran diferentes versiones suyas y rasgos de su personalidad, como su actitud, que no estaban fijados aún. En algunos se la ve más decidida y atrevida, en otros más tímida y reservada, pero lo que destaca como un atributo común es su altura.



Bocetos iniciales Cheryl 1



Bocetos iniciales Cheryl 2



Bocetos iniciales Cheryl 3

Se quiso hacer un juego de palabras entre las dos jóvenes protagonistas, Cheryl y Rita, que aludiesen la una a la otra. Por una parte Cheryl haría referencia a *cherry*, cereza en inglés, y determinaría el aspecto redondeado, atrevido, color de pelo y vestimenta de Rita, y ésta sería el diminutivo de Margarita, de ahí la fisonomía alargada como si fuese un tallo y el pelo que evoca a los pétalos de la flor para el caso de Cheryl. Todo ello es apreciable de manera muy notable en los primeros diseños hasta que se llegó a un punto intermedio en el que estas apreciaciones fuesen más sutiles y no tan directas para el espectador. La motivación última y principal ha sido simplificar al máximo el diseño para su reproducción más eficaz, ya fuese en un corto animado o en un cómic. Es aquí donde el color juega un papel importante.



Bocetos iniciales Cheryl 4

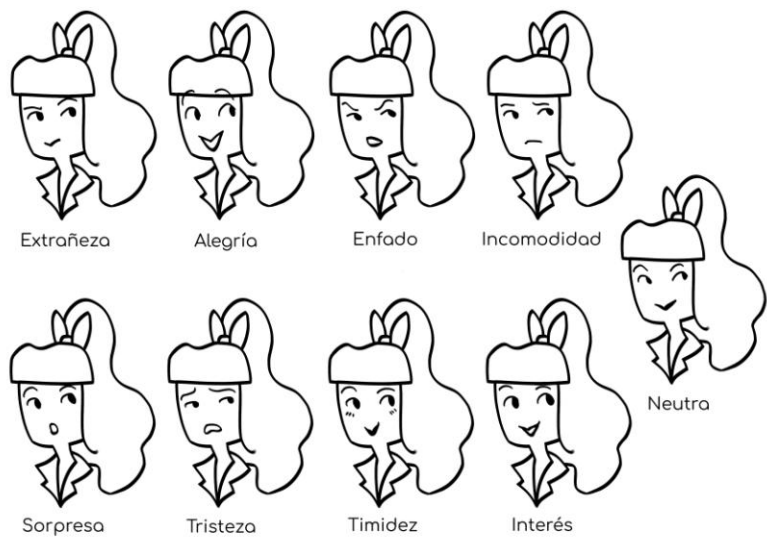
Como se puede apreciar en los primeros bocetos la paleta predominante en Cheryl constaba de tonos rosados, morados y fieles a las fotografías de animadoras de los años 50 que se utilizaron de referentes. Esto complicaba más que simplificaba, entorpeciendo la narración de la historia. Debido al carácter reivindicativo y de protesta del proyecto, Cheryl adquiere el rol de heroína abanderada del empoderamiento de la mujer y del movimiento feminista al plantarle cara a Frank. Es por eso que el color que predomina en su ropa y pelo es el lila, característico por representar la lucha feminista. Una mezcla entre el magenta o rosa, propio de niñas y en general del género



Diseño final Cheryl

femenino, y el azul, siempre asociado a los hombres y a su masculinidad. Todo se compensa con el blanco de la camisa y del lazo, que nos recuerda a los pétalos de una margarita. Se simplifica el conjunto del personaje pero también se refleja claramente la influencia que ha ejercido el estilo de animación de la UPA, sobre todo en cuanto al diseño de sus personajes se refiere, conjugando esa innegable sencillez con el carismático encanto que ayuda a reconocer fácilmente a cada uno de los protagonistas.

Un aspecto muy importante de Cheryl es la ficha de expresiones. Se quiso plantear nueve rasgos faciales, siete de ellos comunes a los otros personajes y dos específicos y propios de dicho personaje teniendo en cuenta su personalidad. De esta manera, todos cuentan con: extrañeza, alegría, enfado, incomodidad, sorpresa, tristeza y neutra, que exhibe al personaje en su estado natural. En concreto con Cheryl se puede ver que la cara refleja amplia y expresivamente todos sus sentimientos, caracterizándose también de algo de inocencia como la chica dulce y cercana que es. Sus expresiones propias son la timidez, porque aunque es una chica sociable y abierta, en ocasiones se mostraría vergonzosa y se sonrojaría; y el interés, ya que al ser una persona bondadosa y amable con los demás la gente se acercaría con frecuencia a ella.



Ficha expresiones Cheryl

3.2.1.2. Frank

El personaje de Frank tuvo desde un principio rasgos que a día de hoy se han mantenido en el diseño final: alto, un gran tupé y el color azul. Sin embargo, como el resto de protagonistas ha sufrido cambios notables.



Boceto inicial personajes

Era importante que los personajes tuviesen formas diversas para que se diferenciases con facilidad, por eso en Frank predominan las formas rectas y angulosas, con tendencia a formar rectángulos, lo cual enfatiza su masculinidad y su fuerza. Además, las formas cuadradas y rectangulares son propias de personajes grandes y a veces de limitada inteligencia, algo que interesaba mostrar de su carácter. Sin embargo, en algunos diseños iniciales se le muestra con una apariencia más siniestra y delgada, lo cual, teniendo en cuenta su personalidad chulesca y su posición dentro del instituto como atleta y chico popular, no terminaba de encajar por lo que se descartó completamente. Es por eso que, para dotar al personaje de una imagen más acorde a su forma de ser, se utilizó como referente a *Johnny Bravo*¹⁶ (Cartoon Network, 1997) por su fisonomía forzada y su característica arrogancia.



Johnny Bravo



Boceto inicial Frank 1



Diseño final Frank



Extrañeza



Alegría



Enfado



Incomodidad



Neutra



Sorpresa



Tristeza



Arrogancia



Coqueteo

Ficha expresiones Frank

¹⁶ *Johnny Bravo* es una serie de dibujos animados que cuenta las peripecias que vive el joven para encontrar a la mujer que le haga caso, pero Bravo es un donjuán y siempre acaba mal parado.

No solamente se ve influenciado su diseño por este conocido personaje, también en su carta de expresiones se puede apreciar como el despotismo, pero también sus pocas luces, gobiernan sus rasgos faciales a la hora de expresarse. Como ya se ha comentado anteriormente, al igual que con Cheryl y como se verá próximamente con Rita, cuenta con siete expresiones comunes y dos propias. La arrogancia y el coqueteo son características de Frank por su personalidad chulesca y su creída superioridad con respecto al resto de personajes.

Un aspecto a destacar también sería el color, fundamental para terminar de mostrar toda la esencia de Frank. El color escogido para su indumentaria es el azul, conocido por ser típico del género masculino. Con la utilización de estos tópicos y la perpetuación de los estereotipos de género se pretendía aprovechar el bagaje cultural que está asociado a los colores escogidos para los personajes, siendo más fácil para la audiencia adentrarse en la historia y conocer a los personajes.

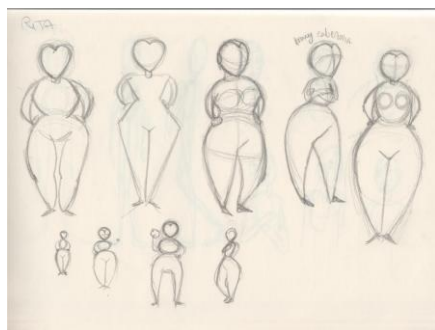
3.2.1.3. Rita

Rita es un personaje fundamental para la historia. Si bien su papel en ella es menor que el de Frank o Cheryl, es innegable que supone un apoyo constante para esta.

Su fuerte personalidad, su coraje y su lealtad se han visto influenciados por grandes personajes de mujeres carismáticas y atrevidas que nunca han dudado en alzar la voz por decir lo que pensaban. Joan Halloway, Rizzo y la actriz Elizabeth Taylor fueron solo algunas de las referencias que ayudaron a modelar la forma de ser de Rita, convirtiéndola finalmente en la que es ahora. Ella es el opuesto a Cheryl, ambas se complementan con sus diferencias y consiguen mantener una relación de amistad basada en el apoyo y el respeto, ayudándose mutuamente y preocupándose la una de la otra.



Stockard Channing como Rizzo en *Grease*



Bocetos iniciales Rita 1

Al tratarse de personajes tan diferentes en cuanto a sus personalidades se refiere, es de esperar que eso se refleje equitativamente en sus formas físicas y en sus atributos corporales. Si Cheryl es alta y delgada como el tallo de una margarita, Rita es bajita y robusta como una cereza, contrastando de inmediato y facilitando la diferenciación entre ambas. Este juego de relaciones que se comentó previamente ha sido indispensable para determinar el diseño de personajes, y en este caso concreto, el diseño de Rita.

Como el resto de personajes, los primeros bocetos se muestran acartonados y sin gracia, muy centrados en reflejar la forma de la cereza. Siempre estuvo claro que el rojo sería el color principal de ella, ya no solo por la cereza, sino también por las connotaciones que conlleva: pasión, fiereza,



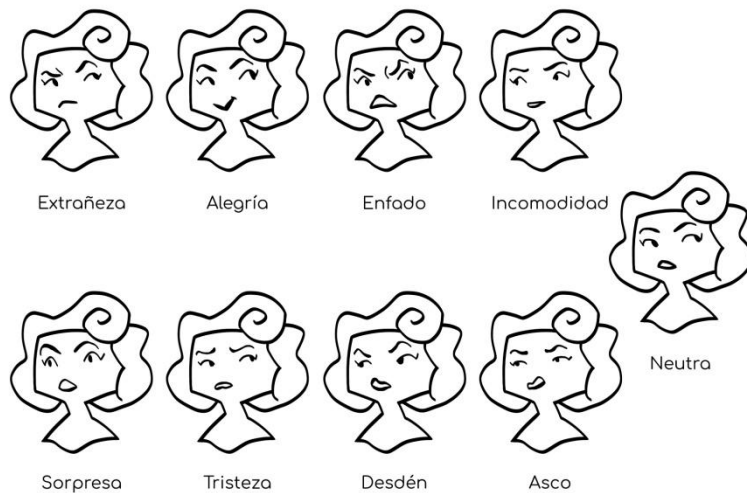
Boceto inicial Rita 2

valentía y fuerza, cualidades todas de Rita. Sin embargo, tras replantear el estilo general del proyecto hasta llevarlo a una visión más como la animación de la UPA, Rita adquiere personalidad propia manteniéndose aún en la estética años 50 que se buscaba reflejar. De esta manera la coherencia gráfica se mantiene y se equilibra con el resto de personajes, añadiendo al rojo los otros dos colores básicos para la formación de estos, blanco y negro.

En cuanto a la carta de expresiones de la joven se siguen las mismas pautas que para el resto, nueve expresiones faciales, siete comunes a los otros personajes y dos propias: desdén y asco. Rita es una chica dura y que intenta ocultar a los demás sus verdaderos sentimientos, siendo Cheryl la única con la que se siente cómoda para mostrarse tal y cómo es. Es por esta fachada que su rostro se muestra menos expresivo que el de su amiga, manifestando levemente sus emociones y centrándose más en las negativas. Pese a eso, es una joven a la que le gusta divertirse y reír.



Diseño final Rita



Ficha expresiones Rita

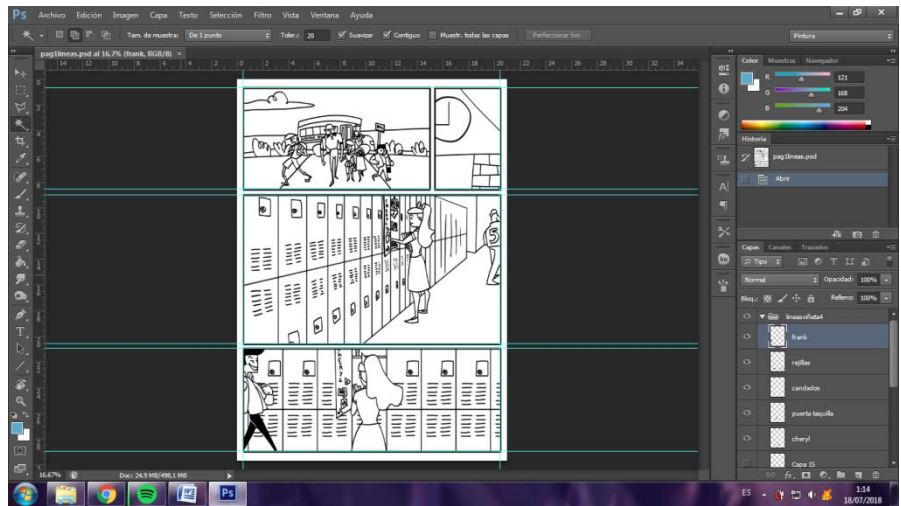
3.2.2. Fondos

El proceso de creación de los fondos ha sufrido severos cambios y diferentes aproximaciones.

Los bocetos iniciales estaban muy centrados en el realismo y en el detalle. Sin embargo, tras el trabajo de investigación exhaustivo que se realizó, se utilizó como referencia la serie de dibujos animados *Los padrinos mágicos*, en inglés *The Fairly Oddparents*, para la elaboración de más *concept* y que está bastante influenciada por el estilo de animación de la UPA. El color de la fachada del instituto, el pasillo con las taquillas, la cafetería, las clases, el

Tras un duro trabajo de meses, sin descanso y con mucha dedicación a continuación se pasará a explicar el proceso final de trabajo del cómic *¡Aceptalo!*.

Habiendo realizado previamente un abocetado general con el diseño de página correspondiente, se pasó a la etapa del entintado de las páginas, prestando especial atención a la limpieza de la línea y la expresividad de la misma, avanzando lentamente pero a paso seguro. Para su realización se utilizó el programa Adobe Photoshop CS6 y una tableta gráfica Wacom Bamboo, ya que la integridad del proyecto iba a ser realizado con la técnica digital para ahorrar tiempo y medios.



Entorno de trabajo en Adobe Photoshop CS6

Se encontraron dificultades a la hora de llevar a cabo las perspectivas de los fondos y de los espacios. Es por eso que se realizaron modelados en Maya, un programa de animación y modelado en 3D que se enseñaba a utilizar en la asignatura de Animación 3D que permite una gran versatilidad de funciones, para que sirviese de maquetas y ayudase a entender la perspectiva de una manera más fácil y cercana. A través de esta herramienta se pudo recrear la escena de la última viñeta de la tercera página del cómic en la que se ve un plano picado de la clase en la que están entrando Cheryl y Rita, dónde posteriormente aparecerá Frank para quitarle el sitio a esta última.



Maqueta 3D realizada con Maya

Otra de las dificultades que surgió durante el proceso de trabajo es la narración de la historia. Tal y como Will Eisner aconsejaba para crear tensión y mejorar la narrativa, se ha intentado cortar la acción antes de que se pasase de página y que no se resolviese todo en la misma para que el lector quisiese continuar leyendo. No obstante esto ha sido difícil resolver en la cuarta página. Además de eso se ha intentado no repetir el mismo esquema de viñetas con frecuencia para que la lectura no resultase tediosa.

La siguiente etapa del arte finalizado ha sido la aplicación de color en la cual también han habido dudas y complicaciones. Para intentar solventarlas se realizó una prueba con la idea inicial del corto de animación, usando el *colorscript*¹⁷ que se llevó a cabo y que utilizaba los complementarios de los personajes como el amarillo, el verde azulado y el lila desaturados. Aunque esta opción resultaba muy llamativa a simple vista, tras los resultados obtenidos de la prueba se llegó a la conclusión de que no eran satisfactorios pues el poder e intencionalidad del color de los personajes perdía significado e importancia. Debido al mensaje educacional que pretende transmitir el proyecto de *¡Aceptalo!*, era importante ser lo más directo y sencillo posible en cuanto a la narración se trata para su mejor comprensión por el público al que va dirigido, en este caso, los adolescentes de entre once a diecisiete años.

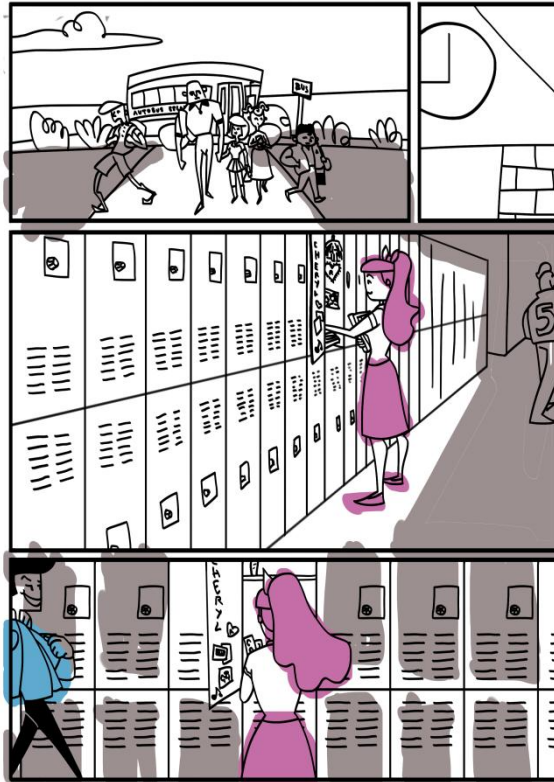


Colorscript

Es por eso que finalmente se decidió aplicar color únicamente a los personajes para que resaltase de una manera más notable las manchas que le

¹⁷ Estudio del color de un cortometraje o largometraje.

deja Frank a Cheryl, cubriéndola por completo e impidiendo que se vea su verdadero color. De esta manera es más visible el abuso que el chico lleva a cabo en ella, y sirve también como metáfora para exponer el hecho de que eso la marcará para siempre, para bien o para mal.



Prueba de color

5. MERCHANDISING

La palabra *merchandising* hace referencia a un conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc. Teniendo en cuenta esto, se consideró que sería interesante realizar algún tipo de material que sirviese para promocionar el proyecto y que facilitase su difusión. De ahí nacieron las carpetas que servirían de contenedor para el cómic y la información sobre el acoso sexual que se repartiría durante las charlas en los institutos. Estas carpetas se realizaron durante el transcurso de la asignatura de Ilustración Aplicada en el segundo cuatrimestre.

El concepto del proyecto de las carpetas consistía en realizar prototipos de *merchandising* e ilustraciones que reflejasen y aleccionasen sobre el acoso sexual y sobre conceptos del feminismo. De ahí nacieron cuatro ilustraciones de los siguientes temas: violencia de género, sororidad, empoderamiento de la mujer e igualdad entre los géneros.

Llevar a cabo esta parte del proyecto constó de dos etapas clave:

5.1. ILUSTRACIONES

Ya que la realización de las carpetas iba a ser llevada a cabo con la técnica de la serigrafía, era importante el resultado final como es obvio, pero en especial experimentar con esta e intentar que favoreciese al proyecto. Teniendo esto en cuenta, se comenzó a realizar bocetos partiendo de los referentes que ya se tenían del *concept art* y sumando nuevos como Mar Hernández, "Malota", una artista que utiliza la serigrafía y la ha sabido aplicar a libretas, carpetas y demás.

Sin embargo, el primer acercamiento trataba de conjugar la seriedad del tema con un toque cómico. Se realizaron pequeños cómics e historietas y *memes*¹⁸ para que el mensaje fuese más cercano a la juventud. Por desgracia no llegaban a funcionar este tipo de ilustraciones, con lo que se decidió centrarse en ilustrar conceptos que no solo tratasen el acoso sexual, sino que abarcasen más.

Es a partir de este momento en el que se empieza a trabajar en el empoderamiento de la mujer, la sororidad, la igualdad de los géneros y la violencia de género. Se llevaron a cabo una amplia variedad de bocetos y dibujos intentando, por una parte reflejar el concepto que iba a ser representado, y por otra aprovechar la amplia variedad de posibilidades que la técnica serigráfica ofrece. Tras realizar los bocetos finales se trató de unificar estilísticamente los diseños ya que había un gran problema con la coherencia gráfica de estos.



Bocetos iniciales para serigrafía 1

¹⁸ Idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento representado en los medios virtuales y construcciones multimedia para su replicación y difusión en Internet.



Serigrafías de Mar Hernández, "Malota" aplicadas a artículos de papelería



Bocetos finales seleccionados para serigrafiar

A continuación se explicará el simbolismo detrás de cada ilustración final de forma breve.

5.1.1. *Violencia de género*



Fotografía de producto 1



Fotografía de producto 2

La forma en la que se realizó esta ilustración es para que se pudiese interpretar de diversas maneras: por una parte los padres influenciando negativamente a los hijos o generaciones futuras, los niños que sufrieron son ahora los que ejercen la violencia, no solo los hombres son los que utilizan la violencia, etc. La intención, tras haber unificado el estilo de las ilustraciones, fue utilizar los colores de los personajes para que resultase más sencillo en la estampación, ya que cuantas más tintas más dificultad.

La mancha azul, correspondiente a Frank, representa el machismo y el patriarcado con el que se marcan las acciones de violencia. El rojo, presente en todas las ilustraciones para delimitar la línea de contorno, sirve como nexo de unión entre ellas y las cohesiona.

Con la frase "No solo duelen los golpes", se quiso hacer referencia también al maltrato psicológico, un tipo de violencia que suele pasar más desapercibida a los ojos de la víctima y de la sociedad.

5.1.2. Empoderamiento de la mujer



Fotografía de producto 3

En este caso es fácilmente identificable que se hace referencia a la famosa Rosie the Riveter¹⁹, un icono cultural de Estados Unidos que representa a la mujer trabajadora y que pronto se convirtió en un referente de la lucha feminista y de la fuerza de la mujer.

Cheryl es la representante del poder de la mujer y su melena lila como el color del feminismo refleja perfectamente el sentimiento de empoderamiento de la mujer que se quería transmitir desde el principio.

Aquí es innecesario agregar texto ya que la imagen era lo suficientemente reconocible como para necesitarlo.

¹⁹ Apareció por primera vez en 1942 en una canción de gran éxito en el que se describía a la trabajadora incansable que ayudaba al esfuerzo estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial para animar a las mujeres a contribuir trabajando en las fábricas de armamento. El personaje está basado en Rose Will Monroe, quien durante la guerra trabajó como remachadora para las fuerzas aéreas de EEUU.

5.1.3. Igualdad de los géneros



Fotografía de producto 4

En esta ocasión el texto surgió primero y sirvió de inspiración para crear la ilustración de la igualdad. A mi entender el concepto de igualdad era importante mostrarlo como la unión entre los sexos y qué mejor manera de representarlo que superponiendo la figura de Cheryl y la de Frank con la mancha del pelo de esta transparentándose sobre él, como para mostrar que individuos con comportamientos machistas con educación e información pueden ser capaces de recapacitar y mejorar su actitud.

La frase "La igualdad es como respirar, una necesidad" refleja perfectamente cuán necesaria es la lucha por la igualdad y hasta qué punto debe de preocupar lograrla.

5.1.4. Sororidad



Fotografía de producto 5

Incluir el concepto de sororidad era de vital importancia, y más si cabe teniendo en cuenta el afán educativo del proyecto.

Aunque la palabra sororidad no aparece aún en la RAE, algunos otros medios se han aventurado a definirla y a intentar comprenderla. La Asociación de Mujeres Jóvenes Pandora²⁰ la describe de la siguiente manera:

"Solidaridad y concordia entre mujeres e implica el reconocimiento mutuo, plural y colectivo de estas."

Es por esto que al desconocerse el término se quiso incluir una breve definición en vez de una frase poética, así quizás más personas pueden sentirse identificadas con su significado, llegando a interiorizarlo y difundirlo.

La imagen muestra a Cheryl y a Rita abrazadas y mirándose de forma cómplice. La mancha predominante es el lila por su referencia a la lucha feminista.

5.2. PROCESO SERIGRÁFICO

La serigrafía es una técnica que consta de varias etapas, siendo la primera la de la elaboración de los acetatos. Esto quiere decir que en un acetato transparente o bien se imprime en negro o se dibuja en el con un rotoring negro las tintas que se van a querer realizar. De esta manera si por ejemplo se quiere estampar la ilustración de sororidad, se deberían realizar dos acetatos: uno con la línea y otro con la mancha, ya que son colores diferentes. Una vez listos se pasa a preparar la pantalla, cubriéndose con una fina capa de emulsión que, al secarse es fotosensible. El siguiente paso es llevar la pantalla ya emulsionada y los acetatos a la insoladora donde se colocarían los acetatos para que al ponerla en marcha, la luz que desprenda, solo cubra las zonas que no han sido entintadas en ellos. Esto dejará que la tinta pase por las partes que no han recibido la luz, pudiendo estampar ya.



Fotografías de producto (detalles)

El proceso de la serigrafía que nos concierne incluye la realización de unas carpetas con cartones, tela de encuadernar, cintas y por último la estampación de las ilustraciones. Se trata de un proceso en sí, no especialmente rentable debido a diversos motivos.

Por un lado se ha de conseguir los cartones y cortarlos a la medida deseada para, seguidamente, unirlas con cola a la tela de encuadernar y así armar las tapas. Al lomo se le pega otro trozo de tela para reforzarlo y, para que evitar

²⁰ Asociación con el objetivo de erradicar las desigualdades de género haciendo especial hincapié en concienciar a las mujeres menores de 30 años.

que se vea la superficie del cartón, se adhirieron cartulinas de color violeta después de haberse realizado las incisiones de las cintas que cerrarían la carpeta. Para que no se despegase nada, se aplicó un peso considerable durante toda una noche.

El tiempo invertido, a parte del esfuerzo que se requirió y del coste de los materiales, constatan lo comentado previamente.

6. FUTURO DEL PROYECTO

La intención desde un primer momento fue difundir el mensaje de *¡Acéptalo!* en los institutos mediante charlas que explicasen la importancia del respeto y el consentimiento a los jóvenes de nuestra ciudad para prevenir, y con suerte evitar, situaciones de acoso. En ellas se hablaría de casos conocidos, incluso de experiencias propias para ayudar a los adolescentes a entender la gravedad del asunto. Una vez terminadas estas conferencias, en las que primaría la resolución de dudas y la expresión de los alumnos en un entorno abierto y cercano, se repartirían folletos y ejemplares del cómic con las carpetas y las libretas estampadas para que el mensaje calase más a fondo.

También se está planteando la posibilidad de contactar con instituciones o asociaciones para que se pudiese financiar o patrocinar el proyecto y así pudiese llegar a nivel estatal, tal y como ocurrió con el cómic de Cristina Durán, *Pillada por ti*.

7. CONCLUSIONES

Finalmente, y teniendo en cuenta todo lo expuesto con anterioridad, se puede afirmar que los objetivos generales con respecto al proyecto han sido alcanzados adecuada y satisfactoriamente. Si bien el dibujo digital ha ofrecido muchas ventajas y facilidades, es cierto que la soltura del trazo que se obtiene mediante técnicas tradicionales es, en ocasiones, difícil de reproducir. Aún así, los resultados finales, en cuanto a la técnica se refiere, alcanzan las expectativas impuestas y cuentan con una limpieza que habría sido más complicada de conseguir tradicionalmente. Lo mismo ocurre con el acabado final del cómic, mediante la técnica digital se ha conseguido una claridad que facilita la comprensión del mensaje y, desde un punto de vista más estético, el resultado gráfico es aparente y llamativo, ofreciendo al lector un producto interesante, no solo por el mensaje y la historia que transmite, sino también por su estilo.

El trabajo final de grado es una exposición de lo aprendido a lo largo de los cuatro años de duración del grado de Bellas Artes. Para su realización se ha

contado con los conocimientos de asignaturas cursadas en el último año, pero también en los anteriores. Por una parte Anatomía artística junto a Morfología estética, han servido de gran ayuda para el diseño de personajes, sobre todo a la hora de explotar las características físicas de los mismos a favor de la historia. En todas las decisiones que se tomaron con respecto a esto, se tuvieron en cuenta los elementos aprendidos. Además de las asignaturas mencionadas anteriormente, también fueron indispensables Producción de animación I, que ha sido nombrada en reiteradas ocasiones, Narrativa secuencial: cómic, Animación 3D e Ilustración Aplicada. En ellas se han adquirido conocimientos que han sido de gran ayuda durante todas las etapas del proyecto.

El trabajo en grupo supuso una experiencia muy enriquecedora, no solo a nivel personal, sino por la aportación de visiones diferentes y la división del trabajo.

Es importante que los jóvenes conozcan historias como la de Cheryl para que no se produzcan más casos como este y para que las chicas como ella tengan el valor de dar un paso adelante y señalar a su agresor ante el resto de los compañeros, pero sobre todo ante sus mayores, profesores, padres y demás instituciones para que se vele por todos los adolescentes. En especial por todas aquellas víctimas, sean del género que sean, que han sufrido, sufren y sufrirán, por desgracia, las consecuencias de una sociedad corrupta por el machismo, el patriarcado y la supremacía del hombre cis heterosexual frente al resto de géneros y orientaciones sexuales.

Es de vital significación la difusión de valores que promuevan el respeto y la solidaridad con respecto al resto de personas de nuestra comunidad. Más aún teniendo en cuenta la cantidad de casos que han salido a la luz a lo largo de toda la elaboración del proyecto como el de *La Manada*²¹, todos los abusos cometidos por Harvey Weinstein²² a mujeres de la industria del cine y el de las temporeras de Huelva²³. El conjunto de denuncias llevadas a cabo por las víctimas sienta como precedente y justifica más si cabe la intencionalidad inicial de *¡Acéptalo!* puesto que visibiliza esta gran lacra de nuestra sociedad.

Al comenzar a trabajar en el proyecto fue evidente lo mucho que significaba este trasfondo social y sobre todo que estuviese relacionado con la educación y con el feminismo. Teniendo en cuenta que estoy interesada en realizar un máster en profesor de secundaria, tenía sentido para mí volcarme de lleno en él para darle toda la salida posible.

²¹ <https://www.lavanguardia.com/sucesos/20180423/442889869588/juicio-manada-claves-sentencia.html>

²² https://www.elespanol.com/corazon/celebrities/20171013/253975283_0.html

²³ https://politica.elpais.com/politica/2018/06/09/actualidad/1528569474_339395.html

Se necesita trabajo para mejorar el mensaje y la estrategia de mercado, pero la base creada con motivo de este proyecto final de grado es sólida para pulir ciertos aspectos con ayuda de profesionales. Aún así, el compromiso e impacto que ha producido la historia de *¡Acéptalo!* se ha mostrado como un gran alentador para difundirlo todo lo posible. Con suerte contribuya a mejorar nuestra sociedad.

8. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS

GUBERN, R. y GASCA, L. *El discurso del cómic*. España: Ediciones Cátedra, 2011.

MCCLLOUD, S. *Hacer cómics*. España: Astiberri, 2006.

EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. España: Norma Editorial, 1994.

DURÁN, C. y GINER BOU, M. A. *Pillada por ti*. España: Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Secretaría de Estado de Igualdad. Delegación del Gobierno para la Violencia de Género, 2011.

AUDIOVISUALES

LOULOGIO. Historia del cómic- WILL EISNER. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 2018-03-28. [consulta: 2018-04-01], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=tuwBFYvVFNg>>

WEINER, M. (crea.) *Mad Men* [serie TV]. USA: AMC, 2007-2015.

COURNOYER, M. (dir.) *The hat* [cortometraje]. CANADA: Office national du film du Canada, 2000. Disponible en: <https://www.nfb.ca/film/the_hat/>

HUBLEY, J. (dir.) *Rooty Toot Toot* [cortometraje]. USA: Columbia Pictures, 1951. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EE8_ddz0Xvi>

TRABAJOS FIN DE GRADO

PONCE ESPARCIA, M. *Proyecto de novela gráfica* [trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.

GARCÍA GARCÍA, A. *El fanzine autobiográfico "Manías, rarezas y obsesiones"*. Proyecto de producción artística [trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2013.

PÁGINAS WEB

MINISTERIO DE LA PRESIDENCIA, RELACIONES CON LAS CORTES E IGUALDAD. *Otros materiales de sensibilización de la Delegación del Gobierno para la Violencia de Género*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e

Igualdad. [consulta: 2018-06-28] Disponible en: <
<http://www.violenciagenero.msssi.gob.es/sensibilizacionConcienciacion/campannas/otromaterialGobierno/home.htm>>

ASOCIACIÓN DE MUJERES JÓVENES PANDORA. *Diccionario no sexista*. Madrid: Asociación de Mujeres Jóvenes Pandora. [consulta: 2018-07-16] Disponible en: < <http://mjpandora.org/>>

ME TOO. *Vision*. EEUU: metoo. [consulta: 2018-07-14] Disponible en: <
<https://metoomvmt.org/>>

ARTÍCULOS EN REVISTAS Y PUBLICACIONES PERIÓDICAS

MARTÍN, M y ROSATI, S. La revolución de las temporeras. En: *El País* [en línea]. España: Grupo Prisa, 2018-06-10 [consulta: 2018-07-05]. Disponible en: <
https://politica.elpais.com/politica/2018/06/09/actualidad/1528569474_339395.html >

BUSTAMANTE, E. Todas las víctimas sexuales de Harvey Weinstein. En: *El Español* [en línea]. España: El León de El Español Publicaciones, SA, 2017-10-14 [consulta: 2018-07-16]. Disponible en: <
https://www.elespanol.com/corazon/celebrities/20171013/253975283_0.html >

SEN, C. Sororidad, la nueva fraternidad entre mujeres. En: *La Vanguardia* [en línea]. España: Grupo Godó, 2016-12-18 [consulta: 2018-05-19]. Disponible en: <
<https://www.lavanguardia.com/vida/20161218/412698467802/sororidad-la-nueva-fraternidad-entre-mujeres.html>>

SENTHILINGAM, M. El acoso sexual está en todo el mundo: estas son las escalofriantes cifras globales. En: *CNN* [en línea]. EEUU: CNN, 2017-11-28 [consulta: 2018-07-16] Disponible en: <
<https://cnnespanol.cnn.com/2017/11/28/el-acoso-sexual-esta-en-todo-el-mundo-estas-son-las-escalofriantes-cifras-globales/>>

REDACCIÓN. "La Manada", los protagonistas de la violación que conmocionó al país. En: *La Vanguardia* [en línea]. España: Grupo Godó, 2018-04-26 [consulta: 2018-07-16]. Disponible en: <
<https://www.lavanguardia.com/sucesos/20180423/442889869588/juicio-manada-claves-sentencia.html>>

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Portada de *The Spirit* pág. 5
2. Cómic corto de Adam Ellis pág. 6
3. Viñeta de Flavita Banana pág. 6
4. Frame del corto *Rooty Toot Toot* pág. 9
5. Fondo 1 y 2 pág. 10
6. Frame de *The hat* pág. 10
7. Ilustraciones de Derek Yaniger pág. 11
8. Viñeta de *Archie* pág. 12
9. Portada de *Pillada por ti* pág. 12
10. Boceto inicial de la página 5 pág. 15
11. Boceto final de las páginas 5 y 6 pág. 15
12. Boceto inicial de las páginas 8 y 9 pág. 16
13. Boceto final de las páginas 8 y 9 pág. 16
14. Pose final 1 pág. 17
15. Cartel de la película *Grease* pág. 17
16. Grupo de greasers pág. 18
17. James Dean pág. 18
18. Elvis Presley pág. 18
19. Christina Hendricks como Joan Holloway pág. 18
20. Bocetos iniciales Cheryl 1 pág. 19
21. Bocetos iniciales Cheryl 2 pág. 19

22. Bocetos iniciales Cheryl 3pág. 19
23. Bocetos iniciales Cheryl 4pág. 19
24. Diseño final Cheryl pág. 20
25. Ficha expresiones Cheryl pág. 20
26. Boceto inicial personajes pág. 21
27. Johnny Bravo pág. 21
28. Boceto inicial Frank 1 pág. 21
29. Diseño final Frank pág. 21
30. Ficha expresiones Frank pág. 21
31. Stockard Channing como Rizzo en *Grease* pág. 22
32. Bocetos iniciales Rita 1 pág. 22
33. Boceto inicial Rita 2 pág. 23
34. Diseño final Rita pág. 23
35. Ficha expresiones Rita pág. 23
36. Fondo de la serie *Los Padrinos Mágicos* 1 pág. 24
37. Fondo de la serie *Los Padrinos Mágicos* 2 pág. 24
38. Prueba *props* pág. 24
39. Entorno de trabajo en Adobe Photosho CS6 pág. 25
40. Maqueta 3D realizada con Maya pág. 25
41. *Colorscript* pág. 26
42. Prueba de color pág. 27
43. Serigrafías de Mar Hernández, "Malota" aplicadas a artículos de papelería pág. 28

44. Bocetos iniciales para serigrafía 1 pág. 28
45. Bocetos iniciales para serigrafía 2 pág. 29
46. Bocetos finales seleccionados para serigrafiar pág. 29 y 30
47. Fotografía de producto 1 pág. 30
48. Fotografía de producto 2 pág. 30
49. Fotografía de producto 3 pág. 31
50. Fotografía de producto 4 pág. 32
51. Fotografía de producto 5 pág. 32
52. Fotografías de producto (detalles) pág. 33



Storyboard y diseño de página de la 13.