



La prevención del acoso sexual en el ámbito universitario: ejemplo práctico en la UMH
Raquel Celdrán Escario

Tutor/a: Jose Antonio Hinojos Morales

TFG

**La prevención del acoso sexual en el ámbito
universitario: ejemplo práctico en la UMH**

Raquel Celdrán Escario

Tutor/a: Jose Antonio Hinojos Morales

2025_2026

MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS

TFG

RESUMEN

Este proyecto interdisciplinar que une las carreras de Derecho y Bellas Artes se centra en la creación de un cómic lustrado titulado Zona Roja donde se muestran distintas formas de conductas discriminatorias sexistas en el ámbito universitario recogidas en el actual Protocolo de Acción contra el Acoso Sexual de la Universidad Miguel Hernández.

A través de tres historias ficticias se busca identificar e informar sobre los distintos tipos de conductas discriminatorias sexistas.

PALABRAS CLAVE

Cómic, ilustración digital, interdisciplinar, prevención, conductas sexistas

ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	5
2. REFERENTES	7
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	10
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	13
5. RESULTADOS	22
6. BIBLIOGRAFÍA	46

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1. Propuesta

El presente Trabajo de Final de Grado, que lleva por título *La prevención del acoso sexual en el ámbito universitario: ejemplo práctico en la UMH*, presenta un formato Interdisciplinar en el que se combinan la investigación jurídica sobre el actual *Protocolo para la Prevención y Actuación ante Situaciones de Acoso Sexual, Acoso por Razón de Sexo o por Orientación Sexual* de la Universidad Miguel Hernández de Elche por parte de las alumnas Ania Amorós Almendros y Amanda María Cruz Berna, del Grado de Derecho; y la creación de un cómic ilustrado para la visibilidad, divulgación y concienciación de dicha investigación, diseñado por las estudiantes Raquel Celdrán Escario y Alba Diego Bañón, del Grado de Bellas Artes.

A nivel práctico, se procede a realizar un cómic, titulado *Zona Roja*, que muestra, por medio de tres historias ficticias, ejemplos de diferentes casos de conductas discriminatorias sexistas y cómo saber detectarlas; recogidas en el *Protocolo de Acción contra el Acoso Sexual* de la Universidad Miguel Hernández.

Posteriormente, a modo de extensión del proyecto, se lleva a cabo una campaña de difusión junto a la Unidad de Igualdad durante el curso lectivo 2025-2026, para la divulgación del proyecto práctico y teórico por los distintos campus que integran la Universidad Miguel Hernández de Elche, es decir, San Juan, Orihuela Salesas y Desamparados, Altea, y Elche.

Asimismo, el formato que empleamos para la creación del cómic está pensado para la futura adaptación a diferentes formatos, debido a que, a medio y largo plazo, se contempla la posibilidad de ampliar su alcance mediante nuevas acciones, como la difusión a través de cartelería o campañas de concienciación en redes sociales u otros formatos digitales.

1.2. Objetivos

- **Interpretar** de forma visual a través de un cómic ilustrado diversas formas de acoso sexual descritas en el *Protocolo de Acción contra el Acoso Sexual* de la Universidad Miguel Hernández; adaptándolos a un formato narrativo accesible y comprensible para el lector.
- **Facilitar** la divulgación del *Protocolo de Acción contra el Acoso Sexual* mediante un formato alternativo que pueda llegar a una audiencia más amplia. denunciar en un espacio seguro.
- **Divulgar** el *Protocolo de Acción contra el Acoso Sexual* de la Universidad Miguel Hernández mediante un formato alternativo con la intencionalidad de alentar al estudiantado que haya sufrido o presenciado una situación de acoso sexual a denunciar en un espacio seguro.
- **Desarrollar** un lenguaje gráfico personal y contemporáneo que conecte con nuestro público objetivo (el estudiantado universitario)
- **Aprender** a aplicar técnicas propias del cómic (dinamismo visual, encuadre, composición, color...), aplicadas a un proyecto artístico con una carga legislativa, jurídica y protocolaria en contra de la discriminación sexista como herramienta de comunicación, para producir un impacto social.
- **Trabajar** de forma colaborativa entre disciplinas académicas para generar nuevas ideas y crear un proyecto en común.

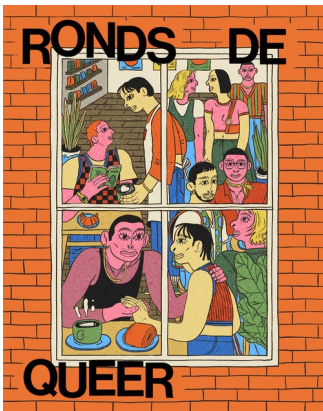


Fig. 1. *Fooding*. 2024. Irina Selaru. Ilustración realizada para un artículo sobre LGBTQ+ en la revista belga Fooding.



Fig. 2. *Estados de ánimo*. 2024. Irina Selaru. Ilustración digital



Fig. 3. *Gone birbing*. 2024. Min Heo. Ilustración digital



Fig. 4. *Cooking Education*. 2020. Min Heo. Ilustración para la revista New York Times Kids China

2. REFERENTES

2.1. Irina Selaru

Ilustradora y artista visual rumana afincada en Londres, Reino Unido. El trabajo de Irina Selaru destaca por un estilo limpio, colorido y expresivo, muy relacionado con la ilustración editorial. Sus historias están basadas en experiencias personales, donde los personajes aparecen en situaciones cotidianas, empleando un toque cómico.

Su estilo se ve muy influenciado por ilustradores como Min Heo, Aysha Tengiz y, en especial, el rumano Eugen Taru, conocido por capturar la expresividad de sus personajes.

Hemos elegido a Selaru como referente formal porque tanto su estilo visual como el nuestro comparten elementos muy específicos. Los ojos en forma de estrella, los peinados con formas y reflejos marcados y las proporciones exageradas de los personajes, son un claro ejemplo de ello.

2.2. Min Heo

Min heo es una artista coreana-estadounidense que trabaja desde el Área de la Bahía, California. Su trabajo se especializa en ilustración, cómic y gifs animados de la vida cotidiana que exploran el color y la espacialidad a través de composiciones, personajes y perspectivas con un toque de humor. Su trabajo parte primeramente de un medio analógico (su cuaderno de bocetos) para más tarde trabajar de forma digital; de esta forma mantiene una plasticidad en la línea que la caracteriza.

Esta ilustradora nos sirve para entender de qué forma podemos obtener un tratamiento orgánico de las perspectivas en nuestro cómic, así como el trabajo de una línea imperfecta y unos volúmenes interesantes aplicados tanto a personajes como al espacio dentro de nuestro proyecto.



Fig. 5. Ilustración perteneciente al cómic 7 VISIONS. 2020. Gary Tsang



Fig. 6. Ilustración perteneciente al cómic 7 VISIONS. 2020. Gary Tsang



Fig. 7. Ilustración perteneciente a la novela gráfica *The Magic Fish*. 2020. Trung Le Nguyen



Fig. 8. Ilustración perteneciente a la novela gráfica *The Magic Fish*. 2020. Trung Le Nguyen

2.3. Gary Tsang

Gary Tsang es un ilustrador, diseñador gráfico y director de arte independiente nacido en Hangzhou, China. Su trabajo, enfocado en la diversidad cultural y la identidad *queer* en Asia Oriental se caracteriza por un estilo minimalista donde el uso del color está estrechamente ligado con la técnica serigráfica. En sus composiciones, Tsang utiliza tintas planas con colores primarios, los cuales combina y superpone para generar una sensación de impresión manual.

Este uso de una paleta reducida de colores y su aplicación en forma de capas superpuestas que se combinan para generar distintas tonalidades, nos vale como referente técnico en nuestro proyecto.

2.4. Trung Le Nguyen

Trung Le Nguyen, más conocido como Trungles, es un ilustrador y escritor de novela gráfica, nacido en 1990 en un campo de refugiados de Palawan, Filipinas. En 1992, emigró a Estados Unidos con su familia y creció en Minnesota. Nguyen es conocido principalmente por su novela gráfica *The Magic Fish* (2020). Una novela semi autobiográfica en donde Nguyen trata temas asociados con la migración y la sexualidad, todo ello mezclado bajo mundos de fantasía y hadas, con un estilo influenciado por el manga *shōjo*.

Tomamos como referencia, tanto la distribución de viñetas como la de diálogos que aparecen en la novela *The Magic Fish*. Nguyen crea un diseño fluido de viñeteado, intercalando ilustraciones sin bordes que se disuelven en el fondo, como si la historia flotara entre las viñetas, las cuales se distribuyen por las páginas sin seguir una cuadrícula estrictamente ordenada. A su vez, los diálogos están conectados y fluyen por la página, creando mayor dinamismo y movimiento, guiando el ojo del espectador para favorecer la lectura de la historia.

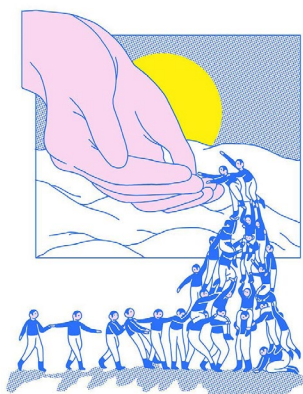


Fig. 9. Ilustración perteneciente al cómic ilustrado *VISIONS*. 2018. Evan M. Cohen

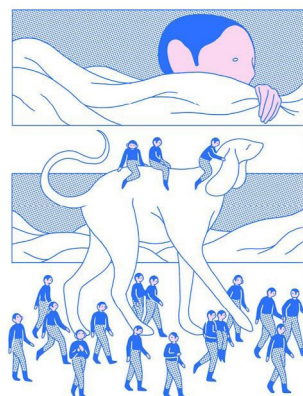


Fig. 10. Ilustración perteneciente al cómic ilustrado *VISIONS*. 2018. Evan M. Cohen



Fig. 11. Ilustración perteneciente al cómic ilustrado *VISIONS*. 2018. Evan M. Cohen

2.5. Evan M. Cohen

Evan M. Cohen es un renombrado ilustrador, autor de cómic y animador residente en el Medio Oeste de los Estados Unidos. Actualmente, es el encargado de ilustración para *Hudson Valley Brewery*, una fábrica de cerveza ubicada en Nueva York para la cual diseña las etiquetas del embotellado, el merchandising, la cartelería, etc. Su trabajo se caracteriza por su sencillez visual y de lectura que, al mismo tiempo, explora un universo poético e introspectivo.

En este caso, Evan M. Cohen nos sirve como referencia, específicamente por su cómic *Visions*, para prácticamente todos los aspectos de nuestro proyecto. Nos proporciona ejemplo para entender cómo conseguir una lectura rápida y sencilla gracias a la distribución de página, además de servirnos como inspiración para la paleta cromática y la aplicación del color con textura.



3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El presente trabajo se lleva a cabo a través de unas prácticas realizadas en la Cátedra Clínica Jurídica de la UMH, en colaboración con la Unidad de Igualdad de la UMH, pasando por un proceso de trabajo-aprendizaje-servicio que promueve el aprendizaje activo del alumnado mediante la participación en experiencias de servicio comunitario; permitiéndonos interactuar directamente en un entorno de trabajo real y adaptándonos a contextos distintos al académico.

A su vez, este proyecto presenta un formato TFGi o Trabajo de Fin de Grado Interdisciplinar que une los grados de Derecho y Bellas Artes. La interdisciplinariedad del trabajo pretende fomentar un sistema de colaboración entre diferentes grados, creando así proyectos que unan distintas disciplinas.

El proyecto global está constituido por un total de 4 capítulos. En el primer capítulo se analiza la problemática del acoso sexual en las universidades, centrándose, más concretamente, en la situación específica de acoso sexual en la UMH, así como sus protocolos de actuación.

El segundo capítulo profundiza en el análisis de las distintas formas de acoso, diferenciándolo de conceptos semejantes como la coacción, e incluyendo una breve mención al acoso laboral y penal.

El tercer capítulo examina la actual situación universitaria en relación al acoso sexual a partir de noticias recientes y encuestas realizadas por la Delegación de Gobierno Contra la Violencia de Género.

El cuarto y último capítulo constituye el desarrollo de campaña de difusión llevada a cabo a través de la realización de un cómic ilustrado (el cual argumentamos detalladamente más adelante en la justificación de la propuesta), cuya parte práctica de diseño corresponde a las alumnas del Grado de Bellas Artes. Posteriormente, la difusión de la campaña en la que se da a conocer el *Protocolo para la Prevención y Actuación ante Situaciones de Acoso Sexual, Acoso por Razón de Sexo o por Orientación Sexual* de la UMH, será llevada a cabo por todas las integrantes de este TFGi durante el curso 2025-2026.

Según el artículo 2 de la Directiva 2002/73/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de septiembre de 2002; de la misma manera que se recoge en

el *Protocolo para la Prevención y Actuación ante Situaciones de Acoso Sexual, Acoso por Razón de Sexo o por Orientación Sexual* de la Universidad Miguel Hernández de Elche; se entiende por acoso sexual:

La situación en que se produce cualquier comportamiento verbal, no verbal o físico no deseado de índole sexual con el propósito o el efecto de atentar contra la dignidad de una persona, en particular cuando se crea un entorno intimidatorio, hostil, degradante, humillante u ofensivo.

Habitualmente, estas situaciones son parte de nuestro entorno, y solemos normalizarlas o no detectarlas cuando nos ocurren. La problemática surge debido a que un gran índice de personas todavía desconoce qué situaciones pueden considerarse acoso o cómo actuar cuando ocurre. Pese a que existen protocolos de actuación elaborados por diferentes entidades, incluidas las universidades; estos documentos a menudo están escritos con un lenguaje técnico o jurídico que dificulta su comprensión a personas que no están familiarizadas con los términos.

Sin embargo, este proyecto no pretende sustituir al protocolo oficial, sino complementarlo con el objetivo de dar una mayor accesibilidad al estudiantado. Para ello, realizamos un cómic ilustrado a través de tres historias basadas en casos reales de acoso sexual en el ámbito universitario. Estas historias están protagonizadas por cuatro personajes principales: Bárbara, una figura reivindicativa y firme ante las injusticias; Valeria, una víctima de acoso y posterior difusión no consentida de una fotografía íntima falsa; Alba, una joven retraída que vive una situación de acoso por parte de un profesor; y Nico, un compañero que actúa como figura de apoyo frente a la situación que están viviendo sus amigas. Estas figuras sirven de ejemplo para entender diferentes experiencias relacionadas con el acoso y distintas reacciones que se pueden generar ante situaciones complejas a nivel emocional, ayudando a la identificación de aquellos comportamientos que son considerados discriminatorios y que no siempre se muestran de forma evidente. Además, facilitamos al final del cómic el contacto de la Unidad de Igualdad para las personas que estén experimentando o hayan presenciado alguna situación similar a las expuestas.

A lo largo de nuestra formación en el Grado de Bellas Artes hemos desarrollado diferentes competencias que ponemos en práctica en la creación de este proyecto; tales como la construcción de una narrativa

visual que engloba el diseño de personajes, la ilustración digital y maquetación aplicada al cómic, junto con técnicas de color, dinamismo y composición. Hacemos uso de estos conocimientos para apostar por un diseño fresco y juvenil que se aleja de los códigos formales e institucionales con el fin de establecer un diálogo horizontal con el estudiantado universitario.

Si bien es cierto que trabajamos el formato cómic, el tratamiento de la narrativa visual y la estructura dista mucho del cómic convencional. Nos alejamos de páginas recargadas con secuencias de viñetas con una cuadrícula rígida, para tratar la totalidad de la página como un espacio narrativo sin límites establecidos. Este tipo de composición nos permite crear una historia con estructuras cambiantes que dotan de un alto nivel de dinamismo al proyecto. Esto, acompañado del uso de formas orgánicas y perspectivas exageradas que juegan con las proporciones, tanto de los personajes como del entorno, producen una experiencia inesperada y entretenida para el lector. A su vez, esto contrasta con el uso de una paleta cromática reducida, la cual armoniza y unifica la totalidad del cómic.

Asimismo, aunque el formato sea el cómic en su totalidad, la mayoría de páginas están pensadas para que, de forma independiente, puedan funcionar expandiéndose a diferentes formatos como cartelería, mupis, publicaciones en redes sociales o como material de apoyo explicativo para formaciones y charlas de concienciación contra la violencia sexual.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

En la fase de producción del proyecto presentamos los procesos específicos para el desarrollo conceptual y plástico del cómic ilustrado, que separamos en las siguientes fases:

4.1. Creación del guión y Storyboard

Nuestro proyecto comienza por la creación de un guión escrito que plantea el desarrollo conceptual y flujo narrativo para las tres principales historias que se narran en el cómic. Exponemos, a su vez, un ejemplo de las primeras propuestas de diálogo entre los personajes.

PROFESOR - ALUMNA

- Empieza el curso. En esta asignatura el profesor es torón y demandado cercano a ciertas alumnas.
- Hace comentarios / chistes salidos de tono que los alumnos le rien.
- En una duda en clase ella levanta la mano, el profesor va a corregir. Él le dice, señalándole de los hombros por detrás: "Esta asignatura no es tu punto fuerte. pero no te preocupes, que eres muy inteligente y sabes que hay otras formas para aprobarla. Cuando quieras tenemos una tutoría y te explico."
- Al tiempo ella empieza ir a esta clase. Sus notas bajan. (Ella les pone excusas a sus amigos (estoy mala, me pasaron estos apuntes?.....))
- El profesor le dice de tener una tutoría.

TUTORÍA:

- Él: "Ambos sabemos que esta asignatura no te da bien.... tú dime qué nota y nos y ya lo hablamos."
- Ella: "Bueno... es que esta asignatura nunca o me había dado mal. siempre me salido buenos notas y no sé que me está pasando este curso.... supongo que la nota que me merezca".
- Él: "De primeras estás suspendida.... Pero como bien te dije, dependiendo de qué trabajos estás dispuesta a hacer puedes tener una nota u otra... puede ser un 5, un 7, un 10... (Mientras le toca la piedra)

Fig. 12. ejemplo de creación de guión y diálogo de los personajes, perteneciente al tercer microrrelato

Una vez realizado este primer paso introductorio de guionización, comenzamos con la parte visual del trabajo. En este apartado presentamos el *storyboard*, que une los primeros esbozos, planteamientos de organización visual del viñetado y anotaciones que nos ayudan a configurar una historia ordenada y que mantenga un flujo narrativo y visual comprensible. Asimismo, en este paso introducimos una idea de portada (aunque todavía no estaba claro el título), además de la contraportada y una página final destinada a presentar la información de contacto de la Unidad de Igualdad. Todo esto queda englobado en el *storyboard*, que equivale a la maquetación del orden de lectura.

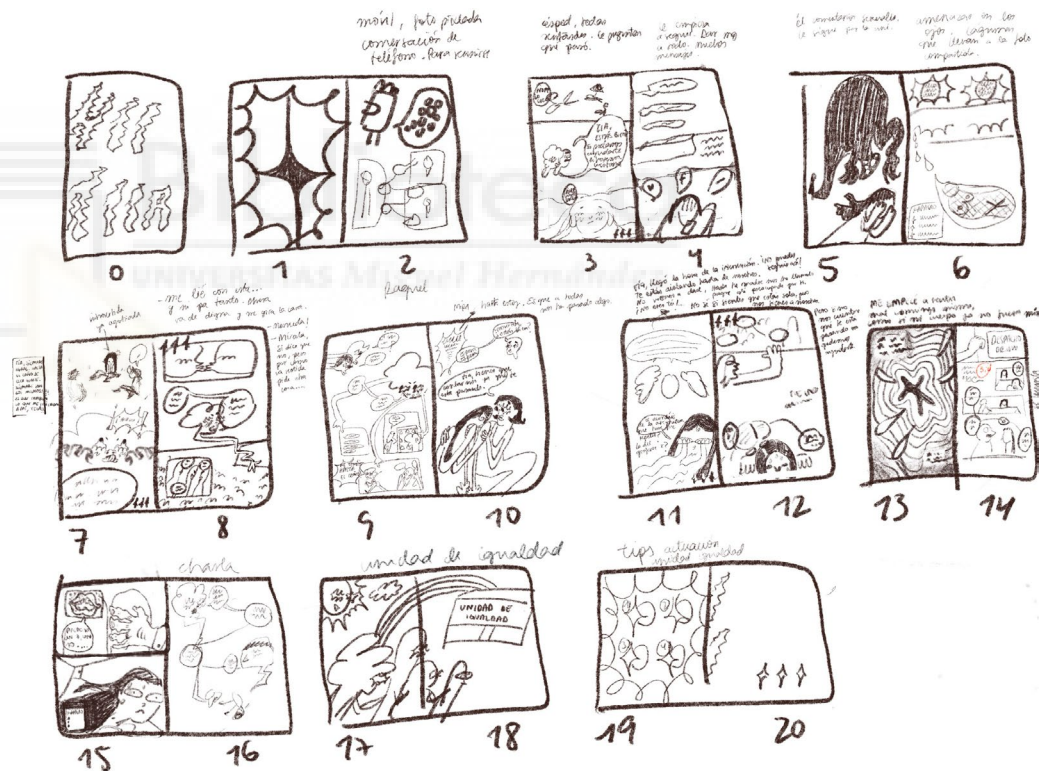


Fig. 13. Storyboard de cómic ilustrado Zona Roja

4.2. Moodboard

Una vez que tenemos claro el planteamiento narrativo de la historia, y antes de desarrollar la estética visual que engloba todo el proyecto, procedemos a la creación de un *moodboard* (o tablero de ideas) donde reunimos imágenes, formas, colores, tipografías y otros elementos visuales que nos parecen interesantes, nos inspiran o encajan de alguna forma con la idea que queremos transmitir.



Fig. 14. Moodboard de cómic ilustrado Zona Roja

4.3. Diseño de personajes

Para el diseño de los personajes tenemos claro desde el principio que, a parte de presentar diseños llamativos y contemporáneos, debemos dotarlos de un trasfondo emocional que diferencie con claridad cada una de sus personalidades. Con ese objetivo, decidimos utilizar nombres que simbolicen sus rasgos de personalidad y justifiquen sus comportamientos a lo largo del cómic.

Teniendo esto en cuenta, realizamos bocetos, cada una con sus propias características estilísticas, y finalmente llegamos a una decisión consensuada del estilo final, que consta en las siguientes propuestas de los cuatro personajes principales:

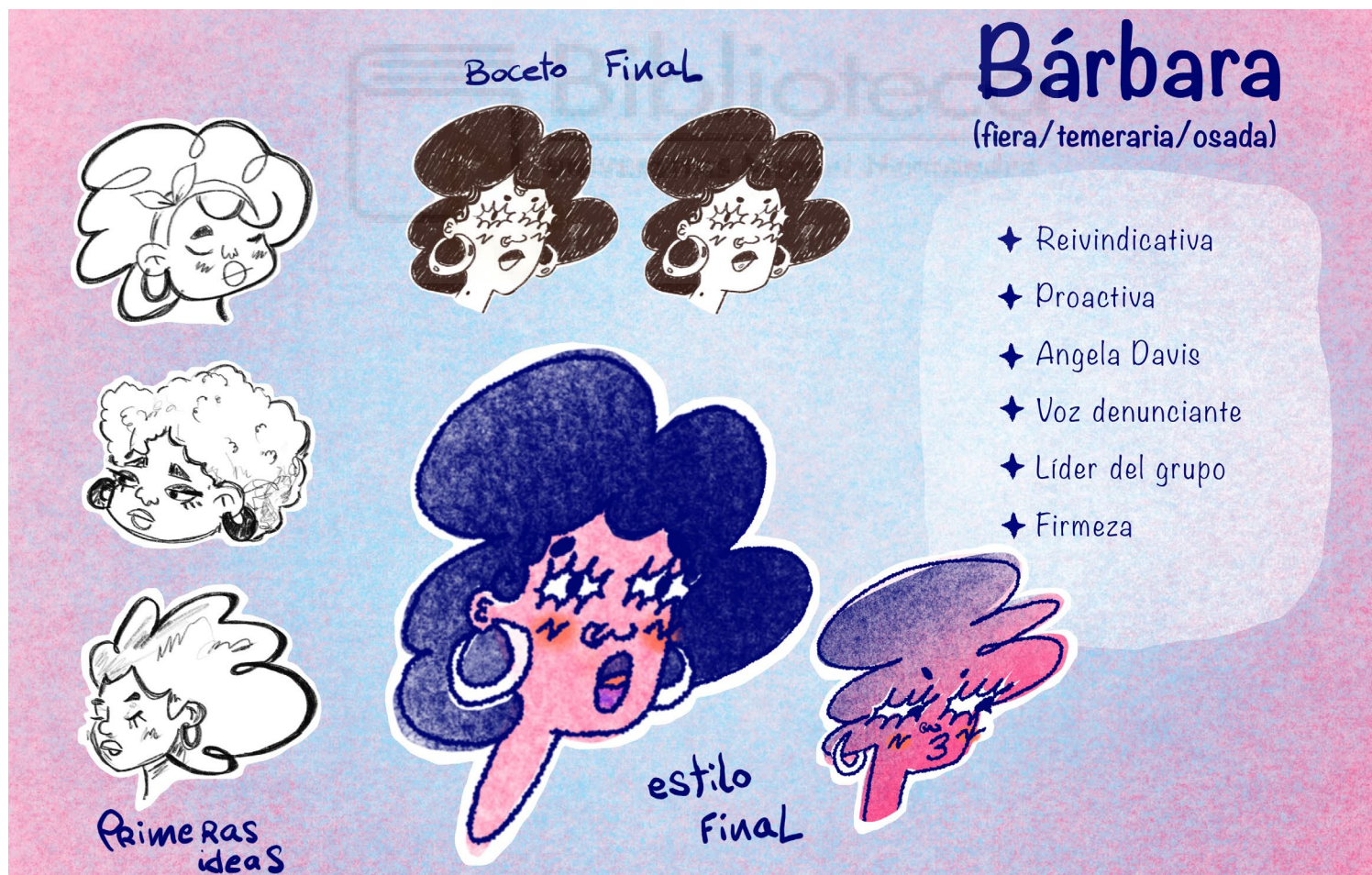


Fig. 15. Diseño del personaje de Bárbara

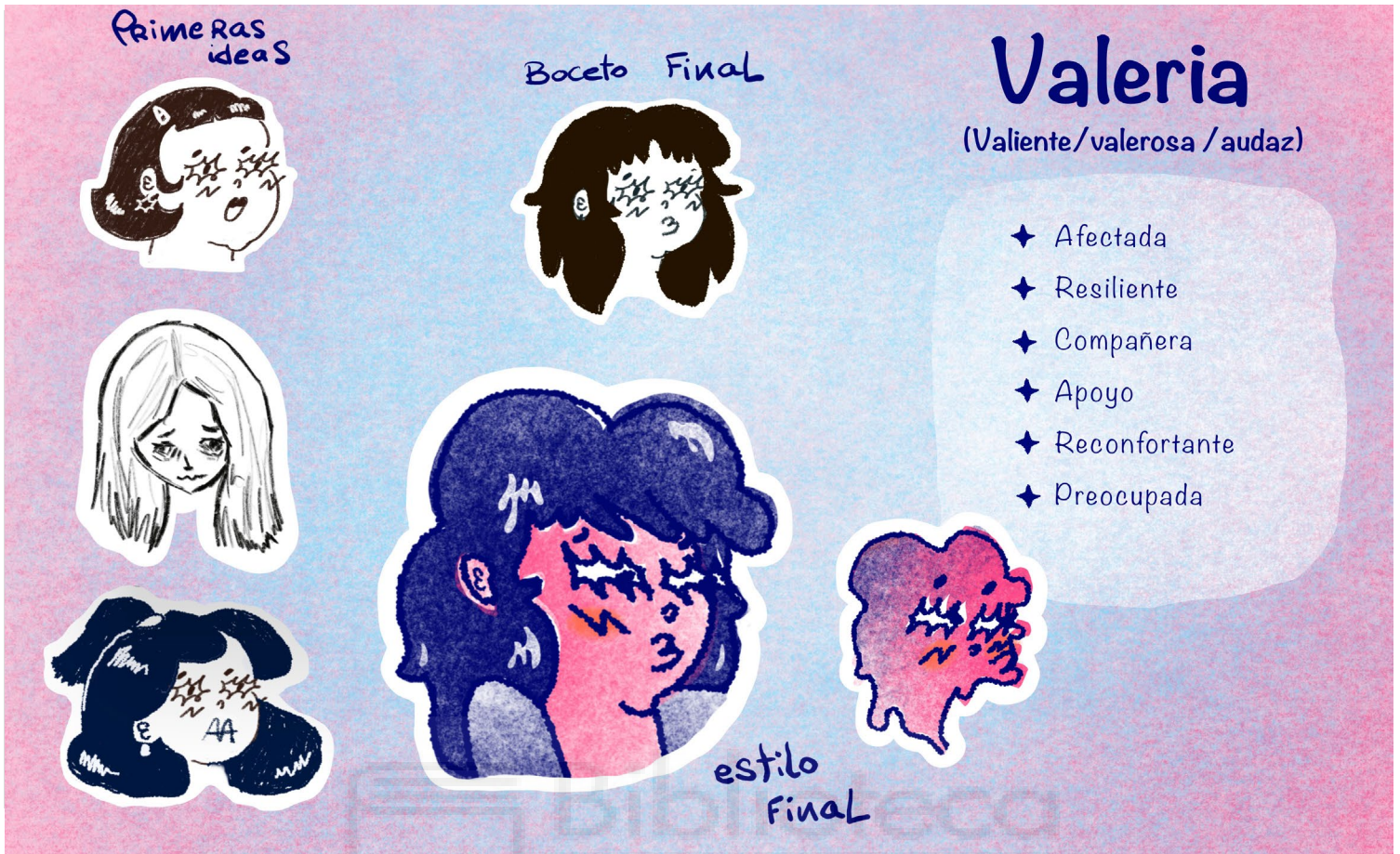


Fig. 16. Diseño del personaje de Valeria

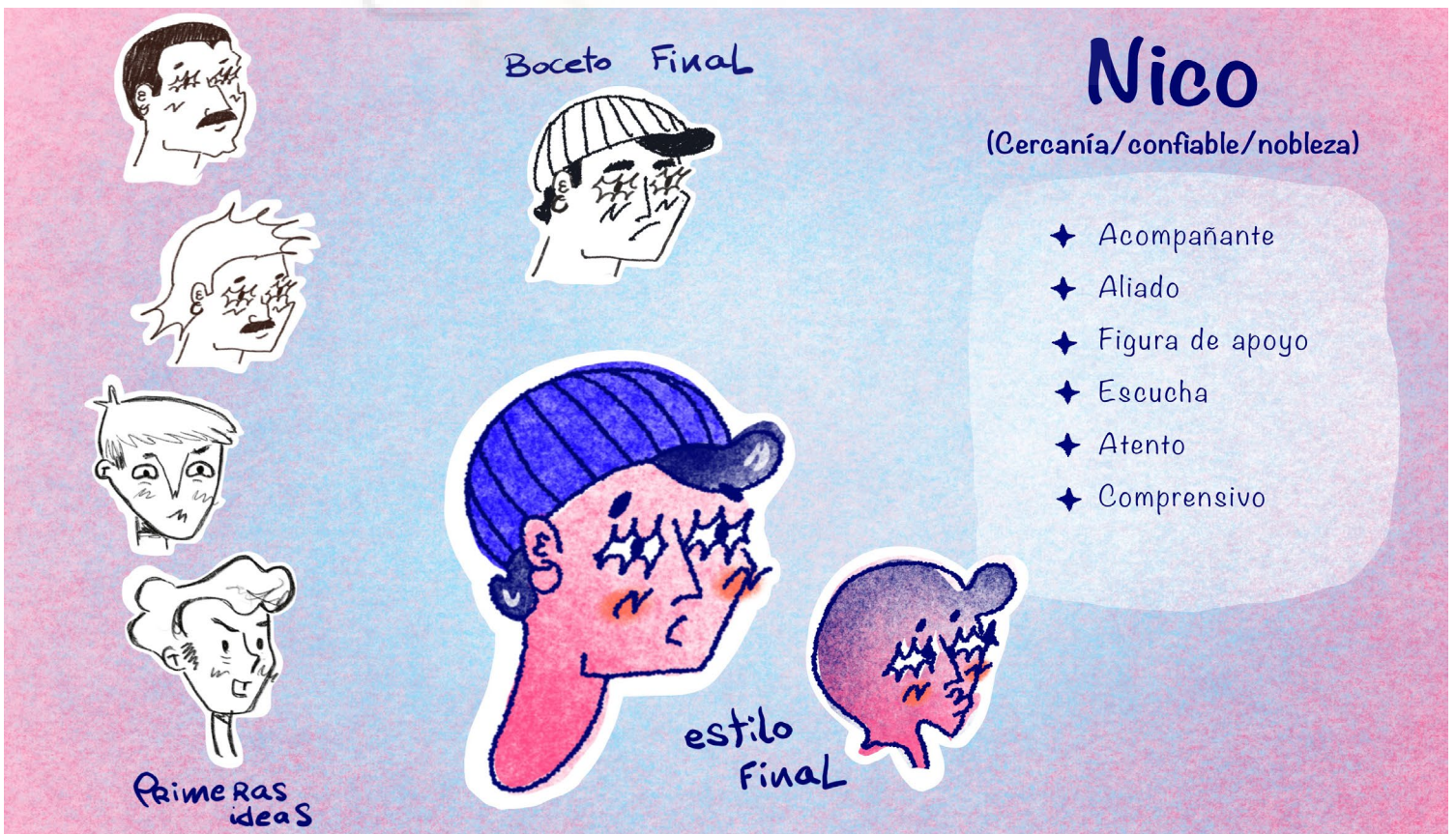


Fig. 17. Diseño del personaje de Nico



Fig. 18. Diseño del personaje de Alba

4.4. Estilo visual y herramientas

Los recursos prácticos que empleamos para la elaboración del cómic, tanto el *storyboard* y el bocetaje, como las ilustraciones finalizadas, han sido realizados con el dispositivo *iPad* y el *software Procreate*. El formato de lienzos con el que trabajamos posee una anchura de 3550 píxeles, una altura de 5000 píxeles, una resolución de 400 PPP y un perfil de color *Display P3* que nos permite obtener colores más vibrantes y saturados que sRGB. La maquetación para la visualización de lectura y para la futura impresión la ejecutamos mediante *Adobe Photoshop*.

Especificando sobre el material utilizado, creamos el pincel **Línea** a partir del pincel *Monolínea*, que se encuentra en el apartado *Caligrafía* de la biblioteca de pinceles que ofrece *Procreate*, modificando la variación de un 0% a un 55% en el apartado *Trayectoria del trazo*.

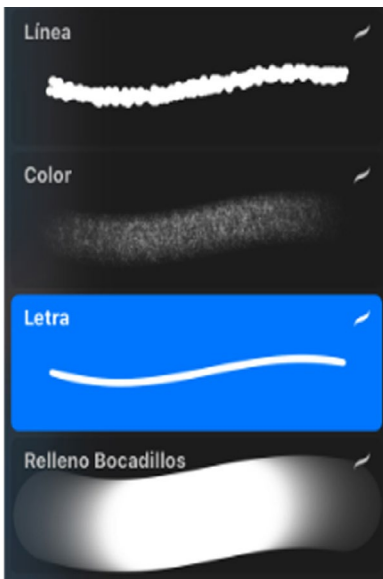


Fig. 19. Pinceles empleados

Este pincel que llamamos **Línea** lo empleamos para el trazo de todas las páginas en dos tamaños diferentes: para los bocadillos y la gran mayoría del dibujo el tamaño es de un 16% y su opacidad de un 100%; para zonas de la ilustración más pequeñas en las que el pincel provoca la pérdida de los detalles empleamos el tamaño de 8% y mantenemos la opacidad al 100%.

El pincel que nombramos **Color** se encuentra en el apartado *Carboncillo* de la biblioteca de la aplicación, su nombre original es *2B comprimido* y lo utilizamos en tamaño y opacidad al 100% para el relleno de color de fondos, personajes y bocadillos de texto sin delineado.

Continuando con el relleno de bocadillos con delineado, hacemos uso del pincel **Relleno Bocadillos** que se encuentra en el apartado *Aerógrafo* de la biblioteca de *Procreate* con el nombre original de *Pincel preciso* en un tamaño y opacidad del 100%.

Finalmente, para la tipografía, la cual está manuscrita, creamos el pincel **Letra** reduciendo la estabilización de un 66% a un 30% del pincel original *Monolínea* del apartado *Caligrafía*.



Fig. 20. Paleta cromática empleada

En cuanto a la paleta cromática, trabajamos con una variedad de colores reducida pero muy vibrante. La metodología de la aplicación del color con la que trabajamos consiste en hacer uso de la herramienta de selección para marcar las áreas donde queremos aplicarlo de forma orgánica, saliéndonos de los marcos delimitados por el delineado, para generar dinamismo en las formas.

Asimismo, al trabajar por capas con el pincel **Color**, el cual no es opaco, se crean unas transparencias que parecen crear nuevas tonalidades gracias a la superposición de planos. Esto causa un efecto similar al estilo serigráfico que tomamos como referencia, como en el caso de Gary Tsang mencionado en el apartado de referentes.

4.5. Evolución del proceso

En este apartado hacemos un recorrido por el progreso de trabajo de algunas páginas, ejemplificando los rasgos del desarrollo general del cómic.

Los principales obstáculos que encontramos en el proceso giraron en torno a la elección del diseño estilístico de los personajes. En la Fig. 21 se puede apreciar cómo partimos del boceto de página del *storyboard* para, más tarde, siguiendo la estructura de organización visual, crear una primera propuesta de estilo que va evolucionando a lo largo del proceso de producción del cómic, hasta llegar al acabado final.



Fig. 21. Evolución del estilo a lo largo del proceso de producción

Del mismo modo que observamos una evolución en el estilo, podemos apreciar la transformación que se ha llevado a cabo en el desarrollo de la paleta cromática.



Fig. 22. Evolución de la paleta cromática

A continuación, exponemos el modus operandi (capa por capa) una vez definidos todos los rasgos estilísticos y cromáticos. Como se puede apreciar en la Fig. 23, partimos de un lienzo entintado del color rosa más claro de la paleta. A partir de aquí, utilizando el boceto del *storyboard* como plantilla definimos el delineado del entorno y de los personajes. Más tarde, aplicamos cada color en una capa diferente. Pasamos por un paso de adición de detalles. Y finalmente, añadimos los bocadillos.

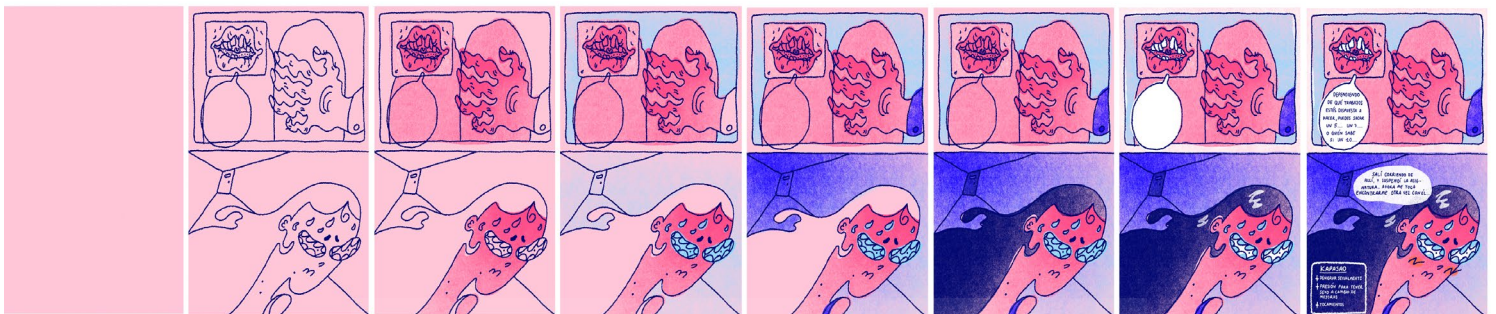


Fig. 23. Proceso de coloreado por capas



5. RESULTADOS

Como resultado obtenemos un cómic ilustrado con un total de 20 páginas contando con la portada y la contraportada, y una historia cerrada sin posibilidad de ampliación debido a que las microhistorias de cada personaje tienen un planteamiento, nudo y desenlace herméticos. Sin embargo, existe la posibilidad de llevar a estos personajes a otras historias que ayuden a otros personajes en otros casos relacionados con la violencia sexista. Por otro lado, estos personajes podrían actuar como imagen referente de futuras campañas de las Unidades de Igualdad y Diversidad de la UMH.

Así pues, exponemos las 20 páginas que constituyen la totalidad del cómic ilustrado por orden de lectura.





Fig. 24. Portada del cómic ilustrado Zona Roja

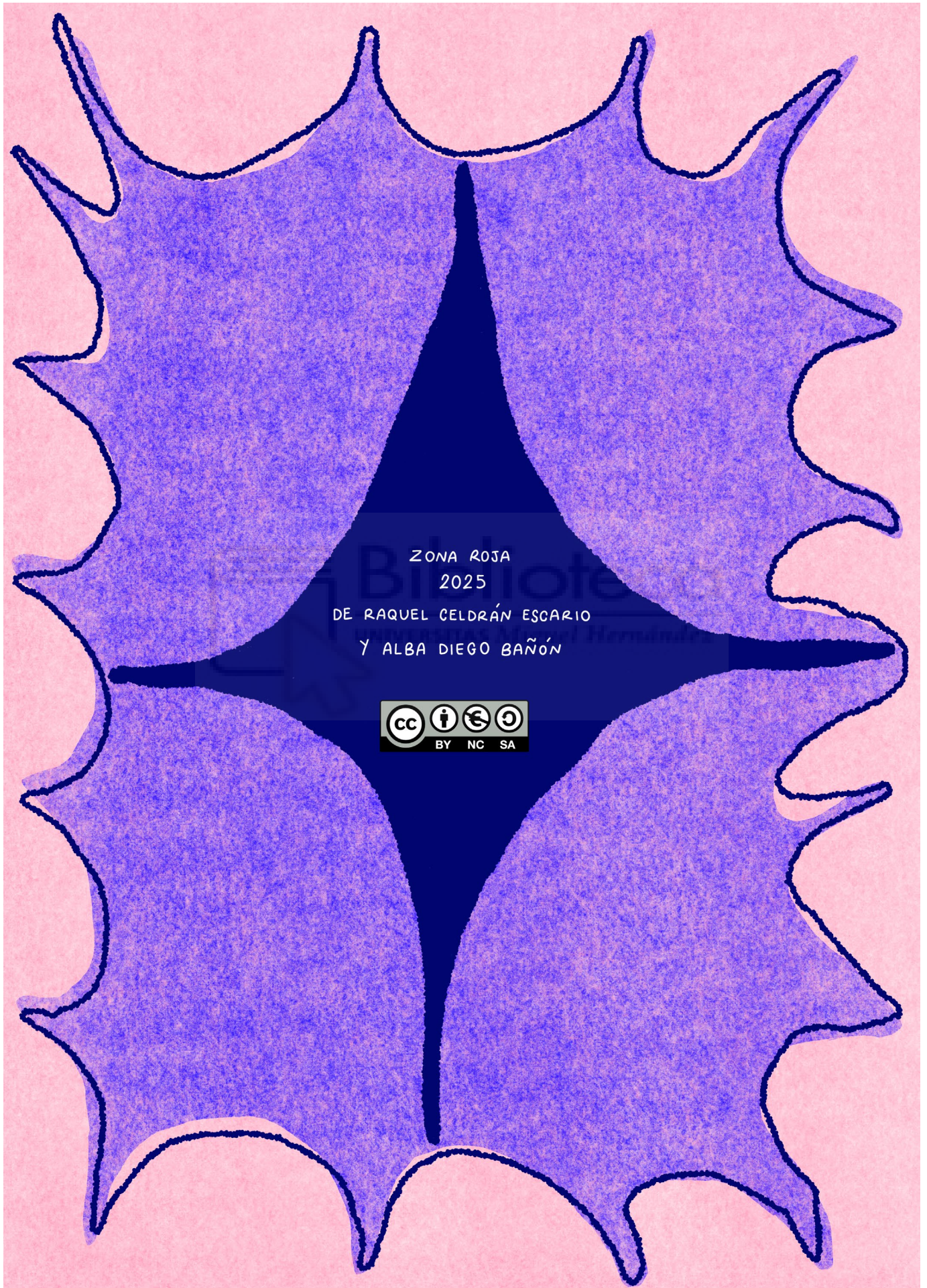


Fig. 25. Interior de portada del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 26. Página 1 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 27. Página 2 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 28. Página 3 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 29. Página 4 del cómic ilustrado Zona Roja

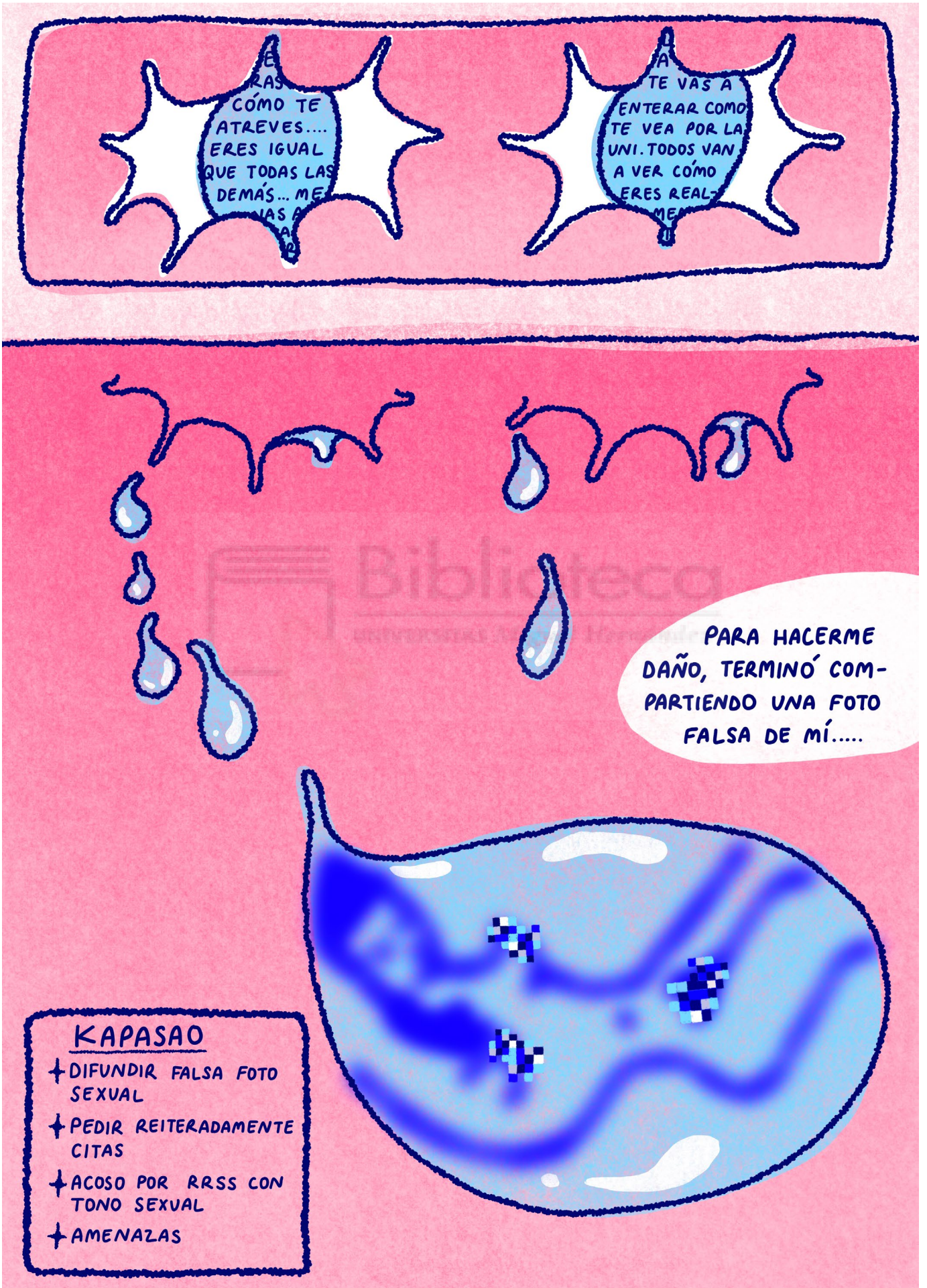


Fig. 30. Página 5 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 31. Página 6 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 32. Página 7 del cómic ilustrado Zona Roja

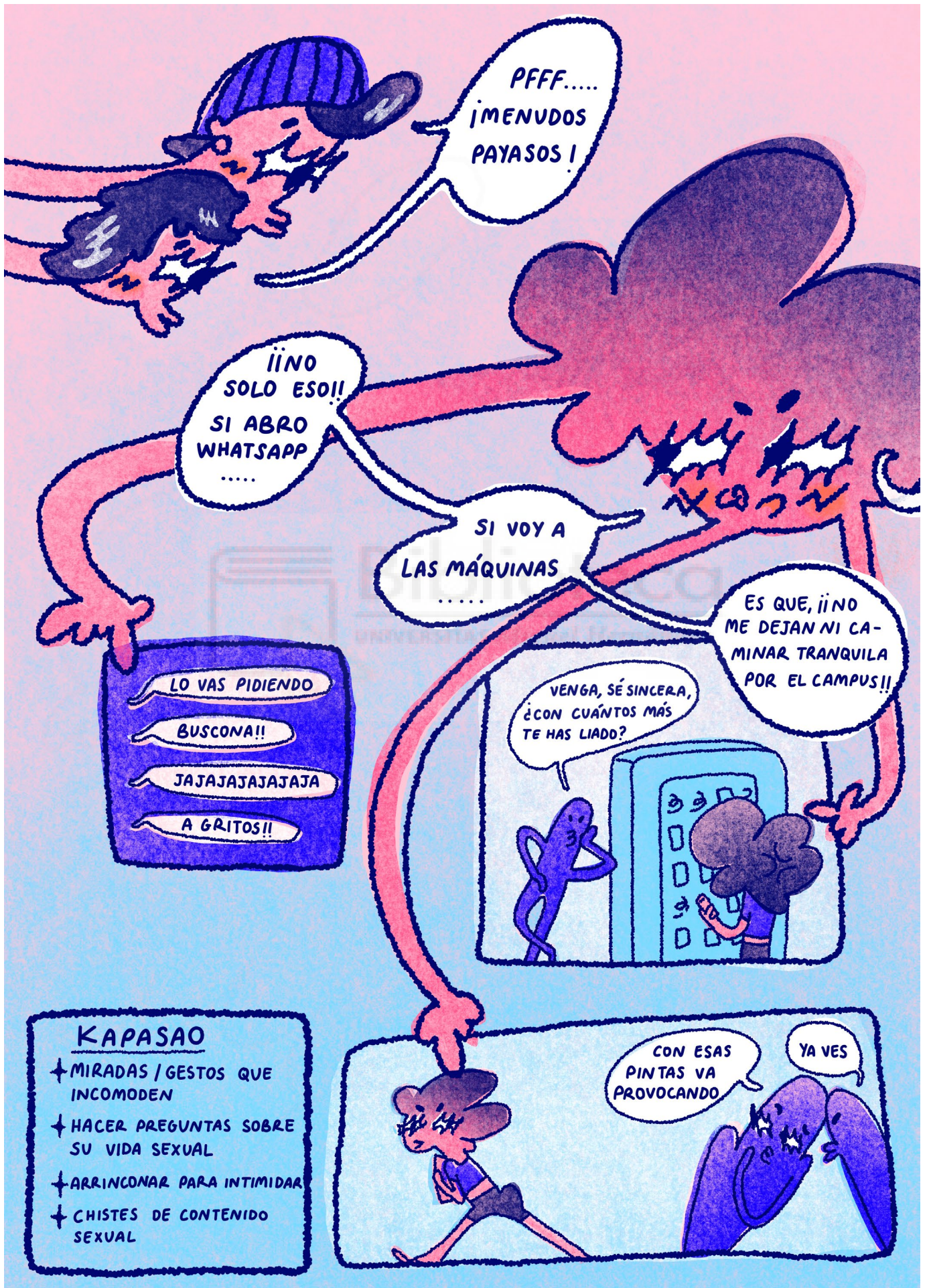


Fig. 33. Página 8 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 34. Página 9 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 35. Página 10 del cómic ilustrado Zona Roja

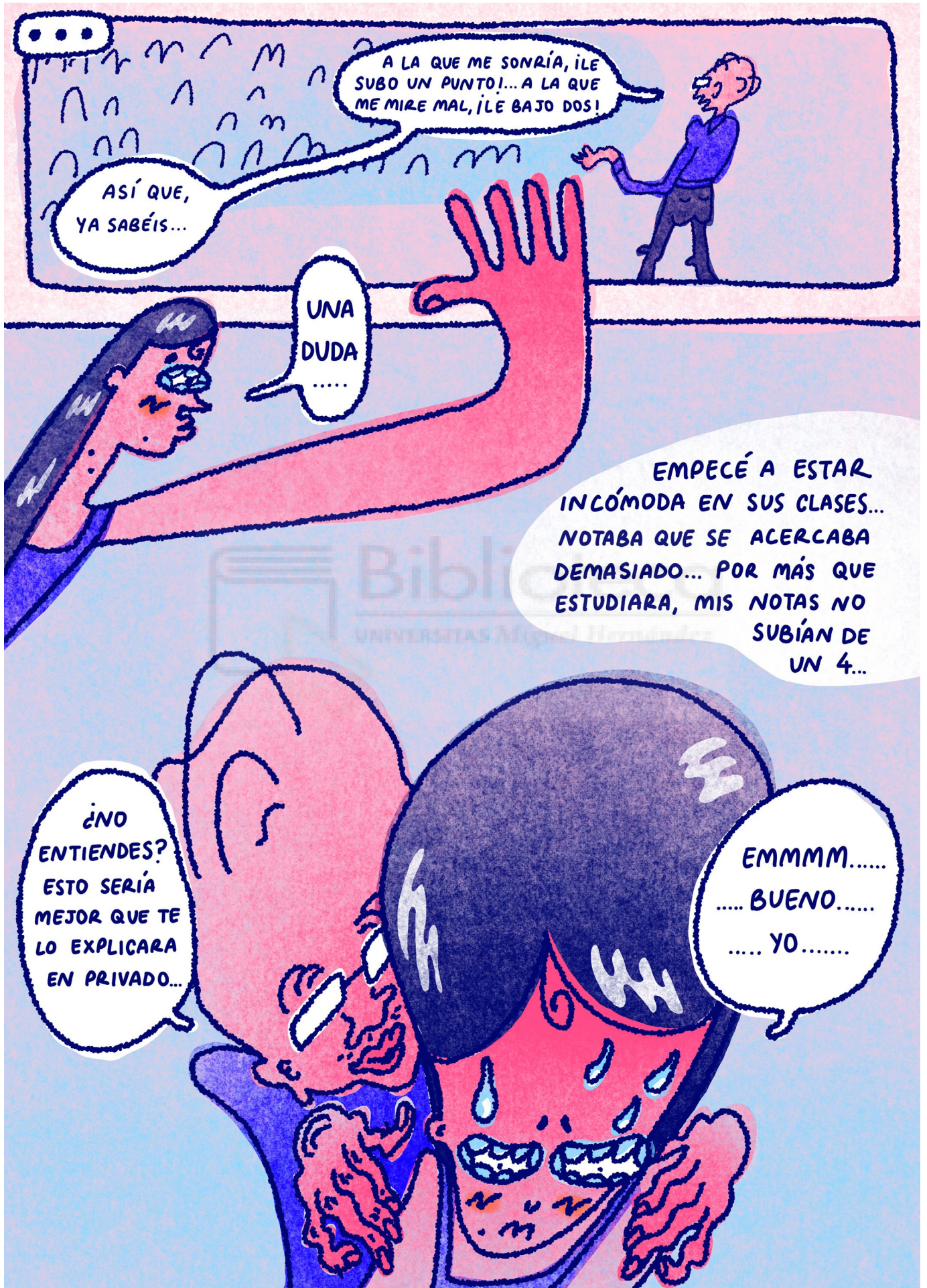


Fig. 36. Página 11 del cómic ilustrado Zona Roja

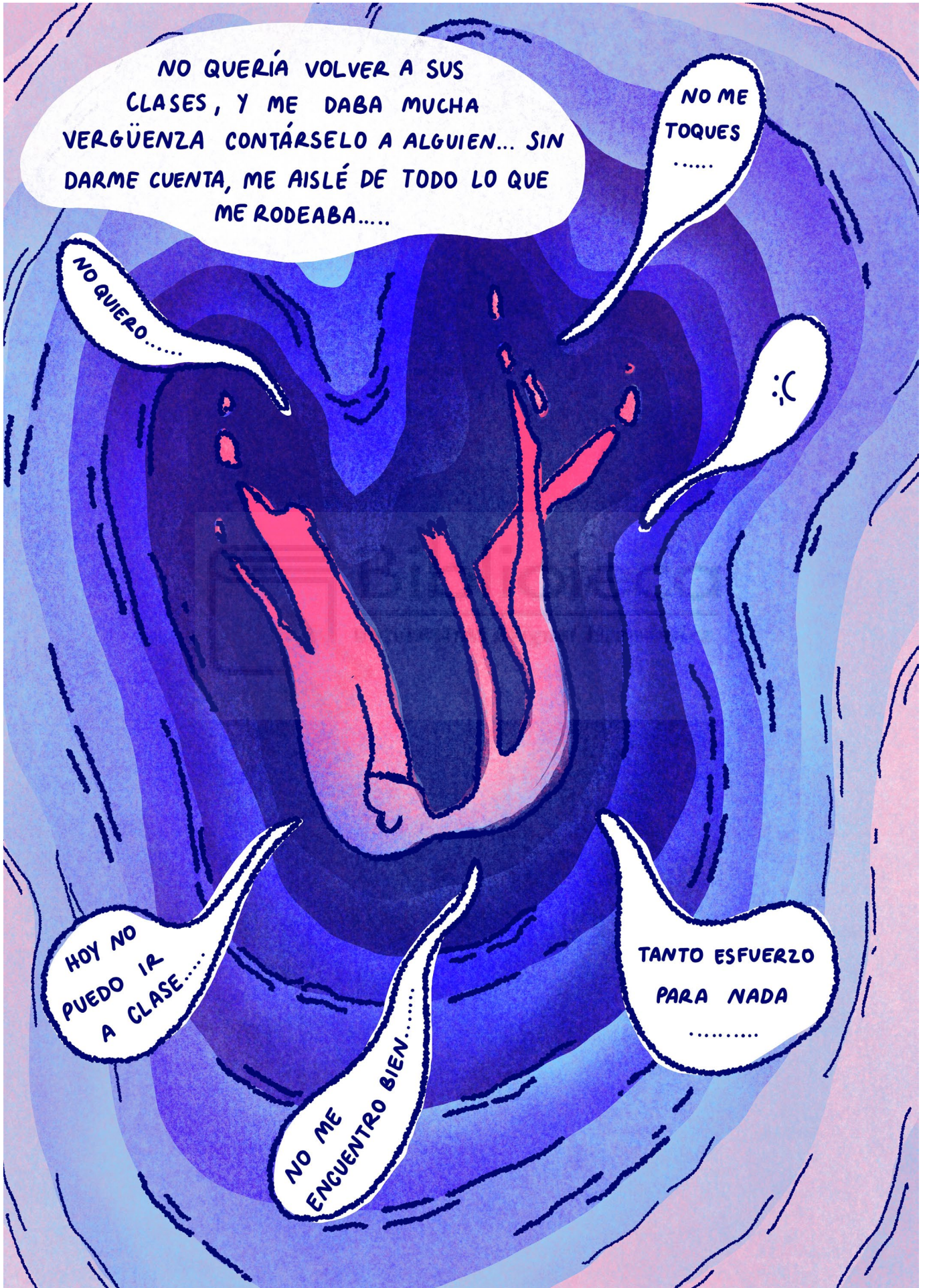


Fig. 37. Página 12 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 38. Página 13 del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 39. Página 14 del cómic ilustrado Zona Roja

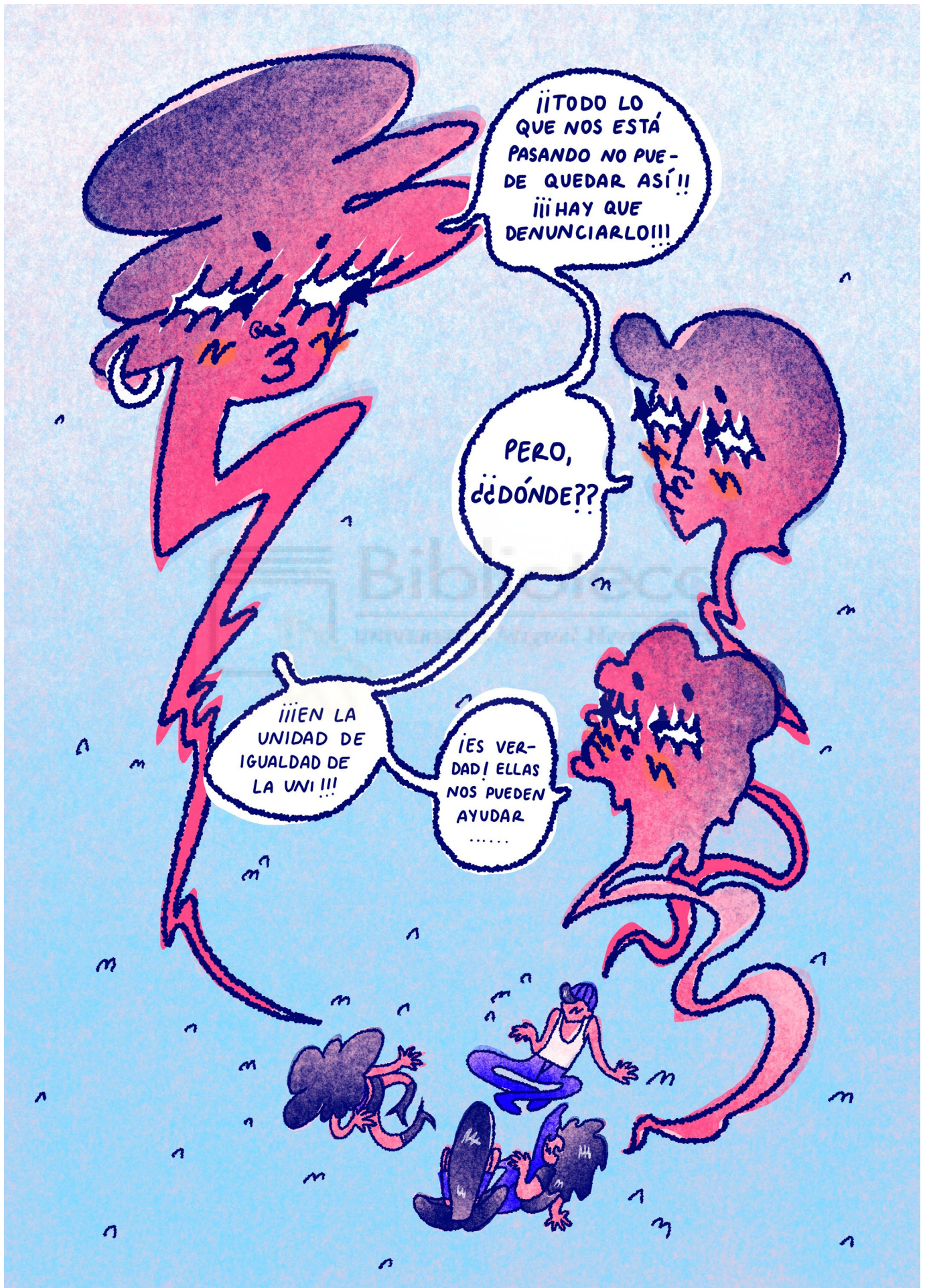


Fig. 40. Página 15 del cómic ilustrado Zona Roja

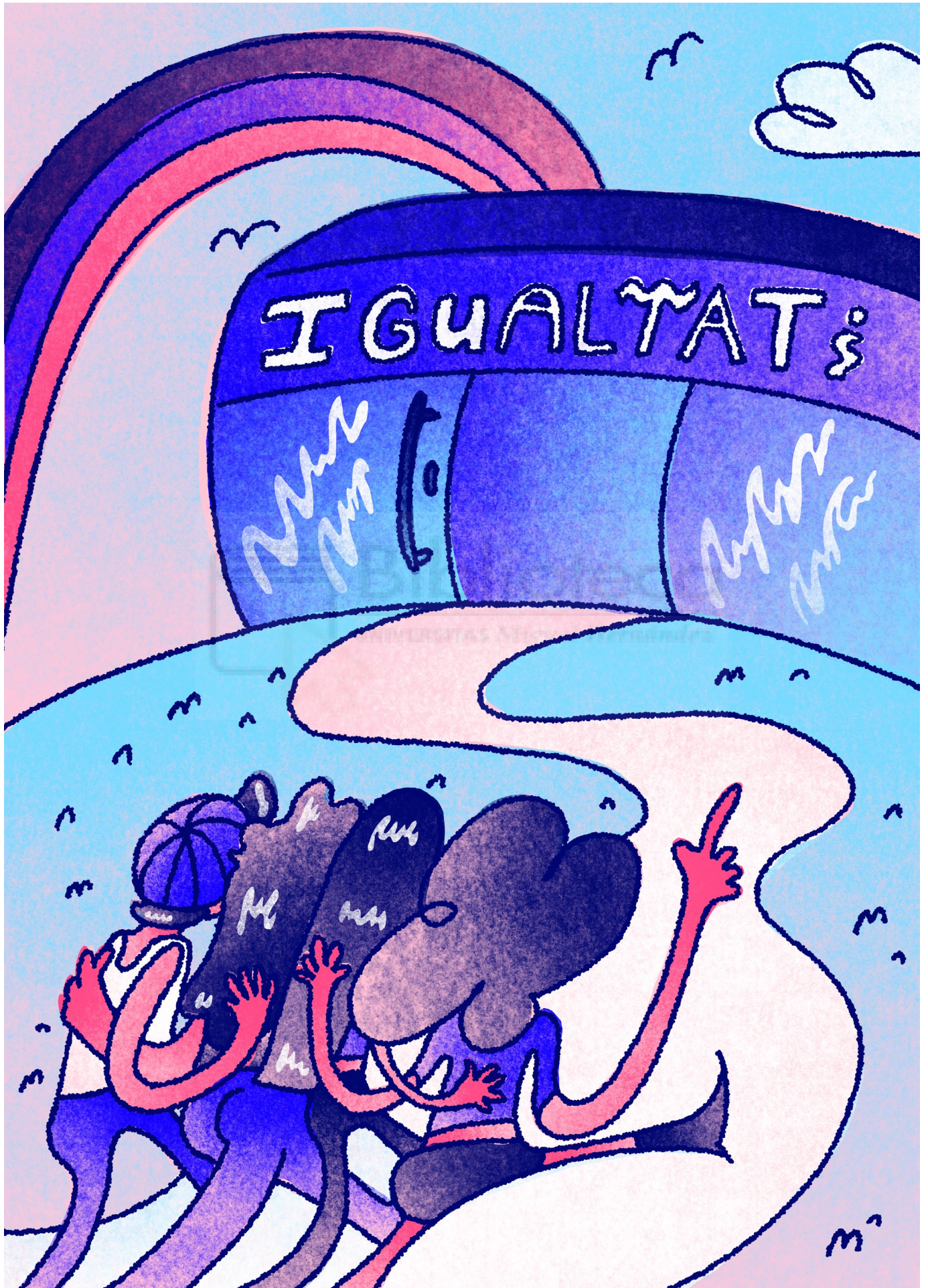
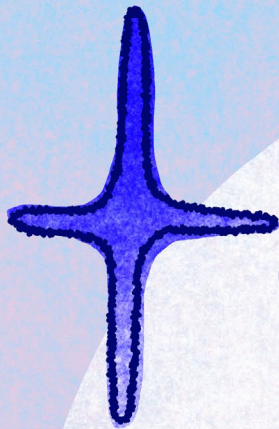


Fig. 41. Página 16 del cómic ilustrado Zona Roja



SI ESTÁS VIVIENDO
O PRESENCIANDO UNA
SITUACIÓN DE VIOLENCIA
SEXUAL O SEXISTA,
ACUDE,

CUÉNTANOS,
Y ACTUAREMOS

CONTACTA CON NOSOTRAS:

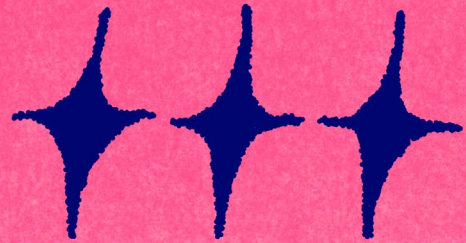
✉ IGUALDAD@UMH.ES

☎ 965 22 21 38

🌐 WWW.IGUALDAD.UMH.ES

🏠 EDIFICIO ALTABIX, AVDA. DE LA
UNIVERSIDAD, S/N, 03202,
ELCHE (ALICANTE)





HISTORIA, ILUSTRACIÓN
Y MAQUETACIÓN POR:
RAQUEL CELDRÁN ESCARIO
Y
ALBA DIEGO BAÑÓN

CONCEPTUALIZACIÓN
Y DIFUSIÓN POR:
ANIA AMORÓS ALMENDROS
Y
AMANDA MARÍA CRUZ BERNA



Fig. 43. Contraportada del cómic ilustrado Zona Roja

Además, presentamos un maquetado por orden de lectura en la Fig. 44 y un maquetado para imprenta en la Fig. 45.

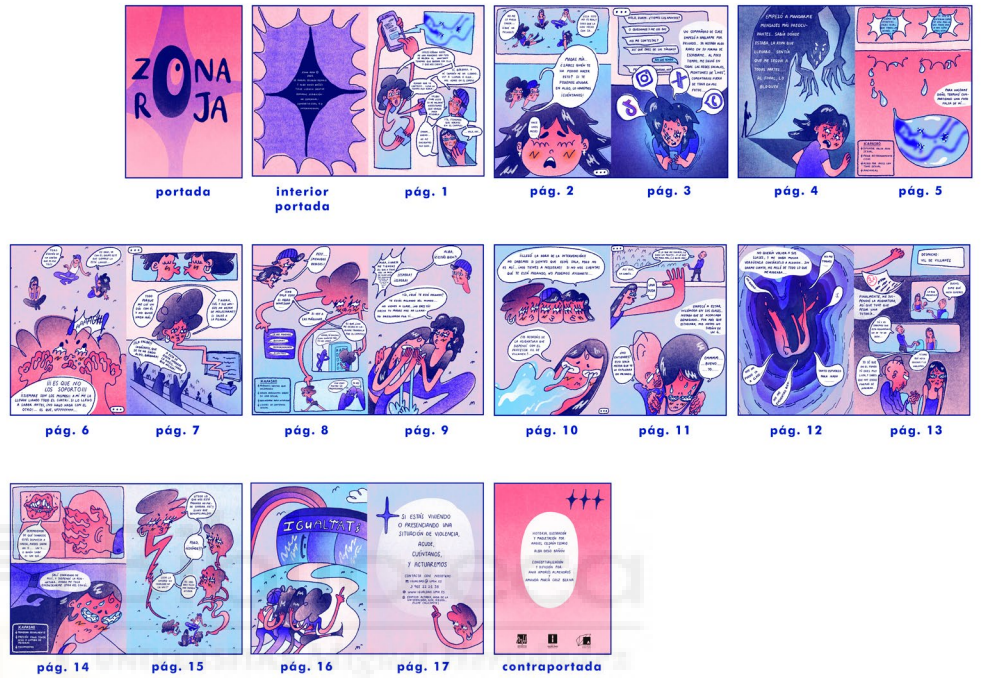


Fig. 44. Maquetación por orden de lectura del cómic ilustrado Zona Roja



Fig. 45. Maquetación para imprenta del cómic ilustrado Zona Roja

A modo de cierre, mostramos una serie de *mockups* que sirven como ejemplificación de cómo se vería el cómic ilustrado en su formato físico. Además, planteamos propuestas de ampliación a otros soportes para la campaña de difusión de las Unidades de Igualdad y Diversidad a través de charlas pedagógicas en institutos y universidades, cartelera y redes sociales.



Fig. 46. Mockup tirada de cómics Zona Roja



Fig. 47. Mockup portada + interior del cómic Zona Roja



Fig. 48. Mockup cartel página 16 del cómic ilustrado Zona Roja

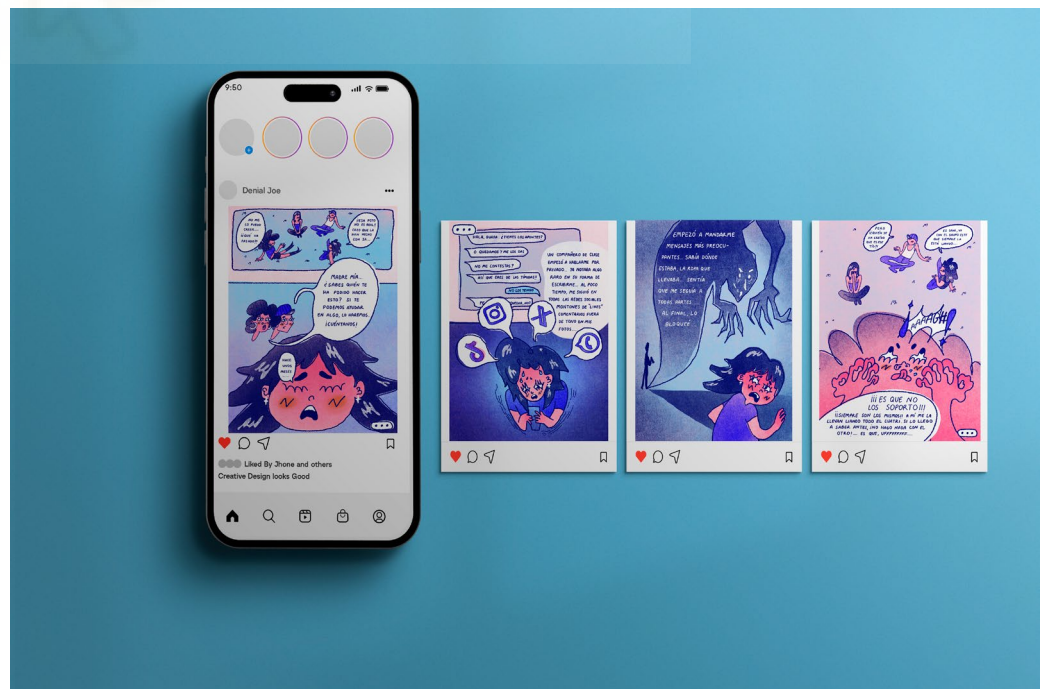


Fig. 49. Mockup inserción en redes sociales (Instagram)

6. BIBLIOGRAFÍA

Aoi. (204). *Gary Tsang – World Illustration Awards – the AOI*. The AOI. <https://worldillustrationawards.com/projects/gary-tsang-pansy-power>

Behance. (s. f.-a). <https://www.behance.net/gallery/109575083/7-VISIONS-Risograph-Comics-Zine>

Behance. (s. f.-b). <https://www.behance.net/iamgarytsang>

BOE.es - DOUE-L-2002-81758 Directiva 2002/73/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de septiembre de 2002, que modifica la Directiva 76/207/CEE del Consejo relativa a la aplicación del principio de igualdad de trato entre hombres y mujeres en lo que se refiere al acceso al empleo, a la formación y a la promoción profesionales, y a las condiciones de trabajo. (s. f.). <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2002-81758>

Contact – EVAN M. COHEN. (s. f.). EVAN M. COHEN. <https://www.evanmcohen.com/contact>

Cooking Education | NYT Kids China – Min Heo | Illustrator. (s. f.). <https://minstudio.us/Cooking-Education-NYT-Kids-China>

Cruz, D., & Cruz, D. (2020) La poética visual de Evan M. Cohen. *Elemental*. <https://elemental.com/2018/08/14/la-poetica-visual-evan-m-cohen/>

Evan Cohen's illustrated characters work together to travel through the panels of his comic. (2018) <https://www.itsnicethat.com/articles/evan-m-cohen-visions-comic-illustration-170118>

Fooding illustration - Irina Selaru. (s. f.). Irina Selaru. <https://www.irinaselaru.com/work/fooding-illustration>

Fulleylove, R., & Fulleylove, R. (2024). Irina Selaru on the importance of characters. *Creative Review*. <https://www.creativereview.co.uk/irina-selaru-illustration/>

Information – Min Heo | Illustrator. (s. f.). <https://minstudio.us/Information>

Instagram. (s. f.). https://www.instagram.com/p/C8xJruZvF1A/?locale=es_ES&hl=bn

Irina Selaru's illustrations invite us to lose ourselves in life's smaller wonders. (2025). https://www.itsnicethat.com/articles/irina-selaru-illustration-discover-130624?utm_source=chatgpt.com

Journal - Irina Selaru. (s. f.). Irina Selaru. <https://www.irinaselaru.com/work/journal>

Min Heo draws cute characters and sweet depictions of daily life. (2023). *Creative Boom.* <https://www.creativeboom.com/inspiration/min-heo-draws-cute-characters-and-sweet-depictions-of-daily-life/>

Rolo, R. N. (2024). *El lenguaje universal de los cuentos de hadas: «El pez mágico» de Trung Le Nguyen.* Edita Astronave. LH Magazin. <https://www.lhmagazin.com/el-lenguaje-universal-de-los-cuentos-de-hadas-el-pez-magico-de-trung-le-nguyen-edita-astronave/>

SL, I. I. L. (2013). Sentencia penal no 2/2010, AP - Palencia, sec. 1, REC 81/2009, 18-01-2010. Iberley Información Legal, S.L. <https://www.iberley.es/jurisprudencia/sentencia-penal-n-2-2010-ap-palencia-sec-1-rec-81-2009-18-01-2010-10097031>

SL, I. I. L. (2025). Sentencia Contencioso-Administrativo 823/2024 Tribunal Superior de Justicia. Sala de lo Contencioso-Administrativo. Sección de Casamiento, Rec. 96/2024 de 27 de noviembre del 2024. Iberley Información Legal, S.L. <https://www.iberley.es/jurisprudencia/sentencia-contencioso-administrativo-tribunal-superior-justicia-sala-lo-contencioso-administrativo-seccion-casamiento-27-11-24-48655934>

Whitbrook, J. (2020). *A Young Boy Dreams of Fantastical Loves in This Gorgeous Look Inside The Magic Fish.* Gizmodo. <https://gizmodo.com/a-young-boy-dreams-of-fantastical-loves-in-this-gorgeou-1845348194>

Anexos:

Carpeta de drive con los resultados y vídeos del proceso:

https://drive.google.com/drive/folders/10pn99ibetL2ylz8zsnBeOnaco9Bwillr?usp=drive_link