



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Porto Dubio. Proyecto de cómic infantil-juvenil

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Vicente Collado, Isabel

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por todo el amor y el apoyo, ahora y siempre.

A Alberto por aceptar ser mi tutor, por sus buenas palabras y por creer en mi trabajo.

A mis amigas Mery, Aitana, Alicia y Aida, por los consejos y ayuda, con esto y con todo, y por ser ellas en general.

A Miguel y Vicky, por darle nombre a Porto Dubio; y a Luna, por las meriendas y paseos que han salvado este proyecto.

A Fabián, por ser mi referente y amigo en toda la carrera; y a mi amiga María, por ser una inspiración indirecta para la idea de tía Lynn.

A Oihana, por el mapa emocional y la historia que hemos creado juntas, por siempre estar ahí.

RESUMEN

La siguiente memoria recoge el proceso de la realización de un proyecto de cómic que narra la historia de Jules, un niño que vive en un barrio gris de Porto Dubio, y cómo su vida se enriquece al mudarse con su tía Lynn a un barrio colorido. Este cambio de ambiente le permitirá ganar confianza en sí mismo y entender mejor sus emociones. El cómic está enfocado a un público infantil-juvenil. La historia pretende representar la evolución emocional de un niño pasar de un ambiente monótono y restrictivo a uno abierto y diverso.

Mi proyecto de fin de grado consiste en narrar la evolución emocional de Jules con este cambio de ambiente, teniendo como referentes trabajos tanto audiovisuales como de cómic infantil-juvenil contemporáneo.

Para ello, será necesario el desarrollo y estructuración de un guion, junto con bocetos y diseños previos de los personajes y su entorno. Se presentará además un prototipo de primer capítulo a modo de introducción.

La intención del trabajo es obtener como resultado un proyecto de cómic listo para ser presentado a editoriales.

PALABRAS CLAVE

Cómic; narrativa visual; infantil-juvenil; personajes; emociones

ABSTRACT

The following thesis covers the process of making a comic project that tells the story of Jules, a child who lives in a grey neighbourhood in Porto Dubio, and how his life is enriched when he moves with his aunt Lynn to a colourful neighbourhood. This change of environment will allow him to gain self-confidence and better understanding his emotions. The comic is focused on a child-youth audience. The story aims to represent the emotional evolution of a child from a monotonous and restrictive environment to an open and diverse one.

My end-of-grade project consists of narrating the emotional evolution of Jules with this change of environment, taking as reference works both audiovisual and contemporary children's-youth comics. For this, the development and structuring of a script will be necessary, along with sketches and previous designs of the characters and their environment. A prototype of the first chapter will also be presented as an introduction.

The intention of the work is to obtain as a result a comic project ready to be presented to publishers.

KEY WORDS

Comic; storytelling; child-youth; characters; emotions

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Objetivos y metodología.....	6
2.1. Objetivos	6
2.2. Metodología	6
2.2.1. Mapa conceptual	7
2.2.2. Cronograma	7
3. Marco teórico.....	9
3.1. Los niños y las emociones.....	9
3.2. Los niños y los cómics	11
4. Referentes.....	13
4.1. Referentes temáticos.....	13
4.1.1. Animación	13
4.1.2. Cómics.....	14
4.2. Referentes gráficos.....	15
5. Desarrollo del trabajo.....	15
5.1. Primera idea y punto de partida	15
5.2. La historia	16
5.2.1. Mapa emocional	16
5.2.2. Sinopsis.....	18
5.3. Diseño de personajes.....	19
5.4. Moodboards	20
5.5. Diseño de espacios	22
5.6. Búsqueda de texturas	23
5.7. Primeras páginas del cómic	23
5.7.1. Planificación de páginas.....	23
5.7.2. Dibujo y rotulación.....	24
6. Portafolio editorial	25
7. Conclusiones.....	26
8. Bibliografía y webgrafía	28
9. Índice de imágenes.....	31
10. Anexos.....	32

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge el proceso del proyecto de cómic infantil *Porto Dubio*. Este cómic nació de la motivación a hacer un trabajo de cómic dirigido a un público infantil, con la temática de las emociones y la evolución personal.

Porto Dubio es un pueblo costero dividido en dos zonas: la parte alta, la colina, tiene casas grises todas iguales, nunca hay nadie por las calles y no hay otros niños ni colegio; la parte baja, el puerto, tiene casas todas distintas y de colores, con gente por las calles y un ambiente mucho más amable.

La premisa es la historia de Jules, un niño que vive en la parte alta, sin un apoyo emocional o alguien con quien hablar, lo que hace que se muestre inseguro e incomprendido. Su tía Lynn, a la que admira mucho, acoge a Jules en su casa, en la parte baja, para que pueda adaptarse e ir al colegio al curso siguiente. El cómic narraría el crecimiento emocional y la evolución de Jules ese verano, desde el punto de inflexión de pasar de un ambiente solitario y cerrado a uno en el que puede aprender a ser libre y él mismo.

El proyecto se empezó en la asignatura de Narrativa Secuencial: Cómic, en el primer cuatrimestre del cuarto curso de la carrera, donde para la tarea final se empezaron a explorar los diseños de los personajes, su contexto, y se hizo un prólogo a modo de demo.

Tras finalizar esa asignatura, se comenzó la búsqueda para el desarrollo teórico, con una indagación bibliográfica sobre los niños y las emociones, y el uso del cómic en pedagogía. De esta manera se podría tener en cuenta los aspectos psicológicos relevantes en la infancia y cómo evolucionan y se transforman las emociones, y cómo se externalizan y repercuten en la personalidad; además de cómo el cómic infantil es un medio atractivo con mucho potencial, tanto como material de entretenimiento como pedagógico.

Asimismo, se hizo una recopilación de referentes, tanto de animación y cómic infantil, para un análisis del éxito del medio y puntos fuertes de cada uno, centrándose todo en cómo tratan el desarrollo de los personajes y sus emociones.

En cuanto al desarrollo gráfico, se trabajó en centrar los diseños definitivos de los personajes principales, así como el de la casa de Lynn, escenario principal. La trama se desarrolló desde un mapa emocional como base para una sinopsis. Todo el material gráfico y desarrollo del trabajo se encuentra en el Anexo I. El portafolio preparado para presentar a editoriales está adjunto como Anexo II.

Con todo este proyecto se pretende aplicar lo aprendido en estos años de carrera, con el desarrollo de un proyecto en varios ámbitos con el objetivo de tener un portafolio de cara al mundo profesional.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El principal objetivo de este trabajo fin de grado es crear un anteproyecto de cómic infantil-juvenil que muestre el desarrollo y evolución emocional de niños en ambientes contrastados mediante la evolución de los personajes tras el punto de inflexión del inicio de la trama. Para ello, se hará un estudio en el marco teórico sobre psicología infantil y el desarrollo emocional de los niños, así como una observación de por qué el cómic es un buen medio para la distribución de esta historia. A través de un análisis de referentes de distintos medios, tanto estilísticos como temáticos, y de artículos pedagógicos, se centrará el estilo gráfico y la profundidad de la trama que tendrá la historia, en base al desarrollo perceptual de los niños y a las influencias contemporáneas.

Por otra parte, otros objetivos son preparar todos los aspectos necesarios para tener un portafolio de proyecto de cómic plausible para presentar a una editorial, así como trabajar y mejorar mis habilidades de guion, dibujo de fondos, maquetación y dibujo en digital. Un último objetivo clave a tener en cuenta en el trabajo es la propia metodología de trabajo, con una gestión del tiempo que asimile de manera real cómo se aborda un proyecto profesional de manera eficaz.

2.2. METODOLOGÍA

El primer boceto de los personajes de Jules y tía Lynn se hizo en 2017, aunque su historia y trasfondo no se llegó a desarrollar. Por eso se consideró como un buen punto de partida para este trabajo, ya que sabía que quería desarrollar un cómic para un público infantil, y la relación de un niño como protagonista y una figura adulta de referencia podría funcionar como dinámica principal. Por otra parte, el desarrollo emocional es un tema que resultó interesante y se asentó como tema principal de la trama.

La primera parte del trabajo se desarrolló en la asignatura de “Narrativa Secuencial: Cómic”, donde se definió el prelude para la historia y centró la sinopsis. Asimismo, se llegó al diseño definitivo de personajes, espacios y fondos. También se definieron los referentes y la personalidad y contexto de ambos personajes.

Al tener ya un material gráfico y un contexto para asentar las bases, se procedió a consultar sobre psicología infantil, el desarrollo de las emociones en los niños, y el cómic como formato beneficioso para la pedagogía en distintos rangos de edad. Se consideró que los cimientos de este marco teórico eran muy importantes, por lo que se le dedicó considerable tiempo. Asentar bien los conceptos, aprender sobre la mente infantil y cómo funcionan las emociones ha sido vital para entender cómo evolucionar la trama y al personaje de Jules.

Se limpiaron los diseños que se utilizaron en la tarea de la asignatura de “Narrativa Secuencial: Cómic”, para dejar hojas de personajes definitivas y una paleta de color fija. Asimismo, se hicieron los planos definitivos de la casa de

Lynn, ya que iba a ser un espacio muy relevante y repetido a lo largo del cómic; mientras que las calles y el pueblo eran escenarios más ambiguos y de contexto, en la casa sí se tuvo rigurosidad de distribución de estancias y elementos.

2.2.1. Mapa conceptual

Para la realización de este trabajo ha sido necesario crear un mapa conceptual (fig. 1) en el que organizar todos los pasos llevados a cabo previamente, fijar objetivos e intenciones del proyecto, y plasmar la metodología a seguir para conseguirlo.

Con este esquema, se podía visualizar mejor los puntos de cada apartado y sus pasos a seguir. El tener una visión global del proyecto es una guía muy importante y útil, ya que permite abordar el trabajo en su conjunto, sin perder de vista cada uno de sus puntos y evitando atascos en apartados concretos, ya que obliga a tener en mente toda la secuencia necesaria para realizar el proyecto en su totalidad.

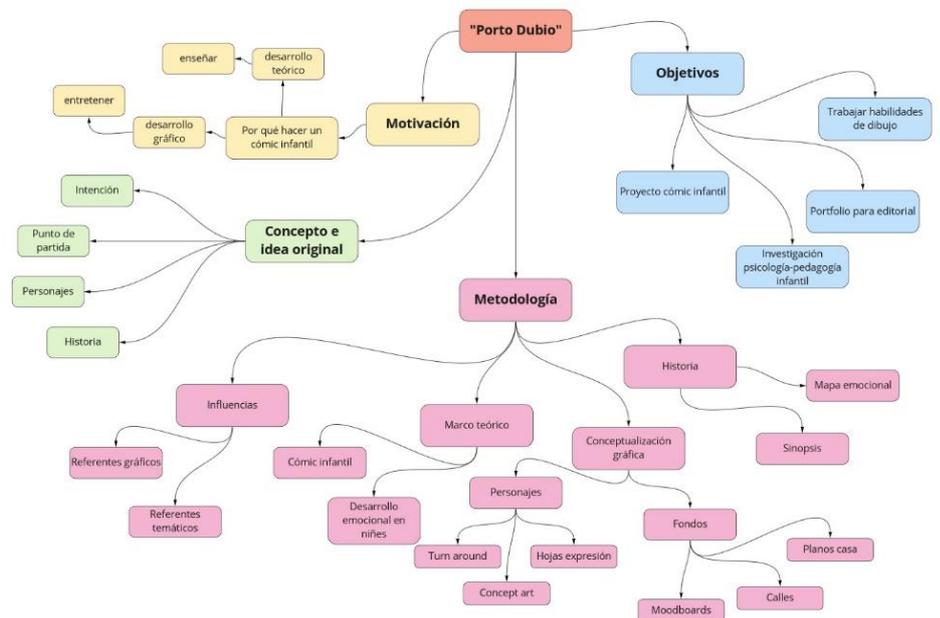


fig. 1. Mapa conceptual

2.2.2. Cronograma

También se creó un cronograma (fig. 2) para seguir un seguimiento de cada una de las tareas a realizar y mantener el ritmo del calendario. Se consideró añadir el proceso del tiempo utilizado en la asignatura de cómic, ya que tuvo peso y relevancia en las tareas posteriores del proyecto.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. LOS NIÑOS Y LAS EMOCIONES

Cabe de destacar que con este proyecto no se pretendía llegar a una profundidad científica, ya que no se trata de un trabajo de psicología o pedagogía. Sin embargo, se consideró que sí era necesario tener en cuenta ciertos aspectos que rodean a la mente infantil para poder entender, desarrollar y tratar mejor la historia y sus temas. Todo el marco teórico funciona como apoyo y base al proyecto.

Las emociones expresan nuestra reacción física, fisiológica o mental ante una situación. Al ser algo automático y reflejo, no siempre son fáciles de interpretar en el momento, especialmente si no tienes las experiencias, herramientas o inteligencia emocional suficiente para saber aceptarlas, nombrarlas y entenderlas. Se pueden definir más técnicamente como “estados afectivos innatos y automáticos que se experimentan a través de cambios fisiológicos, cognitivos y conductuales. Sirven para hacernos más adaptativos al entorno que experimentamos.” (NÚÑEZ, 2013: 9)

Esta adaptabilidad y entendimiento, aunque es importante en todas las etapas, tiene una relevancia esencial durante la infancia, ya que es la primera etapa de vida y es cuando se desarrolla la personalidad y las relaciones entre otros y el mismo entorno. Todo el contexto alrededor del niño en este periodo es crucial para la formación de su personalidad y cómo ve el mundo y a sí mismo. “De este modo cada niño irá construyendo el concepto de sí mismo, la toma de conciencia de una realidad externa a él, la idea de moralidad y el pensamiento.” (GALLARDO, 2006: 151)

El discurso es un elemento muy importante para entender las emociones, ya que es la manera en la que se externalizan, a través de la personalidad, todo ello pasando por el filtro del contexto e ideología en el que se haya formado la persona, ya que “un individuo, que vive y cuenta su historia, y por lo tanto, interioriza las palabras, las voces y el lenguaje de otros que forma y media su funcionalidad psicológica (y moral). Además, es como resultado de este complicado proceso de internalización y representación que el individuo es capaz de reclamar autoridad y responsabilidad sobre sus propios pensamientos, sentimientos y acciones.” (TAPPAN, 1991: 14)

Al no tener la suficiente madurez emocional como para calificar y comprender todas las emociones para comunicarlo de manera verbal, muchas veces se ve reflejado con el lenguaje paraverbal, es decir, cómo se expresa el discurso, a qué velocidad, intensidad, tono, etc. Estos parámetros dejan ver las emociones y sentimientos del niño en una situación concreta, o en su conjunto, cómo externaliza su personalidad. Todo esto es muy relevante a la hora de escribir y diseñar el personaje de Jules, cómo se

expresa y actúa respecto a las situaciones de su entorno, en base a ese contexto y personalidad con los que se ha formado.

Jules tiene padres distantes, y sus emociones se ven confundidas e incomprendidas por ese aislamiento y falta de contacto con otras personas, sobre todo otros niños de su edad. Esta falta de interacción le produce una insatisfacción vital y muchas inseguridades traducidas en timidez. Vive en un ambiente opresor por sistema, en el que no hay cabida a relacionarse o expresar emociones, porque no hay contacto o relación de ningún tipo. Ese tipo de visión sobre la vida, aunque sea indirectamente, se acaba acatando y asumiendo. Jules entiende, al igual que su familia y el resto de la gente de la parte alta, que se vive para ir a trabajar a la ciudad, para regresar solo a dormir, volver a trabajar... “Esta es esencialmente una cuestión sobre el rol que juegan el lenguaje y el discurso en el proceso del desarrollo moral, específicamente, el desarrollo de la autoridad moral y la responsabilidad”. (TAPPAN, 1991: 18) Con esa perspectiva gris y cíclica, Jules se encuentra muy aislado y desencantado, teniendo los libros y la relación con su tía como principal vía de escape, por eso ese cambio de aires a un contexto más acogedor y amable es muy necesario, aunque no sepa expresarlo tan concretamente.

Siguiendo como idea la pirámide de Maslow¹ (fig. 3) aplicada a la psicología infantil, el caso de Jules tiene cubiertos los dos primeros niveles, llevando una vida acomodada y segura. Sin embargo, no tiene un sentido de pertenencia ni relaciones con otras personas, lo que impide continuar con los niveles de autoestima y realización de uno mismo, no pudiendo así generar su personalidad de manera libre y positiva, sino que tiene una represión inconsciente debido a esa incompreensión.

La falta de interacción con el mundo le produce una falta de confianza² en sí mismo, ya que al no tener experiencia o referentes, no sabe cómo actuar en ciertas situaciones sociales y le bloquea. Ese bucle de sensación de incapacidad de aislamiento hace que a largo plazo su autoestima³ baje y dude de sus capacidades.

Lo que pretende Lynn al acogerle el verano antes de que empiece el curso, es hacer una pequeña inmersión social y que se acostumbre a las



fig. 3 Pirámide de Maslow aplicada a las necesidades infantiles. Tomada de referencia de Mi pequeño cuaderno. Emociones, (pág 25). NEUVILLE et al (2019).

¹ La pirámide de Maslow, también llamada “jerarquía de las necesidades humanas”, es una propuesta psicológica ideada por Abraham Maslow en 1943. La teoría defiende que las necesidades humanas se pueden distribuir en forma de pirámide, siendo los niveles inferiores las necesidades más básicas, y los niveles superiores, las más elevadas. Si no se satisfacen plenamente los niveles inferiores, no se puede “pasar de nivel”, ni por tanto, alcanzar la autorrealización, que se toma como objetivo final.

² “La confianza en uno mismo es la sensación personal asociada a la percepción que (uno mismo) tiene de sus propias capacidades”. (NEUVILLE et al, 2019: 83)

³ La autoestima corresponde más especialmente a lo que valora en sí mismo, a la imagen que tiene de sí mismo, de sus valores, de sus aptitudes y de sus capacidades, y a su apreciación de esa imagen. Por lo tanto, se trata de la relación que (...) tiene consigo mismo y de las emociones que se asocian a ello.” (NEUVILLE et al, 2019: 83)

interacciones interpersonales. Al tener un referente y una figura de cariño, puede poco a poco entender sus propias capacidades y recobrar la confianza en sí mismo. De esta manera, podría formar libremente sus relaciones con los demás y sobre todo con el mismo, comenzando una evolución personal más positiva y que tuviera repercusiones (positivas) en su visión del mismo y su futuro.

3.2. LOS NIÑOS Y LOS CÓMICS

El cómic se puede entender como narración secuencial, o como decía Will Eisner⁴, “arte secuencial”, siendo la concatenación de imágenes estáticas con la posibilidad de símbolos y texto, que cuenta una historia en su conjunto. Scott McCloud⁵ en su ensayo *Entender el cómic: el arte invisible* (2008) lo definía como: “Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

En los cómics, la disposición y composición de los dibujos es relevante para la lectura y el entendimiento de la narración completa.

“Los paneles no se presentan de una forma aleatoria, sino que tienen una organización específica y, si esta es alterada, se puede modificar o destruir por completo el mensaje del álbum. Se puede concluir que, en el álbum ilustrado, los paneles independientes solo representan escenas o estados, pero son incapaces de contar una historia completa.” (SANTIAGO-RUIZ, 2021: 4)

Además, el cómic es un medio en el que, en un golpe de vista, se puede ver simultáneamente pasado, presente y futuro. Esta cuestión tiene mucha importancia a la hora de planear, pensar y maquetar el cómic, ya que la distribución de viñetas en la propia página, o la disposición de las propias páginas puede alterar la experiencia de lectura.

“Las historietas facilitan la expresión organizada de vivencias significativas mediante un proceso narrativo que genera sentido del mundo del sí mismo, permite la creación de nuevas soluciones a los problemas, y favorece el sentido de continuidad del sí mismo, integrando pasado, presente, y futuro.” (SUÁREZ, 2012: 113)

El cómic infantil ha tenido un gran auge en los últimos años, no sólo como tiras o historietas, sino como novela gráfica con gran contenido ilustrativo. Esto se debe a que las novelas gráficas tienen un gran atractivo para los

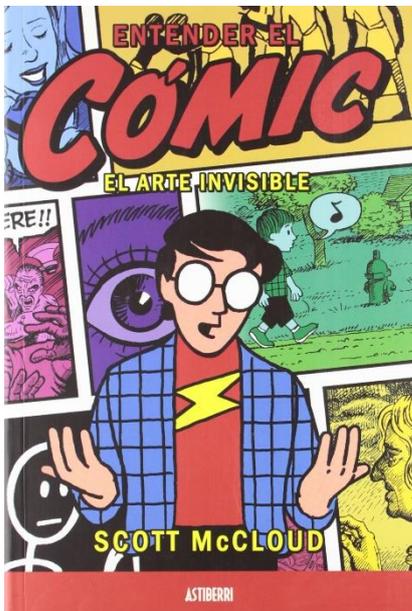


fig. 4 Portada de *Entender el cómic: el arte invisible*, de Scott McCloud (2008)

⁴ William Erwin Eisner (1917-2005) fue un influyente historietista estadounidense, que popularizó el concepto de novela gráfica a partir de 1978. Además de su carrera artística, con obras tan conocidas como *Contrato con Dios* (1978) o la serie *The Spirit* (1941), escribió obras fundamentales acerca de los cómics y la narración secuencial como medio: *Comics and Sequential Art* (1985) y *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996).

⁵ Scott McCloud (1960) es autor, ensayista y teórico de cómics. Impulsor del cómic como medio artístico y promotor de los *webcomics*, ha hecho ensayos analizando y difundiendo el medio, como *Entender el cómic: el arte invisible* (2008) o *Hacer cómics* (2017).

pequeños lectores, como se diría coloquialmente. Además del intrínseco valor que tiene el cómic por el atractivo de sus dibujos y el entretenimiento que proporcionan sus historias, puede tener un gran potencial como contenido pedagógico-educativo. Los cómics tienen un lenguaje simbólico propio, como la secuencialidad o la visión espacial, que los pequeños comprenden y adaptan. “La imagen es un recurso didáctico porque el lenguaje icónico aporta nuevas formas de entendimiento aplica un razonamiento complementario, capta fácilmente el interés, la imagen puede tener múltiples significados y propone un aprendizaje más divergente, ayuda a explicar y desarrollar conceptos, tiene poder descriptivo, narrativo y metafórico y puede sustituir por completo a las palabras.” (DAUD, 2003: 175) Así, la mezcla de imagen y texto supone una combinación efectiva e interesante a la hora de mostrar a los niños un lenguaje que pueden entender, asimilar y disfrutar, haciendo de los cómics un medio de referencia en entretenimiento y educación. “La coexistencia de lo verbal y lo icónico, como dos formas complementarias para comunicar significados en la enseñanza, es un sistema que garantiza buenos resultados cuando existe una perfecta integración entre ellos. (DAUD, 2003: 172)

Este lenguaje, por supuesto, no es igual de asequible en todas las edades, y hay que tener en cuenta el rango del lector a la hora de la complejidad tanto narrativa como visual. El público objetivo de la historia determinará la complejidad visual y narrativa del cómic. En este caso se ajustaría al rango de 8 a 12 años, al igual las obras tomadas como referentes temáticos.

“A partir de los 7 hasta aproximadamente los 10 años, comienza a operar la lógica (...) Alrededor de los 12 años en adelante, el joven comienza a operar según pensamientos más abstractos, comienzan a surgir las ideas. El joven es capaz de razonar de forma hipotética deductiva.” (SUÁREZ, 2012: 121)

Por otra parte, con el género *slice of life*, es decir, las historias que se centran en experiencias cotidianas, los niños pueden ver más directamente tramas y temas moralizantes sin el uso velado de metáforas, como sucede en historias épicas o en mundos paralelos. “Muchas veces, las historias de los cómics reflejan los sucesos de la vida cotidiana, enfatizando en ellos a través de eventos espectaculares.” (BENJAMIN BARBER, 2019)

En definitiva, los cómics son un recurso con mucho potencial, ya que no sólo ofrecen un lenguaje propio con posibilidades formativas, sino que lo hacen a través de un medio atractivo que atrae a los lectores, con historias que y ofrecen una experiencia de lectura e integración completas. “Los cómics influyen positivamente el desarrollo psicológico de los niños debido a su habilidad de comunicar temas sociales importantes, estimular la creatividad, y representar un sentido veraz de la realidad.” (BENJAMIN BARBER, 2019)

4. REFERENTES

4.1. REFERENTES TEMÁTICOS

4.1.1. Animación

Los dibujos animados también son personalmente una gran referencia, tanto estética como temática, y son un medio muy importante a la hora de transmitir historias e ideas a los niños. En la actualidad, muchas series han tratado el tema de las emociones y la evolución personal de los protagonistas, sin ser específicamente educativas ni caer en paternalismos, y sin dejar de lado la narrativa y el entretenimiento que “enganche” a los espectadores a verlas.

Uno de los ejemplos más importantes y que ha tenido una gran influencia posterior ha sido la serie *Steven Universe* (fig. 5), creada por Rebecca Sugar y emitida por Cartoon Network desde 2013. Aunque comienza siendo una divertida *coming-of-age*⁶ que cuenta la historia de Steven, un niño con poderes que vive con unos seres mágicos del espacio que actúan como figura familiar, y cómo aprende a manejar esos poderes, la trama va evolucionando y se profundizan los personajes hasta tal punto que se tratan temas como la autoestima, ansiedad, el luto, la depresión, síndrome post-traumático o las relaciones tóxicas. Todos estos temas, aunque no se nombran directamente, quedan explícitos a través de las historias de los personajes, que deben unirse para poder afrontarlos y sentirse mejor. Por otra parte, la identidad y las relaciones son un eje central de la serie, que muestra a los niños relaciones y actitudes positivas que pueden tener de referencia.

Como otro ejemplo más reciente, encontramos *Summer Camp Island* (fig. 6), de Julia Pott, que empezó en 2018. En ella un grupo de niños van a un campamento de verano en una isla mágica, donde pueden explorar libremente, conocer y aprender de las criaturas mágicas y desarrollar sus personalidades (tanto emocionales como mágicas). Oscar, el primer protagonista, debe aprender a gestionar sus sentimientos de codependencia y ansiedad social, para poder sentirse mejor consigo mismo e integrarse con los demás. A su vez, su amiga Hedgehog desarrolla su inteligencia más libremente para estudiar magia, a la vez que aprende a tener más confianza y ganar independencia con respecto a la presión y exigencia que ejerce su madre sobre ella.



fig. 5 Poster de promoción de *Steven Universe*

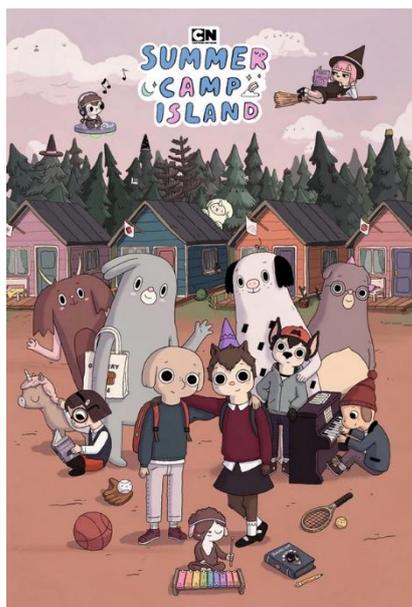


fig. 6 Poster de promoción de *Summer Camp Island*

⁶ *Coming-of-age* (traducido literalmente como “mayoría de edad”) es un género literario y cinematográfico que se centra en el crecimiento psicológico y moral del protagonista, por un proceso por el que llega a una mentalidad más madura. Se suele centrar en infancia o juventud, ya que son las etapas en las que suceden más cambios y crecimientos.



fig. 7 Página del primer tomo de *Los diarios de Cereza*



fig. 8 Portada del primer tomo de *Leñadoras*



fig. 9 Página del primer tomo de *La caja de música*

Del mismo modo que en los cómics, todo este desarrollo emocional está hecho a través de anécdotas concretas con una moraleja, o con ciertas metáforas a través de la trama, que puedan explicar conceptos y consejos para los niños en base a unos personajes con los que se pueden identificar.

En ambas series, la historia avanza siguiendo la evolución de los personajes en lugar de por una acción concreta, llegando a destinar episodios enteros a la exploración y desarrollo de sus emociones y preocupaciones.

Son series que avanzan totalmente por la fuerza de sus personajes y no por la necesidad de completar un guion, y es este aspecto en el que se quiere hacer hincapié. Precisamente el género en el que se quiere hacer girar esta historia es en el *slice of life*⁷, que se centra en experiencias cotidianas, representando el realismo de los pequeños momentos por mundanos que sean.

4.1.2. Cómics.

En el auge de los cómics infantiles han surgido muchas series que se centran, en vez de en adultos épicos con poderes y responsabilidad de salvar el planeta, en niños mucho más cercanos e identificativos que viven aventuras, más o menos dentro de un realismo mágico, pero que siguen tramas de relaciones familiares, amistad o crecimiento personal.

Ejemplos de este estilo podrían ser la serie *Hilda* (PEARSON, 2018) o *Los diarios de Cereza* (CHAMBLAIN, J. y NEYRET, A, 2017) (fig. 7), en la que ambas protagonistas se mudan a la ciudad y aprende a adaptarse a su nuevo ambiente sin perder el espíritu aventurero, y colaborando y desarrollando nuevas amistades, a la vez que crecen y entienden más cosas sobre ellas mismas.

También son populares las historias en las que en vez de un sólo personaje, hay un protagonista coral, normalmente un grupo de amigos, de tal manera que además de la historia que pueda transcurrir, tiene un papel importante la trama de la relación entre los personajes. Un ejemplo sería la serie de *Lumberjanes* (STEVENSON et al, 2016) (fig. 8), en la que un grupo de amigas con personalidades muy diferentes se enfrentan a misterios y aventuras en un campamento de verano.

Por supuesto no toda la ficción del cómic infantil está orientada a aventuras en “el mundo real”, existen series que ocurren en mundos mágicos y con personajes con poderes, como *5 mundos* (SIEGEL, M. et al 2017) o *La caja de música* (CARBONE, G, 2019) (fig. 9), pero que igualmente tienen protagonistas niños o adolescentes con los que los lectores se puedan identificar.

⁷ Se traduce al castellano como “recuentos de la vida”. Género narrativo que se centra en lo mundano y las cosas pequeñas del día a día, siguiendo un ritmo pausado y natural, normalmente dentro de la no-ficción.



fig. 10 Página de *La chica del mar* de Molly Knox Ostertag



fig. 11 Página de *¿Me estás escuchando?* de Tillie Walden



fig. 12 Fotograma de *Luca*

4.2. REFERENTES GRÁFICOS

4.2.1. Cómic y animación

Los cómics de Molly Knox Ostertag (1991), como *La chica del mar* (2022) (fig. 10) o *El niño brujo* (2018), aunque dirigida a un público más juvenil, es un importante referente gráfico del trabajo. El diseño de personajes, sus expresiones y poses, resultaron muy interesante e inspirador. Además del uso del color, en general plano pero con sombras y luces en momentos adecuados.

Asimismo, el cómic *Snapdragon* (2021) de Kat Leyh (1989) también es un referente, por un lado, por los personajes y sus dinámicas, y por otro lado, por la plasticidad de las composiciones y la distribución de viñetas, que varían e impactan, dando una experiencia de narrativa visual completa. También el uso de texturas, que dan una atmósfera de cohesión muy atractiva.

Trabajos de Tillie Walden (1996), como *En un rayo de sol* (2019) o *¿Me estás escuchando?* (2020) (fig. 11) se caracterizan por el interesante uso de viñetas, que se desdibujan para fusionarse con el fondo, y por la subjetividad que le da a los espacios, siendo muchas veces más representaciones metafóricas o atmosféricas de los sentimientos de los personajes en ciertos momentos.

Por otra parte, aunque los personajes y la ciudad de Porto Dubio comenzaron a gestarse como primera idea en 2017, la película de *Luca* (fig. 12), dirigida por Enrico Casarosa en 2021, se añadió como influencia en cuanto salió, tanto por los escenarios y sus diseños que sirvieron de inspiración, como por el concepto de aceptación de uno mismo en un ambiente nuevo.

5. DESARROLLO DEL TRABAJO

5.1. PRIMERA IDEA Y PUNTO DE PARTIDA

Durante este último curso de carrera, especialmente el segundo cuatrimestre, la idea ha ido evolucionando desde unos primeros bocetos con ideas vagas a una preproducción más completa. Los personajes se crearon en 2017 como una ilustración sin mucho contexto. La única información que se tenía en ese momento, era que “Jules vivía en un pueblo costero, y admiraba mucho a su tía Lynn porque viajaba por todo el mundo”. Por eso, se consideró como un punto de partida interesante y flexible para trabajar. Se tenía claro que quería enfocar este TFG en un cómic para niños, y las emociones es un campo que interesaba personalmente, por eso se comenzó a pensar en cómo darle más profundidad a los personajes y su historia.



fig. 13 Jules y Lynn, dibujo de 2019

Para todo el material gráfico y desarrollo del trabajo mencionados en el apartado 5, ver ANEXO I.

La primera parte de la tarea se desarrolló en la asignatura de Narrativa Secuencial: Cómic, en la que para la tarea final debíamos desarrollar un cómic de mínimo 8 páginas con portada. Se decidió centrar ahí la historia de Jules y poner en marcha el proyecto.

La historia completa no estaba decidida, pero sí su punto de partida: cuando Jules se muda a casa de su tía. Por eso, el trabajo de la asignatura acabó siendo “una demo”, el prólogo de una historia a desarrollar.

Aun así, no se hizo con el diseño definitivo, ya que se intentó desarrollar y centrar más el contexto de la historia y los personajes, y funcionó más como una prueba y primer testeo para centrar el trabajo, para poder llegar a un contexto y un diseño más completo y definitivo.

Durante ese periodo se llegó a la creación del nombre de “Porto Dubio”, que tomó su tiempo. Se buscaba un nombre que sonase ambiguo, no anglosajón, y pudiera centrarse en algún país mediterráneo. Se consultó con amigos filólogos y traductores de distintas nacionalidades, para comentar el tema y ver si tenían alguna palabra del idioma que sirviese a modo de inspiración. Finalmente, por la dicotomía de los estilos de vida del pueblo, surgió la mezcla del latín *duo* (doble) y *bio* (vida), como “dos vidas”, que aunque no se distingue a primera, da un toque de cohesión a la historia.

5.2. LA HISTORIA

5.2.1. Mapa emocional

Para idear la historia, se decidió no seguir el “método tradicional” de secuencias de acciones, que fuesen avanzando la trama, sino que se quiso centrar mucho más en el viaje interior y las emociones de personajes en cada momento. Las historias pueden catalogarse, según lo que mueve al guion a avanzar, en dos tipos: las historias impulsadas por las acciones de la trama (*plot-driven*) y las que se mueven por los propios personajes, por sus emociones o decisiones (*character-driven*).

(...) “Character-driven o impulsadas por los personajes: como se menciona anteriormente, la escritura impulsada por los personajes se centra en el conflicto interno de los propios personajes creados. Si se escoge este estilo de escritura, el lector deberá pasar tiempo pensando en los personajes y sus actitudes, su evolución personal y decisiones, y cómo éstas, a su vez, cambian la forma de la trama y de la historia en su conjunto.

Las tramas que son impulsadas por personajes son referidas comúnmente como “dicción literaria” debido al hecho de que presentan diversos personajes



fig. 14 Dibujo a tinta de Jules y Lynn, 2020

que poseen múltiples capas que se van exponiendo conforme la historia se desarrolla.”⁸

Es este segundo tipo el que interesaba para esta historia, ya que el eje principal no es lo que hace Jules o lo que pasa a su alrededor, sino cómo se siente en cada situación y cómo evoluciona emocionalmente a lo largo de la trama.

Por eso, se planteó un “mapa emocional” (fig. 17) con las emociones que se querían explorar a lo largo de la historia, siempre centrado desde el punto de vista del personaje de Jules. Se desarrolló un esquema con las emociones a tratar, cómo se iban concatenando y secuenciando, pasando de unas a otras. Con ayuda de las fuentes en el marco teórico, que explicaban cómo unas emociones se transforman en otras y cómo afectan, se fue desarrollando poco a poco hasta llegar al punto deseado, que es que Jules sea feliz. Así se puede ver la evolución y como se pasa por distintas emociones, empezando por las negativas y acabando con una nota más alegre, sin invalidar el inicio y sobre todo, dándole importancia al camino llevado a cabo y a todos sus pasos.

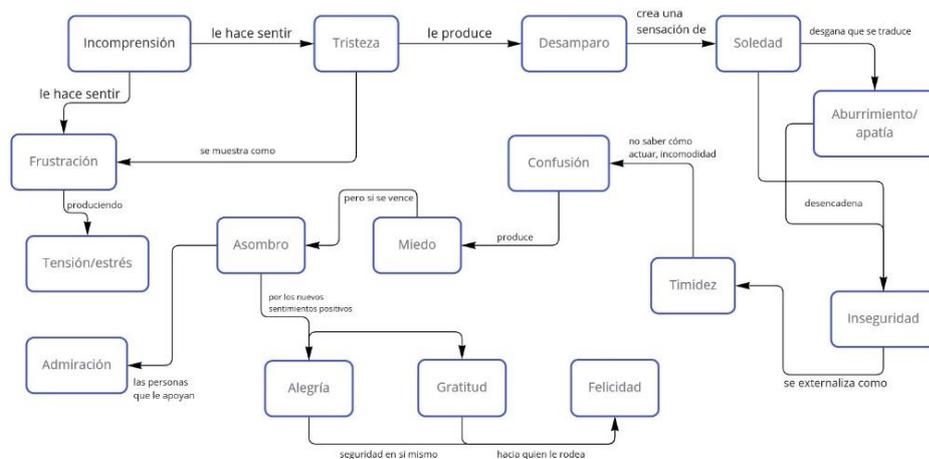


fig. 15. Mapa emocional

De esta manera, teniendo como base este desarrollo, se fue conformando la historia en base a la situación del personaje en cada etapa.

Por otra parte, a la hora del relato en sí, se decidió usar la narración en primera persona, de tal manera que fuese Jules quien cuenta lo que pasa. Al usar la voz en primera persona, nos acerca más al personaje y a su situación. Quería utilizar además un tono “infantil”, tal y cómo podría hablar un niño de

⁸ DORRANCE PUBLISHING CO. INC. *Character driven v. Plot driven: What's the difference?*

esa edad, no sólo por las expresiones que pueda usar (lenguaje informal o limitado) sino además lo que puede entender o decir. Es por esto que la búsqueda del marco teórico sobre las emociones resultó tan relevante, ya que al ser un niño quien cuenta su propia historia, hay detalles que pueden escapar su entendimiento, o el proceso de las emociones no es tan maduro como si fuera un narrador externo o adulto. Precisamente el mapa emocional resultaba interesante, porque al desglosar los pasos se pueden entender bien cómo se cambian y encadenan las emociones, y cómo puede Jules comprenderlas en su propia situación, aunque sea de manera simplificada de cómo lo podría entender un niño real.

El proyecto no tiene ni mucho menos un guion definitivo ni acabado, pero la sinopsis utiliza el mapa como guía y da ciertas situaciones para que se den cada una de las expresiones desarrolladas en primera instancia.

5.2.2. Sinopsis

“Porto Dubio” se sitúa en un pueblo costero del mismo nombre, dividido en dos zonas: la parte de arriba, donde todas las casas son iguales, grises, la gente solo trabaja y nunca está, no hay niños que jueguen ni nadie por la calle; y la parte baja, con el puerto y un constante trasiego de gente, paseando, hablando, niños jugando en la calle, y las casas son todas diferentes y de muchos colores.

En la parte alta vive Jules, un niño (el único) de ocho años curioso y hablador, pero que se siente muy solo. Sus padres nunca están en casa, no tiene a nadie con quién hablar, y no le dejan bajar a la parte baja. La única relación que mantiene es con su tía, Lynn, antigua profesora del colegio del puerto, que desde que se jubiló viaja por el mundo. Aunque no se han visto en muchos años, mantienen correspondencia frecuente con cartas y postales; ella es la única que realmente le escucha.

Jules teme que cuando empiece el colegio después de ese verano, tenga que mudarse a la ciudad donde trabajan sus padres, ya que no hay colegio en la parte alta. En esa situación, Lynn decide darle una sorpresa y volver a su antigua casa en Porto Dubio Bajo, preparando una habitación para que Jules se pueda quedar e ir al colegio allí.

Eso se trataría en el primer capítulo o demo, realizado en la tarea de la asignatura de Narrativa Secuencial: Cómic. Como resultado de la base del mapa emocional, se continuaría la trama en el viaje emocional de Jules, ya que en ese cambio de ambiente, podrá ser más abierto y evolucionar sus sentimientos, para poder ser él mismo.

A raíz de ahí, la trama continuaría con todos los sentimientos negativos que Jules arrastra de su crianza, de incompreensión y soledad, que se transforman y externalizan como una personalidad insegura y tímida. Jules siente una fuerte admiración y cariño hacia su tía, pero eso no quita que el cambio tan radical de ambiente, haga que se vea envuelto en situaciones de



fig. 16 Diseños definitivos de Jules y Lynn

confusión o incluso miedo. Esto se daría en la convivencia y nueva vida en el pueblo, conociendo a otros niños... En definitiva, manteniendo todas las interacciones sociales que no ha tenido la oportunidad de tener anteriormente y con el choque de ser un ambiente amable al que no está acostumbrado. Después de ese primer “impacto” de sorpresa, Jules se iría sintiendo cada vez más relajado, abierto, y contento consigo mismo y su situación, llevando finalmente a la apertura de su verdadera personalidad risueña y gratitud hacia su nueva vida, entendiendo todo su cambio y evolución desde el principio de la trama.

5.3. DISEÑO DE PERSONAJES

Para los diseños de personajes, se quiso centrar en definir y concretar a los dos personajes principales: Jules y su tía Lynn. Para ello, se decidió hacer para ambos personajes un *turnaround*⁹ con su diseño principal, opciones de vestuario que fueran a aparecer en la historia, una hoja de expresiones y una paleta de color.

Jules es un niño de unos ocho años, con el pelo esponjoso y anaranjado, y los ojos grandes y claros. Lleva siempre una camiseta a rayas y pantalones color crema. Sus padres se pasan el día trabajando y pasa mucho tiempo solo. Al no conocer a otros niños, su mejor contacto son las postales que le envía su tía Lynn, a la que admira mucho. Aunque se siente muy tímido e inseguro, y muchas veces solo, realmente es una persona muy risueña, curiosa a la que le encanta hablar. El objetivo del cómic es que acabe siendo feliz, por lo que para los diseños definitivos se ha buscado esa expresión.

Lynn, por su parte, es una mujer de cincuenta “y pico” años. Tiene un tupé con una mecha azul y muchos pendientes. Era profesora en el colegio del puerto de Porto Dubio, pero cuando se jubiló se dedicó a viajar por todo el mundo, manteniendo contacto regular con Jules durante esos años. Tiene una casa llena de plantas y libros en la parte baja de Porto Dubio. Es una persona preocupada, por eso decide acoger y ayudar a su sobrino, aunque siempre va con una gran sonrisa.

Lo más costoso fue definir el estilo de los personajes, especialmente de las caras. Sabía de un principio que quería asentarme por un estilo *cartoon*, siguiendo la base de los referentes temáticos y gráficos. Como la idea había surgido de un dibujo previo de los dos, había ciertas características que se tenían más claras que quería mantener, pero sí que al querer encontrar diseños definitivos, el estilo del gesto y ciertos detalles cambiaban radicalmente la visión final del personaje.



fig. 17 Turnaround de Jules

⁹ Un *turnaround* (del inglés literalmente “vuelta alrededor”) es la muestra del personaje dando un giro de 360°, teniendo así las referencias de su vista frontal, de perfil y tres cuartos, que da la información que se requiera de proporciones y referencias para cada pose.

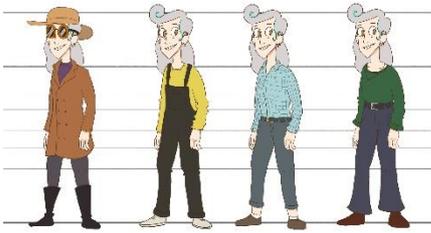


fig. 18 Vestuario de Lynn

El resultado final fue una mezcla de toda la búsqueda anterior. Lo más destacable es que se decidió hacer los ojos grandes (en lugar de ser solamente la pupila), para poder ayudar a dar más expresividad, precisamente por ser las emociones el tema más importante de la historia y quería poder transmitirlos bien.

También se hizo que la cara y pelo de los personajes se mantuviera lo más “en estilo” posible con el *turnaround* (fig. 19). Así, estando de frente, tres cuartos o perfil, el pelo se ve de igual manera, haciendo que tengan una silueta reconocible en todos los ángulos. En cuanto a formas, se quería que cada uno tuviese líneas reconocibles; Jules tiene formas se basa en formas más redondeadas o circulares, con el pelo esponjoso, la cara en forma de avellana, nariz chata y boca muy redonda pero con un pico en el labio. Sin embargo, Lynn se basa en triángulos y líneas más angulares, con la nariz recta, la boca triangular, la línea de cara más marcada, así como el vestido con mangas anchas y las botas altas. El pelo contrasta con las líneas curvas y la espiral, para darle un toque más amable al diseño general. (fig. 20)

Con las hojas de expresión (fig. 21) se quería establecer a cómo externalizarían los personajes ciertas emociones. Están hechas sólo a línea y con anotaciones, ya que serían un apunte interno que me ayudaría a tener referencia a la hora de la realización del cómic. Jules tiene más expresiones y con más apuntes, ya que es el protagonista y su cara aparecería más en el cómic.

Se intentó que ambos personajes destacasen con respecto a sus “ambiente originario”, por eso para Jules que viene de la parte alta, gris, quería tonos vivos y fuertes. Sin embargo, Lynn, que vive en la parte colorida, tiene un tono general más gris en su vestido principal, a excepción de detalles como su collar, la hebilla del cinturón y los mechones azules del pelo. Aunque luego sí se cambia de ropa, no son tonos tan vivos como los de Jules, y nunca son de tonalidades rojas. Las paletas de color se realizaron para los colores de cada personaje en sus diseños principales, escogiendo cada uno de los colores y componiéndolos, añadiendo el código del sistema hexadecimal.

5.4. MOODBOARDS¹⁰

Una inspiración importante fueron escenarios reales.

La primera imagen que se formó de la postal de “Porto Dubio” cuando aún se estaba gestando la idea, eran los pueblos pesqueros de la costa de Asturias, lugar donde me crie. Muchos de ellos tienen un gran número de casas

¹⁰ Un “*moodboard*” o “panel de tendencias”, es un collage que puede contener texto e imágenes en una composición. Tratan de transmitir un sentimiento sobre un tema concreto o dar una idea general que se quiera transmitir con ese conjunto.



fig. 19 Hoja de expresiones de Jules

coloridas y aglomeradas de manera encosterada, acabando en una playa pequeña con un muro y un puerto. (fig. 13)

Asimismo, estaban los pueblos mediterráneos, que con orografía similar y colores vivos daban la postal pintoresca y alegre que se buscaba, especialmente centrándome en las ciudades italianas de Cinque Terre, en La Spezia. (fig. 14)

Todo esto estaba orientado para Porto Dubio “bajo”, la zona del pueblo más cercana a la playa y el puerto. La forma de casas y detalles al final ha sido una mezcla de ambas inspiraciones.

Para la parte alta del pueblo se propuso inspirar en las urbanizaciones británicas, de casas individuales y muy parecidas que forman un conjunto residencial. La arquitectura está directamente basada en esas edificaciones, pero pasada totalmente a escala de grises, para que tuviera un aire monótono y sombrío.

Todos estos *moodboards* eran para situar y contextualizar a los personajes y sus espacios, ya que el escenario donde se ha centrado la acción y se ha definido su diseño es la casa de Lynn. El resto de espacios serían esporádicos o anecdóticos, para dar un detalle y contexto a los fondos y situar la acción. También se buscaron referencias de barcos, ya que aparece en la llegada de Lynn de regreso al pueblo, así como de detalles en las calles, como esquinas, cuestras, callejuelas, plazas, etc. De todas estas imágenes se sacaron paletas de colores que serían las que se utilizarían en el diseño de espacios. Para todos los *moodboard* y paletas ver ANEXO I.



fig. 20 *Moodboard* de pueblos asturianos



fig. 21 *Moodboard* de Cinque Terre, Italia.

5.5. DISEÑO DE ESPACIOS

Al ser del género *slice of life*, el punto de vista, o el ángulo de cámara se centra sobre todo en los personajes, que serían los protagonistas de las composiciones en general. Dentro de las viñetas generales, los personajes y sus diálogos serían lo más destacado, quedando el fondo en segundo plano, siendo solo a veces espacios genéricos, detalles, o incluso metafóricos (desapareciendo o cambiando por ejemplo el fondo para dar fuerza a una emoción). Por ello, la ciudad no tendría un mapa o plano concreto que poder seguir, sino que serían detalles y esquinas inspirados en los *moodboards*, que aparecerían de manera anecdótica.

El escenario que más relevancia tiene es la casa de Lynn, por lo que se centró en definir muy bien su distribución y concretar sus espacios y elementos, ya que iba a ser un escenario muy repetido desde todos los ángulos. Para ello, se hizo una maqueta con un programa de diseño de interiores, “Keyplan 3D”, que permitía crear espacios en 2D Y 3D con objetos predeterminados, para poder hacerse una idea de la guía a seguir. Así, se crearon las plantas de la casa con sus habitaciones y distribución general de muebles.

Con esa base hecha, se dibujaron los planos con anotaciones (fig. 22), ya que su principal utilidad era tener un esquema interno como referencia para el proyecto de cómic y sus planos en las viñetas. Aprovechando los planos creados en la aplicación, que ofrecían una vista a escala fiable de cómo se podrían ver en la realidad, se hicieron pruebas de perspectiva de ciertos espacios para probar su distribución, para ver que quedase realista la disposición de muebles y habitaciones. Además, teniendo los planos de todas las plantas a escala, se hizo un croquis de la fachada de la casa (fig. 23), ya que era una vista que se iba a repetir y necesitaba tenerla clara y que fuera reconocible.

Al igual que las hojas de expresión de personaje, estos planos eran más un apunte interno para poder tener como referencia una vez se dispusiera a avanzar el cómic. Personalmente, visualizar espacios es algo que no me resulta fácil, así como trabajar en perspectivas que tenga que imaginarme desde distintos ángulos y que sean coherentes entre ellas. Considero que, con estos planos, además de trabajar el espacio como si fuese una casa real, se ha conseguido tener un método para los escenarios que, aunque sea costoso diseñar tan técnicamente y con un programa nuevo, ha servido como facilidad para un futuro que sin duda merece la pena tener en cuenta, para este y otros futuros proyectos.



fig. 22 Plano de la primera planta



fig. 23 Vista frontal de la casa



fig. 24 Lámina de acuarela escaneada

5.6. BÚSQUEDA DE TEXTURAS

Todas las paletas, tanto de personajes como de fondos, son de colores planos y de tonalidad viva. Para el acabado final del cómic, solamente con el coloreado quedaba ligeramente bidimensional, así que se decidió darles textura a las ilustraciones.

Se hicieron varias láminas de acuarela de distintos tonos, para luego escanearlas y añadir al coloreado (fig. 24). Además, se escaneó un papel de acuarela con un gramaje de 300 gramos, para añadir sobre todo el resto de capas una textura global que diese cohesión al conjunto.

Todo esto se haría multiplicando esos escaneos con los modos de fusión de capa en el editor digital, y superponiéndolos a las capas correspondientes.

5.7. PRIMERAS PÁGINAS DEL CÓMIC

5.7.1. Planificación de páginas

Lo primero que se hizo fue una lista clave y organizarla en forma de esquema, para tener claro visualmente cómo se querían las páginas. Luego se pasó a *thumbnails*¹¹ (fig. 25) de viñetas clave que representaban las páginas o conceptos importante que debían aparecer en cada una.

A continuación, se hicieron viñetas más secuenciales para ampliar lo que se quería contar y mostrar más ideas. De ahí ya se pasó a un *storyboard*¹² muy básico de cómo irían las páginas, solo a nivel de concepto de cada una. En este paso, se asentó la composición definitiva, ya que había dudas en algunas, teniendo varias versiones de *thumbnail*.

Se dividieron las páginas por “conceptos”: presentación del pueblo y Jules, presentación de Lynn, llegada al puerto, mudanza y paso del tiempo, compra y envío de la postal, Jules corriendo a la casa, y finalmente el encuentro.

A raíz de este esquema, se pasó a hacer todo dobles páginas para darle ese aire de cuento infantil; con dibujos más ilustrativos y distanciados se daba más aire al texto y a las viñetas.

fig. 25 Apunte de *thumbnails* en cuaderno

¹¹ Los *thumbnail*, o en castellano “miniaturas” son versiones reducidas de imágenes utilizadas para ayudar hacer una primera idea de distribución, siendo bocetos rápidos y pequeños.

¹² Un *storyboard*, o guion gráfico, es el conjunto de dibujos en secuencia que se utilizan como guía para entender la historia. De esta manera, se hace una distribución de las viñetas y se puede previsualizar cómo será la lectura final y corregir lo necesario antes de la etapa de producción del cómic.

5.7.2. Dibujo y rotulación

Se abocetaron las páginas a lápiz en tamaño A4, para luego escanearlas y distribuir los elementos en la composición final de doble página. (fig. 26) El entintado fue directamente en digital, en Photoshop, utilizando un pincel de aspecto de lápiz y una tinta marrón que le quitara peso a las líneas. El coloreado se hizo con los colores planos de las paletas escogidas, añadiendo las texturas de acuarela y papel. Muchas partes del fondo no tienen línea para establecer con las distancias y las texturas, y darle un toque más ilustrativo. (fig. 27)

Para la portada, se quería mostrar a ambos personajes en el pueblo y que se viera su dinámica. Se decidió por hacer una posible escena de ellos dos charlando de camino al colegio, ya que, aunque es un “spoiler” del final, mostraba el ambiente cotidiano y alegre que quiere transmitir el cómic, dejando un buen sabor de boca después de ese final feliz.

Se plantearon también las guardas, utilizando una textura azul en acuarela de fondo. Ambas son objetos que representan a Jules y Lynn, una de inicio y otra de cierre. De esta manera, se empieza el cómic con Jules; una cartera, un libro y unas postales con un lápiz; y se acaba con la llegada de Lynn; una planta en una maceta, sus gafas características y una tetera con una taza de té recién hecha.

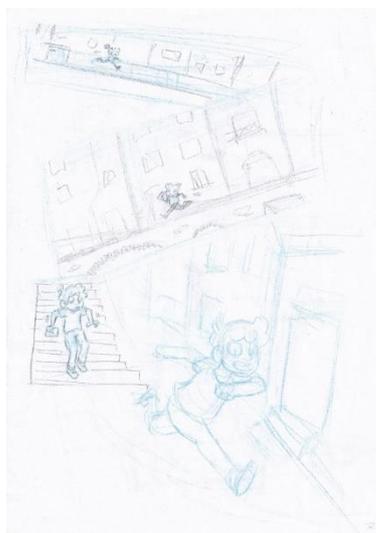


fig. 26 Págs 12 y 13, boceto



fig. 27 Págs 12 y 13, entintado y color

6. PORTAFOLIO EDITORIAL

Uno de los objetivos de este trabajo era tener un posible portafolio del proyecto como los que se presentan a editoriales.

Con ayuda y referencia de mi tutor y compañeros del Club de Cómic de la facultad, se ajustaron los materiales a realizar en este trabajo para que fueran los necesarios para un dossier de proyecto. Estos necesitan: datos y ficha técnica, la sinopsis o el argumento de la historia mínimamente desarrollado, unas páginas de muestra acabadas, diseño de personajes definitivos y artes finales. Para ello, se maquetaron los diseños definitivos de personajes, así como una sinopsis de la historia y la primera demo de páginas, junto con los datos del proyecto, ver ANEXO II.

Muchas editoriales españolas tienen una sección enfocada a cómics infantiles y juveniles, ya que es un mercado que ha ganado público y reconocimiento en los últimos años. Existen sellos editoriales especializado en cómics y álbumes ilustrados, que tienen una sección específica de contenido infantil, como Dibbukks, fundada en 2004 y especializada en cómic europeo, o Sallybooks, que “ofrece narrativas adaptadas al desarrollo cognitivo de los más pequeños hasta llegar a una autonomía lectora madura.”¹³

Además, un punto interesante es que han surgido editoriales exclusivas para este género concreto, como pueden ser Andana, editorial de álbum ilustrado, libros infantiles y juveniles; o de las más recientes, Editorial Astronave, hija de la reconocida Norma Editorial. España tiene un amplio catálogo de editoriales, y que haya tantos sellos de cómic infantil dice bastante sobre la situación de mercado, y sobre todo, de que hay autores con ganas de trabajar en este medio y de un público muy dispuesto a leerlo. Por otra parte, existen numerosas revistas enfocadas al público infantil que centran su contenido principalmente en la ilustración o cómics, por el atractivo que supone para el target frente a artículos escritos, como puede ser la revista valenciana Media Vaca.

Es interesante también no perder de vista a editoriales más pequeñas y locales, ya que pueden resultar más cercanas y sobre todo, más abiertas a escuchar y responder a autores noveles o que recién estén empezando. En ese caso, se revisó en la web de Grafito Editorial, sello local de aquí de Valencia, que tiene un apartado para recibir proyectos, lo que piden y sus características. Con este portafolio se podría tener un ejemplo real de entrada a la actividad profesional, ya que da pie a presentar mi trabajo a editoriales y así comenzar a ver cómo funciona el mundo laboral y dar comienzo a una carrera profesional.



fig. 28 Logo de Editorial Astronave



fig. 29 Imagen promocional de Grafito Editorial

¹³ SALLYBOOKS. *Editorial*. <<https://www.sallybooks.es/editorial/>>

7. CONCLUSIONES

Este proyecto me ha ayudado a darme cuenta de manera empírica el increíble trabajo y las horas que hay detrás de cada cómic. Aún sin haber desarrollado el cómic al completo, hay que abordar la historia en todos los aspectos y tener un compromiso con ella a largo plazo. Además, la experiencia que se ha obtenido de estos meses de trabajo ha supuesto un avance personal importante, ya que nunca había afrontado un proyecto que requiriese tanto detalle en todos los ámbitos y con una vista a largo plazo.

En cuanto a la gestión del tiempo, considero que se ha seguido el cronograma de manera eficiente, manteniendo un buen ritmo y acotando las fechas personales de entrega. Sin embargo, he de destacar que ha sido bastante duro gestionarlo y convalidarlo con las otras asignaturas, especialmente a lo largo del segundo cuatrimestre, ya que éstas requerían un esfuerzo y horas de trabajo que me impedían estar todo el tiempo deseado con el TFG. Con todo, el proyecto ha podido mantenerse a buen ritmo y de manera satisfactoria.

Considero que la búsqueda de bibliografía e información para el marco teórico ha tenido un fuerte peso en el trabajo. La búsqueda para el apartado de las emociones ha sido extensa, buscando en distintos medios y preguntando a estudiantes y profesionales de otros ámbitos (psicología, magisterio). Sin embargo, también fue un punto importante el saber cuándo parar, porque muchas de las fuentes buscadas llegaban a un nivel de concreción y tecnicismo que era muy interesante y nutritivo, pero se salía del objetivo de la búsqueda bibliográfica; además de que al no ser un TFG de psicología o pedagogía, no requería tanta profundidad, sino asentar una base para un proyecto práctico.

He podido ver, de manera más concreta y técnica, qué beneficios ofrece el medio del cómic de cara al público infantil, tanto si es para entretenimiento o pedagogía o ambos. He aprendido bastante de cómo funcionan las emociones en la infancia, y considero que eso ha sido un punto clave para abordar el proyecto, sobre todo en el terreno de desarrollo de personaje y el guion. El mapa emocional es algo que no se había planteado en un principio, pero que sin embargo resultó como un ejercicio muy satisfactorio que ayudaba a dar pie a la historia y desarrollar la trama, siguiendo una coherencia de secuencias siempre centrándose en las emociones del protagonista.

Por otra parte, el análisis de referentes ha sido muy interesante. Algunos de los referentes de cómic infantil no los conocía, e indagar sobre las nuevas series de este mercado me ha descubierto títulos que he disfrutado mucho y me han ayudado a ver qué se mueve actualmente. Los cómics y series que ya conocía, los he podido ver de manera más crítica y analítica, sobre todo después de la indagación teórica.

En cuanto a la mejora de habilidades, sí que ha sido una cuestión que necesitaba y he notado. He aprendido, no sólo a manejarme con el dibujo digital, sino a sentirme cómoda y familiarizada con los distintos programas. Era el primer cómic que realizaba, no sólo a color, sino enteramente a digital (desde entintado a coloreado) También, en cuanto a los fondos, he conseguido llegar a visualizar el espacio de la casa y estar familiarizada con él, consiguiendo entender la distribución y escala de los espacios, gracias a la maqueta de las plantas y las pruebas de perspectiva.

Uno de los objetivos era el plantear un portafolio con la posibilidad de presentarlo a editoriales. Este ha sido quizá el objetivo que no ha llegado a realizarse de manera plena, ya que sí se ha realizado el dossier presentable (Anexo II) pero no se ha llegado a enviar, precisamente por esa falta de tiempo no prevista comentada anteriormente.

Si bien este proyecto ha tenido sus dificultades y altibajos, considero que se ha podido llevar a cabo satisfactoriamente, pudiendo cumplir los objetivos que se había marcado en un primer momento. Estoy contenta con el resultado, pero sobre todo, lo estoy con todo lo aprendido y el camino que ha llevado el proceso. La parte de planificación, búsqueda de información y puesta en marcha son las que más he disfrutado, y confío en que han valido la pena por todo el peso que han tenido para asentar y definir lo posterior del trabajo.

En definitiva, creo que este proyecto me ha ayudado a comprender y experimentar de primera mano cómo se plantea una propuesta en el mundo profesional, y me ha preparado para llevarlas a cabo con más seguridad y confianza en un futuro.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Marco teórico:

BENJAMIN BARBER. "Comic Books Positively Influence Psychological Development in Children". <<https://benjaminbarber.org/comic-books-positively-influence-psychological-development-in-children/>> [Consulta: 18 de mayo de 2022]

DAUD PICÓ, C. (2003) *Percepción visual, aprendizaje imaginativo: propuestas didácticas de educación artística*. España: Inter Técnica.

DORRANCE PUBLISHING CO. INC. *Character driven v. Plot driven: What's the difference?* <<https://signup.dorrancepublishing.com/blog/character-driven-v-plot-driven-writing-whats-difference/#.Yqm07-xBxPZ>> [Consulta: 15 de junio de 2022]

EISNER, W. (2017) *La narración gráfica. Principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner*. España: Norma editorial.

EVANS, J. (2009). "Creative and aesthetic responses to picturebooks and fine art". *Education 3-13*, 37 (2), 177-190.

<https://doi.org/10.1080/03004270902922094>

FERNÁNDEZ, A. (2010) "El cómic: un instrumento de motivación para la enseñanza de la historia en la E.S.O"

GALLARDO VÁZQUEZ, P. (2006). "El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años)" en *Cuestiones pedagógicas*, n. 18, págs. 145-161.

<https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/09%20desarrollo%20emocional.pdf>

NEUVILLE, C. et al (2019) *Mi pequeño cuaderno. Emociones*. España: Terapias Verdes.

NÚÑEZ PEREIRA, N. y VALCÁRCEL, R.V. (2013) *Emocionario*. España: Palabras aladas.

ORTIZ CRUZ, D. (2021) "Reflexiones sobre el cómic como instrumento de enseñanza-aprendizaje en las clases de español como lengua extranjera (ELE)", en *Dibujando Historias: El Cómic Más Allá de La Imagen*. 1. ed. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

SANTIAGO-RUIZ, E. (2021) "El Lápiz y El Dragón: Semiótica de La Secuencialidad En El Álbum Ilustrado Infantil" n *Ocnos*, vol. 20, no. 3, https://doi.org/10.18239/ocnos_2021.20.3.2510

SUÁREZ SOTO, E. (2012) "Historietas: uso de historietas en psicoterapia constructivista", del libro *Psicoterapia evolutiva constructivista en niños y adolescentes. Métodos y técnicas terapéuticas. Juegos, imágenes, diálogos*, págs 113-130

https://www.psicoinjuv.uchile.cl/docs/publicaciones/varios_psicoterapia_evolutiva_constructivista_ninos_adolescentes.pdf

TAPPAN, M. B., y PACKER, M. J. (1991) *Narrative and Storytelling: Implications for Understanding Moral Development*. San Francisco: Jossey-Bass.

Editoriales:

ANDANA EDITORIAL. *Quiénes somos*.
<https://www.andana.net/p/1215_quienes-somos/> [Consulta: 22 de mayo de 2022]

DIBBUKKS. <<https://www.dibbuku.es/>> [Consulta: 22 de mayo de 2022]

EDITORIAL ASTRONAVE. *Conócenos*.
<<https://www.editorialastronave.com/empresa/es/21-conocenos/>>
[Consulta: 22 de mayo de 2022]

GRAFITO EDITORIAL. *Cómo publicar un proyecto de cómic en Grafito Editorial*
<<https://www.grafitoeditorial.com/envia-tu-proyecto/>> [Consulta: 22 de mayo de 2022]

MEDIA VACA. *Editorial*. <<https://www.mediavaca.com/es/editorial/>>
[Consulta: 22 de mayo de 2022]

SALLYBOOKS. *Editorial*. <<https://www.sallybooks.es/editorial/>> [Consulta: 22 de mayo de 2022]

Referentes:

Steven Universe. Cartoon Network. 2013
Summer Camp Island. (*Campamento mágico*). Cartoon Network, HBO Max. 2018
Luca (Dir. Enrico Casarosa) Disney Pixar. 2021.

CARBONE, G. (2019 -) Serie *La caja de música*. España: Editorial Astronave (Norma).

CHAMBLAIN, J. y NEYRET, A. (2017-) Serie *Los diarios de Cereza*. España: Alfaguara.

KNOX OSTERTAG, M. (2022) *La chica del mar*. España: Editorial Astronave (Norma).

KNOX OSTERTAG, M. (2018) *El niño brujo*. España: Harperkids.

LEYH, K. (2021) *Snapdragon*. España: Editorial Astronave (Norma).

PEARSON, L. (2018-) Serie *Hilda*. España: Barbara Fiore Editora.

SIEGEL, M. et al (2017 -) Serie *5 Mundos*. España: Editorial Astronave (Norma).

STEVENSON, N. et al (2016 -) Serie *Lumberjanes (Leñadoras)*. España: Saprísti.

WALDEN, T. (2020) *¿Me estás escuchando?* España: Ediciones La Cúpula.

WALDEN, T. (2019) *En un rayo de sol*. España: Ediciones La Cúpula.

Otros Trabajos de Fin de Grado:

MUÑOZ BAUTISTA, A. (2019) *Mel y Greg. Proyecto de cómic*. Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/126516>

TAMARIT CASTRO, N. (2015) *Duerme pueblo. Proyecto de novela gráfica*. Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/61818>

TÉBAR CÓRCOLES, A. (2020) *Marble. Proyecto de cómic inclusivo*. Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/149009>

VICENTE JIMÉNEZ, X. (2015) *Duerme pueblo. Proyecto de novela gráfica*. Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/61818>

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1. Mapa conceptual	7
fig. 2. Cronograma	8
fig. 3 Pirámide de Maslow aplicada a las necesidades infantiles. Tomada de referencia de Mi pequeño cuaderno. Emociones, (pág 25). NEUVILLE et al (2019).	10
fig. 4 Portada de <i>Entender el cómic: el arte invisible</i> , de Scott McCloud (2008)	11
fig. 5 Poster de promoción de <i>Steven Universe</i>	13
fig. 6 Poster de promoción de <i>Summer Camp Island</i>	13
fig. 7 Página del primer tomo de <i>Los diarios de Cereza</i>	14
fig. 8 Portada del primer tomo de <i>Leñadoras</i>	14
fig. 9 Página del primer tomo de <i>La caja de música</i>	14
fig. 10 Página de <i>La chica del mar</i> de Molly Knox Ostertag	15
fig. 11 Página de <i>¿Me estás escuchando?</i> de Tillie Walden	15
fig. 12 Fotograma de <i>Luca</i>	15
fig. 13 Jules y Lynn, dibujo de 2019	16
fig. 14 Dibujo a tinta de Jules y Lynn, 2020	16
fig. 15. Mapa emocional	17
fig. 16 Diseños definitivos de Jules y Lynn	19
fig. 17 Turnaround de Jules	19
fig. 18 Vestuario de Lynn	20
fig. 19 Hoja de expresiones de Jules	20
fig. 20 <i>Moodboard</i> de pueblos asturianos	21
fig. 21 <i>Moodboard</i> de Cinque Terre, Italia.	21
fig. 22 Plano de la primera planta	22
fig. 23 Vista frontal de la casa	22
fig. 24 Lámina de acuarela escaneada	23
fig. 25 Apunte de <i>thumbnails</i> en cuaderno	23
fig. 26 Págs 12 y 13, boceto	24
fig. 27 Págs 12 y 13, entintado y color	24
fig. 28 Logo de Editorial Astronave	25
fig. 29 Imagen promocional de Grafito Editorial	25

10. ANEXOS

Anexo I: “Memoria artística”, donde se recogerán todo el desarrollo gráfico del proyecto, desde el concept art hasta los diseños definitivos, así como el desarrollo de las páginas y su historia.

Anexo II: “Portafolio editorial” con los elementos necesarios, incluyendo ficha técnica, sinopsis, personajes y primeras páginas.