

# TFG

---

**(DIS)CAPACITADA.**  
PROYECTO NOVELA GRÁFICA.

**Presentado por Celia Riba Polo**  
**Tutor: David Heras Evangelio**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2021-2022**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## **RESUMEN.**

El documento de TFG que se presenta a continuación consiste en la conceptualización de una novela gráfica de una extensión de unas 50 páginas aproximadamente, realizado en medios analógicos y editado en medios digitales. La temática de la novela es autobiográfica centrándome en mi experiencia como persona con asperger. Así como reflexionar sobre la pobre representación de personajes con trastornos del espectro autista, en concreto síndrome de asperger, en los medios de comunicación para poder ofrecer una alternativa e informar y concienciar a los lectores.

## **PALABRAS CLAVE.**

Síndrome de asperger, sensibilizar, representación, informar, concienciar, Trastorno del espectro autista (T.E.A.)

## **SUMMARY.**

The TFG document that is going to be presented next consist in a graphic novel of moderate length made in digital media and printed. The theme of the novel is autobiographic, focussing on my experience as person with Asperger's. Just as reflect of the poor representation of characters with autistic spectrum disorders, in particular Asperger's syndrome, in media in order to being able to offer an alternative, inform and raise awareness in the readers.

## **KEY WORDS.**

Asperger's Syndrome, raise awareness, representation, inform, Autistic Spectrum Disorder, A.S.D.

# ÍNDICE.

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
2.1.1 Objetivos generales.....	6
2.1.2 Objetivos específicos .....	6
<b>2.2 METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
<b>3. MARCO TEORICO.....</b>	<b>8</b>
<b>3.1 REPRESENTACIÓN DE TRASTORNOS DEL ESPECTRO AUTISTA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....</b>	<b>8</b>
3.1.1 Introducción.....	8
3.1.2 La posición de la mujer en la representación de los trastornos del espectro autista en los medios de comunicación.....	9
3.1.3. Visualidad y T.E.A. en el cómic español: María y yo.....	10
<b>3.2. REFERENTES.....</b>	<b>12</b>
3.2.1 Referentes conceptuales.....	12
3.2.2 Referentes formales.....	12
<b>4. DESARROLLO DEL PROYECTO.....</b>	<b>13</b>
<b>4.1 GUIONIZACIÓN.....</b>	<b>13</b>
4.1.1 Sinopsis.....	13
4.1.2 Esquema.....	13
4.1.3 Escaleta.....	14
4.1.4 Guion.....	15
<b>4.2 BOCETOS Y STORYBOARD.....</b>	<b>16</b>
4.2.1 Diseño de personajes.....	16
4.2.2 Diseño de fondos.....	18

4.2.3. Storyboard.....	18
<b>4.3 ARTES FINALES.....</b>	<b>20</b>
4.3.1. Pruebas y artes descartados.....	20
4.3.2 Artes finales.....	21
<b>5. CONCLUIONES.....</b>	<b>24</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>26</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>27</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>28</b>

# 1. INTRODUCCIÓN.

Este proyecto es bastante personal y lo llevo gestando desde hace mucho tiempo. Siempre he sido muy consciente de mi condición de persona con síndrome de asperger, he procurado documentarme sobre el tema y me he interesado por ver películas, series y documentales en los que se trata.

Sin embargo, por este mismo motivo siempre he ido consciente de las deficiencias de la representación de personajes Asperger que existe en los medios de comunicación, con la que generalmente era capaz de sentirme identificada.

Esto, unido a la inspiración que proporcionaron algunos proyectos de ficción que sí tratan el tema del S.A. con un enfoque que me ha agradado, me ha llevado a querer crear una obra en la que se refleje la realidad de las personas con síndrome de asperger.

Al ser el cómic un medio que me interesa mucho y he trabajado previamente y muy completo al poder trabajar la parte tanto narrativa cómo gráfica, ha sido la plataforma que he elegido.

Mi objetivo es realizar un cómic que rompa con los estereotipos negativos y clichés respecto al síndrome de asperger con el que jóvenes y adolescentes con S.A. puedan sentirse identificados y que sirva para informar y sensibilizar al público general, mediante la narración de una experiencia real en primera persona.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

### 2.1. OBJETIVOS

#### 2.1.1. *Objetivos generales*

Plantear un proyecto de cómic con una narrativa y lenguaje visual coherentes y que logren conectar con el lector.

Exponer la pobre representación de personajes asperger en los medios de comunicación.

Buscar una representación, ajustada a la realidad, con la que las personas con S.A. puedan identificarse.

#### 2.1.2. *Objetivos específicos*

Analizar la representación de las personas con síndrome de asperger en los medios de comunicación.

Proponer una alternativa, a la representación de persona con s.a. en la ficción, mediante una visión positiva y realista.

Generar una narrativa no lineal que enriquezca el contenido de la historia y se clara con la ayuda de recursos gráficos así como del diseño de personajes.

Reflejar la subjetividad y psicología de los personajes mediante el uso del color y la composición de las viñetas.

## 2.2. METODOLOGÍA

Antes de iniciar mi propia obra, analizaré la representación de Asperger, TEA así como de la discapacidad en medios de comunicación, de los tropos más comunes aportando ejemplos tanto positivos como negativos. Todo ello me servirá, junto a los referentes conceptuales y formales, para abordar la ideación del cómic.

Comenzaré haciendo un resumen, a modo de esquema del guion literario para tener una visión general de lo que será este. Después realizaré una escaleta concretando el argumento con mayor detalle y haciendo una aproximación de las páginas que ocuparan cada una de las escenas, haciéndome así una idea aproximada de las páginas que deberá ocupar cada escena. Una vez completada la escaleta procederé a una primera escritura del guion detallado que será revisado y modificado hasta dar con una narrativa coherente y consistente. Por otro lado, es importante destacar el trabajo de diseño de personajes y pruebas de estilo que llevaré a cabo en este proyecto, aquí también se incluye la búsqueda e investigación de referentes. Una vez estén cerradas estas fases del trabajo procederé a la planificación de páginas finales y posteriormente a realizar el storyboard del cómic. Debido a que toda la planificación previa del guion completo me llevará mucho tiempo, mi idea es presentar 8 páginas de artes finales, que servirán como guía para completar posteriormente el relato, además del diseño de la cubierta y la contracubierta.

## 3. MARCO TEORÍCO

### 3.1. REPRESENTACIÓN DE TRASTORNOS DEL ESPECTRO AUTISTA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

#### 3.1.1 introducción.

El síndrome de asperger es un trastorno del espectro autista que a partir de 2013 en el DSMV pierde su nomenclatura propia y aparece simplemente como “trastorno del espectro autista grado 1.1”, aunque en el CIE-10 se mantendría hasta la nueva versión de este CIE-11 aprobada en 2018 para su entrada en vigor en 2022 en el que también aparece como TEA grado 1.

Sin embargo, para motivo de este cómic que narra mi experiencia personal como una persona diagnosticada con síndrome de asperger en 2006, mucho antes de que este cambio se produjese, he preferido conservar el término. De todas formas, debido a lo específico que es el tema no he encontrado apenas bibliografía que trate el síndrome de asperger en los medios de comunicación en concreto, por lo que voy a hablar de trastornos del espectro autista, autismo y discapacidad de forma más generalista.

“Ejemplos de autismo han sido escritos en el cine y la televisión, lo que ha incrementado la concienciación sobre el diagnóstico, pero han hecho muy poco para reducir la estigmatización (Broderick, 2010; Holton, 2013). Dichas representaciones normalmente se aprovechan de la preocupación y culpa públicas, induciendo sentimientos de vergüenza y pena mediante un personaje individual, sin proveer el punto de vista de este. -Un enfoque que carece de potencial para enriquecer el conocimiento público acerca del autismo o diagnósticos similares. (Moody, 2011; Murray, 2008)”

HOLTON A.E. FARRELL L.C. FUDGE J.L., (2014). *A Threatening Space?: Stigmatization and the Framing of Autism in the News*. Central States Communication Association.

Los académicos han destacado que en los últimos años se ha producido un aumento de las noticias que cubren el tópico de los trastornos del espectro autista, así como otros problemas de salud mental relacionados, que puede estar haciendo más mal que bien, retratando a estos trastornos como vergonzosos, molestos o asoladores y que perturban la vida de aquellos con el diagnóstico y sus familiares y su entorno. Esta cobertura en medios puede contribuir a crear lo que Inzlicht y Good denominan ambientes hostiles, estos son espacios en los que los individuos pueden esperar ser devaluados en base a la manera en la que son representados. La estigmatización puede presentarse mediante empleo de etiquetas que pretenden identificar a un individuo en base a un diagnóstico, ya tengan connotaciones negativas o positivas (Lunático, violento, tímido, anormal, diferente a los otros niños, destructivo...), mediante la observación medicalizada de las conductas de un individuo camufladas como síntomas psiquiátricos o estereotipos basados en ciertas reacciones a un estímulo (Retraso en el uso del lenguaje, problemas



haciendo amigos, dificultad aprendiendo hábitos y habilidades básicas para llevar una vida adulta funcional) etc. Apariencia física (referencias al desarrollo físico o anomalías (extremidades temblorosas, ropa mal conjuntada, cabello desaliñado etc.)

El problema respecto a la presencia de estos estereotipos en los medios de comunicación, excepto los físicos quizás, ya que no existe ningún tipo de evidencia científica que los respalde, no su aparición puntual, ya que ciertas personas TEA pueden presentarlos y algunos pueden tenerse en cuenta a la hora de realizar un diagnóstico, sino su constante repetición, creando una opinión pública basada en estos tropos acerca de los trastornos del espectro autista que, trasladada a nuestra realidad cotidiana puede llegar desde generar escepticismo respecto al diagnóstico de aquellos que no cumplen con aquella imagen creada en el imaginario colectivo, hasta dificultades a la hora de ser diagnosticados, problema que afecta en su mayoría hacia las mujeres con síndrome de asperger, al estar la socialización femenina más enfocada a las relaciones interpersonales y la empatía.

### **3.1.2. la posición de la mujer en la representación de los trastornos del espectro autista en los medios de comunicación.**

“En lo referido al síndrome de asperger tanto en ficción como en memorias, la insistencia en la figura masculina es todavía más pronunciada. El tipo de intereses y obsesiones-ciencias, matemáticas, calendarios y timelines [...] parecen ser intereses paradigmáticamente masculinos, casi extensiones de la idea de las personalidades masculinas”.

MURRAY S., (2008). *Representing Autism: Culture, Narrative, Fascination*. Liverpool: Liverpool University Press.

La generación post-Raiman, aquellos niños nacidos en la década de los 90, será la primera generación de niños autistas en crecer bajo el foco mediático en este trastorno, no solo por la película sino porque es entonces cuando salen a la luz estudios que establecen los factores genéticos de los trastornos del espectro autista, así como la amenaza de las vacunas, que, a pesar de probar ser falsa, sigue inspirando a movimientos antivacunas hoy en día. Durante este periodo vemos como la atención se centra en la figura del niño, sobre todo en campañas como las de la polémica organización estadounidense Autism Speaks y otras organizaciones poniendo especial foco en la necesidad de atención temprana y la figura del adulto pasa a un segundo plano. Lo cual es irónico ya que el protagonista de Raiman es un adulto. En general se impone la narrativa de un niño que necesita ser “salvado” de su propia condición.

La figura del niño en el ámbito familiar sirve para desencadenar drama o como vehículo para mostrar al espectador el mundo interior de uno de los padres, usualmente el niño simboliza el significado de lo que es el autismo para ese

padre. Cabe destacar que normalmente se representa la relación de dos figuras masculinas, un niño y su padre.

Para entender la falta de representación femenina TEA en medios de comunicación hay que entender primero la presencia de mujeres en los estudios de Trastornos del espectro autista. Baron Cohen teoriza en base a un claro enfoque de esencialismo biológico, sobre la existencia de cerebros masculinos hechos para crear y entender sistemas y cerebro femeninos orientados a la empatía. Hans Asperger en 1944 hablaba del cerebro autista como el “Cerebro masculino extremo”

En *La gran diferencia*. Baron Cohen conduce un estudio que consiste en una serie de test y observaciones clínicas dirigidas hacia individuos con autismo y asperger, entre ellos el matemático Richard Borchers, la narrativa de este estudio sugiere la idea de una serie de profesiones (matemáticos, físicos, ingenieros...) que son comunes en condiciones pertenecientes al espectro autista.

Se suele denominar a las mujeres con TEA como “Research Orphans” huérfanas de Investigación, debido a la falta de presencia femenina en las investigaciones sobre TEA, esta “orfandad también se puede trasladar la representación en cine, televisión y literatura de ficción., debido al uso de la condición para introducir una narrativa sobre lo que significa ser hombre.

En cuanto a la figura de los niños, al situar el foco en las familias, el autismo en los hijos puede ser presentado como una fuerza disruptiva en la organización social normalizada o un catalizador de amor y conexión para con los progenitores.

### **3.1.3. Visibilidad y T.E.A. en el cómic español: *María y yo*.**

Quizás *María y yo* de Miguel Gallardo destaca por que cuando fue publicada había una gran falta de representación de la discapacidad en el ámbito del cómic. Algo remarcable de esta obra es su enfoque autobiográfico a la hora de tratar dicha temática, lo que la diferencia del modelo americano autobiográfico. este cambio de una temática superheróica a un enfoque más cotidiano y personal permite que sean contadas historias alternativas a las narrativas hegemónicas, al presentar estas historias una menor perspectiva de comercialización, el cómic parece el medio indicado para dirigirse a una audiencia diferente y por permitir que tanto el lector como el artista se vean reflejados.

“La auto representación de Gallardo y su retrato de la vida que comparte con su hija en *María y Yo* es, en este sentido, radicalmente habilitante: externaliza tanto su frustración con las situaciones sociales que acompañan a la discapacidad como el amor por su hija, y en el proceso da voz (o mejor, forma) a los propios problemas, alegrías y maneras de pensar de María como solo un padre es capaz de hacerlo. Este enfoque autobiográfico saca partido a una intimidad característica asociada con los cómics que ha sido destacada por cantidad de estudiosos”

FRASER B., (2013). *Disability Studies and Spanish Culture*.

Liverpool: Liverpool University Pres.

*María y yo* es un documento poderoso ya que narra la experiencia vital de la discapacidad y a la vez es una expresión cultural única en un medio infravalorado. Cabe destacar el carácter informativo del cómic, debido a los aspectos cotidianos de lo que significa vivir con discapacidad, mediante la expresión íntima de un padre y su hija. Probablemente sea por esto por lo que

corrige muchos de los tópicos sobre los niños con autismo, María no es fría, es emocional y afectuosa más allá de sus peculiaridades.

Temple Gardin es una doctora de la universidad de Illinois diagnosticada con síndrome de asperger, la autobiografía de Gardin *Pensando en Imágenes* ofrece una novedad al ser el primer escrito que los trastornos del espectro autista escrito por una persona dentro del espectro.

Tal vez el aspecto más interesante de pensando en imágenes sea precisamente el de la visualidad, igualmente significativo es cómo rompe con el estereotipo de que las personas con TEA son completamente incapaces de sentir empatía.

Respecto al tema de la visualidad, quizás uno de los aspectos a destacar de *María y yo* sea el de su estilo que puede llegar a ser considerado como una "estética visual autista" resulta un acertado intento de representar la experiencia autobiográfica del autismo, mediante el uso de ,por ejemplo, bordes dibujados a mano, reflejan la honestidad personal que caracteriza a la obra, además de la naturaleza mundana del tema a tratar, todo ello resulta en una representación empática de la discapacidad en el cómic.

## 3.2. REFERENTES

### 3.2.1 Referentes conceptuales

*Asperger's Are Us* es un documental, estrenado en Netflix, sobre el grupo de comedia homónimo formado por jóvenes con síndrome de asperger. El hecho de que sea un documental, centrándose en las experiencias en primera persona de los protagonistas, de por sí, ya ofrece una visión más realista que si se tratase de personajes ficticios, aunque tampoco es garantía de ello, aya que se han hecho numerosos documentales, tratando el síndrome de asperger, entre los cuales *Aspergers Are Us* destaca notablemente. La razón de ello es que estos documentales suelen tener un tono fatalista y se centran en un individuo o en varios sujetos que no se conocen por separado. En cambio éste nos cuenta la historia de la amistad que sus protagonistas mantienen juntos y trata la historia de un modo mucho más neutral e incluso optimista, siendo sus protagonistas quienes reflejan con su propia voz, sus pensamientos, dudas y emociones y no una narrativa construida por terceras personas que se vuelca sobre estos.

*María y yo* es un cómic de Miguel Gallardo publicado en 2007 en el que narra unas de sus tantas vacaciones con su hija María, ofreciéndonos su visión en primera persona como padre de una niña autista. De *María y yo* me interesa como contando propias vivencias Gallardo consigue desmontar muchos de los tópicos y preconcepciones que tenemos sobre el autismo, así como su función social y la temática de la neurodiversidad.

*Espacios en blanco* es un cómic autobiográfico de Miguel Francisco ue narra la lucha personal del autor por recuperar la memoria de su familia durante la guerra civil española y la postguerra, me ha parecido especialmente interesante para tener en cuenta en el proyecto, la narración en primera persona de los recuerdos, construyendo la historia de forma no lineal, así como su enfoque autobiográfico.

### 3.2.1 Referentes formales

*Los entusiastas* es un cómic de Brecht Evens publicado en 2013, el aspecto que más me interesa de este es como Evens maneja los medios gráficos tradicionales, solapando las marchas entre sí mediante transparencias y cómo utiliza el blanco en la composición, así como el uso subjetivo y psicológico del color en la obra.

*En mis ojos* es un cómic escrito e ilustrado por Bastian Vives en el año 2010, me ha llamado la atención principalmente en cómo el autor utiliza medios tradicionales mediante trazos sueltos y manchas simples, dejando la hoja respirar.

El aspecto que más me interesa de la obra de la ilustradora catalana, Julia Sardá, para tener en cuenta para la gráfica del proyecto, es el tratamiento de la mancha plana y la simplificación de las formas, dándole un aire caricaturesco y juvenil al dibujo

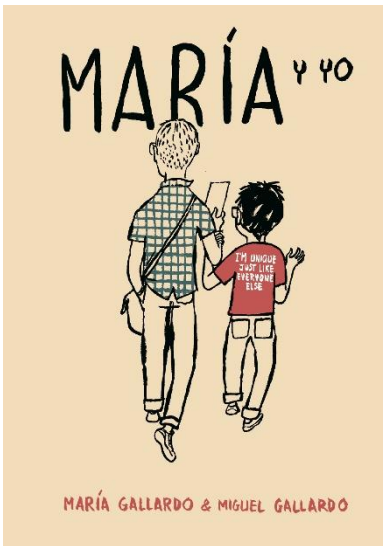


Fig 1. Portada de *María y yo*. Miguel Gallardo.



Fig 2. Página de *Los entusiastas*. Brecht Evens.

## 4. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 4.1. GUIONIZACIÓN

#### 4.1.1. Sinopsis

Celia y su madre Isabel son invitadas a participar contando sus experiencias en unas jornadas sobre síndrome de asperger fuera de su ciudad, como joven con asperger y madre de una joven con asperger respectivamente. Esto llevará a Celia a recordar una serie de eventos de su infancia y adolescencia relacionados con su diagnóstico y a reflexionar sobre ellos.

#### 4.1.2. Esquema

El esquema es la primera materialización concreta de la concepción de la todas aquellas que me fueron rondando en la cabeza desde que decidí emprender el proyecto y empezar a desarrollar la narrativa de menos a más, concretando en cada paso más detalles. Es más concreto que una sinopsis ya que lo que buscaba era plasmar en “papel” todo lo que tenía en mente, también su función práctica fue mostrarle a mi tutor una idea clara y lo más detallada posible del proyecto en su estado inicial.

La historia comienza con el viaje de camino a unas jornadas del día internacional del síndrome de asperger, organizadas por la asociación asperger de navarra en 2018, donde nos invitaron a mi madre y a mí a hablar sobre nuestra experiencia como joven adulta con síndrome de asperger y madre de una chica con síndrome de asperger. Y la preparación de mi ponencia la noche anterior.

SIEMPRE SUPE QUE ERA DIFERENTE: Flashbacks de mis primeros recuerdos de infantil, empezando a ser consciente de mis diferencias con otros niños y mis dificultades. (2018) Momento en sí de mi ponencia

NO PREOCUPARSE, OCUPARSE: Aprovecho el discurso para volver al flashback desde los 7 años primeras, reacciones de mi entorno y comienzo y progreso de la terapia hasta final de primaria. Intercalando mi punto de vista. -(2018) a la salida de las ponencias mi madre está hablando con otros padres de la asociación de navarra y comentan que sus hijos no les cuentan cuando sufren bullying y mi madre les comenta que yo de pequeña tampoco lo hacía, yo le pregunto por ello extrañada.

BULLYING: Flashback de esos mismos años de primaria, desde el punto de vista de mi madre centrándose en su experiencia con el bullying que sufrí en la infancia y en su “pelea” para que los profesores interviniesen y entendiesen mi situación y con los padres de otros niños del colegio. -(2018) Tras las los padres

de la asociación nos invitaron a comer, durante la comida, una madre habla de que su hijo adolescente no acepta su diagnóstico, yo recuerdo mi adolescencia.

NEGACIÓN/ACEPTACIÓN: Flashback desde el Primer año de instituto (2010) tratando como en mi adolescencia temprana rechazaba mi condición de asperger y solo quería ser como los demás y como en 2014 un personaje, también con asperger, de la serie Community, en parte me ayudó a aceptarlo, hasta asistir a unas jornadas sobre asperger en valencia ese mismo año. - (2018) Mi madre y yo vamos camino de vuelta en el tren, ella me comenta que me he emocionado al mencionar a mi abuelo en la ponencia.

DEPRESIÓN: Flashback breve de una conversación con mi abuelo en la navidad de 2015. Flashback intercalado a una anécdota del verano de 2006 de la que estábamos hablando. Flashback desde verano de 2016 con la muerte de mi abuelo, tratando mis problemas durante el último curso de instituto, de autopercepción, ataques de ansiedad, depresión sin diagnosticar hasta mi primera cita con la psiquiatra en 2017. (Fin de los flashbacks).

(2018) Llegada a la estación de trenes y reencuentro con el resto de la familia. Última cita con la psiquiatra y alta por depresión. Finales de 2018. septiembre 2019 conversación con mi madre sobre el inicio del curso en el que apenas iba a coincidir con mis amigos. Narración en off combinada con secuencia de momentos ilustrativos del último curso 2019-2020. Sobre como he salido de la monotonía y he conseguido llegar a ser feliz conmigo misma, a pesar de haber pasado por malos momentos.

#### **4.1.3. Escaleta**

La función de la escaleta es poner en perspectiva las dimensiones del proyecto, sobre todo planificar la paginación, además de ir concretado más a fondo a estructura del esquema, trabajando el guion a base de fragmentos más pequeños (escenas) delimitados por los lugares en lo que se desarrollan las acciones, e iniciando cuantas páginas aproximadamente puede ocupar cada escena, lo que puede ayudar a establecer el ritmo y hacer correcciones antes de escribir el guion. De manera que solo hacen falta añadir los diálogos y mayor cantidad de detalles en el guion.

Más adelante en el proceso de elaboración del proyecto he vuelto a retomar la escaleta, tras hacer modificaciones en el guion, para reflejarlos en esta. También he vuelto a retomar la escaleta mientras trabajaba con la planificación de página y el storyboard, para concretar la paginación, en un principio aproximada.

Consultar anexo 1.

#### **4.1.4. Guion.**

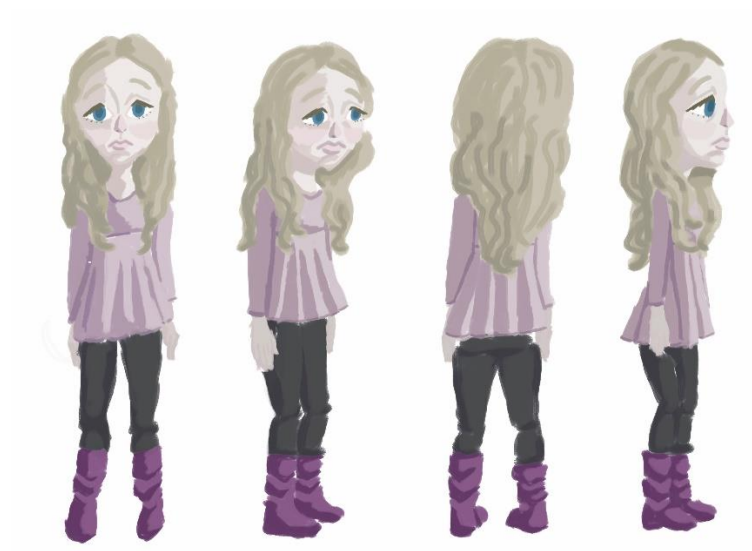
En esta parte del proceso es cuando se añaden los diálogos y una cantidad de detalle mucho mayor, con respecto a la escaleta. Consiste en desarrollar por completo las escenas resumidas en esta, aquí es cuando podemos ver si la estructura realmente funciona narrativamente o hay que cambiar alguna escena. Cosa que ocurrió, al ser esta una historia que no tiene una narración lineal, si no que se hace uso, a menudo del flashback y el flashforward, hubo que eliminar, cambiar de orden y rehacer varias escenas para que la narrativa fuese comprensible para los lectores. Los saltos en el tiempo en el guion también serán un elemento a tener en cuenta a la hora de elaborar el diseño de personajes. Otro elemento que tuve que reescribir fue toda la conclusión final, debido a que en la primera escritura por motivos personales y apresurarme se notaba que lo abordé de una forma algo vaga, quizás quemada de todo el proceso de escritura anterior, por lo que trabajé en otros aspectos del proyecto, como en el diseño de personajes, para tomarme un descanso de la escritura y poder abordarlo con la mente más clara más adelante. Otro elemento que corregir fue la fluidez de los diálogos, que por este desgaste y quizás por tratarse de recuerdos más lejanos, algunos diálogos resultaban escuetos y mecánicos y no resultaban realistas.

Consultar anexo 2.

## 4.2. BOCETOS Y STORYBOARD.

### 4.2.1. Diseño de personajes.

En un cómic el diseño de personajes es un elemento esencial, ya los personajes van a ser dibujados en numerosas ocasiones, en mayor o menor medida dependiendo de la importancia de los personajes en el comic. Es por esto por lo que he trabajado de manera más o menos exhaustiva el diseño de los personajes dependiendo de su importancia y número de apariciones en la obra. Desde los principales, con hojas de giro de cuerpo entero, hasta los más anecdóticos con simples bocetos de las caras.



*Fig. 3* Hoja de giro de Celia.



*Fig. 4* Hoja de giro de Isabel.



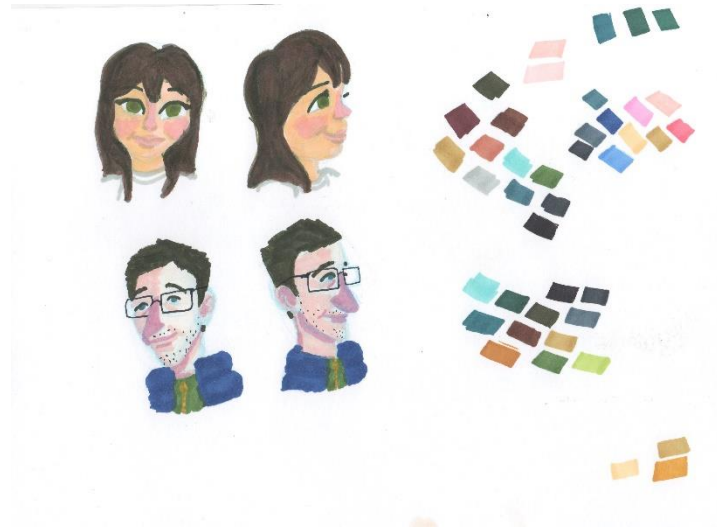


**Fig. 5** Bocetos diseño de personajes a lapiz.

Al tratarse de un cómic de carácter autobiográfico todos los personajes están basados en personas reales, especialmente en el caso de los personajes principales, para los que he utilizado fotografías de los distintos periodos temporales aparecen en la obra. A partir de estas he hecho un trabajo síntesis formal, simplificando los rasgos faciales de los personajes, haciéndolos más geométricos, de manera que sean fáciles de reproducir en numerosas ocasiones, además de asemejarse a las personas reales en las que están inspirados, al realzar los rasgos más destacables a modo de caricatura, y también de intentar reflejar algunos aspectos de la psicología y el carácter de estos personajes.



**Fig. 7** Diseño Elena 2005 (cabeza)



**Fig. 6** Bocetos diseño de personajes Toni y Elena



**Fig. 8** Diseño Elena 2018 (cabeza)

También cabe destacar que he tenido que diseñar varias versiones de algunos personajes (Celia, Isabel, Toni y Elena) debido a los saltos en el tiempo en la obra. Es importante que los diseños sean lo suficientemente diferentes para que se note que ha pasado el tiempo, pero lo suficientemente parecidos para que quede claro que son el mismo personaje. El elemento principal que he mantenido en los diseños es el color de piel, ojos y cabello, especialmente importante en el caso de Celia y Elena que al aparecer tanto de niñas como de adultas y tener más cambios en las facciones en ambos diseños necesitaban mantener una continuidad. En el caso de los adultos Toni e Isabel el reto era el contrario, al aparecer como adultos en ambos espacios temporales sus facciones a penas cambiaban, excepto por algunas arrugas difíciles de percibir en planos más abiertos, por lo que había que buscar elementos diferenciadores entre ambos diseños, en el caso de Toni era más fácil ya que en el primer diseño, de la línea temporal del presente, que hice apoyándome en fotos tenía barba y canas, a diferencia del diseño “del pasado” pero en el caso de Isabel eran demasiado parecidos, hasta en el caso de los peinados,

aunque diferentes guardaban mucha similitud entre ambos, por lo que cambié el diseño del cabello de Isabel “del presente”.

**4.2.1. Diseño de fondos.**

Al igual que ocurre con la mayoría de los fondos que aparecen en la obra son reales, para ello, especialmente para trabajar las artes finales, he realizado un trabajo de documentación buscando imágenes a partir de las cuales he trabajado, como la estación de trenes de atocha o el colegio al que iba de pequeña. Especialmente tuve que hacer una búsqueda exhaustiva para encontrar la sala de juntas en concreto donde hicimos las ponencias y la habitación del hotel, del cual había olvidado el nombre. Los fondos más sencillos los dibujé sin necesidad de referencias, tampoco he utilizado referencias en el storyboard, ya que no lo considero necesario en esta parte del proceso y podría dificultar la fluidez y entorpecer los objetivos de este.

**4.2.3. Storyboard.**

En cuanto al proceso de planificación de página y storyboard, en un primer momento el storyboard que realicé era muy esquemático y contenía la cantidad de detalle justo para desarrollar los artes finales. Más tarde, al tener planeado artefinalizar de 8 a 10 páginas y presentar el resto de la obra en storyboard y guion decidí empezar a hacer el storyboard más detallado, para que un posible lector pudiese hacerse una idea del cómic finalizado simplemente con el storyboard.

En algunas escenas el proceso del storyboard es de suma importancia para comprender la narrativa de la obra. Ya que algunas escenas son mucho más fáciles de entender de forma visual, en parte por que al tratarse de una obra autobiográfica me resultaba complicado expresar con palabras las escenas emocionalmente más duras. En el proceso creativo ha sido importante el uso del color que empecé a añadir cuando empecé a trabajar el story de manera más elaborada, para expresar sentimientos y aspectos más subjetivos de la historia.

Consultar anexo 3.



Fig. 9 Storyboard Escena 7.



Fig. 10 Storyboard escena 6.



Fig. 11 Storyboard escena 20 parte 1.

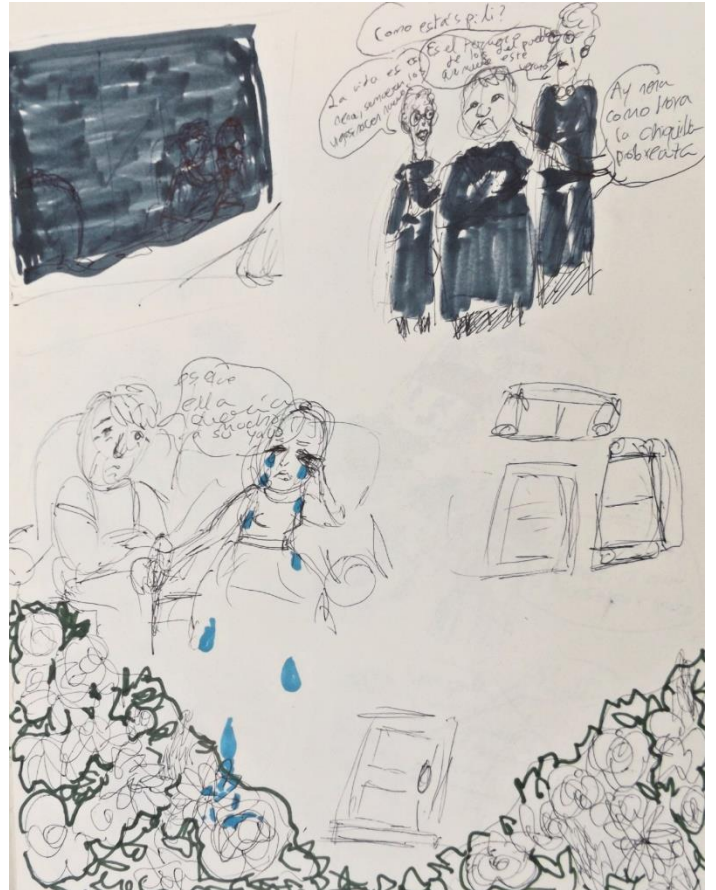


Fig. 12 Storyboard escena 20 parte 2.



Fig.13 Storyboard escena 21.



Fig. 14 Storyboard escena 22.

### 4.3. ARTES FINALES.

#### 4.3.1. Pruebas y artes descartados.



Fig. 15 Pagina 2. Primera versión (digital).



Fig. 16 Pagina 3. Primera versión (digital)



Fig. 17 Prueba de estilo y diseño de personajes.

Empecé a realizar los artes finales como proyecto personal de las asignaturas “Narrativa secuencial cómic” e “Ilustración aplicada” a pesar de que no tenía el guion completamente cerrado y no tenía el storyboard, pero como para la entrega sólo se requería ocho páginas arte finalizadas y mi objetivo tener entre 8 y 10 finalizadas aproveché estas asignaturas para avanzar en el proyecto TFG. Debido a ciertas preconcepciones erróneas que tenía de la industria del cómic y la ilustración, pues creía que en el panorama actual no había lugar para las técnicas tradicionales, empecé a desarrollar los artes finales en medios digitales. Pero debido a mi menor experiencia con estos medios la ejecución me resulto algo torpe y poco fluida por lo que no llegue ha finalizar por completo las ocho páginas en el plazo, sino solamente tres. Tras reflexionar y consultarlo con mi tutor decidí abandonar los medios digitales y cambiar a técnicas tradicionales, para agilizar el proceso y asegurarme de conseguir un buen resultado escogí la tinta, una técnica con la que ya tenía experiencia.

No todos los aspectos del trabajo digital fueron negativos, pues las pruebas que hice me han ayudado a establecer un estilo que funciona con la narrativa del proyecto y con el que me siento cómoda y puedo ejecutar en numerosas ocasiones, como es necesario en la elaboración de un cómic. En un primer momento intenté traducir de forma literal el trabajo digital es al trabajo en con



tinta, pero esto no salió bien por diversos motivos. Primero no era posible replicar exactamente las mismas paletas de color debido a que en los softwares las opciones de color son infinitas pero con rotuladores,

obviamente, las opciones son limitadas, de manera que tuve que buscar nuevas, especialmente importante para el diseño de personajes, para el que compré colores nuevos expresamente, porque algunas combinaciones de color me resultaban muy antinaturales. Por otro lado al cubrir toda la superficie de tinta, el papel se saturaba en exceso y el resultado no era estético. La búsqueda de referentes me ayudo a encontrar recursos nuevos para solventar este problema.

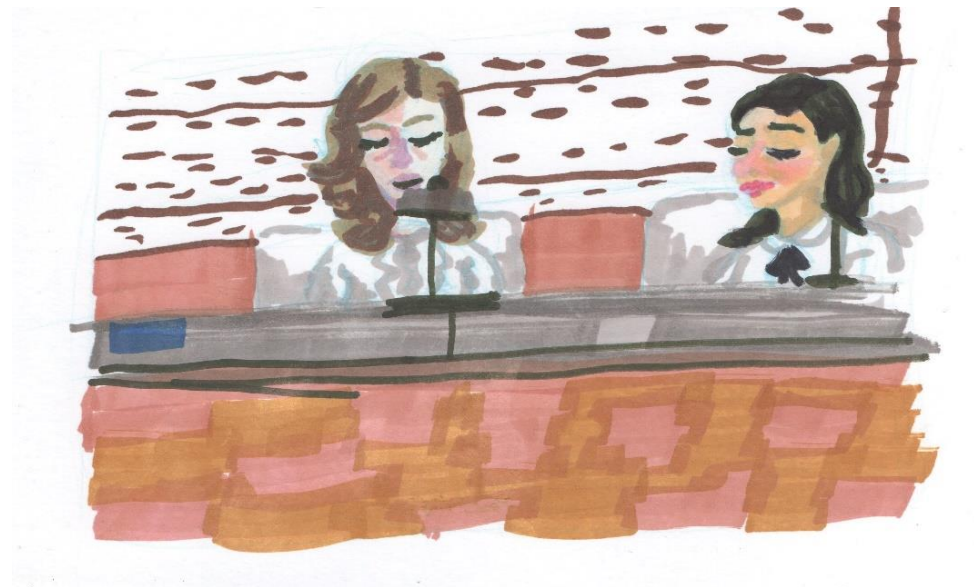


Fig. 19 Prueba de estilo 3.

#### 4.3.2. Artes finales.

Tras este periodo de búsqueda de referentes y pruebas, terminé usando nuevos recursos como el uso del blanco, dejando reservas del papel sin tinta para que el soporte respire. También tuve que buscar recursos para distinguir el presente del pasado en la narración, por lo que probé varias paletas de color, terminé utilizando viñetas delimitadas por marcos en las escenas de la línea temporal del presente y si marco para los flashbacks para el pasado, dando así una sensación más etérea. Terminé utilizando diferentes paletas de color de forma subjetiva para denotar diferentes estados psicológicos y emocionales. Por ejemplo en las escenas de la línea del “presente” (2018), una temporada en la que Celia está recuperándose de una depresión y medicada con antidepresivos, los colores son neutrales grisáceos y marrones para simbolizar la monotonía, o en los recuerdos amargos de la infancia los tonos son morados y azulados.



Fig. 20 Arte final página 1.

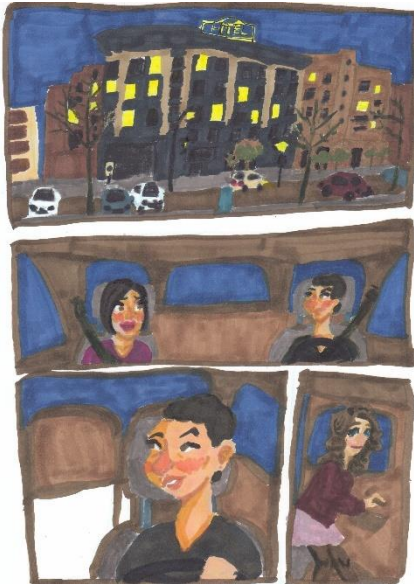


Fig. 21 Arte final página 2.

La línea como elemento constructivo esta prácticamente ausente porque he construido las formas a partir de la mancha de manera que consigo un efecto más suelto y expresivo que contorneando todas las figuras con línea. Pero la he usado como recurso puntual para este caso, para añadir color en algunos los fondos, ya que al colorearlos todo el papel se saturaba y con el trazo del rotulador se veía algo sucio, por ello en algunas viñetas he contorneado el marco y alrededor de las figuras con el color del fondo pero nunca llegando a Las tintas que he utilizado son planas, aunque he empleado más de un tono en las figuras para construir el volumen y delimitar las formas mejor ante la ausencia de la línea de contorno, pero las he mantenido planas, sin ningún tipo de fundido ni degradado, en parte por la técnica ya que no es posible o es muy complicados lograr fundidos con rotuladores y por otro lado por que me parece que es lo más acorde con el estilo expresivo y sencillo del proyecto.

En cuanto a las figuras, es notable que las proporciones están exageradas, con una cabeza y ojos más grandes que el resto del cuerpo. Los ojos grandes enfatizan las miradas de los personajes que es el elemento de la cara que más información nos comunica, en la cara y las expresiones faciales encontramos gran parte del lenguaje no verbal de los personajes, de ahí su aumento de proporciones.



Fig. 22 Arte final página 3.



Fig. 23 Arte final página 4.



Fig. 24 Arte final página 5.

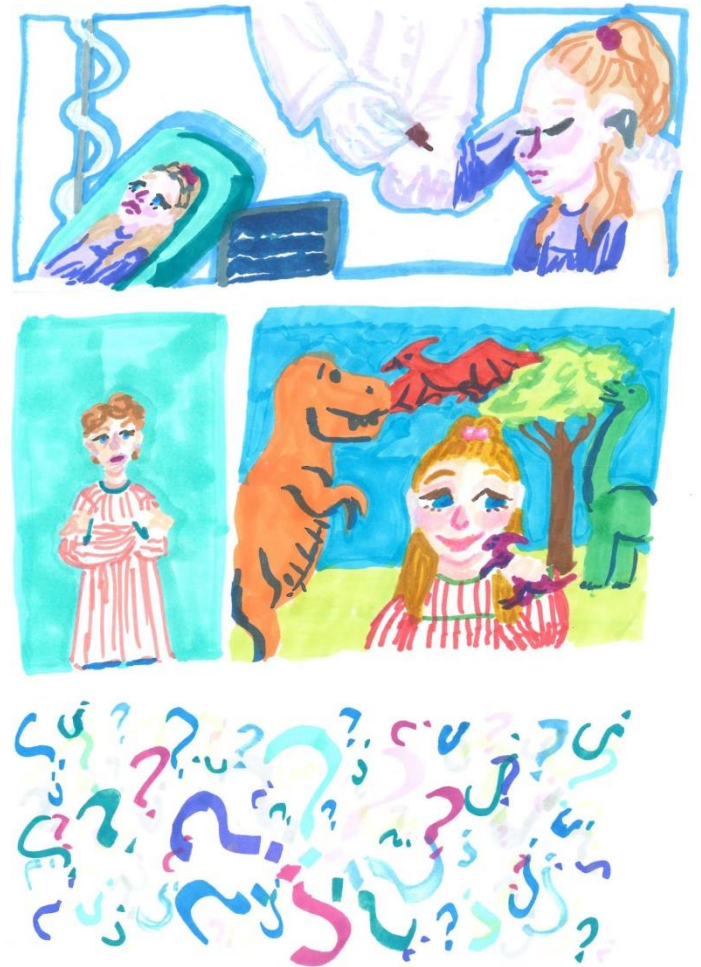


Fig. 25 Arte final página 6.

## 5. CONCLUSIONES

Uno de los aspectos más enriquecedores de este proyecto ha sido la oportunidad que he tenido para familiarizarme con las diferentes partes de los procesos que constituyen la creación de un cómic desde la concepción de la idea hasta los artes finales. Sobre todo, en el contexto de la creación de un cómic de extensión media-larga, pues los proyectos que había realizado con anterioridad, tanto en las asignaturas de Bellas Artes como en actividades extracurriculares, siempre habían sido de extensión corta (de 2 a 4 páginas).

Habitualmente, a la hora de abordar un proyecto de cómic siempre me he solido centrar, como creo que es común, en los artes finales, ignorando o subestimando todo el proceso que va desde la concepción de la idea hasta estos, pasando por el storyboard de manera superficial y a veces trabajando el guion directamente en este. Este proceso puede ser asumible en un cómic de extensión muy corta, pero no en una de las dimensiones del proyecto aquí presentado, por lo que considero que valorar la importancia del proceso de creación del guion, teniendo en cuenta resumen, escaleta, etc. ha sido uno de los aspectos más importantes de este proyecto, más aún teniendo en cuenta la dimensión, respecto a horas invertidas, que ha ocupado este proceso del proyecto frente a otros (storyboard, artes finales etc.)

El cambio de medios en las artes finales, que en un principio tenía pensado realizarlos digitalmente pero que, debido al tiempo y esfuerzo que me llevaba llevar a cabo cada página, valoré con mi tutor que los medios tradicionales eran una mejor opción. Este cambio me resultó importante debido a que me ha ayudado a desarrollar la flexibilidad a la hora de hacer un trabajo, que siempre ha sido una de mis debilidades, en gran parte precisamente por mi condición como asperger, además de abrir un proceso de búsqueda de lenguajes y referentes para abordar con las técnicas tradicionales como la tinta, lo cual me ha servido para deshacerme de prejuicios que tenía respecto al mercado del cómic, que fueron los que me llevaron a decantarme por los medios digitales en un primer lugar, creyendo que los medios tradicionales no eran válidos en el mercado actual del cómic.

Durante la elaboración de la obra la visualidad ha sido un elemento muy importante, ya que me ha ayudado a transmitir sentimientos en algunas escenas que no llegaba a poder expresar adecuadamente simplemente con palabras, especialmente en escenas que representan recuerdos más duros como una forma de arteterapia. Algo a destacar que he aprendido en el proceso de creación de este proyecto es que la guionización de una obra autobiográfica puede complicarse debido al carácter personal y emocional a pesar de parecer más sencillo desde el punto de vista puramente técnico al no tener que imaginar una serie de eventos ficticios.



Por otro lado el aspecto social del cómic también ha sido algo nuevo para mí, ya que nunca había hecho un proyecto de este tipo y me ha supuesto un nuevo reto desde la investigación del marco teórico, utilizando fuentes de otras disciplinas, hasta tener siempre presente la función social del cómic y configurar la obra de manera que sea posible que se cumplan los objetivos, construyendo una narrativa que haga al público empatizar y sensibilizarse con las personas con discapacidad en general, y con T.E.A. en concreto.

Ahora que el proyecto está encauzado gracias al desarrollo del presente TFG me siento más segura para poder finalizarlo, prueba de ello es que tras la presentación de esta memoria sigo trabajando en las páginas siguientes. Espero poder mostrar alguna de ellas en la defensa de mi TFG y completar lo máximo posible el cómic antes de ofrecerlo a los diferentes editores que estoy valorando.

## 6. BIBLIOGRAFIA

BORREGUERO, P. (2004). *El síndrome de Asperger: ¿Excentricidad o discapacidad social?*. Alianza editorial.

HOLTON, A.E. FARRELL, L.C. FUDGE, J.L. (2014). *A Threatening Space?: Stigmatization and the Framing of Autism in the News*. Communication Studies

MURRAY, S. (2008). *Representing Autism: Clture, Narrative, Fascination*. Liverpool: Liverpool University Press.

FRASER, B. (2013). *Disability Studies and Spanish Culture*. Liverpool: Liverpool University Pres.

Asperger's Are Us (Dir. Alex Lehmann). Duplass Brothers Productions. 2016.

GALLARDO, M. (2007). *María y yo*. Astiberri ediciones.

FRANCISCO, M. (2017). *Espacios en blanco*. Astiberri ediciones.

EVENS, B. (2013). *Los entusiastas*. Ediciones Sinsentido.

VIVES, B. (2010). *En mis ojos*. Diábolo Ediciones.

## 7. INDICE DE IMAGENES

<b>Fig.1.</b> Portada de <i>María y yo</i> . Miguel Gallardo.....	12
<b>Fig.2.</b> Página de <i>Los entusiastas</i> . Brecht Evens.....	12
<b>Fig.3</b> Hoja de giro de Celia.....	16
<b>Fig.4</b> Hoja de giro de Isabel. Bocetos diseño de personajes a lapiz.....	16
<b>Fig.5</b> Bocetos diseño de personajes a lapiz.....	17
<b>Fig.6</b> Bocetos diseño de personajes Toni y Elena.....	17
<b>Fig.7</b> Diseño Elena 2005 (cabeza).....	17
<b>Fig.8</b> Diseño Elena 2018 (cabeza).....	17
<b>Fig.9</b> Storyboard Escena 7.....	18
<b>Fig.10</b> Storyboard escena 6.....	18
<b>Fig.11</b> Storyboard escena 20 parte 1.....	19
<b>Fig.12</b> Storyboard escena 20 parte 2.....	19
<b>Fig.13</b> Storyboard escena 21.....	19
<b>Fig.14</b> Storyboard escena 22.....	19
<b>Fig.15</b> Pagina 2. Primera versión (digital).....	20
<b>Fig.16</b> Pagina 3. Primera versión (digital).....	20
<b>Fig.17</b> Prueba de estilo y diseño de personajes.....	20
<b>Fig.18</b> Prueba de estilo 2.....	21
<b>Fig.19</b> Prueba de estilo 3.....	21
<b>Fig.20</b> Arte final página 1.....	21
<b>Fig.21</b> Arte final página 2.....	22
<b>Fig.22</b> Arte final página 3.....	22
<b>Fig.23</b> Arte final página 4.....	22
<b>Fig.24</b> Arte final página 5.....	23
<b>Fig.25</b> Arte final página 6.....	23

## **8. ANEXOS**

**8.1. ESCALETA.**

**8.2. GUIÓN LITERARIO.**

**8.3. STORYBOARD.**

