

TFG

COPLA A MIS LAMENTOS.

PREPRODUCCIÓN DE ÁLBUM ILUSTRADO SOBRE LA VIDA DE
MIGUEL DE MOLINA.

Presentado por Raquel Esteve Muñoz

Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto final de grado consiste en la conceptualización de un álbum ilustrado biográfico que narra la vida del “cantaor” de copla malagueño Miguel de Molina.

Dicho álbum busca acercar al público a la nefasta situación que acontecía en España en la época de la guerra civil y la persecución que sufrieron los que no compartían la moral franquista. Entre ellos, Miguel, personalidad clave de la canción popular que se declaró abiertamente gay y republicano, que se atrevió también a jugar con los roles de género y que sufrió graves consecuencias por ello.

Pretende poner en valor su obra artística negada por el régimen y a él como importante figura queer española.

Palabras clave: Álbum ilustrado; ilustración; copla; Miguel de Molina; biografía.

ABSTRACT

This end-of-degree project consists of the conceptualization of a biographical illustrated album that narrates the life of the Malaga-born “copla” singer Miguel de Molina.

This album aims to bring the audience closer to the dire situation that was taking place in Spain at the time: the civil war and the persecution suffered by those who did not share Franco’s values. Among them, Miguel de Molina was a key figure in the Spanish Folk Song scene who declared himself openly gay and republican. He also dared to play with gender roles even if that meant facing serious consequences for it.

This project intends to highlight the importance of the artistic work that Miguel de Molina carried out, although it was denied by the regime, and establish him as an important Spanish queer figure.

Keywords: Illustrated album; illustration; couplet; Miguel de Molina; Biography.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutor, David Heras, por saber orientarme en este proyecto y ayudarme a evolucionar como futura ilustradora.

A mis compañeros y amigos por sus sabios consejos, especialmente a Jessica, Laura y Agus por guiarme siempre que lo he necesitado.

A Carlitos por apoyarme cuando me ha hecho falta. Y, por supuesto, a mi familia por estar siempre a mi lado.

ÍNDICE

1. Introducción

2. Objetivos

2.1. Generales

2.2 Específicos

3. Metodología

4. Marco teórico

4.1 Contexto histórico

4.1.1 Apuntes sobre la España de los años 30 y el exilio en la guerra civil.

4.1.2 El papel de las figuras folclóricas durante la represión franquista.

4.2 El álbum ilustrado para adultos

4.3 La biografía como género narrativo

5. Antecedentes y referentes

5.1 Maus (Art Spiegelman)

5.2 Ilu Ros

5.3 Jorge González

6. Desarrollo del proyecto

6.1 Guion narrativo

6.2 Análisis de la figura de Miguel y desarrollo del personaje.

6.3 Storyboards

6.4 Bocetos gráficos y estilo ilustrativo

6.5 Diseño de cubierta y guardas

7. Conclusiones

8. Bibliografía

9. índice de imágenes

“El destino me llevó, en vísperas de Navidades de 1989, a golpear la puerta del precioso chalet estilo andaluz de la calle Echevarría 1970 de la ciudad de Buenos Aires”¹

1. INTRODUCCIÓN



[Fig.1] Miguel de Molina a principios de los años 30.

Este proyecto busca plasmar la trágica vida de un artista al que no dejaron desarrollarse como tal y cuyo nombre fue enterrado junto al de muchos otros exiliados.

Miguel de Molina fue un cantaor de copla andaluz que tuvo que partir a Buenos Aires tras la guerra civil, pues era perseguido por haber defendido abiertamente sus ideales y su libertad sexual. A finales de los años 20 y principios de los 30 pisó multitud de teatros y causó un gran impacto en la gente, no era común ver a un hombre cantar canciones asociadas a mujeres mientras vestía de volantes. Su fama fue eclipsada con violencia y, de hecho, las generaciones de la posguerra ya no llegaron a conocerle en su mayoría.

Argentina le permitió desarrollarse artísticamente durante unos años, pero debido al deterioro con el que él se percibía a sí mismo decidió retirarse. El final de su vida lo pasó prácticamente solo, aislado en una cancela andaluza entre los edificios de una ciudad que no paraba de desarrollarse. Se dedicó a vender lo que tenía y a escribir compulsivamente manuscritos con partes de su vida. Fue su sobrino el que un día se presentó en su morada, y, con cariño, le ayudó a recomponer esos papeles y mostrar públicamente su verdad en un libro que tituló *Botín de guerra*.

Para recoger esta historia realizamos una reproducción de álbum ilustrado que pudiese usarse como carta de presentación para una editorial o concurso. El álbum busca narrar las vivencias de Miguel a raíz de sus recuerdos, pues es así como él se lo transmitió a su sobrino.

A partir de este libro se elaboraría un storyboard centrado principalmente en su exilio y vida durante el auge del franquismo, momento más significativo para él y que marcó el rumbo de sus días. Con este ya acabado, se buscaría realizar una serie de ilustraciones que sirviesen a la editorial para saber cuál sería el desarrollo gráfico del álbum. Finalmente se añadirían la portada y las guardas formando así un proyecto de álbum ilustrado coherente con la historia narrada.

1 Molina, M. (1998) *Botín de guerra*. Barcelona, España: Planeta, p.7.

2. OBJETIVOS

2.1. Generales

- Crear un proyecto de álbum ilustrado que pueda ser competitivo a la hora de presentarlo a concursos.
- Crear una secuencia narrativa que transmita un mensaje comprensible y coherente.

2.2. Específicos

- Realizar una labor de investigación que me permita situarme en un contexto histórico determinado.
- Crear un storyboard en el que se alternen diferentes planos para dotar de agilidad a la acción.
- Generar una relación entre texto e imagen de forma que ambos se complementen entre sí.
- Crear una composición rítmica y fluida que a la par sea legible.
- Aprender a escribir un texto propio a partir de un texto ya existente.
- Generar un diseño de personaje a raíz de una persona real.
- Conseguir empatizar con la figura de Miguel de Molina y transmitir una imagen fiel de su persona.
- Aprender a generar una ilustración completa en la que tanto la figura como el fondo intervengan.
- Aplicar conocimientos técnicos adquiridos durante esta etapa formativa y generar un lenguaje ilustrativo propio.

3. METODOLOGÍA



[Fig.2] *Botín de guerra*, libro biográfico de Miguel de Molina.

Para este trabajo se ha tomado como punto de partida la biografía de Miguel de Molina, un cantautor de principios del siglo XX que supuso un gran adelanto para la comunidad queer y que cayó prácticamente en el olvido. El análisis de su vida se hizo a raíz del libro *Botín de guerra*, donde su sobrino Alejandro Salade recopila su historia. Desde que se retira hasta su muerte, Miguel escribe manuscritos con sus anécdotas más dolorosas, dejándoselas a amigos y familiares. Como comenta el escritor de cine Salvador Valverde en sus memorias “Creemos que fue más un desahogo que el deseo de verlas convertidas en libro.”² Pues, en el ocaso de su vida, no paraba de escribir las mismas historias a altas horas de la noche, las anotaba en diferentes papeles de forma muy anárquica, obsesionándose sobre todo con la vez que le secuestraron y torturaron por el hecho de ser gay y republicano. Es su sobrino el que se encarga de recolectar todos estos manuscritos, ordenarlos y darles forma.

Tras una primera lectura, se marcaron con post-its las páginas más relevantes y que marcaron más sus días con la finalidad de saber cuáles serían las anécdotas que trataría el álbum ilustrado. Una vez tomada esta decisión, nos dispusimos a buscar la mejor forma de narrarlo. Para que estuviese expuesto de una forma más dinámica, pensamos que lo mejor sería que la historia se generase a partir de recuerdos. Estos no irían con un orden concreto ya que la memoria no es del todo lineal, por esa razón, aparecen saltos temporales que pretenden imitar el pensamiento caótico de Miguel y lo que supuso para su sobrino poseer toda esta información.

Con todos los puntos principales escogidos, elaboramos un guion escrito que hilaría el transcurso del álbum, posteriormente, nos centramos en la parte más importante de este proyecto: el storyboard. En el ámbito del álbum ilustrado, tanto de cara a presentar un proyecto a una editorial como en concursos, no te exigen llevar un trabajo gráfico terminado, sino un storyboard completo, para comprobar si les parece una historia interesante, y también entre 4 o 5 páginas acabadas para hacerse una idea del estilo con el que va a resolver el trabajo el ilustrador, de esta forma pueden intervenir en algunas partes si lo desean, sin que sea demasiado tarde. Principalmente esta forma de proceder es la que se espera de un artista novel, ya que al no haber comprobado cómo reacciona el público ante su trabajo prefieren hacer sugerencias basadas en su experiencia.

Todo esto nos lo ilustra por ejemplo Serpa, el premio internacional de álbum ilustrado, donde uno de los requisitos que se exige a la hora de presentarse a

2

Molina, M. (1998) *Botín de guerra*. Barcelona, España: Planeta, p.11.

este concurso es “Una maqueta con un esquema completo del proyecto. Esta maqueta debe incluir el diseño de página completa y al menos tres páginas dobles internas con el acabado de las ilustraciones. Las páginas restantes deben enviarse en forma de borrador y pueden estar en blanco y negro o color.”³

Por como funciona el mercado en este sector es que decidimos darle especial prioridad al storyboard y dejarlo asentado antes de pasar a hacer los artes finales, ya que por muy bonitas que sean las ilustraciones, si el guion narrativo no las sustenta pierden el sentido.

En este caso tuvimos que rehacerlo varias veces, pues es complicado que la historia cuadre a la primera, sobre todo por la dificultad que supone encontrar planos interesantes que se acoplen al texto. A diferencia del cine o el cómic, donde una secuencia puede desarrollarse con más pasos, en los álbumes, aunque la imagen también tenga mucha importancia, debido a la brevedad de estos, hay que saber resumir la acción en una escena concreta que no le haga perder el ritmo al lector. Esto supone una clara limitación, por eso buscamos dotar a la historia de agilidad alternando diferentes tipos de planos y composiciones para que no fuese repetitivo y que toda la imagen en conjunto contase partes de la historia.

Una vez dimos el storyboard por bueno, pasamos a hacer un borrador con los colores que compondrían las ilustraciones. La historia está narrada en tres tiempos diferentes: Cuando Miguel está en España y comienza la guerra civil, cuando está exiliándose en el barco y cuando es anciano y se encuentra en Buenos Aires. Para distinguirlas entre sí, decidimos que cada una llevase una carta de colores diferente. Las escenas que suceden en el pasado tendrían una paleta restringida debido a que en los recuerdos no aparecen las imágenes con la nitidez de la realidad. El “presente”, en cambio, presenta una gama de colores natural.

Después, se realizaron las primeras dobles páginas, junto con la portada creando lo que dará lugar a un futuro álbum ilustrado completo y competitivo que pueda formar parte del mundo editorial y que pueda ser presentado a concurso.

3 Tanco, M. (2021, 6 abril). *IV Serpa Premio internacional para álbum ilustrado. Proyectos ilustrados*. [Recuperado de <http://www.proyectosilustrados.es/iv-serpa-international-award-for-picturebooks/>]

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Contexto histórico

4.1.1 Apuntes sobre la España de los años 30 y el exilio en la guerra civil.

Los acontecimientos que se dan en el álbum ilustrado presentado, al ser de carácter biográfico, están enmarcados en un contexto histórico concreto. Mediante una vivencia particular se narra la convulsa década de los años 30 en España.

En 1936 se celebran las últimas elecciones de la segunda república, se crea el Frente Popular, siendo este la unión de socialistas, anarquistas y comunistas y obteniendo la victoria política. Por otro lado, José Antonio Primo de Rivera, hijo del ex dictador, crea La Falange inspirado por los modelos fascistas que estaban triunfando en el resto de Europa. A esta se le unen numerosos jóvenes de derechas muy descontentos con el sistema que dejan de confiar en él y piden el poder mediante la lucha. Las calles se llenan de revueltas y de peleas entre ambos bandos. El ambiente se vuelve casi asfixiante.

El punto de no retorno llega cuando el 12 de julio de ese mismo año unos falangistas mataron al teniente de la guardia de asalto republicana, José del Castillo. Como venganza, los republicanos mataron a Calvo Sotelo, una figura muy importante de la derecha. Es entonces cuando Francisco Franco decide unirse al golpe de estado dirigido por el general Mola. Franco se subleva en Marruecos junto al ejército de África, y posteriormente el movimiento pasa a ocupar la península. Pensaban que el golpe triunfaría a los días, pero nada más lejos de la realidad, la defensa por parte de los republicanos cortó parcialmente el avance y fue por eso que la guerra por el poder de España duraría 3 largos años en los que la cifra de muertos se volvería aterradora. Europa no intervino para ayudar a la república y a la democracia. España se convirtió en un campo de batalla en el que participaron también fuerzas nazis y fascistas contra la Unión Soviética. Los fascistas les otorgaron aviones y tanques al bando nacional. La Unión Soviética les facilitó armas a los republicanos a cambio del oro del Banco de España. Gran parte de estas armas fueron a parar a civiles activistas sin formación militar que pasaron a llamarse milicianos.

Todo terminó el 1 de abril de 1939, cuando finalmente Franco es proclamado victorioso y la guerra se da por terminada. Ante esta noticia, medio millón de españoles republicanos decide huir hacia Francia viendo como los que se quedan son encarcelados o asesinados, muchos de estos ni siquiera

consiguen llegar al que iba a ser su país de acogida por la gran dificultad que suponía cruzar las fronteras. No solo hubo movimientos de españoles hacia fuera sino también por dentro de la península, tratando de huir de lugares donde les conocieran.

Por esas fechas, Europa estaba ardiendo y Francia estaba siendo ocupada por los nazis. Muchos republicanos españoles deciden ayudar en la resistencia cargados del espíritu de lucha que les había acompañado durante la guerra civil pensando que tras la liberación francesa podrían salvar a España, pero esto no fue suficiente y la mayoría de ellos terminan en campos de concentración, tanto franceses como alemanes.

Es el caso de Argelés, localidad al sur de Francia donde se crea un campo de concentración con los españoles que buscaban refugio. Allí permanecieron más de 100.000 republicanos muriéndose de hambre y frío.



[Fig.3] Fragmento del *Sinaia* con ilustraciones de exiliados.

Viendo cómo temblaba el suelo europeo, un gran número de personas decide huir a América latina, principalmente a México. Este país se arriesga a acogerlos con el fin de crear una red cultural más amplia, ya que en esos momentos carecía de maestros y eran muchos los maestros republicanos que buscaban auxilio. También se creó *La Casa de la Cultura Española en México* para que el país se enriqueciera a nivel literario, produciéndose así una fusión con la tradición literaria mexicana. Un dato curioso es que varios artistas crean un boletín llamado *El Sinaia* donde se narra la experiencia de ser exiliado en México, como adaptarse a su cultura y de lo que les espera en ese país. Argentina, pese a estar en un momento algo convulso, decide abrazarlos buscando también este trueque cultural.

Y es que, son un gran número de intelectuales y artistas los que se ven afectados por el fracaso de la república, los más afortunados consiguen escapar de una España que se va quedando vacía de mentes, muy pocos se quedan para reconstruir la cultura franquista.

Se crea una red de ayuda para salvar a los que terminan en campos de concentración llamada *La Junta de Cultura Española*, que buscaba trasladarlos a América, donde podrían recomponer sus vidas. Pero para muchos es demasiado tarde y se pudren en las cárceles españolas, como es el caso de Miguel Hernández, poeta condenado a pena de muerte por sus ideales políticos pero que termina muriendo enfermo en una cárcel de Alicante al no recibir atención médica.

En el corazón de muchos de estos exiliados se genera un dolor imborrable y un sentimiento de haber sido traicionados por su patria, una España por la que lucharon y que creían que podían reformar. Pero como dijo el escritor

Ángel Ganivet “Una nación que cría hijos que huyen de ella por no transigir con la injusticia, es más grande por los hijos que se van que por los que se quedan.”⁴

4.1.2 El papel de las figuras folclóricas durante la represión franquista.

Antes de que comenzasen estos trágicos años, nace un género musical en los más recónditos cafés de marineros conocido como la copla. Tiene su origen en los “cuplés”, estilo musical muy picante que tiene su raíz en Francia. Los géneros de base sobre los que se sustentaba fueron el flamenco y los pasodobles. Lo que la diferencia de estos es que se trata de una narración cantada, y al igual que cualquier historia posee un planteamiento, un nudo y un desenlace. Esta cualidad es la que hizo que se acercase al pueblo, ya que a menudo se identificaba con sus letras, en las que se narraban las miserias y pobreza a la que la clase obrera se veía relegada. Las canciones no estaban vinculadas a artistas concretos, sino que se cantaban por las calles, como dijo el poeta Manuel Machado “Hasta que no las canta el pueblo, las coplas, coplas no son”⁵. Y es por esto mismo que se terminó convirtiendo en la primera canción protesta española por excelencia.

Pese a la imagen castiza que se tiene de este género debido a que el franquismo posteriormente se adueñó de él, durante la república tuvo un gran auge y muchas tonadilleras, como se conocía también a las figuras folclóricas, chocaban con la moral cristiana que imperaba en España hablando sobre temas tabús como la libertad sexual, amores prohibidos y reivindicando temas sociales. Un claro ejemplo es Amalia Molina, que proclamaba a los cuatro vientos *Llegó la hora del feminismo* cuando cantaba *La diputada*.

La mayoría de las folclóricas fueron mujeres que hacían gala de las libertades que muchos detestaban, pudiéndose valer por sí mismas económicamente en una época en la que la mujer era supeditada a las labores domésticas. También en esta música contribuyeron figuras como la de Miguel de Molina, de quien se decía que paseaba con una libertad insultante. De él se murmuraba que cuando iban a abuchearle al teatro para llamarle “mariquita” respondía “Mariquita no, maricón, que suena como a bóveda.”

Durante la guerra se alivió el dolor con todas estas canciones que recorrían las casas sonando en las primeras radios. Hablaban de duelos, de los que no se podían mostrar, sobre todo si estabas en el bando perdedor. Cualquiera se podía identificar con *Tatuaje* cantada por Conchita Piquer, en la que se hablaba de pérdida de una forma camuflada.



[Fig.4] Fotografía de Miguel de Molina en el teatro.

4 Ganivet, A. (1898) *Los trabajos del infatigable creador pío cid*. Castalia ediciones.

5 Machado, M. (2019) *Poesías completas*. Renacimiento.

Cuando finalmente se impuso el régimen, la copla ya era demasiado popular como para renegar de esta, así que Franco decidió apropiarse de ella al igual que cualquier dictador lo hace con la simbología de su pueblo. Encumbró a algunas de las folclóricas más queridas, como Conchita Piquer o Estrellita Castro, que seguían cantando las mismas canciones ya que no consideraban que lo cantado por mujeres fuese político o importante⁶. Estas al ser apoyadas por el pueblo se vieron muchas veces con inmunidad para decir lo que, por mucho menos, a algunos los mataban, llegando la primera de estas a afirmar con el descaro que la caracterizaba “Antes de que Franco fuese Franco yo ya era La Piquer”(diversas fuentes).

Muchas de las canciones ya existentes fueron edulcoradas o se censuraron partes. Es el caso de una de las más famosas coplas *Ojos verdes*, escrita por Lorca y Rafael de León, la cual en sus orígenes iba dirigida de un hombre a otro y que, con el franquismo, pasó a ser dedicada a una mujer para que cumpliera con sus ideales.

Es por el carácter reaccionario de los artistas de la canción española que, aunque mucha gente la recuerda como el género propio de la dictadura, es alabada por la comunidad LGTBI. Estas melodías que hablaban de las ansias de libertad de las que ellos no gozaban crean una fuerte vinculación y veneración hacia la figura de diva que representaban las tonadilleras.

Pese a este intento de rescate por parte de la comunidad queer, esta visión condujo a que una gran parte de la copla muriese tras el régimen. Aún así, parte de ella consigue sobrevivir y tiene un pequeño auge con el legado de figuras como Paco España, Falete o Nacha la Macha, que la sacaron de la penumbra. Los que se conocieron en España como transformistas, y conocemos actualmente como Drag Queens, son los que se reapropiaron de un género que nació también al margen de una sociedad que no les entendía, llevándolo otra vez a la palestra y devolviéndole la dignidad que le arrebató el franquismo, pues la copla no fue más que otra víctima de la dictadura.



[Fig.5] Portada disco Paco España.

6 Gallego, M. (2013) *Folclóricas: heroínas de lo ilícito durante la represión franquista*. [Recuperado de <https://www.pikaramagazine.com/2013/10/folcloricas-heroinas-de-lo-ilicito-durante-la-represion-franquista/>]

4.2 El álbum ilustrado para adultos

El álbum ilustrado es un género narrativo que se caracteriza por combinar texto con ilustraciones generando un lenguaje conjunto en el que ambos elementos necesitan el uno del otro para que el lector pueda comprender la historia.

Aunque el término se asemeje, el concepto dista bastante de un libro ilustrado en el que la imagen se usa más para embellecer que como parte sustancial de la narrativa. El hecho de que para algunas personas se de esta confusión se debe a que el álbum coge los elementos principales del libro ilustrado, como son la composición, técnica, materiales... y los lleva un paso más allá. La doble página se vuelve la unidad mínima de significado y una página suelta deja de funcionar por sí sola como ocurre en los libros más convencionales. Como dice el ilustrador Schulevitz, “Comprender la diferencia entre ambos y aplicarla inteligentemente puede ser de considerable ayuda en la elaboración de mejores álbumes”.⁷

La carga que tiene la imagen en este género ha hecho que sea vinculado a un público infantil, ya que, que la ilustración sea tan relevante hace que su lectura pueda ser comprensible para los más pequeños. Es más, nace realmente como una nueva versión de la literatura infantil que buscaba crear un formato que pudiese ser más apetecible a la vista de un niño, pues son las imágenes y los colores lo que más llaman su atención.

Sin embargo, estos últimos años un público adulto se ha interesado también por este tipo de narrativa adaptando las temáticas tratadas y generando niveles de lectura más profundos. Un ejemplo de esto sería Edward Gorey, quien realizó álbumes muy grotescos, dotando a las imágenes de un segundo sentido que sería incomprensible para la mente de un niño. Es el caso de *Loathsome couple*, un álbum basado en hechos reales que habla sobre unos asesinos seriales y que narra cómo ejecutaban sus crímenes, temática que no muchos le darían a leer a sus hijos. Aún así, la gran mayoría de álbumes ilustrados pueden ser degustados tanto por niños con ansias de aprender, ya que una inmensa parte de estos son educativos, como por adultos curiosos y amantes de la ilustración.



[Fig.6] Portada *Loathsome Couple*.

Esto nos lo explica también Emma Bosch en su estudio “Hacia una definición del álbum”, donde quiere dejar de lado la polémica que se crea entorno a

⁷ Shulevitz, U. (2005) *¿Qué es un libro álbum?. El libro álbum: invención y evolución de un género para niños*. Caracas: Banco del Libros, p.15.

quién va dirigido este tipo de formato que cualquiera puede consumir y disfrutar y se centra en otras características más relevantes del mismo.⁸

En cada álbum se genera una atmósfera y una experiencia diferente, en el que todo el conjunto del libro, desde las guardas hasta las ilustraciones y textos, son importantes y se busca crear un mundo visual nuevo para el espectador. Esta característica es la que hace que mucha gente, aparte de vincularlos con el mundo editorial, también los considere un objeto artístico como tal. Forestier respalda esta idea afirmando que “El álbum ilustrado abre el espíritu con su lenguaje simbólico, siendo el arte su modo de comunicación”.⁹

Es un género que se encuentra en constante evolución y que experimenta no solo con la imagen, sino también con el formato, creando libros en forma de acordeón, con imágenes que se despliegan e incluso interactivos, con los que el espectador puede jugar y crear formas diferentes. Por otro lado, la tipografía se vuelve importante ya que tiene que tener un sentido y armonía con la ilustración. Todo es de una forma por algo y nada se deja a la aleatoriedad.



[Fig.7] Portada *El emigrante* de Shaun Tan, álbum ilustrado dirigido a un público adulto.

Gracias a este tipo de relaciones más complejas “Ha habido un cambio notable en la manera en la cual los álbumes ilustrados son recibidos por los adultos, con una crítica más académica y seria que hace diez o veinte años atrás” comenta el ilustrador Shaun Tan¹⁰ durante una entrevista poniendo de manifiesto cómo los álbumes dejan de tomarse como “un género para niños” y comienzan a tener un valor en el mercado que bien se merecen, pues todo lo mencionado anteriormente es lo que los hace únicos como género narrativo y muy diferentes entre ellos. Cada uno es un mundo visual que deja florecer al artista y le da una libertad que no se puede comparar a casi ningún otro género editorial, y esa magia es la que hace que cualquier persona pueda disfrutar con ellos.

4.3 La biografía como género narrativo

“Tras la historia, la memoria y el olvido. Tras la memoria y el olvido, la vida. Pero escribir la vida es otra historia.” Paul Ricœur¹¹. El género biográfico siempre ha representado para el lector un salvoconducto al pasado, una forma de reconstruir una vida desde una perspectiva presente. Es por eso que, aún estando en un primer momento repudiada por el público erudito,

8 Bosch, E. (2007). *Hacia una definición de álbum. Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil* [Recuperado de uvigo.es]

9 Forestier, I. (2006) P. 159. *El arte en el álbum ilustrado*. Peonza.

10 Goncalves, F. (2020, 10 abril). *Entrevista a Shaun Tan. Pez linterna*. <https://www.pezlinteria.com/post/shauntan>

11 Dosse, F. (2007) *El arte de la biografía: entre historia y ficción*. Ciudad de México, México: Universidad Iberoamericana, p.1.

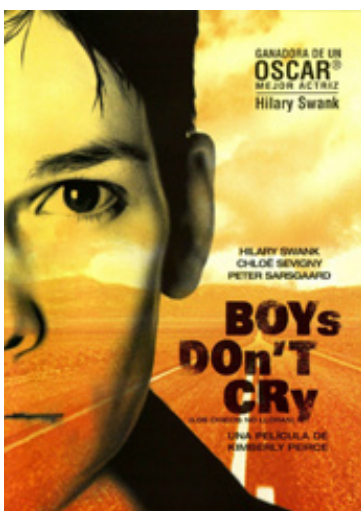
ha ido asentándose como género propio o incluso siendo un subgénero de la temática histórica. Esta termina siendo una hibridación entre el relato literario y el científico, el cual mide con exactitud sus palabras para no desvincularse de la realidad. Realizar un amplio trabajo de investigación resulta una pieza crucial para los biógrafos al igual que conseguir generar empatía por el personaje en cuestión.

A lo largo de la historia, la biografía ha ido cambiando conforme se iba transformando nuestra visión del mundo y de los demás. Empezando por la biografía clásica, pasando por la romántica, hasta llegar al concepto que tenemos hoy en día de ella, donde no se queda en los hechos de la vida del relatado si no que se profundiza y se hace un análisis psicológico de este gracias a las herramientas que nos ofrecen la sociología y psicología.

También la biografía puede diferenciarse según su estilo. Encontramos el estilo inglés, que busca seguir el día a día y la realidad completa de la persona descrita. La contraposición sería el estilo francés, que parece acercarse un poco a la ficción y le da más importancia al lenguaje narrativo. Sea como sea, este género implica un grado de empatía extremo donde el escritor tiene que meterse en la vida del personaje hasta de una forma que se consideraría obsesiva. Como dice Roger Dadoun “La biografía tomaría así su fuente última de lo más poderoso y más grandioso que se da en el hombre- es decir, sencillamente, el deseo de construirse y de definirse como un si-mismo”.¹² Con si-mismo este filósofo se refiere a la relación del escritor con la persona de la que se escribe, en esta el primero se aleja de sí mismo para vincularse con el otro.

La biografía se ha adaptado a diferentes formatos narrativos. Es el caso del cine, donde el director le da su propio toque a una realidad que sí existió. Dentro del género cinematográfico, a las biografías se las conoce también como biopics. Surgen como forma de adaptar la vida de grandes personajes históricos, pero con el tiempo evolucionan hasta crear un cine que trata la vida de personas que, pese a no ser figuras tan relevantes, la trayectoria que las acompaña le interesan al director por x razones. Un ejemplo de esto sería *Boys don't cry*, película independiente de Kimberly Peirce que cuenta la historia real de Brandon Teena, un hombre trans que va a Nebraska a buscarse a sí mismo y encontrar el amor pero que solo haya odio por ser como es.

Cómo no, la biografía también se está abriendo paso en el género que acontece a este proyecto. Dentro de los álbumes ilustrados son muchos los



[Fig.8] Portada de *Boys don't cry*, dirigida por Kimberly Peirce.

12 Dosse, F. (2007) *El arte de la biografía: entre historia y ficción*. Ciudad de México, México: Universidad Iberoamericana, p.19.



[Fig.9] Portada *Georgia O'Keeffe*, novela gráfica de María Herreros.



[Fig.10] Portada *La sed*, novela gráfica de Paula Bonet.

casos de los que intentan atrapar vidas ayudándose de la ilustración para acercar el personaje a un público que ya pertenece a una cultura dominada por lo visual. Un ejemplo lo encontramos en los nuevos libros publicados por María Herreros, como lo son *Marilyn Monroe tiene once dedos en los pies: y otras leyendas de Hollywood* (2018) o *Georgia O'Keeffe* (2021). En ellos vemos cómo se genera un mundo visual que resulta un híbrido entre el artista y la persona de la que se habla.

Dentro de los álbumes también podemos encontrar muchas autobiografías en las cuales el artista se desnuda ante el público y cuenta anécdotas propias ayudándose de la plasticidad que este formato le ofrece. Es el caso de una gran parte de las obras de Paula Bonet, que tratan momentos vitales dolorosos desde un punto de vista de mujer y que han tenido un gran éxito dentro del mercado editorial. Un par de ejemplos serían *La sed* o *Qué hacer cuando en la pantalla aparece the end*, siendo este último con el cual saltó a la fama.

5. ANTECEDENTES Y REFERENTES

Son numerosos los referentes que impregnan nuestras obras. La mayor parte de ellos lo son de manera inconsciente, requiere de un esfuerzo el sacarlos a la luz y hacernos ciertas preguntas que nos ayuden también a conocernos a nosotros mismos y nuestra vinculación con el mundo. Este trabajo da su fruto cuando somos conscientes de porqué nos gusta cada cosa y sabemos usar esos referentes con respeto, a la par que en beneficio propio. Como dijo el filósofo William Ralph Inge y se recalca en el libro *Steal like an artist* “¿Qué es la originalidad si no un plagio indetectable?”¹³

Con la finalidad de crear una biografía competente y coherente este trabajo se vió inspirado tanto por obras cinematográficas como en álbumes o libros ilustrados que pudiesen tener técnicas interesantes a la hora de transmitir al público lo que fue una persona.

Sería el caso de María Hesse, ilustradora que últimamente se ha focalizado mucho en este género narrativo, dándole color a las vidas de Bowie, Frida Kahlo o Marilyn Monroe. Ella consigue empatizar con personajes muy famosos, también cuenta curiosidades para añadirle más chispa y lo narra en primera persona, como si fuese un diario. Esto hace la obra más convincente, por eso buscamos que la historia hablase desde la perspectiva del personaje principal. Sin embargo, todas sus obras son lineales, siguen el curso natural de la vida de los personajes de los que hablan, desde que nacen hasta que



[Fig.11] Fragmento de *Volver*, película de Almodóvar.

se mueren. Esto no fue aplicable a este proyecto debido a que un orden cronológico habría hecho más obvio el final y no funcionaría con Miguel, pues su mente y sus recuerdos eran más caóticos.

También este álbum se vió inspirado en recursos cinematográficos a la hora de desarrollar la narrativa. Por ejemplo, en la forma de ejecutar los salto temporales de *500 días con ella* de Mark Webb, donde el orden de las escenas es muy anárquico y mezcla continuamente diferentes tiempos de una forma más brusca.

Estéticamente Almodóvar también resultó muy interesante pues, aunque se centra en unas décadas posteriores a las que se aprecian en este álbum, el costumbrismo español es algo que está muy presente. En *Volver* vemos toda esta tradición indumentaria de los pueblos del interior de una España que parece haberse quedado dormida en otra época, llena de rosarios y lunares. Pero sin duda, cabe resaltar unos referentes muy concretos que han marcado el rumbo de este proyecto de una forma más directa.

5.2 Maus (Art Spiegelman)

Maus es una novela gráfica que fue publicada en 1980 y que hoy en día aún tiene muchísima relevancia y repercusión. También la raíz de la historia es biográfica, pues narra la vida del abuelo del dibujante Art Spiegelman, judío que sufrió las vejaciones del régimen nazi. Todos los personajes están representados por animales, por ejemplo, los judíos son ratones y los nazis gatos.

La razón por la que consideramos que fue una referencia crucial es por cómo se narran aspectos tan trágicos de la historia, como puede ser el sufrimiento que conlleva la guerra o todos los abusos que se recibieron por el hecho de ser “algo”, como en el caso de esta novela ser judío o en el que acontece a nuestro trabajo ser gay y republicano.

Algo que nos llamó la atención era como se intercalaban escenas del presente y del pasado mientras Art iba desgranando los recuerdos de su abuelo. Estos saltos temporales se pueden apreciar en este álbum, donde la historia también se genera a partir de recuerdos, por lo que no tiene un orden muy marcado como pasa con nuestra memoria cuando intentamos obtener imágenes del pasado.



[Fig.12] Portada *Maus*, de Art Spiegelman.

5.1 Ilu Ros

Ilu es una ilustradora novel afincada en Madrid que ha realizado diferentes álbumes ilustrados vendidos por todo el territorio español.



[Fig.13] Fragmento *Federico*, libro ilustrado de Ilu Ros.

Cosas nuestras (2020) y *Federico* (2021) son los álbumes que tomamos desde un principio como referencia. Esto se debe a esa indagación en nuestra historia como país, en todas las figuras que hemos dejado caer en el olvido por el dolor y la carga política que supone mirar a un pasado relativamente cercano. Como se ha explicado anteriormente, el régimen fascista se apropió de la simbología que caracterizaba al pueblo español, por lo que tuvo como consecuencia que en el imaginario popular todo quedase cubierto por el mismo manto, sin fijarnos en los matices.

En *Cosas nuestras* Ilu expone esta situación mediante una conversación con su abuela, creando un contraste entre ambas generaciones. También habla de la importancia de las figuras folclóricas dentro de la sociedad del momento y la cultura pop española.

Todos estos conceptos repercuten de forma directa en este proyecto, buscando denunciar el mismo contexto pero desde otra perspectiva, en este caso la de Miguel de Molina.

Federico es una biografía sobre Lorca, quien aparece momentáneamente en este trabajo, siendo una personalidad crucial en la España de principios del siglo XX. También sirve como excusa para explicar una serie de acontecimientos y forma parte del auge que están teniendo las biografías que se realizan en cuanto a álbumes ilustrados se refiere.

5.3 Jorge González

Jorge González es un dibujante nacido en Argentina, en 1970, que está especializado en ilustración editorial.



[Fig.14] Fragmento *El Madrid de Manuela*, novela gráfica de Jorge González.

A diferencia de los mencionados hasta ahora, es la parte plástica de su trabajo la que captó nuestra atención. Pone mucho énfasis en la grafía con la que realiza sus storyboards dotándolos de un interés propio sin necesidad de dar por finalizado un dibujo. De hecho, en su página web muestra gran parte de todo el proceso que realiza hasta llegar a la ilustración terminada. Estas están realizadas con medios tradicionales la mayor parte de las veces y con trazos muy sucios. El énfasis en el proceso artístico es algo que ha acompañado al desarrollo de este proyecto, donde se le da especial importancia al storyboard, convirtiéndolo en la base principal y sustento del trabajo.



[Fig.15] Fragmento de *Fueye*, novela gráfica de Jorge González.

En *El Madrid de Manuela* encontramos desarrollada esta estética de la España trágica de Franco, en la cual el claroscuro resulta crucial para trasladarnos a esa época. Parecería incluso abocetado, pero son estos trazos rápidos del carboncillo los que caracterizan al artista debido a que no es especialmente común ver cómics con tanta textura gráfica.

Fueye también resultó interesante, pues en la gran mayoría de las viñetas la importancia recae sobre los personajes mientras que los fondos quedan desdibujados. Solo se dejan nítidas las partes fundamentales.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1. Guion narrativo

Un guion es la estructura literaria que sustenta una historia, una especie de resumen de los puntos clave que marcarán la narración. Sirve para poseer una idea general de todo, y que sea más fácil comenzar a escribir con un rumbo concreto. Resulta de máxima importancia a la hora de desarrollar un álbum ya que es el pilar más básico del trabajo. Sin saber las partes que vas a tratar no puedes realizar el storyboard, y aún menos las ilustraciones.

Para empezar, tras la lectura del libro, se remarcaron las partes que serían indispensables. Estas las ordenamos históricamente para que estuvieran situadas de manera más visual y poder trabajar con más comodidad. A partir de ahí, buscamos como reordenarlas de una forma conscientemente desorganizada, simulando que es él quien está narrando la historia.

Decidimos que el álbum comenzase en el barco, mientras se estaba exiliando a Buenos Aires. De las conversaciones con marineros y otros exiliados irían surgiendo las escenas del pasado. Estas aludirían principalmente a los momentos vividos antes de la guerra y a esa gran inestabilidad que azotaba a España. Todos estos acontecimientos tendrían un gran impacto en Miguel, hasta llegar a la escena culmen, cuando es secuestrado por tres hombres y torturado por ser gay y haber luchado a favor de la república. Esto marca un antes y un después en su vida, es una de las razones que le llevan a querer exiliarse junto con la prohibición por parte de las instituciones de poder trabajar. Es entonces cuando descubrimos por qué se halla en ese barco y que, realmente, estas escenas también forman parte de un recuerdo, pues, al final, se muestra que todo ha sido parte de la historia que le está narrando a su sobrino.

Esta estructura tuvo que reescribirse varias veces para que fuese coherente desde el punto de vista de alguien que no conoce la historia. Los saltos temporales solo la hacían más compleja y todo tenía que seguir un hilo muy marcado para no perderse. Como explica la guionista Linda Seger “Un guion funciona en su conjunto. No se puede cambiar una parte de él sin desequilibrar el resto. Reescribir es un proceso que exige tanto la visión de conjunto como la atención al detalle.”¹⁴

6.2. Análisis de la figura de Miguel y desarrollo del personaje.

A parte de su biografía, se cogió como referencia los pocos videos en los que aparece y la película que realizó en Argentina en el año 1952 titulada *Esta es mi vida*. En estas apariciones nos podemos hacer a la idea de cómo era, cómo se movía y gesticulaba. Gracias a estas fuentes fue más sencillo elaborar una imagen más clara de su persona.



[Fig.16] Moodboard estética Miguel.

Este apartado comenzó con un moodboard de imágenes que recordasen a él y que se pudiesen tomar de referencia para desarrollar su personaje. Encontramos carteles de la feria de Sevilla, estos nos trasladan a la ambientación folclórica que Miguel mostraba en sus números y que representaban claramente su estética. También aparecen mitos como David Bowie, que, por su indumentaria, daban la sensación de cuerpo en forma de triángulo invertido que se buscaba para este personaje, al igual que el carácter androgino que está presente en ambos.

Después se realizaron bocetos rápidos de su estructura corporal modificándola y exagerándola con la finalidad de que lograrse transmitirnos la soberbia y nervio que le caracterizaban.

La vestimenta formó una parte clave de este proceso, pues es también la que marca los tiempos cronológicos. Durante su época de juventud viste con amplias camisas compuestas por volantes que él mismo cose.

Aunque no podemos observar cómo vistió durante su exilio, documentándonos, podemos suponer cómo era la vestimenta típica de las personas que tuvieron que pasar por este proceso tan doloroso. Se caracterizaba por largos abrigos para protegerse del frío, pantalones de pana de pata ancha, bufandas y boinas. Todo con colores muy neutros para no llamar la atención.

Finalmente, en el ocaso de su vida, vuelve a intentar vestir los ropajes que le alegraban cuando era joven. Lleva un sombrero cordobés y confecciona sus

¹⁴ Seger, L. (1994) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, España: Rialp, p.30.

propias camisas, aunque esta vez más recatadas. Esto lo muestra en una de las pocas veces que aparece públicamente tras su retiro, en la entrevista que le realizó Carlos Herrera poco antes de su fallecimiento.

Con todo esto presente, comenzamos a darle vida al personaje, dibujando los diferentes movimientos y expresiones que le caracterizaban para que cuando esto estuviese claro pudiésemos situarlo con más facilidad en las escenas que formarían el storyboard.



[Fig.17] Diseño de personajes: Cuando se encontraba en España.



[Fig.18] Diseño de personajes: Etapa en la que tiene que emigrar.



[Fig.19] Diseño de personajes: Miguel cuando ya es anciano.

6.3. Storyboard.

El storyboard es el conjunto de imágenes que forman parte de una secuencia, sirve para visualizar más fácilmente el trascurso que tomará una historia. Se usa en multitud de disciplinas, todas aquellas en las que la imagen tenga relevancia. En concreto, en los álbumes ilustrados y novelas gráficas, este cuenta tanto con el desarrollo de la parte visual como del texto que le corresponde a cada parte, dándonos una imagen superficial del aspecto que poseerá el libro.

Como se ha comentado, en este caso, el storyboard está estructurado en tres periodos distintos: Su juventud en una España inestable, su exilio y su vejez en Buenos Aires.

Comienza con una escena del exilio para situar al espectador en contexto. Aparece el barco ante la inmensidad del mar, pareciendo casi diminuto. “En la mayoría de buenas películas, el planteamiento comienza con una imagen. Vemos algo que nos proporciona una idea adecuada del lugar, ambiente o época en la que se desarrolla la historia. “nos explica Linda Seger de nuevo¹⁵. Tomamos este apunte como referencia y por eso decidimos que el inicio fuese de forma gradual y no brusca. Se muestra el mar, después a Miguel mirando al horizonte buscando transmitir al espectador una sensación de nostalgia o melancolía. Poco a poco se van introduciendo al resto de personajes y la situación en cuestión.

El storyboard de un álbum se desarrolla de una forma muy similar al de una película, pues nos muestra los puntos clave de la narración. La diferencia es que, en una película, entre dos escenas de un storyboard se desarrolla un poco más la acción del personaje. Esto en cambio no es posible en el álbum debido a sus limitaciones y que, al estar hecho en papel, no sería viable. Para que no perdiera ese dinamismo de la acción usamos planos diversos pero sin que se alternaran tampoco tajantemente, pues perdería la continuidad.

Valiéndonos de diferentes simulaciones muy abocetadas, llegamos a lo que sería el storyboard final. Este cuenta con 32 páginas, número habitual que suele tener un álbum ilustrado.

El color muchas veces también forma parte del storyboard, pues sirve para dar una imagen previa del libro, y si este es importante no está de más que se incluya.

En nuestro caso, el color ayuda a marcar los diferentes tiempos de la historia y es indispensable para que esta se comprenda. El pasado tiene una paleta de colores limitada puesto que en nuestros recuerdos no suelen persistir de una forma objetiva.

Cuando se encuentra en España, durante los años 30, vemos como las escenas se tornan sepias. En las escenas durante el exilio predominan el azul, amarillo y rojo, acercándose un poco más a los de la naturaleza pero sin terminar de serlo, puesto que nos damos cuenta de que esto también es parte del pasado. En las últimas escenas, cuando está hablando con su nieto ya de anciano, vemos que deja de haber una paleta marcada, los colores se dan paso de una forma más realista.

15 Seger,L. (1994) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, España: Rialp, p.33.



Lo ven otros exiliados en la cubierta
 -Si es Miguel de Molina!
 -Yo fui a verle al teatro.
 -Mi querido teatro, ya me parece tan lejano..



...Que ni recuerdo el color de las luces que me alumbraban.
 * Se ve libro en mochila*

Abre libro romancero gitano
 ¿Usted no era amigo de Lorca?



Más bien yo lo admiraba.
 "conversación bar Lorca, Miguel y León"
 - No vaya usted a inspirarse de más en mi verde que te quiero verde.
 - A ver si va a ser usted ahora el propietario de un color...

Pero llegó el 36 y ya saben como estaba todo.



Escena militares hablando
 - Hay que acabar con todos los rojos y maricones, el primero el poeta ese.

Busca a Lorca mientras los diferentes personajes le dicen que no lo han visto



No fue hasta que llegué a Madrid cuando me enteré de que le habían asesinado, nunca llegué a encontrarlo.

- Mi España querida, ¿Por qué nos has hecho esto?
 - Bueno.. a veces un poco de disciplina no viene mal.
 ¿Pero que dice Polín?
 - Si me disculpan..
 Se aleja de la escena



Se refleja en el mar

-Lamento si te ha molestado lo que he dicho.



Escenas paso a paso de cuando le torturaron

-No te preocupes Polín, tan sólo estaba pensando.

Vuelve con el resto de exiliados
 - Miguel, le estábamos esperando.
 - ¿Luchó usted para las tropas republicanas?



Que va, en la vida he cogido un arma, ahora, yo les animaba con mi cante junto a mi amiga Amalia de Isaura

* Campamento militar republicano, explota bomba fondo*
 - Ay mi virgencita.
 - Ay Miguel, que yo me quiero ir de aquí.

Con Conchita mirándose mal
 - Como dijo el gran Rafael de León: La guerra es como un río de sangre, por un lado iba La Piquer con sus "Ojos verdes" y por el otro yo con mi " Bien pagá"

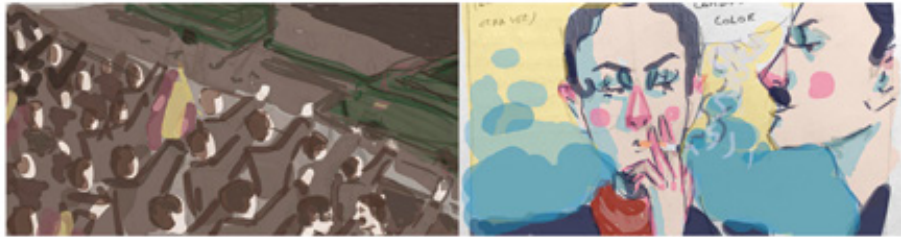


Se ve periódico victoria Franco

Aunque las olas terminaron salpicándonos a nosotros.

- ¿Y ahora qué hacemos?
 - No lo sé Amalia.
 - Se ha formado un recibimiento a las tropas, ¿Por qué no asisten y hacen como si nada?

Escena tropas militares entrando y gente celebrando con banderas.
 - El brazo Miguel, el brazo.



¿Así que te cambiaste de color?

-En ese momento estaba embriagado por el miedo, de todas formas no duró mucho...

* Le insulta el público llamándolo "marica"*
 - Señores, a mi lo de marica no me va, a mi maricón, que suena como a bóveda.



Huye para avisar a un guardia

- Señor agente, por favor haga algo, se están poniendo agresivos.
 - Pero Miguel, si simplemente están diciendo lo que piensan, ¿Cómo voy a detenerlos por eso?

Escena barco
 - Al final consiguieron lo que querían*



Sale de anciano hablando con su sobrino, todo era parte de la historia

-Bueno tío, pero gracias a Dios llegaste a Argentina y fue todo a mejor.

- No creas que fue tan fácil, di antes muchos tumbos.



Que si deportación a España, que si huida a México... Bueno bueno, muchas batallitas de viejos

* Mira fotos colgadas en el espejo*

- Pero ahora si me disculpas tengo que salir ya.
 - Por aquí Miguel.



* Entra a una sala con cámaras donde le otorgan condecoración Isabel la Católica*

* El público le aplaude y le recibe*

- Hoy le otorgamos esta medalla que simboliza el respeto del pueblo español.
- Lástima que me llegue con el cuerpo cansado.



- Señor Miguel, llevamos décadas sin escucharle, ¿Por qué no se canta algo?

Coge el micrófono y mira a la cámara



* Se imagina a sí mismo de joven interpretando esa canción*
- Ojos verdes verdes, con brillo de facas, que están clavados en mi corazón..

[Fig.20] Storyboard a color.

6.4. Bocetos gráficos y estilo ilustrativo

Una vez quedó decidido cómo serían el storyboard y los planos a abordar, pasamos a desarrollar un estilo gráfico que fuese coherente con la historia contada.

La acuarela fue la técnica elegida para llevar a cabo este proyecto por los matices que nos ofrece y la naturalidad de esta. Aunque a primera vista podría parecer que solo el dibujo digital tiene cabida en el mercado, actualmente en el mundo editorial está emergiendo una corriente muy pictórica en la que los artistas usan principalmente medios analógicos. Es el caso de grandes de la industria como Benjamín Lacombe o Rebecca Dautremer.

Las acuarelas están hechas sobre papel, en húmedo sobre húmedo, es decir, se moja primero el papel antes de añadir el color para que esté se expanda y se fusione entre sí creando diferentes texturas. Cuando este está seco se van añadiendo más capas de acuarela para definir las figuras, aunque se busque cierta expresividad también tiene que ser comprensible. Una vez el dibujo está más o menos definido pasamos a usar los lápices de colores con la finalidad de crear otro tipo de matices. Se realiza el contorno y las sombras con un lápiz morado, las luces, con uno amarillo. También con otros colores se resaltan zonas muy concretas para darle más fuerza a la acuarela.

Finalmente, para destacar las zonas de luz que han quedado cubiertas por la acuarela se añade gouache blanco.

Al no ser imágenes digitales, la fotografía también es una parte crucial. Una mala fotografía puede hacer que cambien los colores de los de la realidad y que pierda mucha calidad pictórica. Cuando este paso se realizó correctamente, terminamos el proceso en Photoshop, retocando pequeños detalles.

Se decidió que las ilustraciones de muestra no fuesen las primeras sino que perteneciesen a los diferentes tiempos que se narran en el álbum, así quedaría claro cómo se desarrollaría gráficamente y a nivel cromático cada una de estas etapas.



[Fig.21] Primera ilustración: Durante el exilio.



[Fig.22] Ilustración finalizada: Fusión de escena del exilio y el pasado.



[Fig.23] Ilustración finalizada: Durante el exilio.



[Fig.24] Ilustración finalizada: Representación de la presencia militar en España.



[Fig.25] Ilustración finalizada: Miguel de anciano.



[Fig.26] Ilustración finalizada: Miguel de anciano.



[Fig.27] Ilustración finalizada: Rememoración de su época en España.

[Fig.28] Fragmento de *Veneno*.

6.5. Diseño de cubierta y guardas

La portada es una de las partes más importantes del álbum, pues es lo que lleva a alguien a decidir coger ese libro de la estantería. Los planos cercanos, al contener más detalle, suelen llamar más la atención a primera vista, por eso se decidió que un retrato de Miguel podría funcionar como portada. Al ser un personaje desconocido para gran parte de la población, este tenía que llevar elementos clave que hablasen de su historia pero sin que fuese muy explícito.

El vestuario que se escogió está inspirado en una de las escenas del segundo capítulo de la serie *Veneno*, de Los Javis, donde el personaje principal usa una camisa repleta de volantes que se asemeja muchísimo al estilo que llevaba Miguel. Con esta se buscó simular las olas del mar y la inestabilidad de su viaje. Entre los volantes lleva cosido un barquito de papel dándole el énfasis de la historia a su huida y a la vez creando una atmósfera muy teatral y propia de su puesta en escena.



[Fig.29] Bocetos de color de portada.

La gama cromática está inspirada en los colores de la bandera republicana, cogiendo como principales matices el rojo, amarillo y morado pero alterándolos un poco y añadiendo otros. Hice diferentes pruebas combinando estos colores ya que no es una paleta que suele ser especialmente armónica.



[Fig.30] Portada.

A lo largo de las guardas se despliega también este mar de volantes. El barco de papel lo recorre generando una estela hecha con hilo simulando que está cosido en lo que sería la tela de una de las camisas que bien podría haber cosido Miguel. Este barco va marcando el camino de la historia. En la primera guarda observamos los tonos rojizos que son una apología a la violencia de la que huye. En las de la parte posterior, el mar ya está más calmado ante el posible futuro que le espera.



[Fig.31] Primera guarda.



[Fig.32] Segunda guarda.



[Fig.33] Mockup simulando la apariencia final de álbum.

7. CONCLUSIONES

El principal objetivo que abordaba este proyecto era aprender a realizar la reproducción de un álbum ilustrado que pudiese desarrollarse en un futuro. Respecto a esto, el trabajo presenta los puntos principales que conciernen a la creación de este tipo de libros y que son exigidos a la hora de presentarlos a una editorial o concurso: El storyboard, el desarrollo de personajes, la portada, las guardas y una pequeña visión de cómo podría desarrollarse.

El storyboard supuso la parte más densa del trabajo, pues lograr generar una secuencia narrativa coherente a raíz de una historia real y en los pocos pasos que ofrecen las páginas de un álbum hace que se complique muchísimo el trabajo y que se tenga que optar por omitir partes que podrían ser también sustanciales. Pese a los problemas que esto nos planteó durante esta fase, se consiguió desechar las partes que restaban fluidez a la trama para que cualquier persona pudiese llegar a comprender la historia aún sin saber nada sobre esta.

Una vez ya cumplidas las principales metas fuimos cumpliendo las más específicas. Que el álbum estuviese basado en hechos reales hizo que el trabajo conllevase una gran parte de investigación para no errar sobre quién

era Miguel de Molina realmente, y fue esto mismo lo que nos permitió conectar con su persona y su memoria. También a raíz de ahí se buscó darle forma a su personaje y llevarlo a la ilustración. Dichas ilustraciones pretendían plasmar el trabajo realizado a lo largo de estos cuatro años de carrera y ser un reflejo de esta evolución.

Crear composiciones dinámicas vinculadas a un álbum resulta complejo cuando se está acostumbrado a realizar retratos más simples, y este fue otro de los objetivos que se logró cumplir, creando así un proyecto de álbum ilustrado competente y que cumplía con las metas planteadas.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Academia Play (2019) La guerra civil española. De: <https://www.youtube.com/watch?v=yj9N9DTtdas>
- Bang, M. (2016) *Picture this: How pictures work*. San Francisco, California: Chronicle books.
- Bosch, E. (2007). *Hacia una definición de álbum*. Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil (5). [Recuperado de Vista de *Hacia una definición de álbum* (uvigo.es)]
- Dosse, F. (2007) *El arte de la biografía: entre historia y ficción*. Ciudad de México, México: Universidad Iberoamericana.
- Gallego, M. (2013) *Folclóricas: heroínas de lo ilícito durante la represión franquista*. [Recuperado de <https://www.pikaramagazine.com/2013/10/folcloricas-heroinas-de-lo-ilicito-durante-la-represion-franquista/>]
- Goncalves, F. (2020, 10 abril). *Entrevista a Shaun Tan*. *Pez linterna*. [Recuperado de <https://www.pezlinterna.com/post/shauntan>]
- Hanán, F. *Leer y mirar un álbum ilustrado ¿ Un género en construcción?*. [Recuperado de <https://carmenelenamedina.files.wordpress.com/2012/05/leer-y-mirar-el-libro-c3a1lbum.pdf>]
- Kleon, A. (2012). *Steal like an artist*. Nueva York, Estados Unidos: workman.
- López, F. (2020) *Historia queer del flamenco*. Barcelona, España: Egales.
- Molina, M. (1998) *Botín de guerra*. Barcelona, España: Planeta.
- Rosero, J. (2010) *Las 5 relaciones dialógicas entre el texto y la imagen del álbum ilustrado*. [Recuperado de http://www.ilustradorescolombianos.com/documentos/doc/LAS_CINCO_RELACIONES_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf]
- Ruiz, A. (1976) *Coplas de la emigración*. Madrid, España: Alcaná libros.
- Ruiz, E. (Director). (2008). *La España de la Copla. 1908. Documental*. De <https://www.youtube.com/watch?v=FWw2Ksw5LQc>
- Seiger, L. (1994) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, España: Rialp

- Shulevitz, U. (2005). ¿Qué es un libro álbum?. El libro álbum: invención y evolución de un género para niños. Caracas: Banco del Libros.
- Tanco, M. (2021, 6 abril). IV Serpa Premio internacional para álbum ilustrado. Proyectos ilustrados.[Recuperado de <http://www.proyectosilustrados.es/iv-serpa-international-award-for-picturebooks/>]
- UNED. (2020) El exilio republicano español. De <https://www.youtube.com/watch?v=L6k5R2OS1zA>
- Zeegen,L. (2013) Principios de la ilustración. Barcelona, España: Gustavo Gili.

9. ÍNDICE DE IMAGENES

- [Fig. 1] Molina, M. Principios años 30. Pág. 5.
- [Fig.2] Molina, M. (1998) Botín de guerra. Barcelona, España: Planeta. Pág. 7.
- [Fig 3] El sinaia (1939). Pág. 8.
- [Fig.4] Molina,M. Fotografía espectáculo principio años 30. Pág. 111.
- [Fig.5] España, P. (1980) Lo mejor de Paco España. Pág. 12.
- [Fig.6] Gorey, E. (1977) Loathsome couple: Dodd Pág. 13.
- [Fig.7] Tan, S. (2016). El emigrante: Barbara Fiore Editora. Pág. 14.
- [Fig.8] Peirce,K. (1999) Boys don't cry. Pág. 15.
- [Fig.9] Herreros, M. (2021) Georgia O'Keefe: Astiberri Pág. 16.
- [Fig.10] Bonet, P. (2018) La sed: Lunweg Pág. 16.
- [Fig.11] Almodovar, P. (2006) Volver. Pág. 17.
- [Fig.12] Spiegelman, A. (1980) Maus: Reservoir books Pág. 17.
- [Fig.13] Ros, I. (2020) Cosas nuestras: Lumen. Pág. 18.
- [Fig.14] Gonzalez, J. (2016) El Madrid de Manuela: Canal Arte (Francia) Pág. 18.
- [Fig.15] Gonzalez, J. (2008) Fueye: La editorial Común. Pág. 19.
- [Fig.16] Moodboard estética Miguel. Pág. 20.
- [Fig.17] Diseño de personajes: Cuando se encontraba en España. Pág. 21.
- [Fig.18] Diseño de personajes: Etapa en la que tiene que emigrar. Pág. 21.
- [Fig.19] Diseño de personajes: Miguel cuando ya es anciano. Pág. 21.
- [Fig.20] Storyboard a color. Pág. 25.
- [Fig.21] Primera ilustración: Durante el exilio. Pág. 26.
- [Fig.22] Ilustración finalizada: Durante el exilio. Pág. 27.
- [Fig.23] Ilustración finalizada: Fusión de escena del exilio y el pasado. Pág. 27.
- [Fig.24] Ilustración finalizada: Representación de la presencia militar en España. Pág. 28.
- [Fig.25] Ilustración finalizada: Miguel de anciano. Pág. 28.
- [Fig.26] Ilustración finalizada: Miguel de anciano. Pág. 29.
- [Fig.27] Ilustración finalizada: Rememoración de su época en España. Pág. 29.
- [Fig.28] Calvo, J. , Ambrossi, J. (2020) Veneno. Pág. 30.
- [Fig.29] Bocetos de color de portada. Pág. 30.
- [Fig.30] Cubierta. Pág. 30.
- [Fig.31] Primera guarda. Pág. 31.
- [Fig.32] Segunda guarda. Pág. 31.
- [Fig.33] Mockup simulando la apariencia final de álbum. Pág. 32.