

DISEÑO EDITORIAL Y CONCIENCIACIÓN. PROPUESTA DE CÓMIC SOBRE EL TRASTORNO OBSESIVO COMPULSIVO. SALIDA DE EMERGENCIA.

Sandra López López
Tutora: Sara Bailén Martínez



GRADO OFICIAL EN DISEÑO GRÁFICO
GRANADA - 2026

A Sara, mi tutora.
Por tener la paciencia de un santo
y guiarme espléndidamente durante
todo el proceso.

Y a mi madre.
Porque todo lo que he conseguido
es gracias a tu apoyo incondicional.

**EDITORIAL DESIGN AND AWARENESS. A COMIC
PROPOSAL ON OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER.
SALIDA DE EMERGENCIA.**

Sandra López López

sandralopez@alumnado.esada.es

Keywords: Illustration; Editorial design; Mental health; Comic; OCD

Abstract

The goal of this final degree project is to develop and produce a one-shot comic based on the experience of an adult who suffers from verification or checking OCD. The reason for choosing comics as the medium of illustration is their simplicity in telling a visual story and creating an interesting interplay with the panels. Obsessive-Compulsive Disorder is a silent mental health condition that affects many people, but at the same time is one that is subject to many prejudices and misconceptions. The aim of this comic is to convey a great sense of unease in the reader and to represent, through a style of drawing, characters, and murky and dark settings, the feelings that the protagonist of our story, Simón, may experience. To achieve the best possible result, a study was carried out of different comics by various authors, in which different compositions or ways of using the space in the panels were observed. The result is “Salida de emergencia” (Emergency Exit), a 24 page, digitally illustrated one-shot comic suitable for people over the age of 16.

Resumen

El objetivo de este TFG (Trabajo de fin de grado) es desarrollar y materializar un cómic one-shot basado en la experiencia de un adulto que sufre TOC de verificación o de comprobación. La razón por la cual se ha decidido utilizar el cómic como medio ilustrativo, es por su sencillez a la hora de contar una historia visual y para crear un juego interesante con las viñetas. El Trastorno Obsesivo Compulsivo es una condición de salud mental silenciosa que afecta a muchísimas personas, pero al mismo tiempo una de la que se tienen muchos prejuicios o ideas falsas. El objetivo principal de la creación de esta historieta es transmitir un gran sentimiento de inquietud en el lector y representar mediante un estilo de dibujo, de personaje y de escenarios turbios y oscuros, los sentimientos que el protagonista de nuestra historia, Simón, puede llegar a sentir. Para llegar a un resultado óptimo, se ha realizado un estudio de diferentes cómics de diversos autores, en los que se observan diferentes composiciones o maneras de utilizar el espacio de las viñetas. El resultado es “Salida de emergencia”, un cómic de 24 páginas one-shot ilustrado digitalmente y apto para personas mayores de 16 años.

1. INTRODUCTION AND OBJECTIVES

The goal of this project is to illustrate, layout, and produce a comic book based on a short one-shot story, meaning it will be a single-volume publication. There are various formats for this, such as Japanese manga, which is read from right to left; American comic books, which are typically stapled and contain 24 to 23 pages; and webtoons, which are designed for digital formats, among others. Comics are not only a story but also a collectible item for many people; even today, when we can access any type of media online, they prefer to physically collect these volumes and display them on their bookshelves, keeping this culture alive.

For this project, we propose a theme centered on mental health, as the protagonist of this story, like the author herself, suffers from checking OCD. Throughout the narrative, we experience his bizarre situations as he copes with his condition, all while he is in his psychologist’s office. When conveying emotion through the illustration, we will play with facial expressions, panel borders, color, and, above all, the linework of the drawing.

According to the Granada OCD Association (2025), in Spain, Obsessive-Compulsive Disorder (OCD) affects more than one million people, who face an average wait of seven years before seeking professional help due to social stigma and a lack of information. On the other hand, the U.S. clinic Ambitions (2025) states that obsessive-compulsive disorder is a condition that affects 2.3% of the world’s population, although its symptoms may be present in nearly the majority of people.

Given this information, which explains the challenges of OCD, our project aims to raise awareness of this condition through comics, a medium accessible to many people. Compulsions, obsessions, anxieties, and intrusive thoughts can affect anyone, and readers may identify with or empathize with the struggles our protagonist, Simón, faces in his daily life.

Main objective: To create a fully illustrated one-shot comic with an educational theme, featuring a protagonist who suffers from OCD, so that readers can empathize with and understand this condition.

Secondary objectives:

Conduct research on other comics based on mental health to ensure the language of our project is appropriate.

Create an innovative layout in terms of the panels and the comic’s structure.

Develop images intended to move the reader by utilizing line work, the character’s facial expressions, and the use of color.

2. METHODOLOGY

Previous to the creation of our comic, we did a brief documentation on OCD & illustration regarding mental health topics, as well as a market study on comics that share a similar topic as ours; which are collected on the next pages. On the other hand, we created a briefing that includes our mission, vision and values, a SWOT/CAME matrix, a target specification & our own approach on how we worked this project.

3. DEVELOPMENT

3.1 Character design & narrative

The comic features four main characters: three of them are human, and the fourth is the personification of Simón's OCD, which is like a kind of monster. Any other characters who appear in other scenes are background characters. Below is the basic, initial concept art for the characters, and they will be briefly described in order.

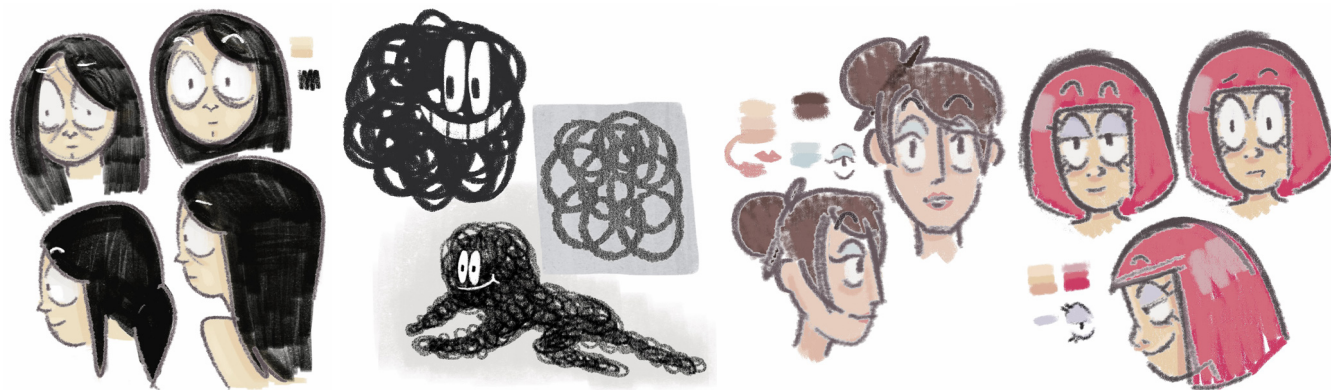
Starting with Simon, the protagonist, a 21-year-old guy with long black hair, punk T-shirts, and a slouched posture. Simon is shy but has a normal social life; his eyes are very large to easily emphasize his emotions of fear. When he's calm, his pupils are standard-sized, tending toward elongated, and when he's freaked out or scared, they shrink down to a dot. You can see everything on Simon's face, and his expressions of distress or anxiety are effusive.

Continuing with the personification of Simón's OCD, which is represented by the monster and the scribble that appears during his anxiety spikes, it appears mainly in the second half of the comic, where it is first mentioned and shows its smile, though its presence is hinted at through the scribbles from the beginning of the comic. The monster is designed to make the reader feel uncomfortable and to add depth to Simon's feelings, as well as to voice his deepest thoughts and make sarcastic remarks.

Next is Ramona, Simon's psychologist, who appears from the very beginning to the end as a constant presence in the plot and as the voice of wisdom. Ramona is very serene, with an appearance that can be described as a mix of casualness and professionalism, since while she wears her doctor's coat, she also uses a pen to hold her hair in a bun. At key points in the story, Ramona offers Simón sound advice that is also intended for the reader.

Finally there's Mica, the protagonist's best friend. Mica appears in two sections of the comic and helps us understand how Simón interacts with others. Physically, she has an alternative look, with bold colors on her face, and her personality is feisty and very lively, serving as a counterpoint to Simón's personality.

Figure 2
Character design



Simón, The monster, Ramona & Mica in respective order
Own elaboration

From the very beginning of the story, the following plot was clear: The story physically takes place inside the psychologist's office, but during the session, Simón will tell his psychologist several anecdotes about situations in which his OCD has affected him in different ways, taking the reader along with him. Once Simón finishes explaining these situations, there will be a few pages describing lighter moments, before introducing the most important anecdote—one that builds the most suspense for the reader in the final panels—which is the night he held on with all his strength and mentally fought against the monster of his obsession so as not to check whether his front door was open.

3.2 Color study

When creating a color palette for each character, there's always a bit of trial and error involved. It's very important to get the color combinations and choices right, since colors have a huge impact on the illustration and how the character comes across. In Simón's case, we want to convey the impression of a boy who doesn't express himself extravagantly through his appearance, since he's somewhat shy—unlike his friend Mica, who has bright pink hair to represent her assertive attitude. That is why a dark hair color was chosen to complement his pale complexion, and the color and pattern of the T-shirts he wears would be used to differentiate between situations and anecdotes. For example, when Simón is wearing only a blue T-shirt, we know he is in the psychologist's office, and when he wears the black T-shirt with the yellow silhouette, it's during the first anecdote Simon tells his psychologist in the comic, and so on with all the outfits. In terms of color, it's necessary to conduct numerous color tests—both digitally and physically—to ensure the colors complement each other for a pleasing visual effect.

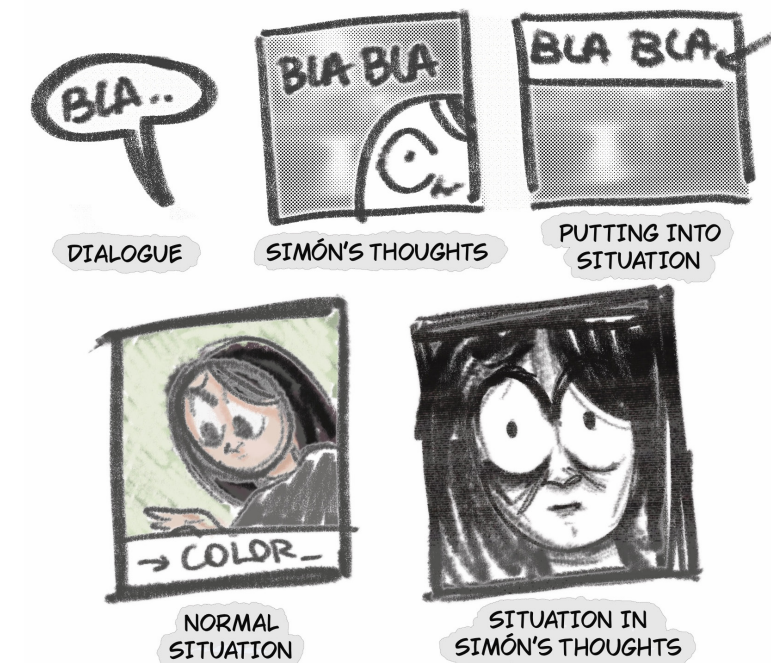
Figure 3
Character color study



Own elaboration

Before starting the final artwork, we created an outline of how we wanted to use text and color (in general) in the comic. This way, we always have a clear idea of when to use a speech bubble, a text block to set the scene, and how to frame one of Simón's thoughts, which would appear as text floating in the air. As for color, the comic will mostly use standard coloring to depict real-life situations, and muted colors or black and white when necessary to represent Simón's imagination as he visualizes the state of the door due to his OCD anxiety. When creating an extensive illustrated work, such as a comic, it is essential to use these types of personalized storyboards so that it isn't tedious to have to remember the consistency we want for the different aspects of the illustration: line thickness, color, text & character features. It is even very useful to print these storyboards so we have physical copies in our workspace.

Figure 4
Scenary sheet

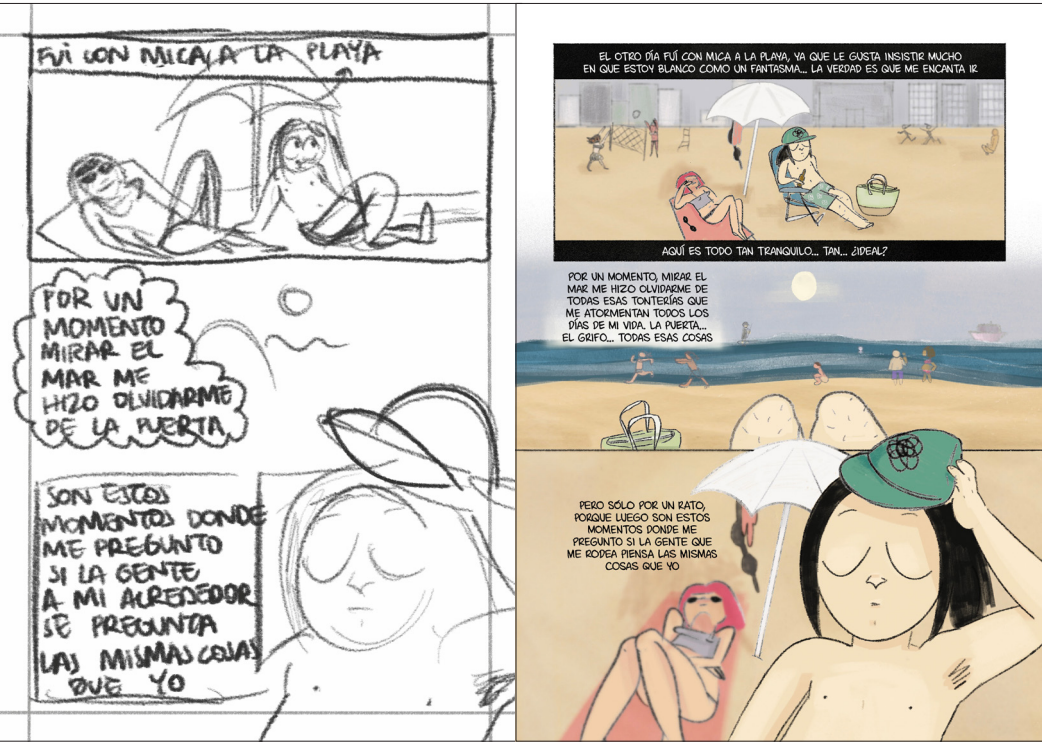


Own elaboration

3.3 From storyboard to final arts

Down below we can observe how the process moved from a rough sketch of the page to the final line art and then to the coloring. All the work done after this is in a duplicate folder; from there, we highlight the sketches with a different color, prepare the panel borders, and finally add the line art along with the speech bubbles. Once we have all the line art for the page, we move on to the background color, and on a layer above that, we proceed to color the characters.

Figure 5
Comparison between Storyboard and Final arts



Own elaboration

3.3 Results

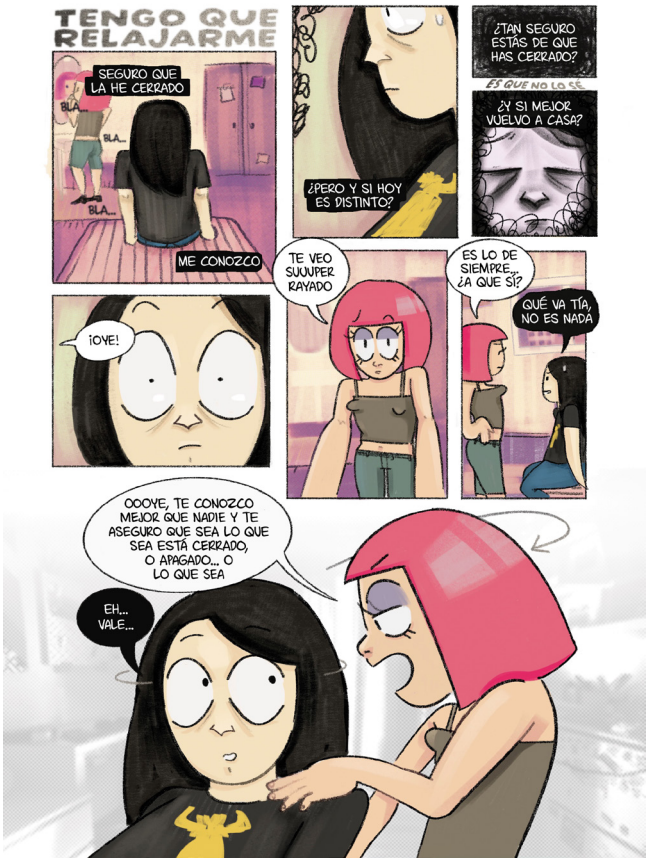
Figure 6
Mockups



Own elaboration

Figure 7
Final page

Figure 8
Final page



Own elaboration



Own elaboration

4. CONCLUSIONS

Based on the results obtained, we will now draw conclusions regarding whether we have met the objectives established at the outset of this project. Regarding the first objective, “to create a fully illustrated one-shot comic with an educational theme featuring a protagonist who suffers from OCD so that the reader can empathize with and understand this situation,” we can affirm that it has been met, as we have reached our goal and successfully produced the complete comic for publication. Furthermore, we can also affirm that we have succeeded in making the comic evoke empathy in the reader, as several close acquaintances who do not suffer from OCD have read the comic prior to its printing and report having put themselves in the protagonist’s shoes, sympathizing with him.

The second objective, which was “to conduct research on other comics based on mental health to adapt the language of our project,” has also been achieved, as our Final Report includes a study on comics that address mental health and how these have served as a reference to help us connect with our audience.

As for the third objective “to create an innovative layout in terms of the panels and the comic’s structure” it has been achieved to a certain extent, since, in terms of the standards of a typical comic structure, we have indeed pushed the boundaries in many instances, adding atypical elements and textures and experimenting with the limits of the page. What prevents us from considering this objective fully achieved is the lack of research into comic styles outside the mental health niche; while the structure may be innovative for this niche, it may be basic by other comic standards.

Finally, we have our fourth objective: “to create images intended to shock the reader by using linework, character facial expressions, and color.” From a personal standpoint, we can affirm that this objective has been successfully achieved, as the characters’ various facial expressions have been crafted with great detail, particularly in characters such as the personification of OCD, a character created with the intention of being frightening or unsettling. An example illustrating this last objective can be found on page 19 of the comic, specifically the first two panels; this page can be found in Annex I, which contains the complete comic.

5. BIBLIOGRAPHY

Ambitions. (2025). 51 OCD Statistics: How Many People Have OCD? <https://www.ambitionsaba.com/resources/ocd-statistics>

Asociación TOC Granada. (2020). Día Mundial de la Salud Mental: El TOC afecta a más de un millón de personas en España. <https://asociaciontocgranada.com>

Balius, F & Pellejer, M. (2018). Desmesura.

Cunningham, D. (2010). Psychiatric Tales.

Forney, E. (2012). Marbles: Mania, depression, Michelangelo, and me.

Karin, E. (2022). Comiendo con miedo.

Lema, B. (2023). El cuerpo de Cristo.

Lubie, L. (2018). Cara o cruz.

National Institute of Mental Health. (2026). Trastorno obsesivo-compulsivo: Cuando los pensamientos no deseados o comportamientos repetitivos toman control. <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-obsesivo-compulsivo>

Paz, S. C. (2024). Los 7 tipos de TOC más habituales: causas, síntomas y tratamiento - Santiago CID. Santiago CID. <https://santiagocidpsicologia.com/blog/ansiedad/tipos-de-toc/>

Rech, M. (2016). [Zerocalcare] La profecía del armadillo.

THINK. (2025). El impacto del arte en la forma que procesamos emociones. <https://merida.anahuac.mx/think/arte-y-las-emociones>

Toribio y Boix. (2022). Cómic y recuperación en salud mental. SOM Salud Mental 360. <https://www.som360.org/es/monografico/arte-cultura-salud-mental/articulo/comic-recuperacion-salud-mental>

5.1 Figures

- Figure 1. State of the arts. Table of own elaboration.
- Figure 2. Character design. Own elaboration.
- Figure 3. Character color study. Own elaboration.
- Figure 4. Scenary sheet. Own elaboration.
- Figure 5. Comparison between storyboard and final arts. Own elaboration.
- Figure 6. Mockups. Own elaboration.
- Figure 7. Final page. Own elaboration.
- Figure 8. Final page. Own elaboration.

Contenidos_

Bloque 1_ Introducción y Justificación	16
Bloque 2_ Objetivos	17
Bloque 3_ Estado de la cuestión	18
3_1_ Marco Teórico	–
3_2_ Estado del arte	22
Bloque 4_ Metodología	27
Briefing	
Análisis DAFO/CAME	
Escandallo: Presupuesto del proyecto	
Cronograma	
Metodología del proyecto	
Público objetivo	
Bloque 5_ Desarrollo	32
Diseño de los personajes	
Planteamiento de la historia	
Nombre del cómic y portada	
Storyboard	
Estudio de colores: Personajes y escenarios	
El Proceso: Desglose visual	
Materialización	
Bloque 6_ Conclusiones	45
Bloque 7_ Referencias	46
Bloque 8_ Anexo: Pliegos	48

Bloque 1_ Introducción y justificación

El objetivo del presente proyecto es ilustrar, maquetar y producir un cómic basado en una breve historia one-shot, lo que significa que será de un solo volumen. Existen distintos formatos de este; como pueden ser el manga japonés, que se lee de derecha a izquierda, el cómic americano que suele ser grapado y contiene de 24 a 23 páginas o el webtoon, que está destinado para formato digital, entre otros. Los cómics son además de una historia, algo coleccionable para muchas personas, incluso hoy en día que podemos acceder a cualquier tipo de medio en internet, estas prefieren coleccionar físicamente estos tomos y poder visitarlos en sus estanterías, manteniendo viva esta cultura.

Para este trabajo, proponemos una temática sobre la salud mental, ya que el protagonista de esta historia, al igual que la autora de esta, sufre TOC de verificación, y a lo largo del relato podemos vivir con él sus rocambolescas situaciones lidiando con su condición, a la misma vez que se encuentra en la consulta de su psicóloga. A la hora de transmitir emoción con la ilustración, se hará un juego con el uso de las expresiones faciales, límite de las viñetas, color y sobre todo el trazado del dibujo.

Según la Asociación TOC Granada (2025) En España, el Trastorno Obsesivo Compulsivo (TOC) afecta a más de un millón de personas, quienes se enfrentan a una media de siete años de espera antes de solicitar ayuda profesional debido al estigma social y la falta de información. Por otro lado, la clínica estadounidense Ambitions (2025), afirma que el trastorno obsesivo compulsivo es una condición que afecta al 2,3% de la población mundial, aunque sus síntomas pueden estar presentes en casi la mayoría de esta.

Teniendo en cuenta esta información que explica la problemática del TOC, con nuestro proyecto buscamos visibilizar ésta condición mediante el cómic que es un canal de comunicación que es accesible a muchas personas. Las compulsiones, obsesiones, inquietudes y pensamientos intrusivos pueden afectar a cualquier persona, y éstas se pueden sentir identificadas o pueden empatizar con las adversidades que nuestro protagonista, Simón, padece en su día a día.

Bloque 2_ Objetivos

Objetivo principal:

Generar un cómic one-shot totalmente ilustrado con una temática pedagógica con un protagonista que padece TOC para que el lector llegue a empatizar y comprender esta situación.

Objetivos secundarios:

Realizar una investigación sobre otros cómics basados en la salud mental para adecuar el lenguaje de nuestra propuesta.

Producir una maquetación innovadora en cuanto a las viñetas y la estructura del cómic.

Elaborar imágenes con intención de conmocionar al lector utilizando los trazados, expresiones faciales del personaje y uso del color.

Palabras clave: Ilustración; Diseño editorial; Salud mental; Cómic; TOC

Bloque 3_

Estado de la cuestión

Marco Teórico

Síntomas del TOC de verificación en adultos

El trastorno obsesivo-compulsivo es un trastorno de ansiedad caracterizado por la presencia de obsesiones y compulsiones (NIH, 2026). Las obsesiones vienen primero en forma de pensamientos intrusivos y dan paso a las compulsiones, que son las conductas repetitivas que ocurren para frenar la ansiedad que causa la obsesión. El Instituto Nacional de la Salud Mental afirma que existen varios subtipos de TOC, como pueden tratar obsesiones la verificación, la limpieza y la contaminación, la acumulación, relacional, religioso, sexual, entre otros, pero todos estos comparten un mismo ciclo.

Paz (2024) afirma que el TOC de verificación se distingue por la necesidad imperiosa de comprobar objetos como pueden ser grifos, electrodomésticos o puertas debido a una duda irracional y persistente de que estos están encendidos o abiertos, generando un ciclo en el que la obsesión provoca ansiedad y la compulsión ofrece un alivio temporal que refuerza la repetición del comportamiento. En este caso la compulsión es ir varias veces desde otra habitación a comprobar que no están los plomos encendidos o volver a tu casa únicamente para verificar que no te has dejado la puerta abierta, ya que **la que manda en el cerebro de la persona que sufre esta condición es siempre la necesidad de control.**

Procedemos a citar las palabras de Alvarado (2019) en la revista de investigación estudiantil “Opera prima” que definen con precisión la conducta de la condición con la que tratamos. “Podemos concluir que los T.O.C tienen diferentes síntomas aunque todos parten de una mismo aspecto, la ansiedad; lo que genera una serie de pensamientos “Irracionales” que desarrollarán posteriormente un sin fin de rutinas según cada situación gracias a las obsesiones y compulsiones siendo estos los pensamientos y las acciones suscitadas por dichas ideas respectivamente. Tenemos como ejemplo principal al T.O.C de Verificación mostrando la ansiedad como el temor a que pueda haber un suceso negativo y/o peligroso debido a un descuido de la persona lo que originará en el paciente las manías de revisar todo y aun así creer que no es suficiente.”

Cómo la ilustración ayuda psicológicamente a superar trabas en la salud mental

Según el artículo de Think (2025) que trata sobre el impacto del arte en la forma de procesar emociones, el arte mejora la salud mental al reducir síntomas de ansiedad y depresión, ya que involucrar a las personas en actividades creativas, se promueve la liberación de endorfinas y dopamina. Básicamente, el arte es una herramienta para expresar lo que sentimos, entender nuestras experiencias y encontrar sentido en momentos difíciles.

Toribio y Voix tratan en su artículo Cómic y recuperación en salud mental (2022) cómo el cómic, ya sea como ficción, autobiografía o relato clínico, ofrece herramientas narrativas que ayudan a profesionales y pacientes a comprender mejor la enfermedad desde distintos puntos de vista. Toribio y Voix afirman lo siguiente, «Los cómics son capaces de representar gráficamente, mediante recursos como las metáforas visuales, el sufrimiento interior de las personas que tienen este tipo de trastornos y al mismo tiempo ofrecernos mecanismos de resolución que facilitan la identificación y emergencia de esperanza y el trabajo sobre la identidad; todos ellos, factores clave en el proceso de recuperación en salud mental.»

Teniendo en cuenta esta breve investigación, afirmamos que en nuestra propuesta de cómic buscamos ser una herramienta para los lectores, tanto para que éstos puedan identificar un problema, sentirse identificados con la situación o incluso distraerse un rato de las trabas de la vida real.

3_1_ Marco Teórico

Breve historia del cómic

Albarrán (2021) afirma que el cómic es un medio que utiliza relatos secuenciales presentados a través de una línea de tiempo o cronología visual. El cómic se consolidó como un medio de comunicación de masas a lo largo del siglo XX. El desarrollo del cómic comenzó en Estados Unidos a través de la prensa y periodos, y de forma paralela en Europa el formato adquirió una identidad visual y narrativa propia. Albarrán destaca varios focos internacionales del cómic: el cómic estadounidense, le bande dessinée franco-belga y el manga japonés, siendo ésta última la más potente del cómic internacional.

Si nos centramos en Europa, en concreto el núcleo franco-belga, Illescas Díaz (2020) señala que este se forjó desde la década de 1920 a través de dos corrientes estéticas muy influyentes. La primera es la Escuela Bruselense o “línea clara”, caracterizada por líneas continuas delimitadas y un realismo notorio en los entornos. La segunda es la Escuela de Marcinelle que apostó por el dinamismo caricaturesco, las formas redondeadas y un enfoque volcado hacia la parodia.

Albarrán también habla sobre el tebeo español, que está tremendamente influido por el cómic franco-belga, afirmando que muchos autores españoles incluso editan allí sus cómics antes de traerlos a España. Por su parte, Illescas Díaz declara sobre el tebeo español que este nació a finales del siglo XIX y principios del XX con revistas satíricas e ilustradas, consolidándose con el nacimiento de la revista TBO en 1917.

El cómic de autor

Díaz de Guereñu (2014) comenta en su publicación bajo la Universidad de Deusto que el cómic de autor surge en los años 60-70 como un movimiento de vanguardia, y que éste se caracteriza por otorgar al creador un control completo sobre la narrativa y la estética, permitiendo un alto grado de expresión personal. También define al historietista como el creador integral de la obra, siendo el guionista y el dibujante. Díaz de Guereñu analiza en su publicación la novela gráfica Arrugas de Paco Roca publicada en 2007, que cuenta la historia de Emilio, un antiguo ejecutivo bancario que es internado en una residencia de ancianos por su familia tras sufrir una crisis de Alzheimer. Obras como Arrugas nos enseñan cómo la novela gráfica puede abordar temas profundos y sociales desde la perspectiva de una persona que no está especializada en sociología, ya que Paco Roca abordó el tema del Alzheimer tras recopilar anécdotas de familiares y visitar residencias para construir una historia consistente (Enclave de libros, 2016).

Por otro lado, Arroyo (2012) en su publicación, Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico, da un enfoque distinto, ya que afirma que el cómic autobiográfico gira en torno a la vida y las experiencias del propio autor, y explica cómo en la actualidad el auge del cómic “confesional” se relaciona con el interés que la confesión y lo autobiográfico despierta en la cultura posmoderna. Para apoyar su punto de vista, Arroyo afirma lo siguiente: «La doble presencia del guionista contribuye a que la narración gane en verosimilitud, pues permite al autor intervenir en el proceso de estructuración de su historia y negociar directamente con el lector un pacto de confianza.»

En la actualidad, la mayoría de los cómics que se encuentran en el mercado son de autor, ya que es el mismo usuario quien define la trama de la historia y quien la lleva a la realidad en forma de historieta. En nuestro caso, podemos decir que nuestro cómic se trata de un cómic de autor con tintes autobiográficos, ya que además de guionizar y dibujar el cómic, la autora cuenta sus propias vivencias personales a través de un personaje creado para representarla con otro aspecto.

Figura 1
Portada de Arrugas



Roca, P. (2007)

3_1_ Marco Teórico

Análisis de referentes

A continuación, se hará un análisis sobre distintos referentes estéticos que se han observado para la realización de nuestro trabajo, en el cual se observan distintas obras que no necesariamente tratan sobre salud mental pero han servido de inspiración de un modo u otro. Se hará un breve resumen de la trama y se examinará el estilo, haciendo mención al elemento que contemplamos en relación a nuestro trabajo.

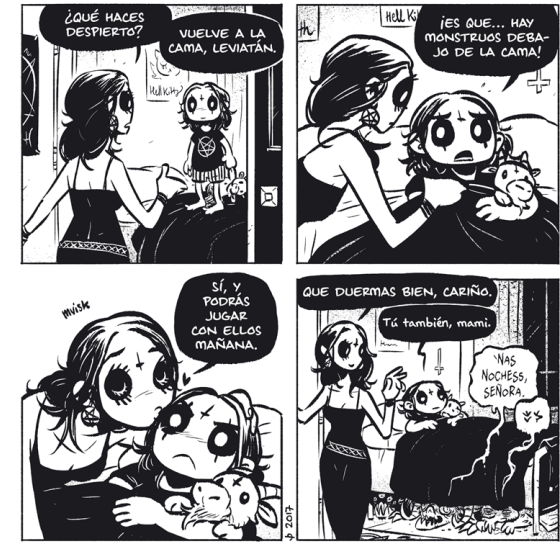
Figura 2
Portada de Belzebubs



Ahonen, JP. (2018)

Lo que caracteriza a Belzebubs es su estilo narrativo que se basa en que cada página cuenta una historia diferente, es decir, cada escena que ocurre se resume en 4 viñetas o en algunos casos, 8 viñetas. Además de mantener un diseño de personajes simple, éste cómic está exclusivamente en blanco y negro, con una tinta muy potente que también marca el color de la mayoría de bocadillos de la obra. Lo que podemos sacar de referencia de Belzebubs es su manera tan sutil en la que se sale de los márgenes de las viñetas, creando un orden muy limpio de espacio pero a la vez dinámico. Por otro lado, como se puede ver en la viñeta a la derecha, en algunos casos, no está delimitada la línea de la viñeta cuadrada como puede ser el caso de la tercera, sino que es la forma del entorno la que cierra la forma, como en este caso puede ser el cojín de la cama. Esta idea puede ser un recurso útil y creativo para algunas viñetas de nuestro cómic.

Figura 3
Página de Belzebubs



Ahonen, JP. (2018)

3_1_ Marco Teórico

Asterios Polyp_ David Mazzucchelli (2009)

Este cómic nos narra la vida de Asterios, un arquitecto desolado que debe su desgracia a su arrogancia. Su historia trata sobre el autodescubrimiento, reconciliación y transformación profunda y la dinámica del ego frente a la humildad. (Bookey, 2024). El aspecto que llama la atención de esta obra es claramente el uso del color, de las líneas y los contrastes en el estilo de dibujo. Como se puede observar en las imágenes, la manera de colorear el mundo de ambos personajes difiere tremendamente cuando hay un conflicto, y cuando éstos llegan a un entendimiento se siente como si se mezclaran ambos mundos. Es muy interesante ver cómo Mazzucchelli hace uso de estos elementos y crea escenas cargadas de un significado que se hace muy simple de ver.

Figura 5
Viñeta de Asterios Polyp



Mazzucchelli, D. (2009)

Figura 4
Página de Asterios Polyp



Mazzucchelli, D. (2009)

Samuel_ Émilie Tronche (2024)

Para el siguiente referente pasamos a media audiovisual, en este caso la primera temporada de la serie Samuel, que trata de las situaciones de vida de un niño (Samuel) de 10-11 años en la década de los 2000 a través de las anécdotas que este cuenta en su diario. Las pequeñas historias de infancia hasta la adolescencia, como pueden ser los juegos con amigos en el colegio, los primeros gustos románticos o los elementos nostálgicos como las primeras consolas se hacen muy tiernas de ver a través de las vivencias del protagonista. Al igual que Belzebubs, Samuel está en blanco y negro y ésta además cuenta con un estilo de dibujo hecho a mano, lo cual la hace destacar ya que esto consigue que los episodios sean mínimamente inconsistentes en trazo, pero los personajes siempre se identifican a la perfección y se mantienen extremadamente consistentes y dinámicos. Samuel es un referente estético por varias razones, la primera siendo que nuestro cómic también busca ese estilo hecho a mano, en nuestro caso lápiz, que consigue esa mínima incongruencia en estilo que lo convierte en algo más experimental; en otras palabras; los personajes siempre tendrán los mismos rasgos y se les identificará sin problemas pero en varias viñetas éstos se colorearán distinto o se usará otro trazo. La segunda razón es los elementos vintage, los cuales son toques sutiles que el lector puede identificar y disfrutar, en nuestro caso pueden ser las camisetas que lleva nuestro protagonista, Simón, que representarán bandas de música antiguas.

Figura 6
Imágenes de Samuel



Tronche, É. (2024)

3_2_ Estado del arte

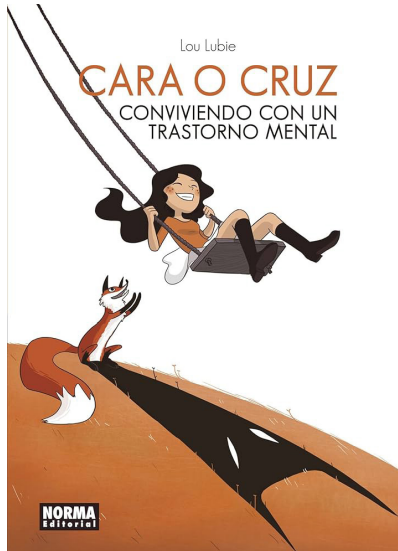
Estado del arte

A continuación, se realizará un breve análisis que reúne una serie de cómics que cumplen los siguientes criterios: son originales en español u ofrecen una edición en español, son one-shot y sobre todo, tratan sobre un tema de salud mental.

Comiendo con miedo_ Elizabeth Karin (2022)

Comiendo con miedo es una novela gráfica autobiográfica de Elizabeth Karin. En ella la autora relata su propia experiencia con la anorexia nerviosa, representada metafóricamente por un monstruo llamado Nore que la acompaña, se le aparece en el espejo, le impide comer y la impulsa a obsesionarse con su peso y las calorías (RTVE, 2026). En la historia, podemos sentir nosotros mismos la experiencia de la protagonista, y cómo ese miedo va consumiéndola lentamente. Esta novela ilustrada es un referente principal para nuestro proyecto, ya que también es un ejemplo en el que la autora plasma sus experiencias personales al mismo tiempo que visibiliza lo complejo del trastorno y cómo afecta tanto a quien lo vive como a su entorno.

Figura 8
Portada Cara O Cruz



Lubie, L. (2018)

Cara o cruz_ Lou Lubie (2018)

Cara o cruz también de carácter autobiográfico, y en esta obra la autora cuenta su experiencia viviendo con ciclotimia, un trastorno del estado de ánimo del espectro bipolar, desde la adolescencia hasta comprenderlo mejor y aprender a convivir con él. En esta obra, al igual que en el ejemplo anterior, se utilizan metáforas visuales para representar las emociones, esta vez el zorro entre otros, para explicar lo que la protagonista siente, los diagnósticos contradictorios que recibe y cómo poco a poco va desestigmatizando y aprendiendo a vivir con su condición (Fnac, 2026).

Figura 7
Página de Comiendo con miedo



Karin, E. (2022)

3_2_ Estado del arte

La profecía del armadillo_ Zerocalcare (2016)

Figura 9
Página de La profecía del armadillo



Rech, M (2016) [Zerocalcare]

Michele Rech, mejor conocido como Zerocalcare, es un historietista y dibujante de cómics italiano conocido por obras como La profecía del armadillo o Cortar por la línea de puntos, la cual tiene una adaptación a serie animada en Netflix (Penguinlibros, 2026). En sus trabajos, se abarcan espacios como pueden ser temas sociales, salud mental y humor. En “Cortar por la línea de puntos” entre otras, el armadillo es literalmente la personificación de su ansiedad, y se puede ver cómo él trata con ella constantemente y también vive los detrimentalismos en su día a día. Todas las obras de Zerocalcare pertenecen al mismo universo pero se pueden leer de forma independiente, si observamos un pliego de su obra “La profecía del armadillo”, podemos ver lo bien que se separan los pensamientos del protagonista y el diálogo como letras en el aire y bocadillos de texto, y cómo también sería fácil de entender para el mismo lector. Este factor nos sirve de gran inspiración para la disposición de texto de nuestro cómic, ya que en la narración hay diversos textos en diferentes categorías: puestas en situación, pensamiento y diálogo, y a la hora de separarlos debe ser muy distintivo para que el lector no se confunda sobre qué tipo es cada uno de ellos.

3_2_ Estado del arte

El cuerpo de cristo_ Bea Lema (2023)

Bea Lema es una autora de cómics gallega bien reconocida en España, ya que su obra El cuerpo de cristo es una obra ganadora de varios premios, el Premio Nacional del Cómic en España 2024 y el Premio del Público en el prestigioso Festival d’ Angoulême en Francia. (Ministerio de cultura, 2024). Este cómic autobiográfico está ambientado en la España de los años 80 y 90, y narra la enfermedad mental de la madre de la protagonista y cómo la familia lidia con ello mezclando la medicina, la religión y la superstición de la época. (Astiberri Ediciones, 2023). Bea plasma en esta historia la historia de su infancia al lado de su madre, que además de su enfermedad sufría psicosis religiosa, infligiendo daños colaterales a la familia y supersticiones como pueden ser el miedo al demonio.



Lema, B. (2023)

Esta obra tiene un estilo visual muy interesante ya que mezcla ilustraciones en digital y bordado en portada y separadores. Es increíblemente innovador y creativo representar escenas clave de su vida utilizando esta técnica tan fiel a la época en la que ocurre la historia, imitando el estilo de los tapices tanto con el bordado como la ilustración. Bea consigue introducir al lector en el contexto de manera ingeniosa con elementos externos que no pueden aportar la textura que podría un material real.

Marbles: Mania, Depression, Michelangelo & Me_ Ellen Forney (2012)

Forney (2012) cuenta de una manera autobiográfica cómo es su vida después de que le diagnosticaron trastorno bipolar a los 30 años. Gracias al artículo de Goodreads de este cómic sabemos que Marbles es una de las novelas gráficas más conocidas sobre salud mental, y los lectores generalmente afirman que esta consigue plasmar lo que sería el trastorno bipolar de una manera muy correcta y precisa. En esta historia se trata en concreto el dilema de la autora de si debe tomar o no la medicación, ya que tiene miedo de “perder su chispa” si trata su problema.

María y yo_ María Gallardo y Miguel Gallardo (2007)

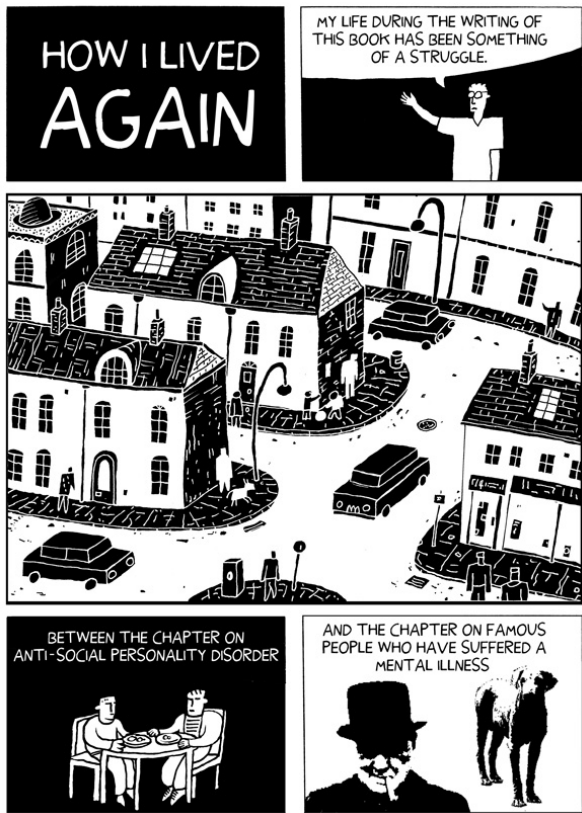
María y yo narra las situaciones que viven un padre y su hija, que tiene TEA (Trastorno del Espectro Autista), en unas vacaciones a las islas Canarias. Miguel Gallardo nos cuenta cómo es el día a día de él y su hija María, su manera especial de comunicarse y cómo de dura puede llegar a ser la opinión y la mirada ajena. “Es una obra clave para entender el autismo desde la normalidad y el amor de un padre” (Astiberri Ediciones, s.f.). Dentro del mismo cómic, Gallardo incluye varios esquemas y pictogramas, que son literalmente los dibujos que él utiliza en su día a día como una herramienta para comunicarse con su hija. Es bastante interesante que el lector pueda acceder al mundo de María mediante estos dibujos tan específicos, que en vida real son un mapa visual imprescindible para que ella pudiera comprender el mundo que la rodea y anticipar las actividades que haría con su padre en su viaje.



Gallardo, M & Gallardo, M (2007)

3_2_ Estado del arte

Figura 12
Página de Psychiatric Tales



Cunningham, D. (2010)

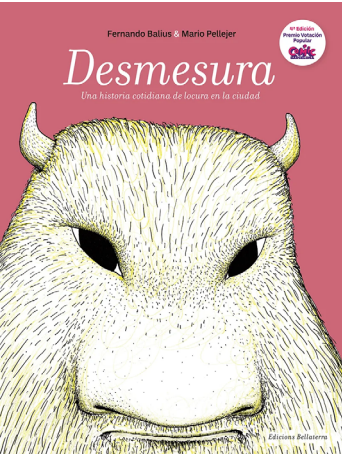
Psychiatric tales: Eleven graphic stories about mental illness_ Darryl Cunningham (2010)

En esta novela gráfica, Darryl Cunningham narra cómo trabajó como enfermero en una unidad psiquiátrica, y mediante varias historias cortas nos explica diferentes trastornos o problemas de salud mental, tratando temas como la esquizofrenia, la depresión o el trastorno bipolar entre otros (Goodreads, 2010). Esta obra es bastante interesante, ya que al contrario que la mayoría de obras que se han analizado, esta toca bastantes palos en cuanto a salud mental y trastornos. También es la primera obra que observamos que va de historias cortas y no directamente relacionadas, pero siempre manteniendo un estilo concreto y en blanco y negro.

Si observamos una viñeta de la obra, es curioso cómo Cunningham dibuja a las personas con un estilo muy concreto, pero luego añade siluetas muy realistas de elementos reales (última viñeta), esta es una técnica de ilustración muy creativa que desde hace tiempo se observa en media, como puede ser por ejemplo las series animadas *The Amazing World of Gumball* (2011) y *Smiling Friends* (2022). En vez de sacar al lector o al veedor de la historia visual por un cambio tan drástico de estilo, aporta un dinamismo muy sencillo y efectivo. En nuestro cómic, no aparece ninguna fotografía u objeto realista como tal, pero sí está la presencia de materiales y texturas escaneadas, como hojas de papel de cuaderno arrugado en el que hay algo dibujado a bolígrafo encima, con intención de que parezca emulado por el pincel real.

Desmesura_ Fernando Balias, Mario Pellejer (2018)

Figura 13
Portada de Desmesura



Balias, F & Pellejer, M (2018)

Desmesura es un cómic español ilustrado por Mario Pellejer que narra la experiencia real de su guionista, Fernando Balias, conviviendo con sufrir esquizofrenia y con el hecho de escuchar voces en su cabeza. En la obra se narra el colapso mental que esto le supuso a su autor y su proceso para aprender a vivir con ello. (Librería de Colloto, s.f.). Si nos fijamos, todas las obras que hemos en este apartado son o autobiográficas o narran la experiencia de alguien muy cercano al ilustrador/a, ya que el peso mental que supone una condición como cualquiera de las que se han documentado es muy íntimo, y plasmar esas experiencias utilizando la ilustración y el diálogo directo es una vía bella y efectiva en la que el autor y lector pueden conectar de muchas maneras distintas.

El autor Fernando Balias afirma las siguientes declaraciones sobre su obra (2018), “Este cómic va de la locura. Y para eso he hablado de mi propia locura, de las voces y los ruidos que oigo en mi cabeza. De las cosas que me han pasado y de cómo veo el mundo. Lo he intentado. La honestidad es un camino jodido. La mayor parte de las series, películas y novelas que tratan el tema lo hacen desde el estereotipo y siempre me han resultado ajenas o grotescas. Yo quería hablar y no dejar de hacerlo hasta haber liberado la vida del lugar en el que se encuentra aprisionada. No ha sido fácil. Los pinceles de Mario se han ido encontrando con mis palabras durante varios años y ahora el relato por fin está impreso.”

3_2_ Estado del arte

En base a los cómics que se han analizado, se ha realizado una tabla que analiza distintos aspectos de estos en base a aspectos que pueden resultar relevantes a nuestro proyecto:

Figura 14
Tabla del Estado del arte

	Nº pág.	Color	Distribución	Precio aprox.	Tema que trata de salud mental
Maria y yo	64	Bitono: Línea negra con resaltes naranjas	Física y digital	14,50€	Trastorno del espectro autista
Desmesura	128	A color	Física y digital	19€	Psicosis y brote psicótico
Cara o cruz	144	Bitono: Tonos negros y naranjas con dist. opacidades	Física	19,50€	Trastorno bipolar (ciclotimia)
La profecía del armadillo	144	A color	Física y digital	entre 17-23€	Ansiedad, duelo y malestar existencial
Comiendo con miedo	176	A color	Física + una parte online	16,50€	Trastorno de la conducta aliment. (anorexia)
El cuerpo de Cristo	184	Mixto (color + B/N)	Física y digital	21€	Trauma
Psychiatric Tales	224	Blanco y negro	Física y digital	22,50€	Trastornos mentales graves (esquizofrenia, psicosis, etc)
Marbles	256	Blanco y negro	Física y digital	entre 15-20€	Trastorno bipolar

Elaboración propia

En base a nuestra documentación y a la tabla, podemos concluir que, por lo menos en España, no hay ningún cómic publicado que trate sobre el Trastorno Obsesivo Compulsivo, por lo que hay una buena salida de mercado para el camino que se ha elegido. Por otro lado, hemos observado que la mayoría de estos cómics también se publican de manera digital, lo cual nos puede guiar si en un futuro decidimos comercializar o publicar el cómic para el público.

Bloque 4_ Metodología

Briefing

Se ha querido realizar un cómic one-shot que trata algunas vivencias de Simón, un chico que sufre TOC de verificación y que acude a su psicóloga para contarle sus inquietudes respecto a su condición; esto se ha conseguido mezclando un estilo de viñetas común con un trazado a lápiz y varias técnicas experimentales. El objetivo principal de éste es tanto entretener al lector como causar conmoción en este, haciendo que se empatice con el mensaje de la historia, ya que tras una investigación de mercado hemos determinado que el TOC de verificación no es un tema que se ha abordado con precisión en el mundillo del cómic. Para hacer nuestra obra realidad, las ilustraciones y el contenido se ha realizado en formato digital después llevado a lo físico mediante impresión.

Misión

Elaborar una historieta que visibiliza el Trastorno Obsesivo Compulsivo en un joven adulto mostrando las luchas internas que este puede llegar a sufrir, desde la perspectiva del protagonista que narra situaciones del día a día marcadas por sus pensamientos intrusivos y conflictos internos.

Visión

Conseguir que gracias a una narrativa gráfica sea posible educar al lector sobre las vivencias de una condición como puede ser el TOC, mientras se ofrece una experiencia entretenida y emocional.

Valores

- Empatía
- Fatalismo
- Creatividad
- Salud mental

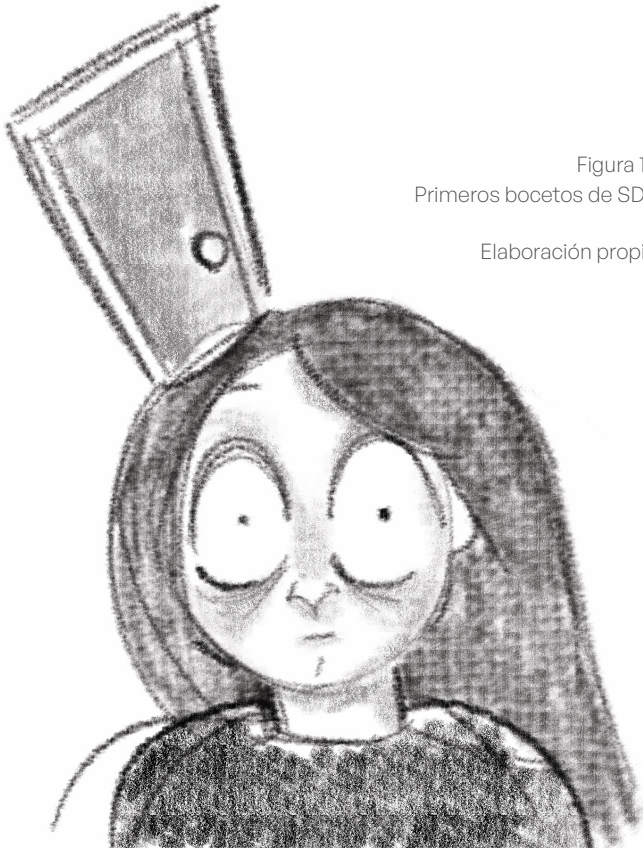
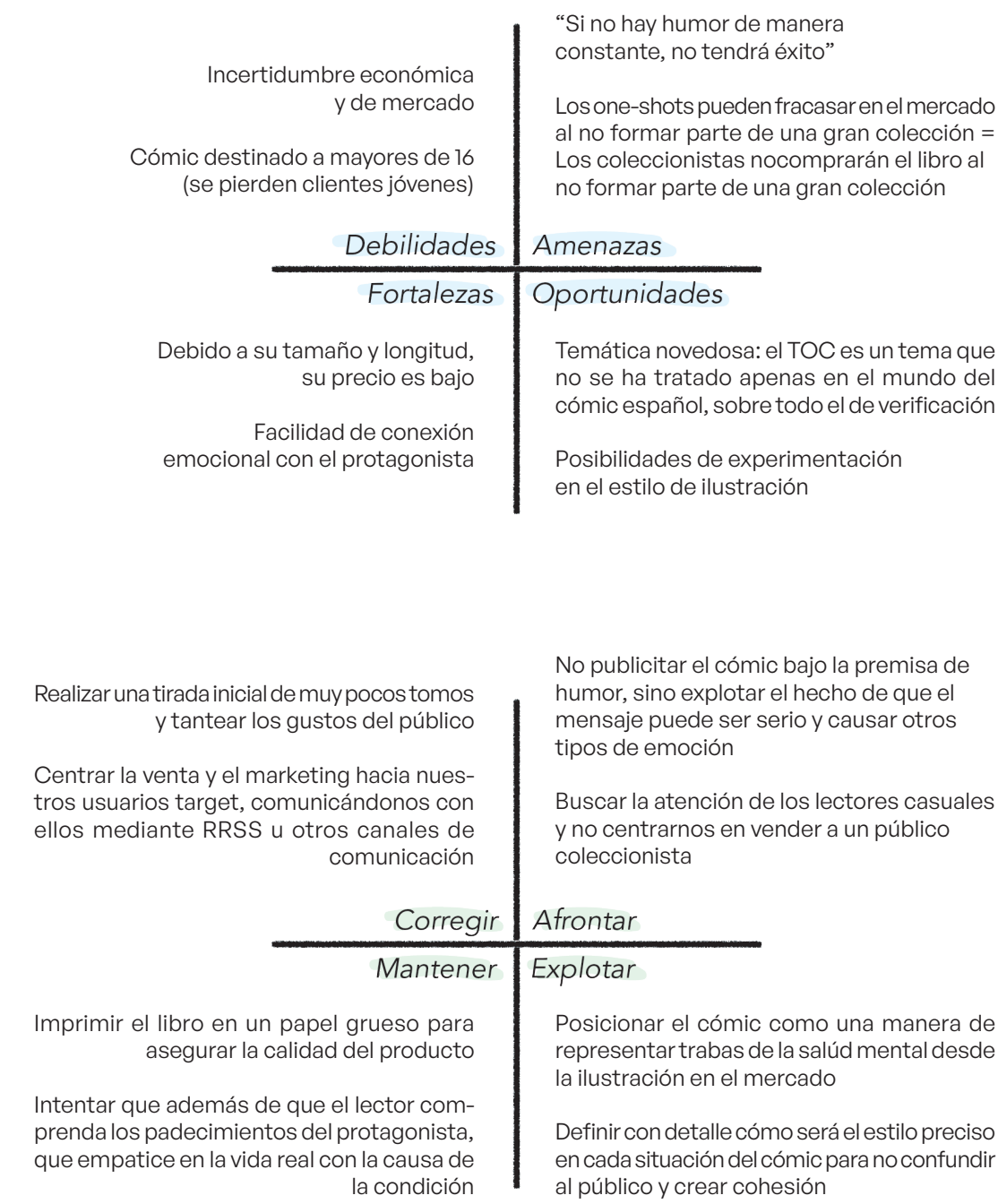


Figura 15
Primeros bocetos de SDE
Elaboración propia

Análisis DAFO y CAME

Figura 16
Análisis DAFO/CAME



Elaboración propia

Escandallo: Presupuesto del proyecto

Se ha realizado un breve escandallo de costes en el que se recoge el dinero invertido en el proyecto, tanto invertido directamente, como invertido en tiempo. Si nuestra intención fuese comercializar el cómic, gracias a esta estructura de costes podríamos calcular el precio de venta del cómic teniendo en cuenta si queremos recuperar los costes antes o después, o si merece la pena abaratar los costes de impresión, eligiendo otro tipo de papel. Como entre los objetivos de nuestro proyecto no esta el de comercializarlo, simplemente vamos a calcular los costes con un fin informativo.

Se le ha dado un valor de 15€/h al total de horas empleadas en el cómic. Gracias a la función ‘información de lienzo’ de Procreate podemos saber cuántas horas se han invertido en cada pliego. Si tenemos en cuenta los 24 pliegos ilustrados y la portada para el recuento de horas, en total se han invertido 90 horas y 30 minutos aproximadamente.

Prod.	€
Horas de trabajo	1357,50€
Impresión	36€
TOTAL	1393,5€

Cronograma

- **Anteproyecto** /1-10 Febrero/
 - _ Título, Abstract, Introducción y objetivos, metodología + breve desarrollo.
 - _ Diseño de personajes finalizado y estructura semi definida.
- **Semanas 1-5** /9 de Febrero al 15 de Marzo/
 - _ Corrección del anteproyecto + compleción del briefing
 - _ Análisis DAFO y CAME
 - _ Público objetivo
 - _ Estado de la cuestión: Marco teórico y Estado del arte (y tabla)
 - _ Comienzo de desarrollo del cómic (Storyboard completo)
 - _ Definición de la historia del cómic e info. de los bocadillos de texto
 - _ Definición del número de páginas mediante storyboard
- **Semanas 6-9** /16 de Marzo al 12 de Abril/
 - _ Maquetación de memoria y Paper
 - _ Finalización Estado de la cuestión
 - _ Script finalizado al completo
 - _ Seguir la creación del cómic
 - _ Presentación interm. online: presentación, guión y 1 página del cómic finalizada

- **Semanas 10-16** /13 de Abril al 31 de Mayo/
 - _ Dedicación plena a ilustrar el cómic: 23 páginas restantes y portadas
 - _ Seguir resolviendo dudas teóricas y de ilustración en tutorías
- **Semanas 17-18** /1 de Junio al 14 de Junio/
 - _ Rematar últimos detalles del cómic y colocar textos en el ordenador
 - _ Repasar textos minuciosamente por faltas de ortografía
 - _ Realizar Panel A2 e Imágenes resumen
 - _ Terminar todos los aspectos de la memoria del TFG para entrega: Metodología y Desarrollo
 - _ Redactar la conclusión de proyecto referente a nuestros objetivos iniciales
 - _ Enviar a impresión el cómic y el panel

14 de Junio /Entrega final/



13 de Abril /Presentación Intermedia/



4_ Metodología

Metodología de proyecto

Para realizar una creación de cómic ordenada y eficaz se han seguido una serie de pasos que recogen desde los pasos iniciales hasta los últimos pasos que dan a la finalización de todo el proceso creativo. Una vez acabados los pasos previos como el briefing y la investigación, se comienza por la ideación de la trama y diseño de los personajes, seguido del primer storyboard, que trata de simples bocetos no conseguidos que detallan cómo se dosifican las escenas del cómic en páginas y viñetas. Una vez damos por bueno el primer storyboard pasamos al segundo storyboard, donde se definen los detalles de las viñetas y los rasgos personajes ya están determinados, a la misma vez que redactamos el texto de los bocadillos para que a la hora de maquetarlos no haya confusión ni falta de espacio. Finalmente, se trabaja sobre el último storyboard creado para darle vida al resultado final.

Elección de material y formato del cómic

Al realizar las prácticas en una imprenta, hemos podido tocar y probar distintos tipos de papeles y gramajes. Hemos llegado a la conclusión de que el mejor papel de acabado para del cómic es 135g con acabado brillo. Por otro lado, se ha impreso una tabla con distintos tonos de negro tanto en RGB y CMYK para tener claro desde el principio cuál se usará para el lineart, ya que no queremos defectos en la impresión sabiendo que los tonos en únicamente negro (del 1% hasta el 100% de K) pueden salir con defectos visuales en la impresión. Finalmente nos hemos decantado por utilizar la siguiente combinación de CMYK para el lineart: 10Y, 10M, 10C y 100K. Por otro lado, tras nuestro análisis de mercado de otros cómics sobre salud mental, se decide que el tamaño del cómic será **17x24 cm**. A la hora de prepararlo debemos tener en cuenta que todas las páginas deben llevar sangrado además de un margen para que no se vean fillos blancos ni se pierda información, por lo que el cómic se montará y preparará en cánvases de 17,6 x 24,6 cm.

Herramientas a utilizar

Ya que se trata de un cómic realizado digitalmente, las herramientas que se emplearán serán las siguientes; la aplicación de iOS Procreate para la realización de bocetos, storyboards necesarios y para el cómic final en sí; las aplicaciones de Adobe Photoshop e Indesign para el montaje de los pliegos y para colocar el texto del cómic y los bocadillos.



Figura 17
Prueba de impresión

Fotografía de elaboración propia

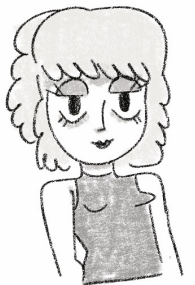
4_ Metodología

Público objetivo

Sonia, 21, coleccionista de mangas y traductora

Sonia fue a su tienda de manga de confianza y vio “Salida de emergencia” en la estantería de cómics, le encantó la premisa de la trama y decidió comprarlo aunque no sea el tipo de libros ilustrados que ella suele coleccionar.

Figura 18
Público objetivo



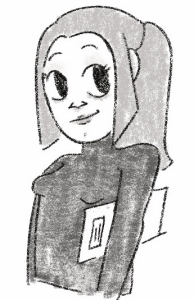
Marcos, 33, profesor de dibujo en BBAA

A Marcos le encanta el mundillo de los cómics e investigar distintos tipos de ilustración. Siempre disfruta haciendo recomendaciones a sus alumnos y proporcionarles todo tipo de recursos. Marcos también aprovecha para apoyar a pequeños autores para fomentar el arte local tras el auge de la Inteligencia Artificial, como por ejemplo comprando libros ilustrados, fanzines y demás.



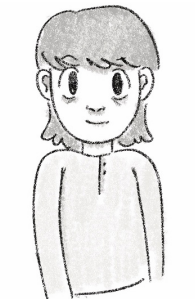
Marta, 24, estudiante de psicología

Marta es una persona que no suele leer cómics, pero ha visto la temática de éste y ha decidido comprarlo para comprender desde la ilustración, cuáles son los sentimientos que las personas con TOC de verificación sufren, también pudiendo recomendarlo o presentarlo a pacientes que puedan sentirse identificados con la historia.



Gustavo, 18, recién graduado en bachiller de sociales

A Gustavo le han diagnosticado TOC hace poco y ha descubierto este cómic que trata sobre el tema, y se ilusiona al saber que hay media que trata sobre situaciones silenciosas que él padece y se ve representado por éstas que ocurren a lo largo de la historia.



Elaboración propia

Storyboard

Primero, se ha realizado un storyboard inicial en el que se define cuánto dura cada escena de la historia, considerando desde el primer momento que queremos que éste sea de 24 páginas, y que para el ecuador del cómic, se haya terminado prácticamente la segunda anécdota que Simón le cuenta a su psicóloga para comenzar la trama final y el buildup a la última anécdota. Cuando se separaron y numeraron los 24 cánvases, se comenzó a bocetear. Para que las ideas surjan con facilidad no nos preocupamos porque los bocetos ni el diálogo sean perfectos, simplemente vamos definiendo las situaciones de manera que las ilustraciones y la información sean vistosas y estén bien distribuidas en el espacio.

Aunque al principio sea todo un poco caótico, siempre se puede rectificar el espacio de las viñetas, o redistribuir alguna página si se ve necesario. Una vez terminado el primer storyboard, consultamos con nuestra tutora para recibir el visto bueno, en otras palabras, que la historia es entretenida, que está bien planteada y sobre todo, que los distintos escenarios del cómic ocupan las páginas justas y necesarias.

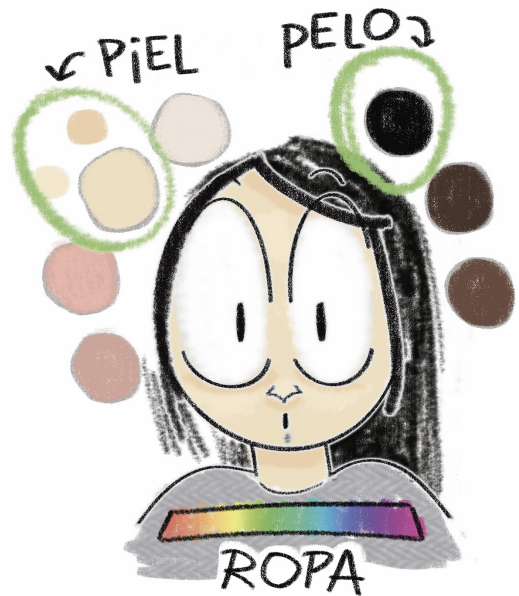
Cuando obtenemos el visto bueno del primer storyboard, los siguientes pasos son definir el diálogo, puestas en situación y localización de los bocadillos y después, el segundo storyboard, que es básicamente los arreglos que se hacen para llevar al resultado final. Para esto, lo que hacemos es duplicar la carpeta entera, y sobre esta nueva carpeta bajamos la opacidad de los bocetos originales y marcamos con otros colores tanto los cambios, como las nuevas viñetas, y finalmente sobre éstos cánvases ya le damos forma a las páginas finales. Sobre ésta nueva carpeta también añadimos el total de páginas, que serán 32, y éstas incluyen: la portada y contraportada, el interior de estas, y varias páginas de cortesía en el interior tanto al inicio como al final.

Figura 22_ Storyboard
Elaboración propia



Estudio de colores: Personajes y Escenarios

Figura 23
Estudio de color de Simón



Elaboración propia

A la hora de crear una paleta de color para cada uno de los personajes, siempre hay una pequeña etapa de prueba y error. Es muy importante acertar en las combinaciones y en la elección de colores, ya que éstos tienen mucho poder sobre la ilustración y sobre cómo se expresa el personaje. En el caso de Simón, queremos dar la impresión de un chico que no se expresa de manera extravagante con su físico, ya que es un tanto tímido, al contrario que su amiga Mica que lleva el pelo de un color rosa chillón para representar su actitud decidida. Es por eso que se ha elegido un color de pelo oscuro para acompañar su tez pálida, y se utilizaría el color y estampado de las camisetas que utiliza para diferenciar entre situaciones y anécdotas. Por ejemplo, cuando Simón sólo lleva una camiseta azul (con un dibujo de la portada del disco “Fallen” de la banda estadounidense Evanescence) cuando sabemos que está en la consulta de la psicóloga, y cuando lleva la camiseta negra con la silueta amarilla (con el símbolo del grupo británico Jamiroquai) es en la primera anécdota que Simón le cuenta a su psicóloga en el cómic, y así con todos los atuendos. En el caso del color, es necesario hacer bastantes pruebas de color tanto en digital como en físico para comprobar que los colores se complementan entre ellos para una vista agradable. También debemos tener en cuenta que los colores de los personajes resaltan en los escenarios en todo momento, y que lo que sea importante en cada escena siempre sea el foco de la atención del lector.

Figura 24
Guía personalizada para uso del texto y el color



Elaboración propia

Antes de comenzar las artes finales, se realizó un esquema de cómo se quería que fuese el uso del texto y el color (general) en el cómic. De esta forma, siempre tenemos muy claro cuándo hay que utilizar un bocadillo, un bloque de puesta en situación y cómo encuadrar un pensamiento de Simón, que sería un texto en el aire. Por otro lado el color, que será un coloreado normal en la mayoría del cómic que representa la situación real, y después un coloreado con colores apagados o blanco y negro si es necesario para representar imaginaciones de Simón cuando imagina el estado de la puerta debido a la ansiedad del TOC.

A la hora de realizar una obra ilustrada extensa, como puede ser un cómic, es esencial el uso de este tipo de esquemas personalizados, para que no sea tedioso tener que recordar la consistencia que queremos para los distintos aspectos de la ilustración: el grosor de la línea, el color, el texto, las facciones de los personajes, etc. Incluso resulta muy útil imprimir estos esquemas para tenerlos en físico en nuestro espacio de trabajo.

El Proceso: Desglose visual

Aquí podemos observar cómo se ha pasado de un boceto de la viñeta al lineart final y después al coloreado. Como se ha mencionado en apartado de storyboard, todo lo que se ha trabajado después de este está en una carpeta duplicada, de ahí definimos los bocetos con un color distinto y perparamos el recuadro de las viñetas y finalmente el lineart junto a los bocadillos. Una vez tenemos todo el lineart de la página pasamos al color de fondo, y en una capa sobre estos ya pasamos al coloreado de los personajes.

Figura 25
Del boceto a la ilustración final





Materialización

Figura 26
Mockups del producto final

(Se puede leer el cómic completo en el Anexo)

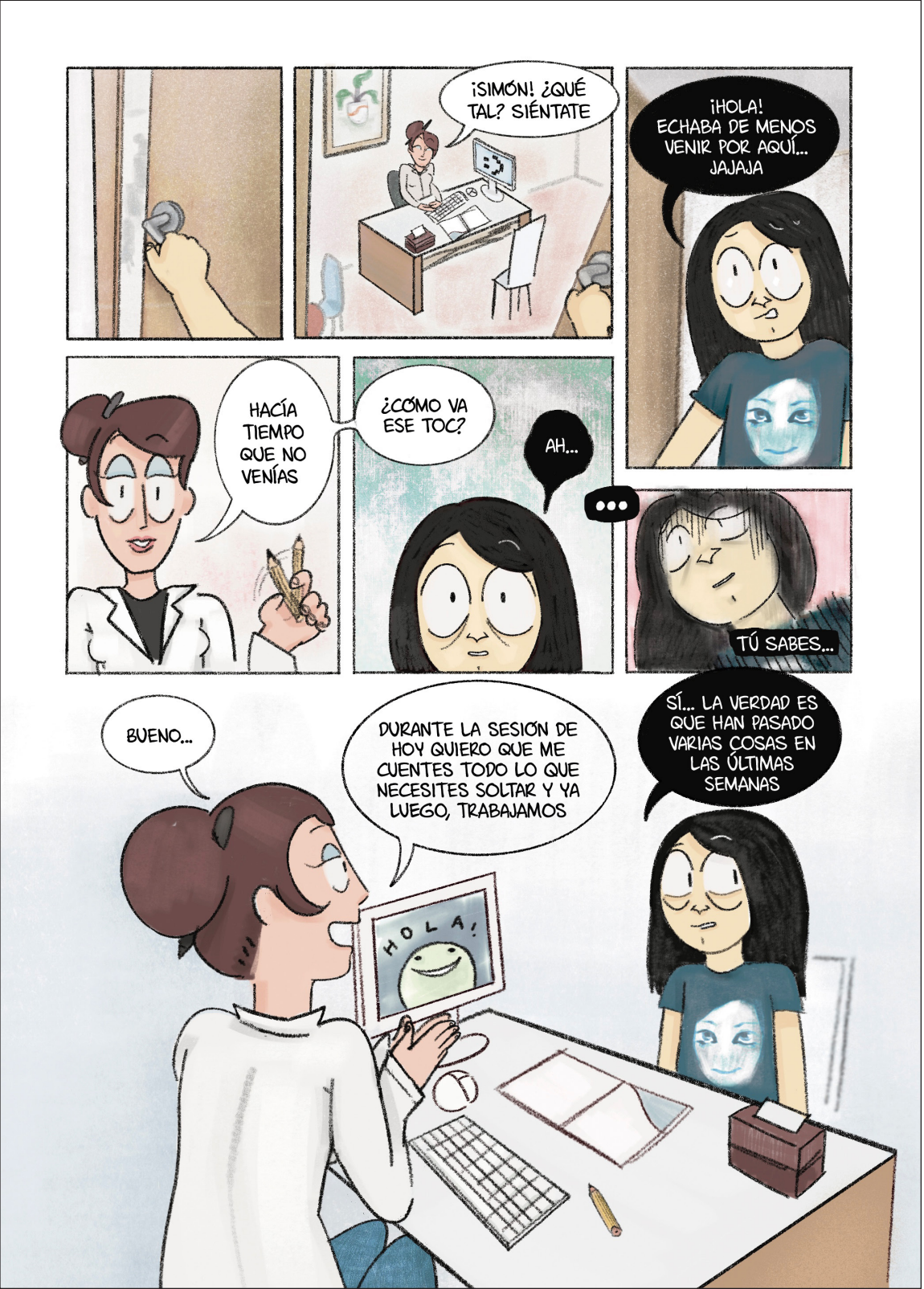


Figura 27. Pág 1 ilustrada del cómic
Elaboración propia

(Se puede leer el cómic completo en el Anexo)

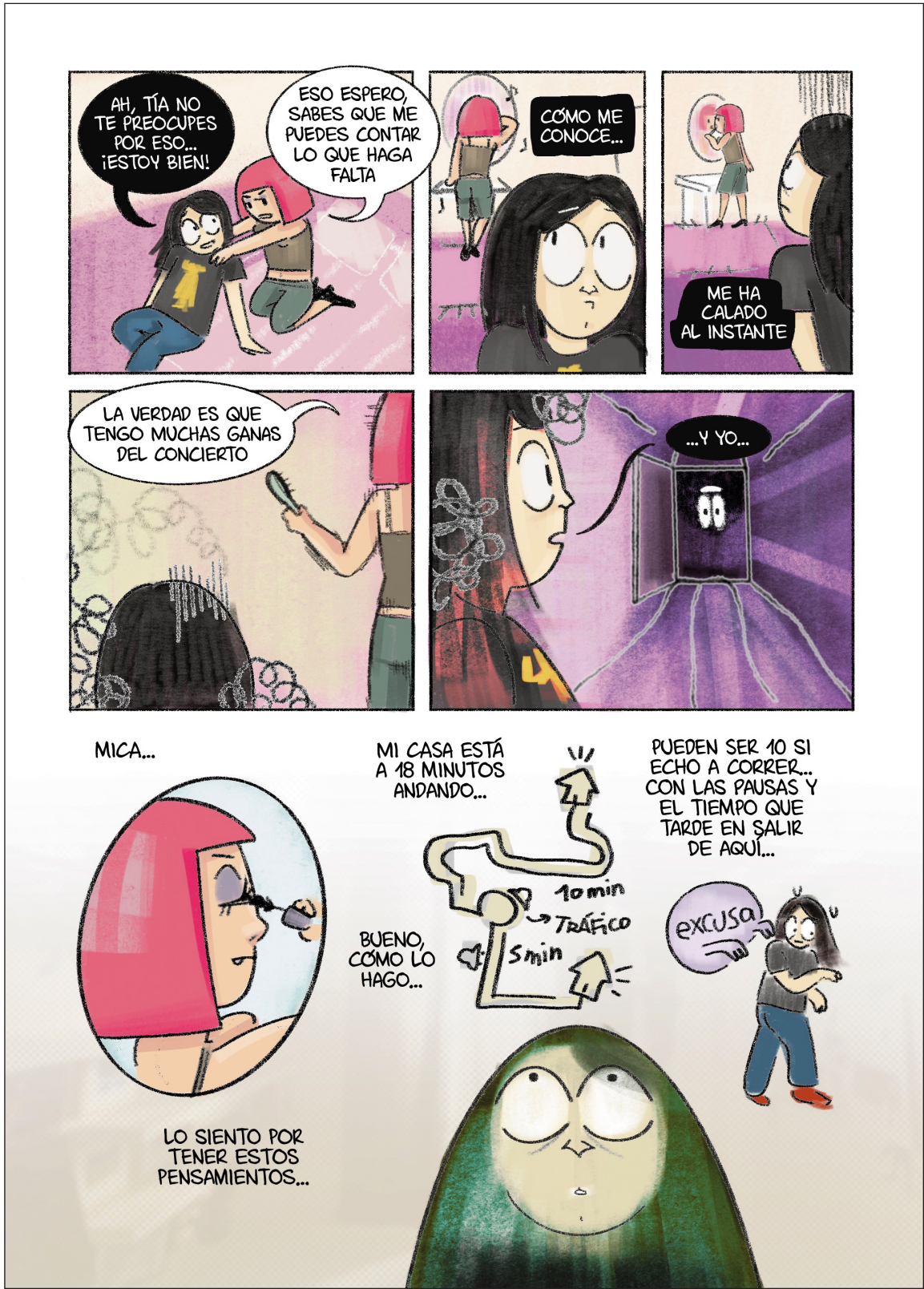


Figura 28. Pág 5 ilustrada del cómic
Elaboración propia

(Se puede leer el cómic completo en el Anexo)



Figura 29. Pág 11 ilustrada del cómic
Elaboración propia

(Se puede leer el cómic completo en el Anexo)



Figura 30. Pág 12 ilustrada del cómic
Elaboración propia

(Se puede leer el cómic completo en el Anexo)



Figura 31. Pág 16 ilustrada del cómic
Elaboración propia

(Se puede leer el cómic completo en el Anexo)



Figura 32. Pág 19 ilustrada del cómic
Elaboración propia

A partir de los resultados obtenidos, procedemos a formar conclusiones en base a si hemos cumplido los objetivos que se establecieron al inicio de este trabajo. En relación al primer objetivo, "generar un cómic one-shot totalmente ilustrado con una temática pedagógica con un protagonista que padece TOC para que el lector llegue a empatizar y comprender esta situación" podemos afirmar que se ha cumplido, ya que hemos llegado a nuestra meta y hemos producido el cómic al completo para la entrega exitosamente. Por otro lado, también podemos afirmar que hemos conseguido que el cómic haga empatizar al lector, ya que varias personas allegadas que no sufren TOC han leído el cómic previo a su impresión, y afirman haberse puesto en el lugar del protagonista, simpatizando con este.

El segundo objetivo, que era "realizar una investigación sobre otros cómics basados en la salud mental para adecuar el lenguaje de nuestra propuesta" también se ha visto logrado, ya que en nuestra Memoria se puede observar un estudio sobre cómics que tratan sobre la salud mental y cómo estos han podido servir de referente para acercarnos a nuestro público.

En cuanto al tercer objetivo, "producir una maquetación innovadora en cuanto a las viñetas y la estructura del cómic" se ha visto completado hasta cierto punto, ya que en cuanto a estándares de una estructura de cómic típica, sí hemos cruzado la línea en muchas instancias, añadiendo elementos y texturas atípicos y jugando con los límites de la página. Lo que hace que no veamos este objetivo cumplido al completo, es la falta de investigación de estilos en el cómic fuera del nicho de la salud mental, ya que aunque la estructura sea innovadora para éste, puede ser básica en otros estándares de cómic.

Finalmente tenemos nuestro cuarto objetivo, "elaborar imágenes con intención de conmocionar al lector utilizando los trazados, expresiones faciales del personaje y uso del color" podemos afirmar que desde un punto de vista personal este objetivo ha sido logrado con éxito, ya que se han curado con mucho detalle las diferentes expresiones faciales de los personajes y también en personajes como puede ser la personificación del TOC, un personaje que fue creado con la intención de dar miedo o de incomodar. Una referencia para representar este último objetivo puede ser la Página 19 del cómic, en concreto las dos primeras viñetas, se puede encontrar esta página en el Anexo I, que contiene el cómic al completo.

Bloque 7_
Referencias

7_ Referencias

Albarrán, A. (2021). *Historia visual del cómic, la novela gráfica, el manga y los tebeos*. <https://www.albertoalbarran.com/2021/08/historia-del-comic/>

Alvarado, M. P. (2019). *La esclavitud del TOC de verificación*. En Revista de investigación estudiantil Ópera Prima (pp. 33–36). [Universidad Manuela Beltrán]. <https://bucaramanga.umb.edu.co/docs/revistas-umb/revista-de-investigacion-estudiantil-opera-prima-universidad-manuela-beltran.pdf>

Ambitions. (2025). *51 OCD Statistics: How Many People Have OCD?* <https://www.ambitionsaba.com/resources/ocd-statistics>

Arroyo, S. (2012). *Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico*. [Universidad de Alcalá]. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESIM/article/view/40525/>

Asociación TOC Granada. (2020). *Día Mundial de la Salud Mental: El TOC afecta a más de un millón de personas en España*. <http://asociaciontocgranada.com>

Astiberri Ediciones. (s.f.). *María y yo, Miguel Gallardo y María Gallardo*. <https://www.astiberri.com/products/maria-y-yo>

Astiberri Ediciones. (2023). *El cuerpo de Cristo, Bea Lema*. <https://www.astiberri.com/products/el-cuerpo-de-cristo>

Balius, F. & Pellejer, M. (2018). *Desmesura*. <https://books.google.es/books/about/Desmesura>

Bookey. (2024). *Asterios Polyp Resumen*. <https://www.bookey.app/es/book/asterios-polyp>

Díaz de Guereñu. (s. f.). *Hacia un cómic de autor: A propósito de Arrugas y otras novelas gráficas*. [Deusto Publicaciones]. http://www.deusto-publicaciones.es/index.php/json/get_libro_data/capitulo_muestra/1006

Enclave de libros. (2016). *Arrugas*. https://www.enclavedelibros.com/libro/arrugas_7224

Fnac. (2018). *Cara o cruz, conviniendo con un trastorno mental*. <https://www.fnac.es/Lou-Lubie-Cara-o-cruz-Conviniendo-con-un-trastorno-mental>

Forney, E. (2012). *Marbles: Mania, depression, Michelangelo, and me*. Goodreads. <https://www.goodreads.com/book/show/13542990-marbles>

Goodreads. (2010). *Psychiatric tales: Eleven graphic stories about mental illness*. <https://www.goodreads.com/book/show/8126017-psychiatric-tales>

Illescas Díaz, F. J. (2020). *El cómic europeo: historia y características*. [Blog Akira Cómic]. <https://www.akiracomics.com/blog/el-comic-europeo-historia-y-caracteristicas>

Librería de Colloto. (s.f.). *Libros de Mario Pellejer en catálogo*. <https://www.libreriadecolloto.com/es/autor/mario-pellejer/>

Ministerio de cultura. (2024). *Bea Lema, Premio Nacional del Cómic 2024*. <https://www.cultura.gob.es/actualidad/2024/09/240916-pn-comic-2024>

National Institute of Mental Health. (2026). *Trastorno obsesivo-compulsivo: Cuando los pensamientos no deseados o comportamientos repetitivos toman control*. <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-obsesivo-compulsivo>

Paz, S. C. (2024). *Los 7 tipos de TOC más habituales: causas, síntomas y tratamiento*. Santiago CID. <https://santiagocidpsicologia.com/blog/ansiedad/tipos-de-toc/>

Penguinlibros. (2026). *Zerocalcare*. <https://www.penguinlibros.com/es/7095--zerocalcare>

Revolver Magazine. (2024). *Inside Black-Metal Comic Strip ‘Belzebubs’: “Calvin & Hobbes Meets Call of Cthulhu”*. <https://www.revolvermag.com/culture/inside-black-metal-comic-strip-belzebubs-calvin-hobbes-meets-call-cthulhu>

RTVE. (2025). *Elisabeth Karin Pavón: “Llegué a tener pánico a comer”*. <https://www.rtve.es/noticias/20220303/comic-anorexia-elisabeth-karin-pavon-comiendo-con-miedo>

THINK. (2025). *El impacto del arte en la forma que procesamos emociones*. <https://merida.anahuac.mx/think/arte-y-las-emociones>

Toribio y Boix. (2022). *Cómic y recuperación en salud mental*. SOM Salud Mental 360. <https://www.som360.org/es/monografico/arte-cultura-salud-mental/articulo/comic-recuperacion-salud-mental>

Listado de figuras

Figura 1 Roca, P. (2007). Portada de Arrugas. <https://www.amazon.es/Arrugas/>

Figura 2 Ahonen, JP. (2018). Portada de Belzebubs. <https://www.rafabasa.com/2019/03/29/belzebubs-estrenan-nuevo-single-y-video-para-el-tema-cathedrals-of-mourning/>

Figura 3 Ahonen, JP. (2018). Página de Belzebubs. <https://www.eslahoradelastratas.com/belzebubs/>

Figura 4 Mazzucchelli, D. (2009). Página de Asterios Polyp. https://elpais.com/cultura/2010/11/12/actualidad/1289516402_850215.html

Figura 5 Mazzucchelli, D. (2009). Viñeta de Asterios Polyp. <https://elemmental.com/2017/11/13/asterios-polyp-una-obra-maestra-del-comic/>

Figura 6 Tronche, É. (2024). Imágenes de Samuel. <https://serializados.com/samuel-un-dia-muere-la-infancia-para-que-viva-el-amor/>

Figura 7 Karin, E. (2022). Página de Comiendo con miedo. <https://www.tomosygrapap.com/borrador-resena-comiendo-con-miedo-lord-comiendo-con-miedo-5/>

Figura 8 Lubie, L. (2018). Portada de Cara o cruz. <https://www.amazon.es/CRUZ-CONVIVIENDO-TRANSTORNO-MENTAL-COLECCION/>

Figura 9 Rech, M (2016) [Zerocalcare]. Página de La profecía del armadillo. <https://www.amazon.es/profecia-del-armadillo/>

Figura 10 Lema, B (2023). Página de El cuerpo de cristo. https://www.lasexta.com/ahoraqueleo/libros/cuerpo-cristo-vinetas-cosidas-ma-no-hablar-enfermedades-mentales-padres-despreciables_

Figura 11 Gallardo, M & Gallardo, M. (2007). Portada de María y yo [Astiberri]. <https://www.astiberri.com/products/maria-y-yo/>

Figura 12 Cunningham, D. (2010). Página de Psychiatric Tales. <https://tallguywrites.livejournal.com/>

Figura 13 Balius, F & Pellejer, M (2018). Portada de Desmesura [Virus Editorial]. <https://viruseditorial.net/libreria/desmesura-4-ed/>

Figura 14 Tabla del estado del arte. Elaboración propia.

Figura 15 Primeros bocetos de SDE. Elaboración propia.

Figura 16 Análisis DAFO/CAME. Elaboración propia.

Figura 17 Prueba de impresión. Fotografía de elaboración propia.

Figura 18 Público objetivo. Elaboración propia.

Figura 19 Bocetos del rostro de los personajes. Elaboración propia.

Figura 20 Esquema de planteamiento de la historia. Elaboración propia.

Figura 21 Primer boceto de la portada. Elaboración propia.

Figura 22 Storyboard. Elaboración propia.

Figura 23 Estudio de color de Simón. Elaboración propia.

Figura 24 Guía para el uso del texto y color. Elaboración propia.

Figura 25 Del boceto a la ilustración final. Elaboración propia.

Figura 26 Mockups del producto final. Elaboración propia.

Figura 27 Pág 1 ilustrada del cómic. Elaboración propia.

Figura 28 Pág 5 ilustrada del cómic. Elaboración propia.

Figura 29 Pág 11 ilustrada del cómic. Elaboración propia.

Figura 30 Pág 12 ilustrada del cómic. Elaboración propia.

Figura 31 Pág 16 ilustrada del cómic. Elaboración propia.

Figura 32 Pág 19 ilustrada del cómic. Elaboración propia.



Figura 33. PORTADA DEL CÓMIC

Elaboración propia

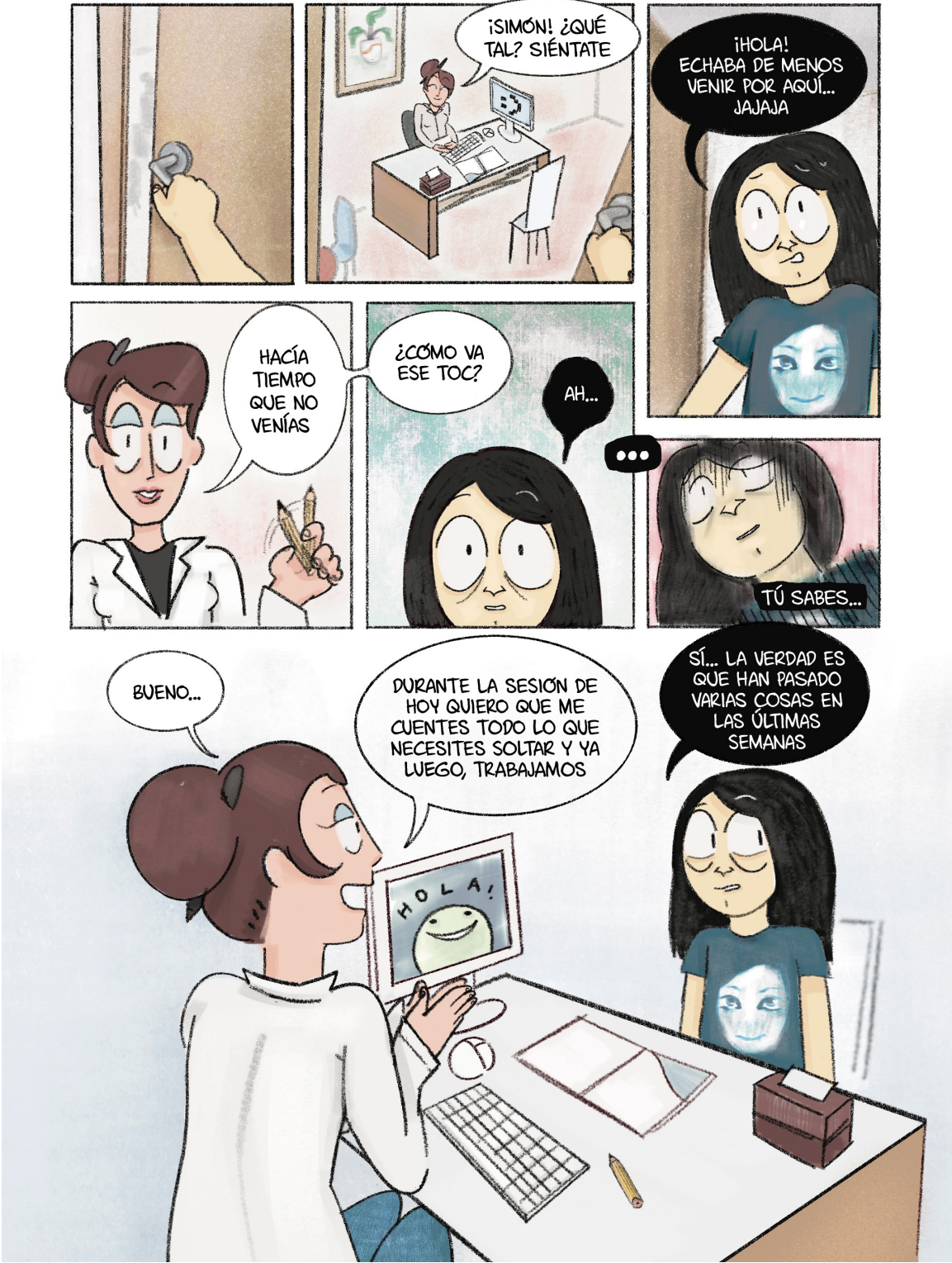


Figura 34. Página 1

Elaboración propia

Nota: en este Anexo sólo se incluyen las páginas ilustradas, pero en el producto final se incluyen páginas de cortesía para llegar a un total de caras aptas para impresión.

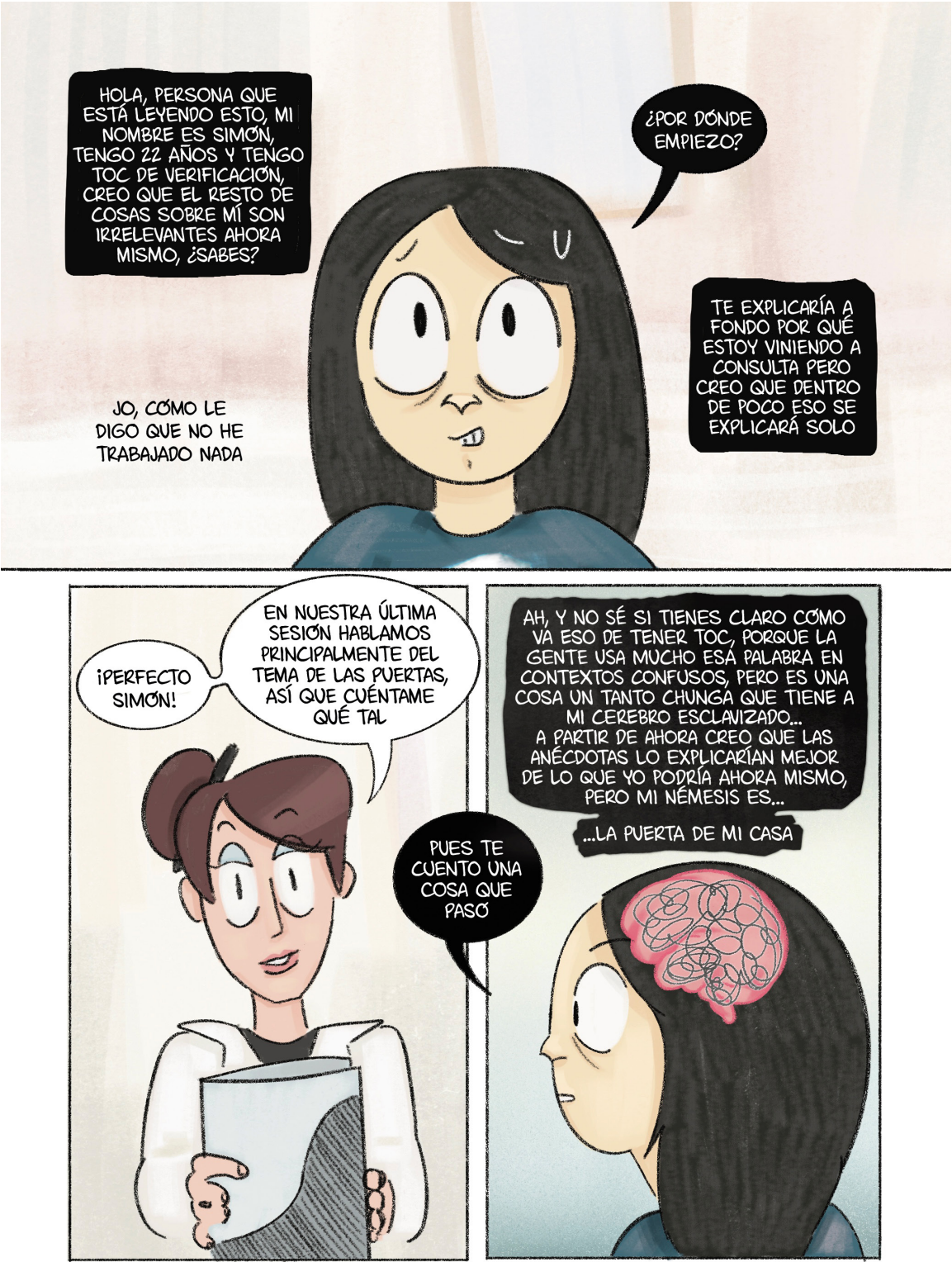


Figura 35. Página 2
Elaboración propia

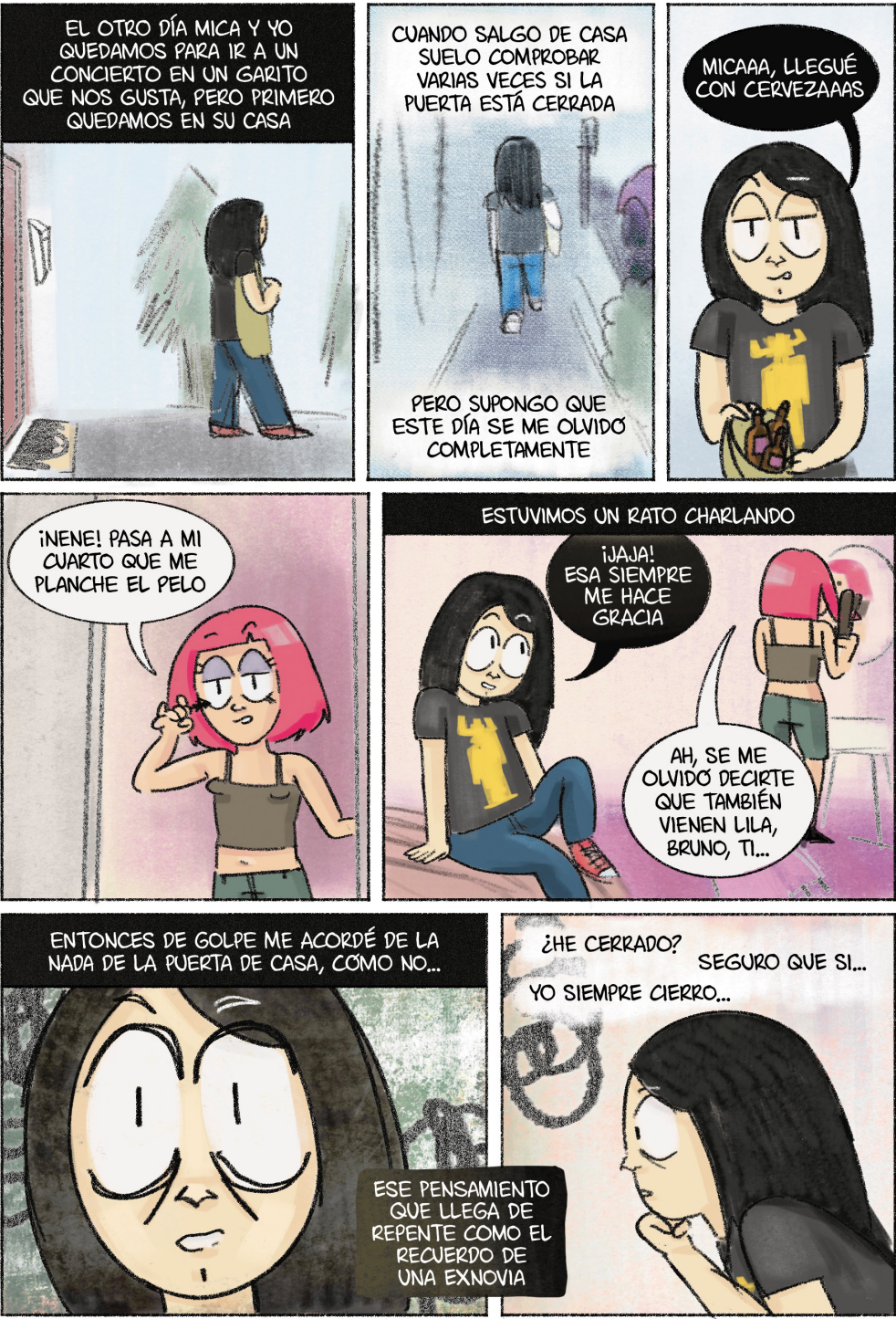


Figura 36. Página 3
Elaboración propia

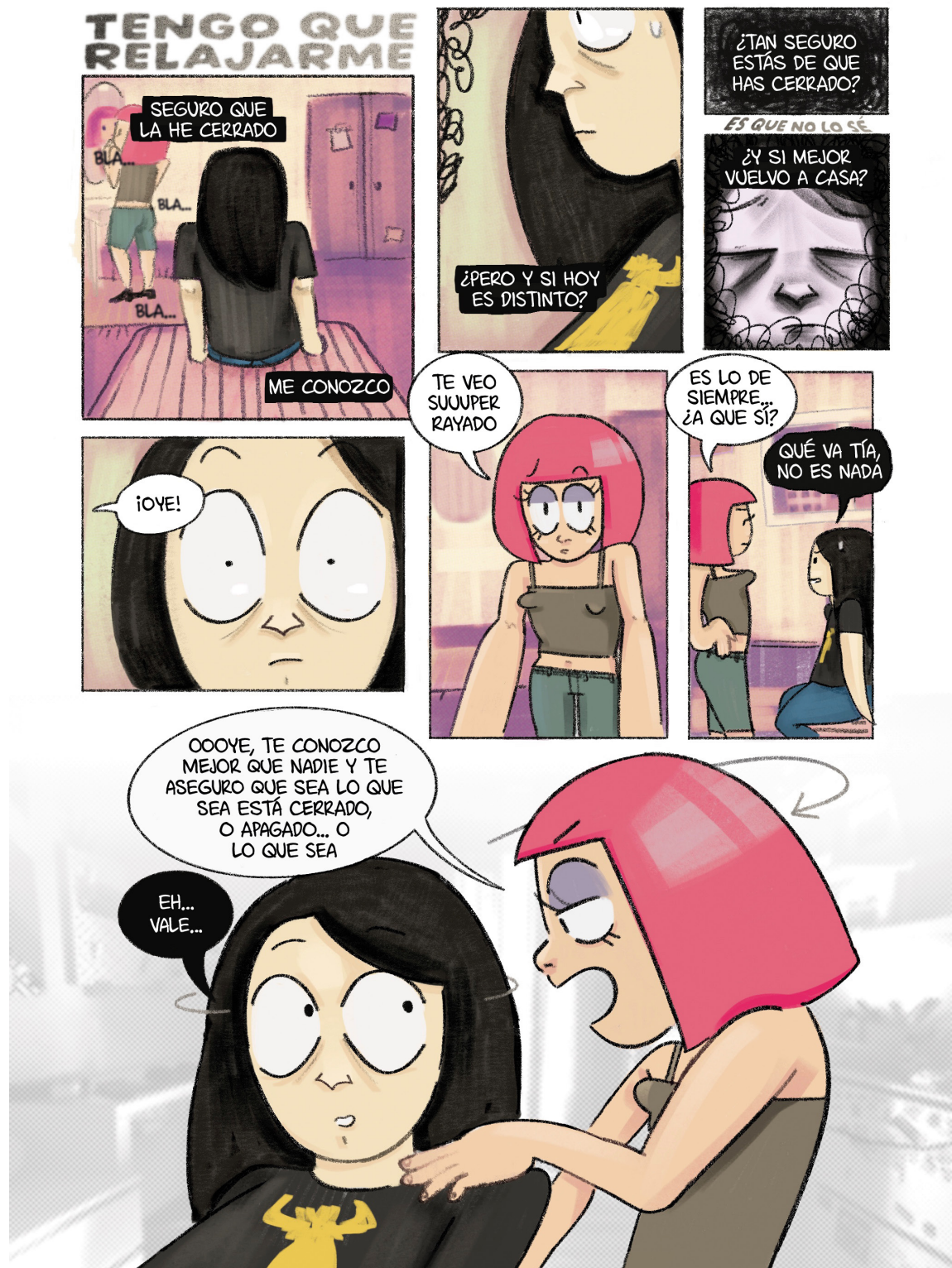


Figura 37. Página 4
Elaboración propia

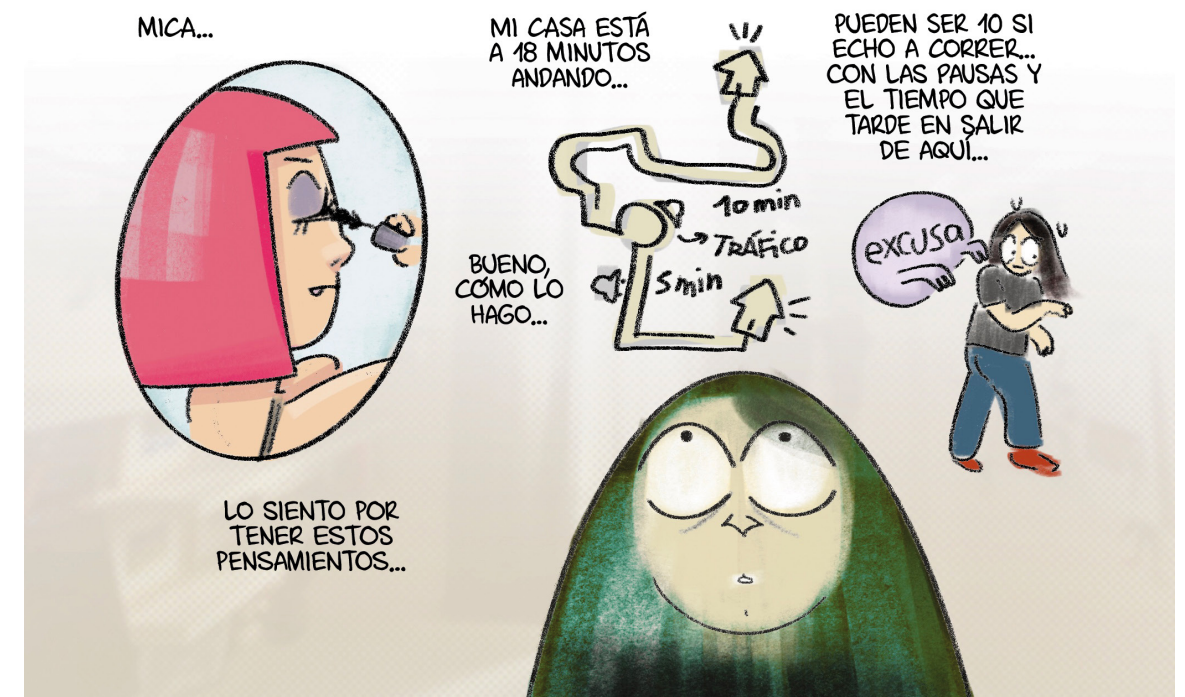


Figura 38. Página 5
Elaboración propia



Figura 39. Página 6
Elaboración propia

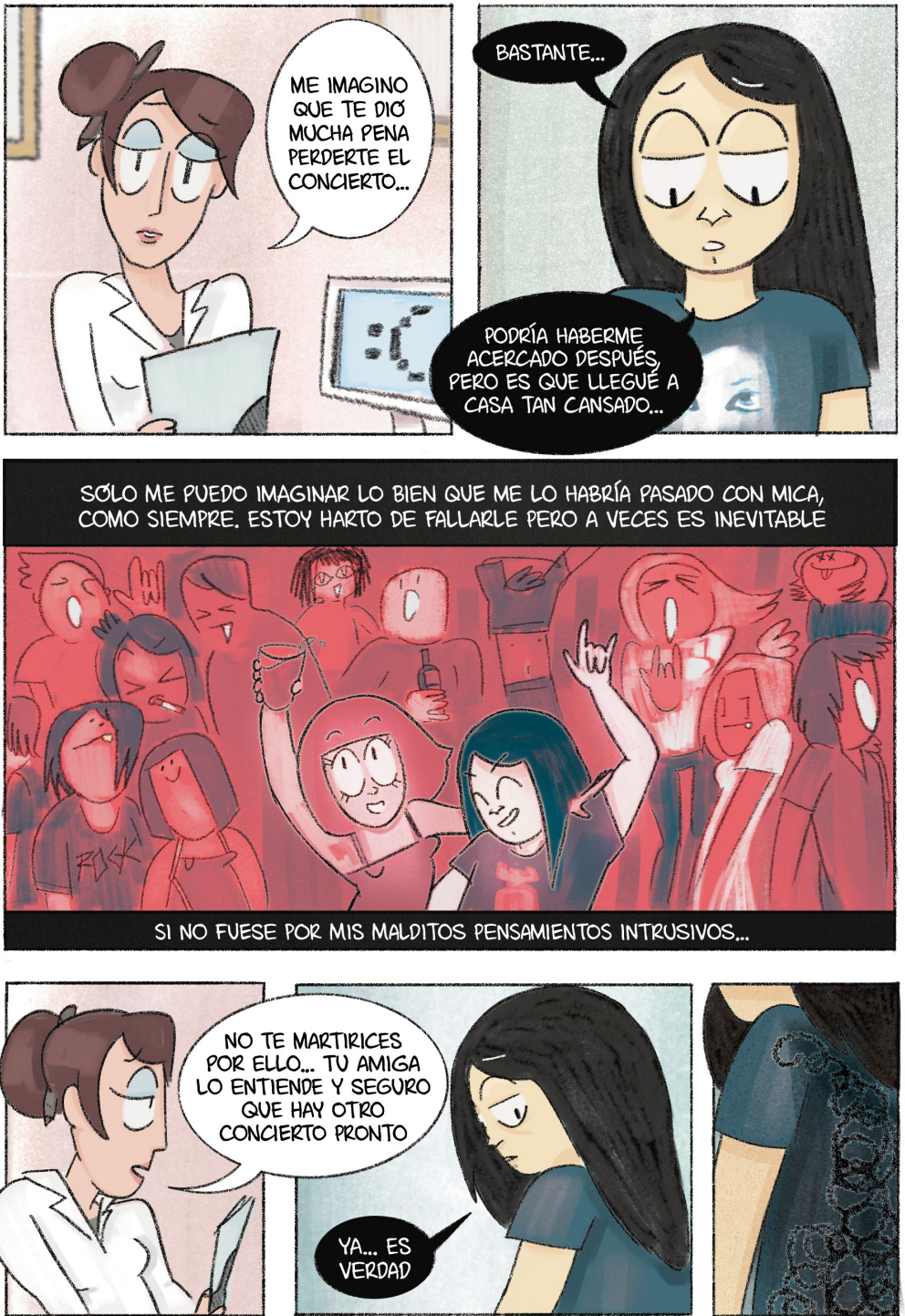


Figura 40. Página 7
Elaboración propia



Figura 41. Página 8
Elaboración propia

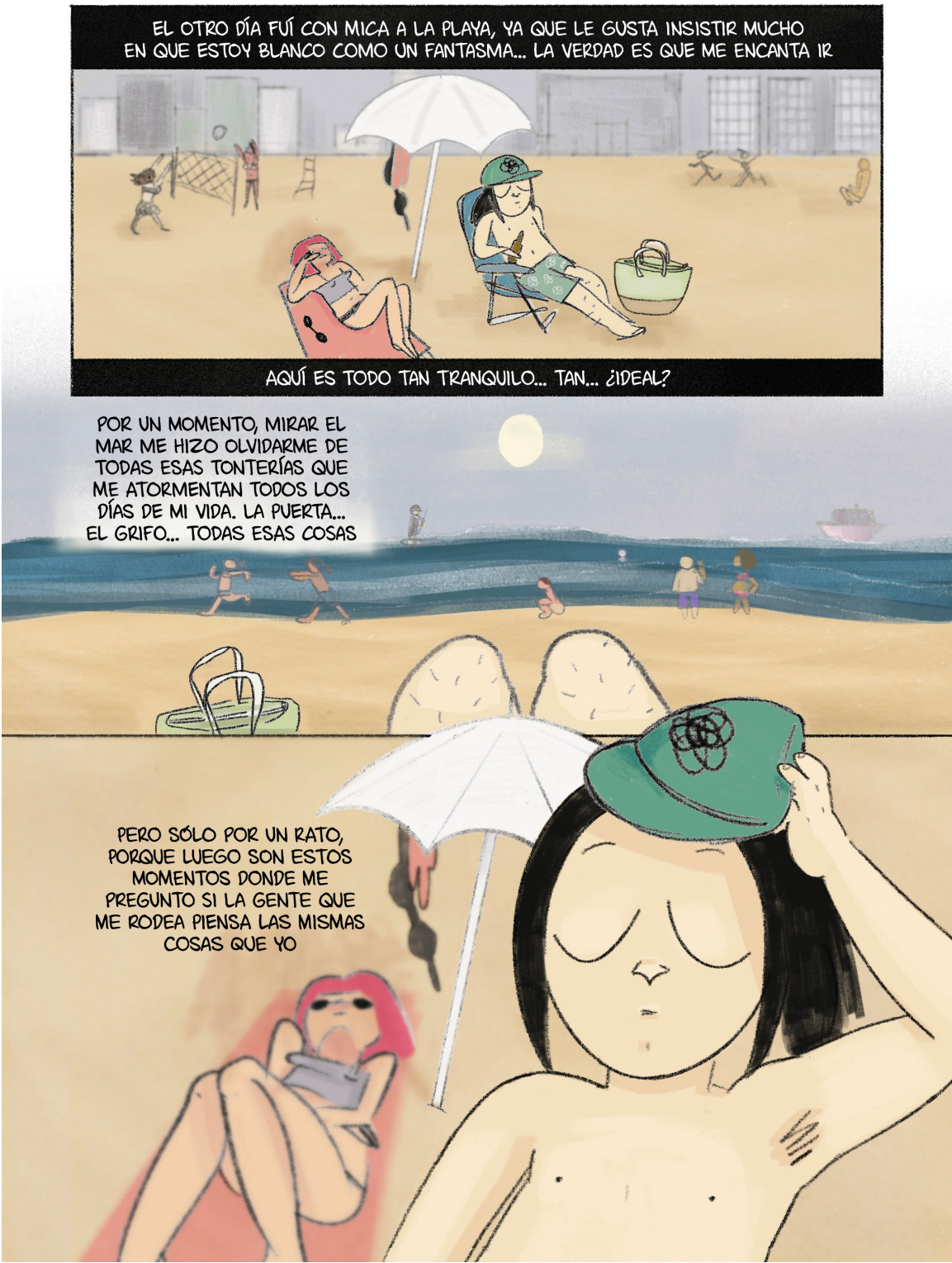


Figura 42. Página 9
Elaboración propia



Figura 43. Página 10
Elaboración propia



Figura 44. Página 11
Elaboración propia



Figura 45. Página 12
Elaboración propia

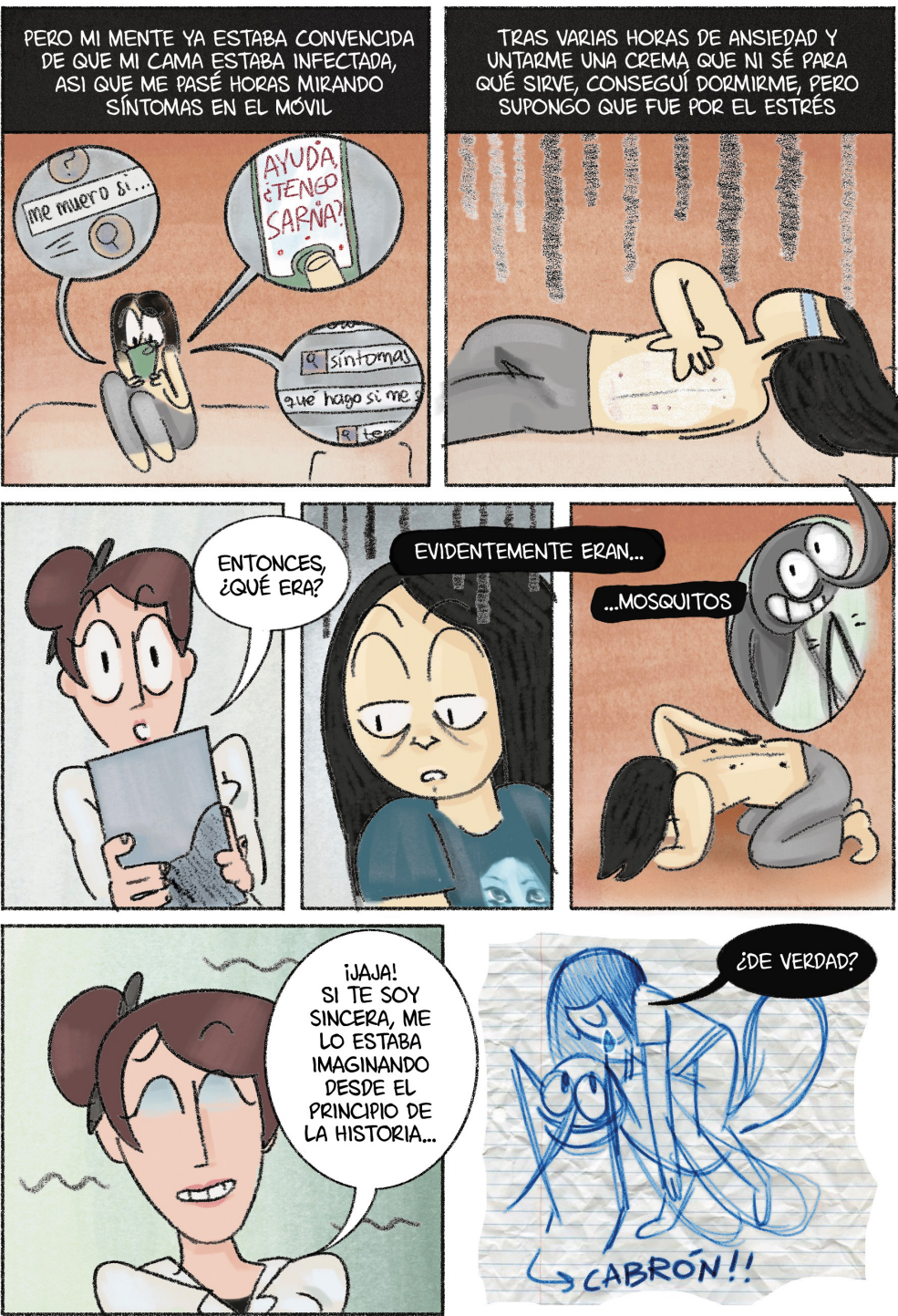


Figura 46. Página 13
Elaboración propia



Figura 47. Página 14
Elaboración propia



Figura 48. Página 15
Elaboración propia

CUANDO EMPECÉ A VENIR A TERAPIA, RAMONA ME DIJO QUE PERSONOLIZARA MI TOC Y QUE LE DIESE UNA FORMA QUE PUDIESE VISUALIZAR



AL PRINCIPIO ERA PEQUEÑO, Y NO MOLESTABA TANTO



ESO ERA SOLO AL PRINCIPIO, SUPONGO



Figura 49. Página 16
Elaboración propia



Figura 50. Página 17
Elaboración propia

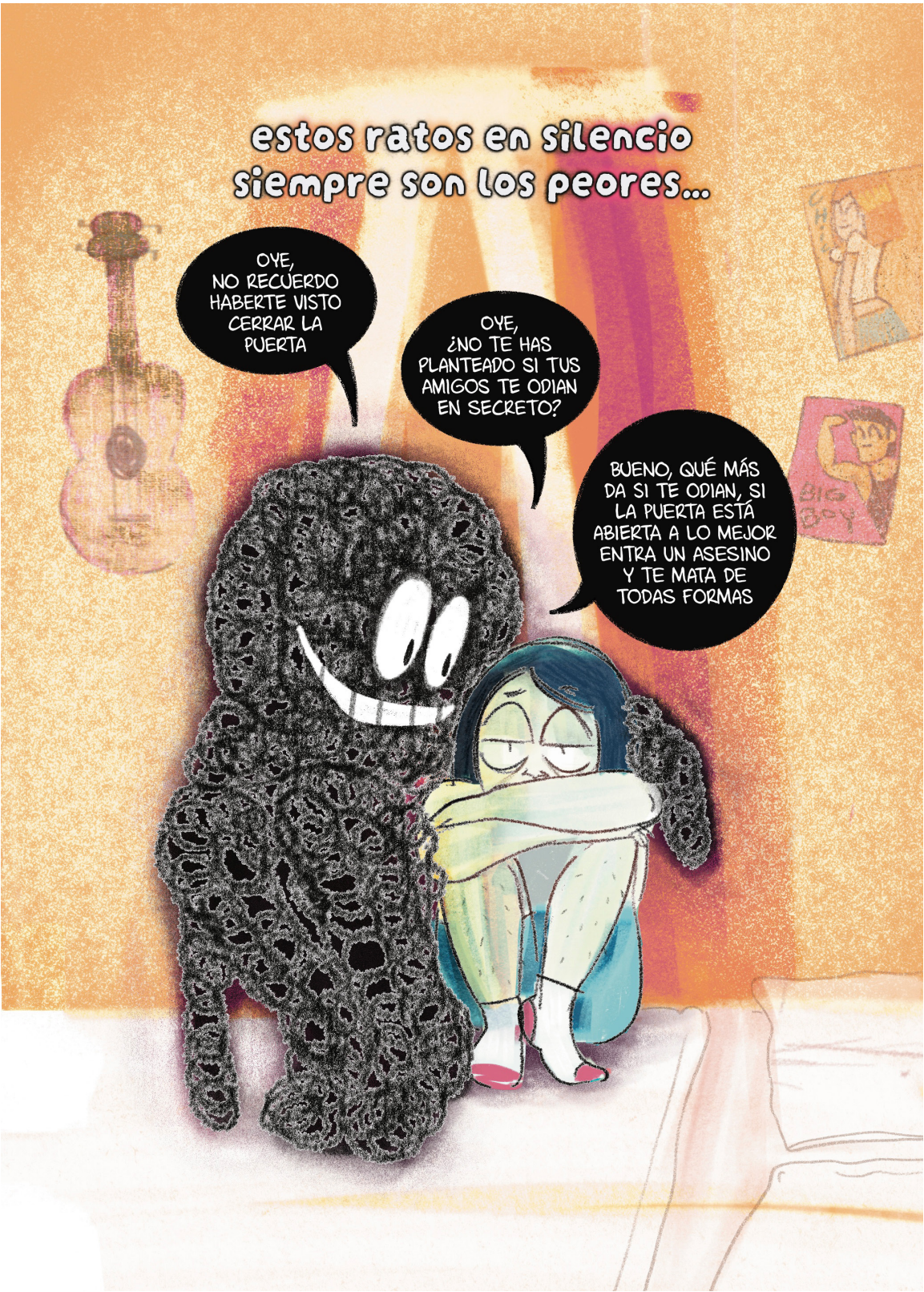


Figura 51. Página 18
Elaboración propia



Figura 52. Página 19
Elaboración propia

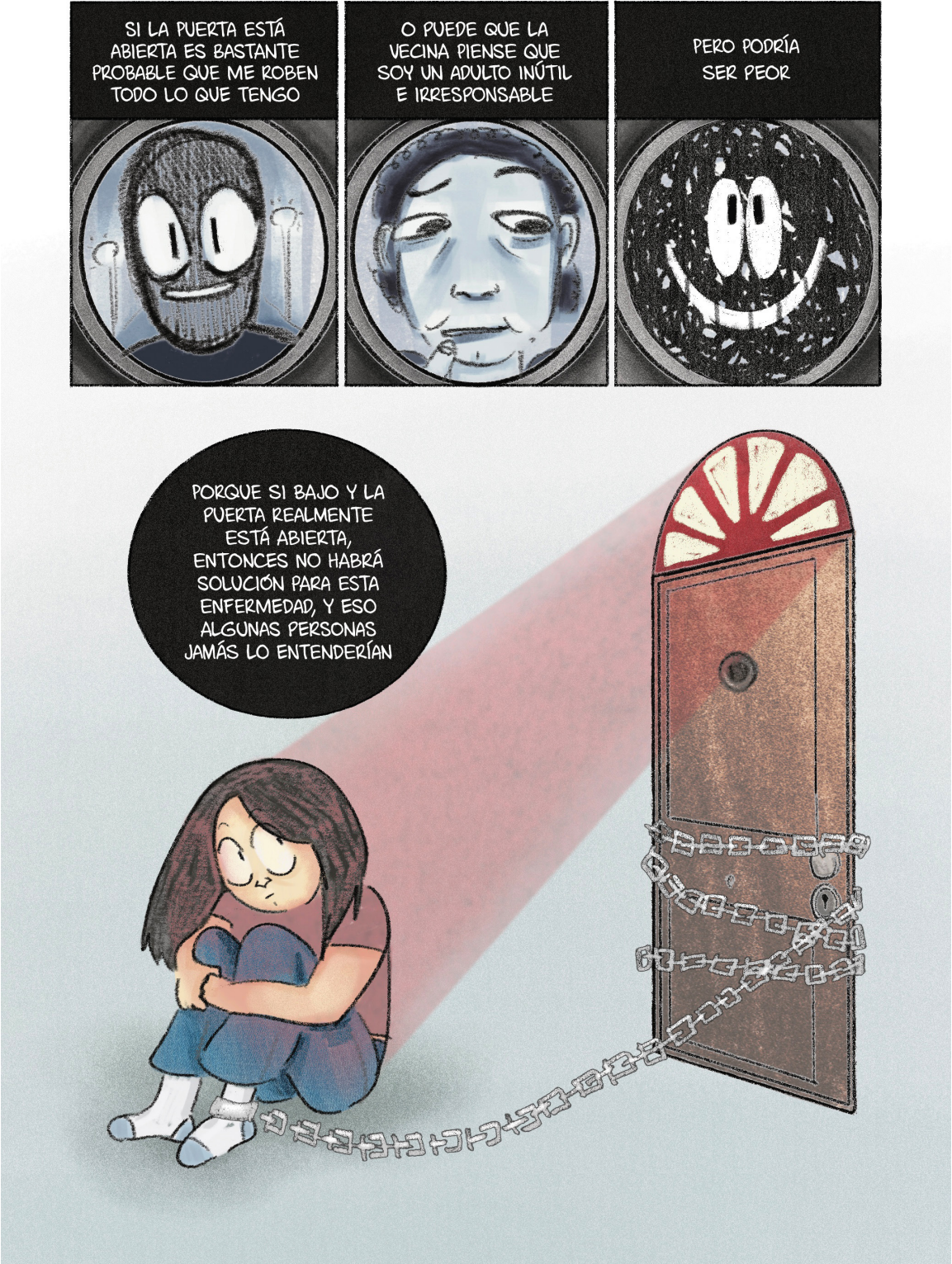


Figura 53. Página 20
Elaboración propia



TOTAL, SOBRE AQUELLA TARDE...

Figura 54. Página 21
Elaboración propia



Figura 55. Página 22
Elaboración propia

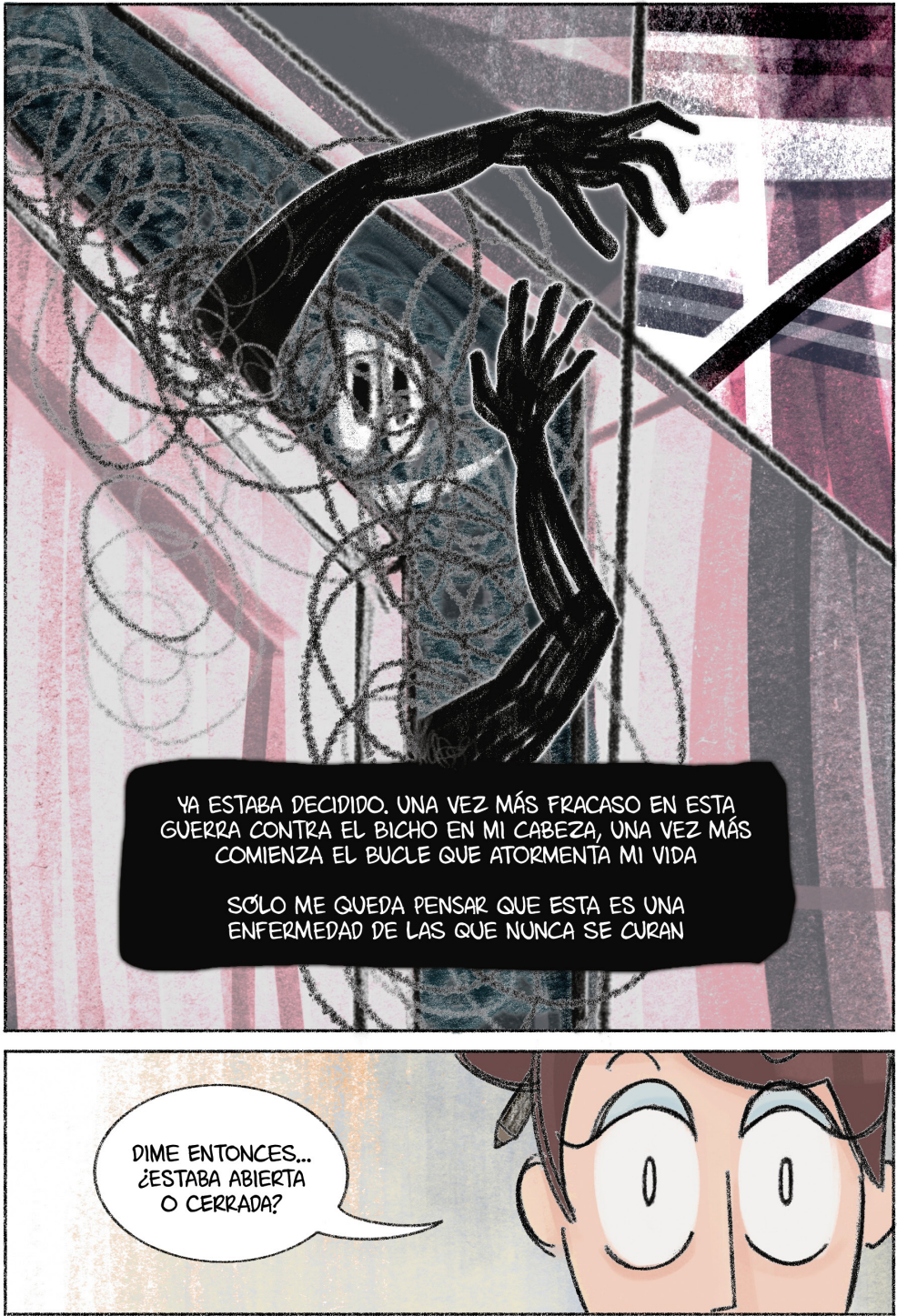


Figura 56. Página 23
Elaboración propia



Figura 57. Página 24
Elaboración propia

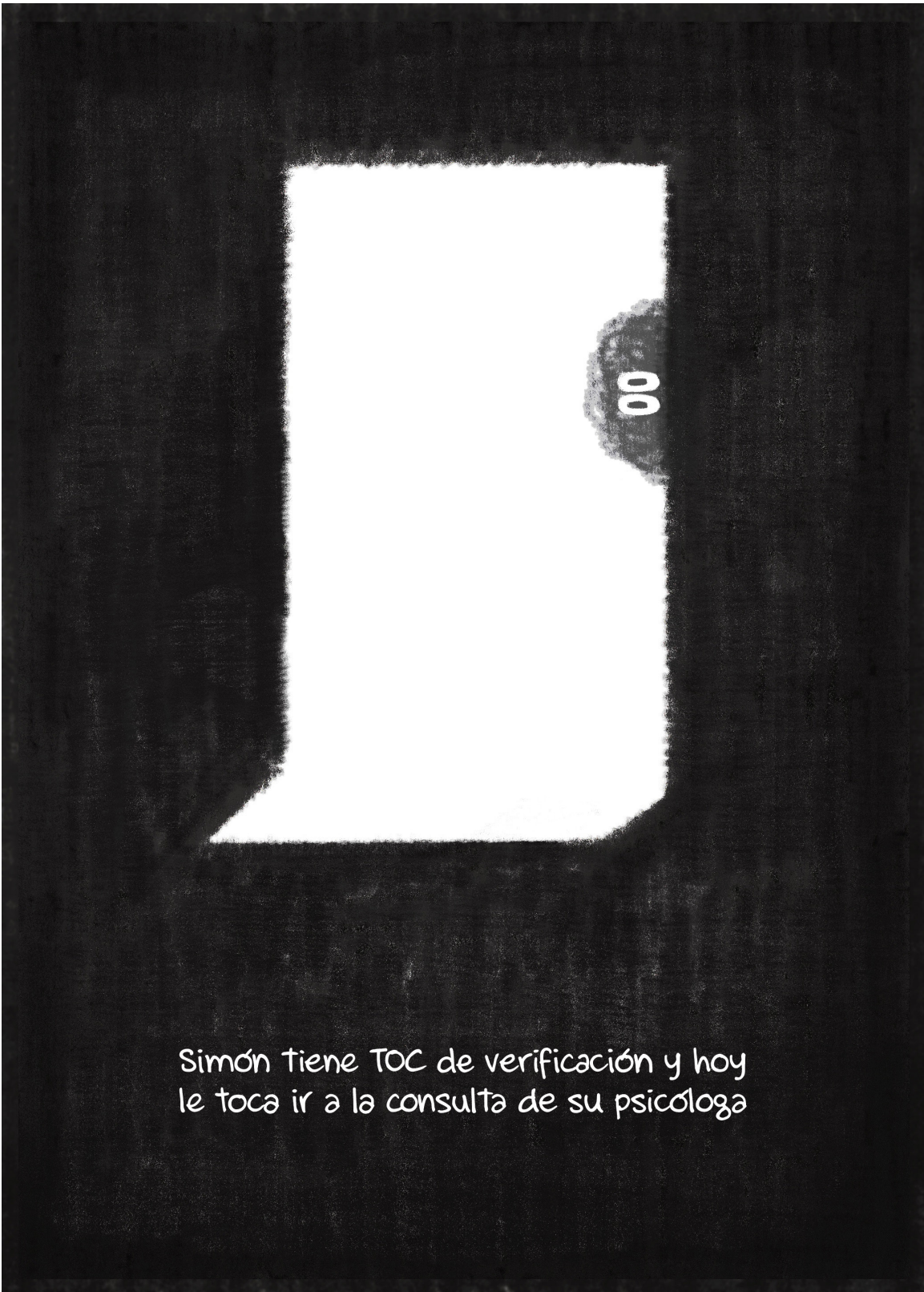


Figura 58. CONTRAPORTADA DEL CÓMIC
Elaboración propia

SALIDA DE EMERGENCIA

El objetivo de este trabajo de fin de grado es desarrollar y materializar un cómic one-shot basado en la experiencia de un adulto que sufre TOC de verificación o de comprobación. La razón por la cual se ha decidido utilizar el cómic como medio ilustrativo, es por su sencillez a la hora de contar una historia visual y para crear un juego interesante con las viñetas. El Trastorno Obsesivo Compulsivo es una condición de salud mental silenciosa que afecta a muchísimas personas, pero al mismo tiempo una de la que se tienen muchos prejuicios o ideas falsas. El TOC de verificación es un tipo concreto que crea en la persona una ansiedad o duda constante relacionada con la necesidad imperiosa de comprobarlo todo, como pueden ser los electrodomésticos de la casa.

El objetivo principal de la creación de esta historieta es transmitir un gran sentimiento de inquietud en el lector y representar mediante un estilo de dibujo, de personaje y de escenarios turbios y oscuros, los sentimientos que el protagonista de nuestra historia, Simón, puede llegar a sentir. Para llegar a un resultado óptimo, se ha realizado un estudio de diferentes cómics de diversos autores, en los que se observan diferentes composiciones o maneras de utilizar el espacio de las viñetas. El resultado es "Salida de emergencia", un cómic de 24 páginas one-shot ilustrado digitalmente y apto para mayores de 16 años.

Nota: Las anécdotas y vivencias que ocurren en el cómic son experiencias reales de la autora.



Diseño editorial y Concienciación. Propuesta de cómic sobre el Trastorno Obsesivo Compulsivo. Salida de emergencia.

Sandra López
Sara Bailén Martínez

Diseño gráfico

esada