

TFG

DEKAILAN

REALIZACIÓN DE UNA NOVELA GRÁFICA

Presentado por Irene Fernández López

Tutor: María Isabel Tristán

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 Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto recopila las distintas fases de creación de una novela gráfica, desde la creación del guion, hasta la ilustración del cómic con técnica mixta.

Se trata del primer capítulo de una novela de ciencia ficción cuya intención es lograr entretener al lector y, al mismo tiempo, pretende que este amplíe su concepto sobre la dualidad pues el protagonista no puede ser considerado como un personaje completamente bueno o completamente malvado.

La novela, tras un estudio previo de recopilación de información y un estudio de la morfología de los personajes, será ilustrada con técnica mixta: los bocetos serán realizados en papel y las ilustraciones definitivas en digital.

Con este trabajo pretendo dar visibilidad a la crueldad humana y mostrar cómo los acontecimientos que viven los personajes marcan su futuro. La novela va dirigida a un público joven-adulto pues puede contener algunas escenas grotescas.

Palabras clave: cómic, novela gráfica, ciencia ficción.

SUMMARY AND KEYWORDS

This project collect all the different phases of creating a graphic novel, from the script to the illustration of the comic with mixed technique.

It is about the first chapter of a science fiction graphic novel whose intention is to keep the reader entertained and at the same time make him amplify his concept about duality then the protagonist can't be considered completely good or completely evil.

The novel, after a previous study of collecting information and a morphology study of the characters, will be illustrated with mixed technique: sketches will be done on paper and the definitive illustrations in digital.

With this project I pretend to give visibility to human cruelty and show how the events that the characters live, scar their futures. The novel is aimed at a young-adult audience due to it can contain some grotesques scenes.

Key words: comic, graphic novel, science fiction.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	4
2.- OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	4
2.1- MAPA CONCEPTUAL	6
3.- CONTEXTO HISTÓRICO	6
3.1 - EL CÓMIC Y SU HISTORIA	6
3.1.1 - ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CÓMIC	7
3.1.2 - TIPOS DE CÓMIC	8
3.1.2.1 - EL CÓMIC NORTEAMERICANO	8
3.1.2.2 - EL CÓMIC ORIENTAL	9
3.1.2.3 -EL CÓMIC EN EUROPA	10
3.2- LA NOVELA GRÁFICA Y EL CÓMIC EN ESPAÑA	11
4.-MARCO REFERENCIAL	14
4.1- REFERENTES NARRATIVOS	18
4.1.1 - CRONOTOPOS	18
4.2 - REFERENTES ESTÉTICOS	20
4.2.1- REFERENTES DISEÑO DE PERSONAJES	20
4.2.2- REFERENTES DISEÑO DE ESCENARIOS	22
5.- PROCESO DE ELABORACIÓN	23
5.1- PREPRODUCCIÓN	23
5.1.1-CONCEPT ART	23
5.1.1.1-DISEÑO DE PERSONAJES	23
5.1.1.2-DISEÑO DE ESCENARIOS	25
5.1.2-GUION Y MAPA CONCEPTUAL	25
5.1.3-STORYBOARD	25
5.2-DESARROLLO DEL CÓMIC	25
5.3-POSTPRODUCCIÓN Y ARTE FINAL	26
6.-CONCLUSIONES	26
7.-BIBLIOGRAFÍA	28
7.1-LIBROS	28
7.2-FILMOGRAFÍA	30
7.3- PÁGINAS WEB	30
8.- ÍNDICE DE IMÁGENES	31
9.- ANEXOS	32
9.1- CÓMIC PDF	32
9.2- NOVELA PDF	32
9.3- ESTUDIOS PDF	32

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto, recopila las distintas fases de creación (preproducción, Concept Art, guion, mapa conceptual, storyboard, desarrollo y postproducción) del primer capítulo de una novela gráfica. En este primer capítulo del cómic conoceremos a uno de los dos protagonistas y descubriremos que Dekailan es inmortal. La idea principal era hacer una serie de capítulos alternados sobre la vida de ambos protagonistas, Dekailan narraría su presente que pasaría a ser el pasado de la época de Chris. En los capítulos de Chris se narraría la travesía para encontrar a Dekailan que lleva desaparecido siglos. Pero finalmente he decidido realizar el primer capítulo de Dekailan en cómic y narrar los dos primeros capítulos de Chris; respecto al storyboard he trabajado los primeros capítulos de ambos personajes. La historia puede parecer confusa al inicio, pues ambas historias parecen independientes, pero que en un futuro se unirán complementándose y resolviendo los misterios finales de la trama: Dekailan, un personaje aparentemente cruel y despiadado, se unirá con Chris, un héroe modificado genéticamente que sacrificará lo que sea necesario para preservar la paz, para salvar al mundo de unos espectros que amenazan con exterminar la vida de la tierra.

Tras los objetivos y la metodología, veremos el contexto histórico del cómic y su historia para, a continuación, ver los referentes narrativos y estéticos; en el apartado 5, veremos el proceso de elaboración y sus fases, terminando con las conclusiones. Finalmente, se incluyen la bibliografía y los anexos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo general de este proyecto es hacer reflexionar al espectador sobre la vida de un inmortal, del que la sociedad quiere deshacerse, a través del primer capítulo de una novela gráfica, que plantea el miedo y rechazo hacia aquel que es diferente y contempla las consecuencias sobre el individuo afectado. Se ha optado por realizar el primer capítulo con la intención de lanzarlo al público y comprobar su aceptación. En su origen, el objetivo general iba a constar de dos capítulos en los que se narraba la vida de dos personajes distintos que no llegaban a conocerse hasta más avanzada la historia.

Respecto a los objetivos específicos, destacamos:

-Un estudio de expresiones realizado para lograr que los personajes muestren que tanto su expresión facial, incluidos los microgestos, como su expresión corporal se asemejan a las expresiones de las personas reales.

-Un análisis de personajes, referido al carácter y tipología de los distintos personajes a lo largo de la historia de la literatura y, al mismo tiempo, de las posibilidades gráficas y de diseño de dichos personajes teniendo en cuenta tanto su tipología como su evolución.

-Una investigación de referentes, que incluye, por una parte, el bagaje cultural tradicional no solo del mundo occidental, sino también de Oriente, principalmente de Corea y Japón, y por otra, referentes visuales actuales para los que se han consultado mayoritariamente las redes sociales.

-La realización de un guion y de un mapa conceptual previo a la realización del cómic.

-La elaboración de un storyboard, para la que se han analizado las diferentes escenas y se han elegido las que mejor se adaptan para lograr narrar la historia con coherencia y cohesión.

-El aprendizaje del manejo del programa Procreate, que permite crear ilustraciones y arte digital en general.

-La creación de bocetos varios como medio ineludible para la elección más acertada en la consecución del cómic de acuerdo con la intención pretendida.

-Las ilustraciones finales, escogidas entre las distintas posibilidades desarrolladas.

La metodología empleada para este proyecto de basa en, una vez pensada la idea principal, buscar referentes y realizar una lluvia de ideas (o brainstorming) que nos permita indagar en aspectos que, aunque no sean posibles, fomenten nuestra creatividad. Posteriormente, se procederá a realizar bocetos y estudios para culminar con los bocetos finales que darán paso al storyboard y a las ilustraciones definitivas.

Esta forma de trabajar permite expandir la creatividad para luego ir escogiendo las ideas que mejor se adapten al proyecto. Por esta razón, es importante hacer anotaciones durante el proceso aunque luego sean descartadas. Los referentes visuales ayudan a adquirir distintos puntos de vista sobre un mismo tema, como por ejemplo el empleo de la línea para delimitar el cuerpo humano, como observamos en el mangaka Hajime Isayama, con una línea muy expresiva y caótica, o el artista James Lewis cuya línea destaca por ser muy pulcra y perfeccionista.

La ideación del guion se basa en hacer un esquema con las acciones principales dentro de la historia para luego realizar un storyboard que ayude a estudiar la composición y los diálogos dentro de las viñetas. Para la realización del storyboard se han considerado las aportaciones

de varios autores, en especial Todorov y su estudio de la teoría narrativa o narratología, así como los estudios realizados por Greimas, Propp o Genette, entre otros.

Tras varios estudios de expresiones, y de personajes, se escogerán los más aptos para los protagonistas de la historia (basándome en el carácter y la vida de cada personaje) y se continuará trabajando en los bocetos finales para terminar con las ilustraciones definitivas de la novela. Se han consultado los diferentes estudios sobre lenguaje no verbal y en concreto los realizados por Pease, Davis y Birdwhistell.

2.1. MAPA CONCEPTUAL

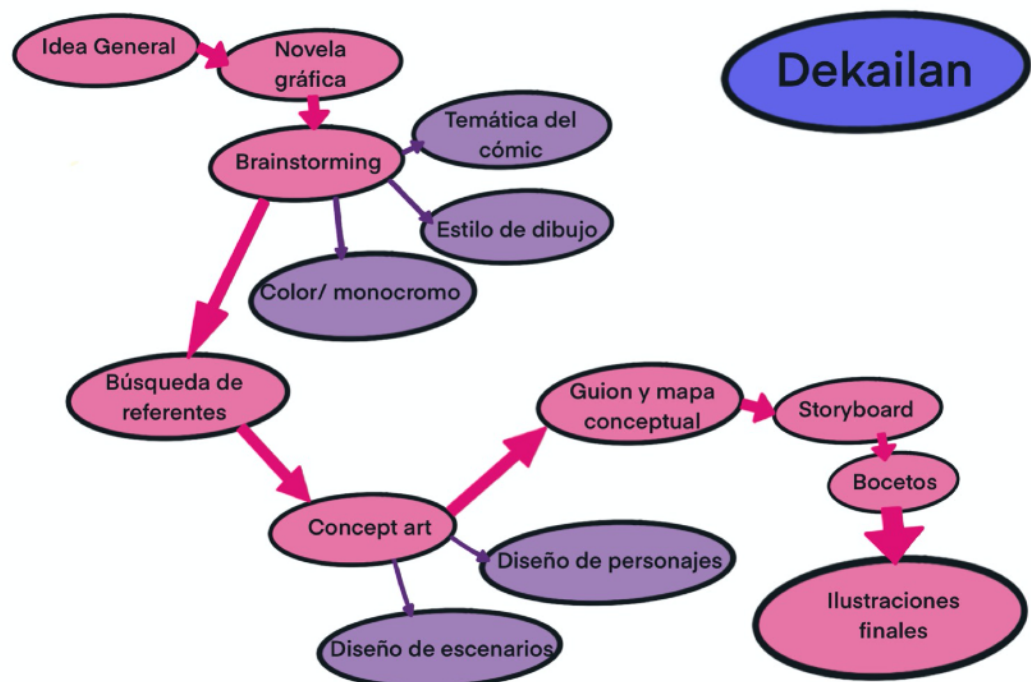


Fig.1. Mapa Conceptual, Irene Fernández, 2021.

3. CONTEXTO HISTÓRICO

3.1. EL CÓMIC Y SU HISTORIA

Los más atrevidos hacen coincidir el origen del cómic y la novela gráfica o el concepto de “relato con imágenes” con el origen del ser



Fig.2. Pinturas rupestres de Castellón.



Fig.3. Fragmento de venda de momia, monarquía Ptolemaica(300-30 a.C.) Museo Arqueológico Nacional.



Fig.4. Códice Tro-Cortesiano. Museo de América.

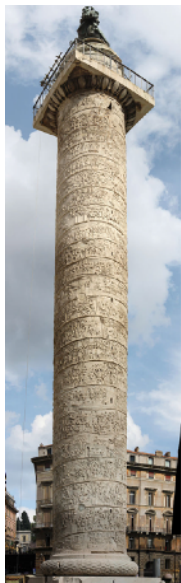


Fig.5. Columna de Trajano, 1588. Italia.

humano. Desde las escenas prehistóricas hasta los cantares de ciego o la “imaginerie” francesa, el hombre, independientemente de la cultura a la que miremos, se ha expresado con imágenes tanto o más que con palabras.

3.1.1. Origen y evolución del cómic

La muestra de la Biblioteca Nacional de España “Beatos, mecachis y percebes”¹ (enero de 2019) divide la historia del cómic en tres grandes etapas, la primera de las cuales incluye “fragmentos de vendas de momia de la Monarquía Ptolemaica situados cronológicamente entre los años 323 y 300 a.C., con textos y figuras del *Libro de los muertos*”². Según este criterio, en el mundo del cómic podríamos integrar obras tan dispares como el *Códice Tro-Cortesiano*, que, compuesto de una sola tira de papel vegetal doblada a modo de biombo, forma 112 páginas que narran, mediante ideogramas y jeroglíficos, hechos relevantes del Imperio Maya, desde temas rituales hasta cuestiones geográficas o listas de tributos; la Columna de Trajano, que alrededor de sus 30 metros de altura y de forma ascendente y helicoidal describe el cruce de las legiones romanas del Danubio y las dos guerras de Dacia; el Partenón, cuyo friso exterior está decorado con 92 metopas que, al modo de viñetas y según la zona del templo, representan, en los dos lados menores: la Amazonomaquia y la Gigantomaquia, y en los dos lados mayores: la Centauromaquia y la Illiupersis o Guerra de Troya; el Cofre de bodas octogonal, del taller de los Embriachi, en el que se narran, en pequeñas placas y sobre una estructura de madera con decoración de taracea, las aventuras de Jasón; el Tapiz de Bayeux, que relata la Batalla de Hastings; o la *Crónica de Nuremberg* que, con 600 páginas y 1809 ilustraciones repartidas en 645 bloques, es uno de los libros más densamente ilustrados de la historia.

El cómic se puede dividir en 7 periodos: de 1896 a 1909, trata argumentos fabulescos y se dirige con exclusividad al público infantil; de 1910 a 1915, se empieza a publicar para adultos; de 1915 a 1928, se extiende a provincias y a clases más modestas; entre 1929 y 1932, Mickey y Disney conquistan el mundo; de 1933 a 1940, comienza a definirse como el noveno arte; entre 1941 y 1945, quizás a consecuencia de la guerra, surge el género negro; a partir de 1945 vuelve el tono humorístico y el desarrollo definitivo.

¹ Biblioteca nacional de España (3/10/2018). <http://www.bne.es/es/AreaPrensa/noticias2018/1003-Exposicion-beatos-mecachis-percebes.html>. [Consulta: 21/7/2021]

² Idem 1

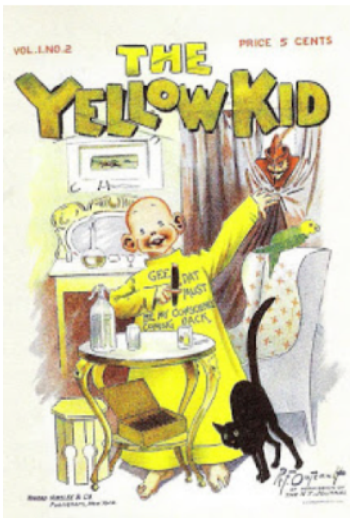


Fig. 6. Richard Felton, *Yellow Kid* (1895)

El sociólogo Antonio Martín define el cómic como “una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, representando una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por el narrador”³. Partiendo de este criterio, no es hasta el siglo XVIII que encontramos un antecedente claro del cómic, las “aleluyas”. Un hito importante en la evolución del cómic son los “garabatos” de Töpffer, de formato apiadado y dibujo rápido, que podemos considerar como el origen del cómic moderno. Pero es H. Daumier, también a principios del siglo XIX quien utiliza sus litografías para satirizar a los políticos de su época. No obstante, casi todos los especialistas coinciden en considerar a *Yellow Kid*, de Richard Felton, publicado por primera vez en *New York Times* en 1895, como el precursor de un nuevo lenguaje artístico con recursos narrativos que le son propios.



Fig.7. Hal Foster, *Tarzan* (1929)

3.1.2. Tipos de cómic

3.1.2.1. El comic norteamericano

En EEUU se denominaba “Pulp” a un tipo de revistas especializadas en relatos e historietas: *Weird Tales*, *Amazing Stories* o *Black Mask* se nutrían de historias detectivescas, fantásticas o de ciencia ficción; autores como Lovecraft, Hammett o Asimov comenzaron en ellas sus carreras literarias. El cómic fue el relevo del “Pulp”, un nuevo modo de expresión considerado por las élites como desestabilizador al estar protagonizado por personajes marginales. Comenzó en los suplementos dominicales de los periódicos con las “Daily Strip” divididas en “Kid Strip”, “Boy Strip” (*Harold Teen*), “Girl Strip” (*Anita la Huerfanita*, *La pequeña Lulú*), “Family Strip”, “Glamour Girls” o “Animal Strip”. A partir de 1900, el magnate de la prensa W.R. Hearst publica⁴ en sus diarios recopilaciones de series de tiras cómicas o satíricas. En esta época solo el *Wall Street Journal* y el *New York Times* carecían de ellas. De hecho el *Wall Street* sigue sin llevarlas. En 1905 aparecen tiras como *Nemo in Slumberland* o la surrealista obra de Herriman: *Krazy Kat*. Esta última fue hasta 1940 la obra más experimental y original del cómic estadounidense e influyó en gran cantidad de dibujantes. Es en 1919 cuando E.C. Segar⁵ produce una serie coral de humor absurdo: *Thimble Theater* cuyo personaje más popular será



Fig.8. Superman, *Action comics* nº1 (1938)

³ Pinila, C. (2018): “Historia del cómic en España(I). <https://academiaplay.es/> . Y <https://periodistas-es.com/historia-del-comic-117211> [Consulta: 21/7/2021]

⁴ Vilches Fuenetes, G. (2014) *Breve historia del cómic*. Wd Nowtilus (epub).Capítulo1 El cómic llega a la prensa.

⁵ Segar, E.C. (2018). *Thimble Theatre The pre.Popeye comics*.

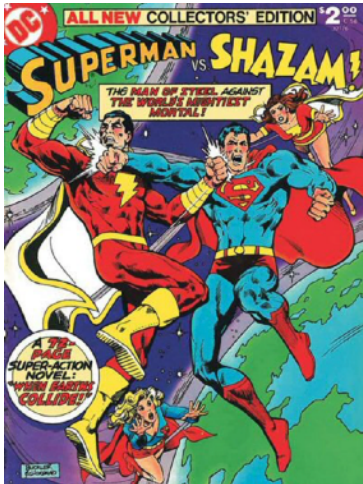


Fig.9. Buckler y Giordano, *Superman vs. Shazam!*

Popeye, que acabará convirtiéndose en el protagonista de la tira y que, como anécdota, debemos recordar que su fuerza no proviene de un bote de espinacas sino de una gallina mágica y que está inspirado en un personaje real. En 1929, se publican las primeras historietas de *Tarzán* cuyo primer dibujante fue H. Forter. En 1933, surgen los primeros cómic-book: *The Funnies on Parade* se entregaban de regalo con una conocida marca de detergentes, eran cuadernillos de 17x26 centímetros. Resulta curioso que el formato apenas haya evolucionado. En 1936 surge *The Phantom* (Falk y Moore). El éxito de las obras y la demanda por parte de otras empresas para utilizarlos como regalos comerciales lleva en 1937 a M. Wheeler Nicholson y J.S. Liebowitz⁶ a fundar *Detective Comics*, la futura *DC Comic*. En 1938 publican la primera cubierta de *Superman*, un héroe que surge a partir de la mitología griega pero que presenta rasgos de héroes enmascarados del “Pulp” y de tiras de prensa como *Flash Gordon*. El éxito del personaje da lugar a lo que se ha denominado la Edad de Oro del comic-book. En 1939, aparece la primera historieta futurista *Buck Rogers* (P. Nowlan) y B. Kane y B.Finger idean un nuevo héroe, *Batman*, que también bebe de las fuentes del “Pulp” en especial de *La Sombra* y *The Phantom*. El éxito de ambas series y las adaptaciones a la televisión y al cine hacen surgir una avalancha de superhéroes a partir de 1940 (*Linterna Verde*, *Black Widow*, *Wonder Woman* o *Capitán Marvel*). Es en esta época donde aparecen los primeros “funny animals” (*Mickey Mouse* y el *Pato Donald* serán los más populares), los tebeos románticos y las “jungle girls”. Resulta interesante y curioso la cantidad de mujeres dibujantes que surgen en estos periodos como Rose O’Neill, Grace Drayton, Edwina Dumn o Fay King.

3.1.2.2.El comic oriental

En Japón, el término “manga”, que podría traducirse por dibujo involuntario o alegre, procede del pintor Katsushika Hokusai⁷ y su colección de dibujos satíricos *Hokusai Manga* (1814) aunque ya desde el siglo XI existían los “chôjûgiga” y posteriormente los “emonogatari”, de los que el manga se nutrirá para crear un lenguaje narrativo que irá desde el orden de lectura (inverso al occidental) al efecto máscara. La primera historia con personajes con personajes fijos es *El viaje a Tokio* de Tagosaku y *Mokubè* (1902) de Rakuten Kitazawa. Entre las primeras



Fig.10. Akira Toriyama, *Dragon Ball*(1984).

⁶ Vilches Fuenetes, G. (2014) *Breve historia del cómic*. Wd Nowtilus (epub). Capítulo 2, Hacia el cómic moderno: El nacimiento del cómic book-estadounidense.

⁷ Vilches Fuenetes, G. (2014) *Breve historia del cómic*. Wd Nowtilus (epub). Capítulo 2: El nacimiento del cómic book-estadounidense. Capítulo 2, Hacia el cómic moderno: El manga japonés.



Fig.11. Hiroshi Fujimoto, *Doraemon* (1969).

series, *Las aventuras de Shô-chan* (1923, Oda Shousei y Katsuichi Kabashina) y *Los Tres Mosqueteros con botas en la cabeza* (1930, Taisei Makino y Suimei Imoto). Es en esta época cuando comienza la producción del “kashibon” o manga de alquiler.

En torno a la Segunda Guerra Mundial, aparecen numerosos géneros dependiendo del público al que van dirigidos. Actualmente podemos encontrar el “shônen” (chicos adolescentes): *One Piece*, *Dragon Ball* o *Naruto*; “shôjo” (chicas adolescentes): *Candy Candy*, *Sailor Moon* o *Ao Haru Ride*; “seinen” (hombres adultos): *Akira* o *Ghost in the shell*; “josei” (mujeres adultas): *Amnesia* o *Paradise Kiss*; “kodomo” (infantil): *Doraemon*, *Pokemon* o *Heidi*; “yaoi” (boys’ love): *Junjo romantica* o *Gravitation*; “yuri” (girls’ love): *Flores azules*; y “hentai” (contenido porno): *Dragon Pink*; dentro de este último género podemos incluir el “lolicon” (lolitas): *Cibele*. También existe una derivación más adulta y dramática el “geika”. Mención especial requiere Osamu Tezuka⁸ (Osaka,1928), mangaka y animador conocido como “el dios del manga”, que unió la tradición oriental con la de occidente mezclando técnicas pictóricas y cinematográficas, cambió las viñetas cortas por story manga con adaptaciones de *Crimen y castigo* o *La isla del Tesoro* (Shun Takarajima). A él se deben *Astroboy* (1952) y los personajes tiernos y de ojos exageradamente grandes del “shôjo”.

3.1.2.3.El comic en Europa

a)El cómic franco-belga

En Europa, a diferencia de EEUU, el cómic se convierte rápidamente en un vehículo de comunicación para niños y adolescentes. Las primeras “bandes dessinées” (BD) surgen a principios del siglo XX numerosas editoriales que publican cómics estadounidenses, en especial Strips de aventuras e historias de personajes Disney. Surge, a partir de 1920, *Petits Belges* (*Zonneland* en la versión flamenca) de la que surgen varias revistas destinadas a públicos de diferentes edades (*Dorémi*, de 3 a 6 años; *Bonjour*, de 6 a 8, etc). En 1929, G.P. Remi firma como Hergé en *Le Petit Vingtième* la primera aventura de Tintin. En 1938 surge *Le journal Spirou*, firmado por Rob-Vel⁹, (Jijé añadirá a *Fantasio* en 1944 y, finalmente, Franquin a *Marsupilami* en 1946) que comienza a publicarse por entregas que son posteriormente recopiladas en álbumes. Su formato, 23x31 centímetros, diferente del



Fig.12. Hergé, *Les aventures de Tintin, reportes du petit “vingtième” au pays des soviets* (1929)

⁸ Vilches Fuenetes, G. (2014) *Breve historia del cómic*. Wd Nowtilus (epub). Capítulo 2: El nacimiento del cómic book-estadounidense. Capítulo 2,Hacia el cómic moderno: El manga japonés.

⁹Ruiz, D. (2008). <https://www.tebeosfera.com/documentos/breve-historia-de-los-comics-belgas.html>



Fig. 13. Giove Toppi, *Topolino* (1932)



Fig. 14. lit. Arturo Suarez, *TBO* (1917)

americano, se hace tan popular que algunos cómics de superhéroes, como los *Watchmen*, se adaptan en Europa. En 1958, se publica en *Le Journal de Spirou* *La Flauta de los 6 pitufos*, historiadada por Peyo, que en apenas un año tienen revista propia. *Asterix* fue publicado por primera vez en la revista *Pilote* en 1959, Goscinny y Uderzo crearon dos versiones del mismo personaje que acabaron convirtiéndose en *Asterix y Obelix*. También en *Pilote* se publica, a partir de 1963, *El Teniente Blueberry*, con guión de J-M. Charlier en ilustraciones de J. Giraud, *Moebius*. Este último, ya en los 80, y con guion del chileno A. Jodorowsky publica *El Incal*, *Las aventuras de John Difool*. Siguiendo el reflejo de *Moebius*, P. Cazaumayou (CAZA), Philippe Druillet y Enki Bilal publica en la revista *Métal hurlant*, dedicada a la ciencia ficción y el horror. No debemos tampoco olvidar publicaciones como *Charlie Hebdo* o *Linus*.

b) El cómic en Italia.

El “fumetto” surge en 1908 con la publicación del suplemento infantil *Corriere dei piccoli*, donde aparecen historietas de A. Rubino y A. Mussino¹⁰ junto a cómics estadounidenses. En 1932, solo un mes después de *Mickey Mouse*, se publica *Topolino* de G. Toppi con bocadillos en verso y en blanco y negro. En 1938, ya bajo el gobierno de Mussolini desaparecen los cómics norteamericanos y aparece *Dick Fulmine* (Juan Centella en España) que, aunque vive en Chicago, encarna los valores fascistas del momento. Al acabar la guerra F. Carcupino y H. Pratt comienzan a trabajar para la revista *L'Asso di Picche* de donde surgirá la Escuela Veneciana del Cómic. En 1946 aparece *Misterix* y, 2 años más tarde *Tex Willer* (Bonelli y Gallepini). En 1957 *Cocco Bill*. Ya en 1967, Pratt diseña el clásico italiano por excelencia, *Corto Maltés*. El denominado “fumetto negro” o cómic erótico para adultos surge en 1962 con *Diabolik*, ideado por las hermanas Giussani¹¹, al que imitan *Satanik* y *Demoniak*.

3.2. LA NOVELA GRÁFICA Y EL CÓMIC EN ESPAÑA

Extremadamente atrevida es la idea de que el primer cómic español nace en *El libro de los caballeros de la cofradía de Santiago* (*Enciclopedia de la Visión deleitable*, Alfonso de la Torre, 1497) o en las narraciones gráficas de la vida de Luis Candelas. Ya en el siglo XIX y con publicaciones para adultos, los pioneros fueron Apeles Mestres,

¹⁰ <https://laitalianablog.wordpress.com/2016/12/09/el-comic-italiano/>

¹¹ http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/28042017/78/es-an-2017042812_9120823/23_italia_el_fumetto.html

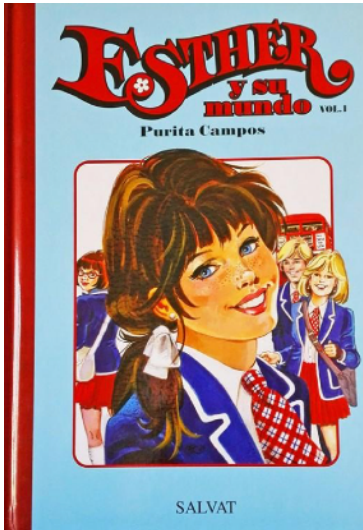


Fig. 15. Purita Campos, *Esther y su mundo* (1971)



Fig. 16. Juan Bautista Puerto, *Roberto Alcazar y Pedrin en reo de traición* (1940)

Atiza, Lola Anglada o Eduardo Saenz Hermua (*Mecachis*) que, en *La Broma* y *La Caricatura* fue de los primeros en publicar los diálogos encerrados en globos o bocadillos. Las primeras historietas infantiles aparecen en las revistas *Dominguín* (1915) y *TBO* (1917), que daría nombre al género en nuestro país publicándose durante casi 8 décadas. Entre sus secciones, cabe destacar *Los grandes inventos del TBO* (Nit, 1923) o *La familia Ulises* (Benjamin, 1944).

No podemos, al hablar del mundo del cómic en España, dejar de hablar de la Editorial Bruguera¹², que, desde 1910, se especializó en adaptaciones ilustradas y tebeos. *Pulgarcito* (1921-1987), fue la plataforma en la que nacieron *Mortadelo y Filemón*, *Zipi o Zape*. En ella trabajaron los mejores historietistas españoles a los que Terenci Moix denominó “La escuela Bruguera”. Se publican series como *El Corsario de hierro*, *Esther*, *DDT*, *Tío Vivo* o *El Capitán Trueno* y traducciones (*Astroman*, *Asterix*). Publican también novelas gráficas como *Sissi* o *Celia . Calleja*, creará otra revista pionera, *Pinocho*, en 1925 y la célebre colección *Cuentos de Calleja en colores*. Antes de la guerra civil, Emilio Freixas ilustra clásicos de Sabatini y de Julio Verne. Se publican también *Flash Gordon*, *The Phantom* y *Corto Maltés*.

Durante la posguerra, los personajes femeninos del cómic americano son retintados para asexualizarlos. En 1940, la Editorial Valenciana, publica con el dibujante Eduardo Vaño Pastor la serie *Roberto Alcazar y Pedrin*; es en esta época también se publican *El guerrero del Antifaz* o *El coyote* (Jose Mallorquí). *El Capitán Trueno* (Ambrós, 1956) y la primera aventura de *El Jabato* (*Darnís*) aparece en el número 107. Victor Mora se encargará de los guiones de ambas, además de los de *Corsario de Hierro* o *El Cosaco Verde*.

Surgen, entre 1940 y 1970, un gran número de revistas gráficas dirigidas al público femenino, de la mano de dibujantes como María Pascual (*Cuentos ilustrados*), Purita Campos (*Esther y su mundo*, 1971) o Trini Tinture (*Emma*, 1981), Carme Barberá (*Mari Noticias*, 1960) o Rosa Galcerán, que comenzó en la revista *Mis Chicas* (1941). Aunque el objetivo era mantener a la mujer encerrada en un mundo de cuento de hadas, lo que consiguen, por el contrario, es la incorporación de la mujer al mundo del cómic. *Azucena* (1946), *Florita* (1949, Pili Blasco), *Marilo* (1950), *Sissi* (1958) o *Claro de luna* (1959), que dramatizaba las canciones de moda. Ya en los 70 irrumpen una serie de revistas para

¹²Jimenez, J. (2018). “Los últimos años de la editorial Bruguera”. <https://www.rtve.es/noticias/20180605/ultimos-anos-editorial-bruguera-documental/1744801.shtml>

adultos que reflejan la situación política de la Transición: *Bang, Víbora* (Hernan Migoya), *Trinca, Rambla* o *Makoki*. Ya en el siglo XXI, irrumpen narradores como Paco Roca (*Arrugas*, 2007; *El invierno del dibujante*, 2010) o Alfonso Zapico (*Café Budapest*, 2008). Entre los de siempre: merece especial mención Francisco Ibáñez (*Barcelona*, 1936). En 1957, comenzó a trabajar con l Bruguera, para la que crearía *Mortadelo y Filemón* (1958), pasando de historietas de 1 o 2 páginas a entregas largas como el episodio *El sulfato atómico* (*Olé*, 1969). Finalmente no quiero dejar de nombrar la tira cómica más popular de mi región: *El Tío Pencho* (1971), que durante 49 años se publicó diariamente en *La Verdad de Murcia*, con texto y dibujo de Man “médico Cardiólogo y licenciado en Ciencias Panochas”¹³ que dejó su epitafio en su última tira publicada.

¹³ Madrid, M. (2020) “Adiós a MAN el creador del Tío Pencho” <https://www.laverdad.es/culturas/adios-creador-pencho-20200911001942-ntvo.html>

4. MARCO REFERENCIAL

Antes de comenzar a detallar los referentes narrativos, resulta imprescindible definir el concepto de narración y de texto narrativo.

Para Bernárdez, el texto “es la unidad lingüística comunicativa fundamental, producto de la actividad verbal humana que posee siempre carácter social; está caracterizado por su cierre semántico y comunicativo, así como por su coherencia profunda y superficial [...]”¹⁴. Los principios estructurales consustanciales a la unidad texto: coherencia, cohesión, situacionalidad, cierre textual, etc. parecen definirlo como una realidad homogénea, sin embargo, esta realidad lingüística es tan variopinta y multiforme que admite un amplio margen de variación, los distintos tipos de texto. La clasificación que propone Werlich¹⁵ y que también señala M. Álvarez en su obra¹⁶ es, además, la que se sigue en las prácticas escolares de composición y redacción de textos. Werlich considera que todos los textos están específicamente relacionados con determinados factores dentro de la situación comunicativa, de manera que quien habla dirige la atención del destinatario hacia factores concretos de dicha situación comunicativa. Así, mediante esta estrategia denominada “focus contextual”, se relacionan los procesos cognitivos con:

- a) la percepción del espacio,
- b) la percepción del tiempo,
- c) la comprensión de ideas y conceptos mediante operaciones lógicas de análisis y síntesis, y
- d) la posibilidad de realizar juicios y proyectos.

De este modo, según Werlich, de la percepción del tiempo surge el texto narrativo, en el que los enunciados expresan acciones y procesos.

Para Genette¹⁷ la narración es “el hecho de narrar en sí mismo, es decir, el acto o enunciación narrativa que produce el relato”¹⁸. Narrar es una actitud discursiva que consiste en representar un acontecimiento a través del discurso en el que un narrador relata unos hechos que se desarrollan en el tiempo y dependen unos de otros. El discurso es la diégesis, es decir, la sucesión de las acciones que constituyen los hechos relatados. De acuerdo con Van Dijk¹⁹, lo que

¹⁴Bernárdez, E. (1982). *Introducción a la lingüística del texto*, Madrid: Espasa-Calpe, p.35.

¹⁵Loureda Lamas, O. (2017). *Introducción a la tipología textual*. Madrid: Arco Libros, p.62.

¹⁶Álvarez, M. (2010). *Tipos de escrito I: Narración y descripción*. Madrid: Arco Libros.

¹⁷Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen, pp.193-208.

¹⁸Adam, J.M. y Lorda, C.U. (1999). *Lingüística de los textos narrativos*. Barcelona: Ariel, p.160.

¹⁹Van Dijk, T.A. (1989). *La ciencia del texto*. Barcelona: Paidós Comunicación, pp. 152-156.

permite clasificar un texto como narrativo no es la composición lingüística de sus enunciados sino su superestructura, su globalidad textual que permite al receptor clasificarlo como tal de acuerdo con su narratividad, el conjunto de propiedades que caracterizan al texto narrativo y lo diferencian del resto de textos que no lo son. Con el término “narratología”²⁰, propuesto por Todorov, se designa la ciencia que estudia la teoría narrativa, que incluye el estudio teórico y sincrónico de los distintos textos narrativos y de sus características, las diferentes categorías del relato o los rasgos inherentes a la narración. Junto a la narratividad, se atiende también a la denominada “competencia narrativa”, es decir, la capacidad de un escritor para elaborar un discurso narrativo y la de un receptor para descifrarlo mediante la reinterpretación gracias al conocimiento de dicho código. En el caso de la novela gráfica, contamos con el soporte de la imagen como apoyo visual que complementa el desarrollo de la narración. No hay que olvidar que, gracias a nuestra competencia narrativa, la sucesión de imágenes por sí mismas ya suponen un modo de narración que, en ocasiones, hacen superfluas las palabras, lo que queda de manifiesto al comprobar que una persona iletrada o un niño ágrafo o analfabeto sea capaz de interpretar y entender una historia a través de las imágenes sin necesidad de comprender el mensaje verbal escrito.

Si consideramos el texto narrativo, dentro de la teoría de la información, como un mensaje transmitido a través de un canal, en un contexto determinado y que va desde un emisor a un destinatario, será preciso distinguir dos parejas diferenciadas de emisores y receptores.

Por una parte, en el nivel de comunicación que denominamos extratextual, se hallan el escritor-autor y el lector referidos al texto/escritura²¹, es decir, la autora real de la novela gráfica y el lector real a quien va dirigido y, por otra parte, el narrador (en este caso el protagonista del primer capítulo de la historia) y el narratario o destinatario interno, referidos al texto/narración en el nivel intratextual. De acuerdo con Ana María Platas Tasende, el narratario es el “ente de ficción que funciona dentro de la trama de algunas novelas como un personaje para el que han sido construidas y al que van dirigidas las narraciones, es decir, como el destinatario interno a quien habla el narrador”²² y a quien no hay que confundir con el receptor

²⁰ Platas Tasende, A.M. (2007). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Espasa Calpe, p.449.

²¹ Marchese, A. y Forradellas, J. (2000). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel, p. 276.

²² Platas Tasende, A.M. (2007). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Espasa Calpe, p. 448.

externo, el lector. La presencia del narratario es notoria en obras que simulan confidencias, confesiones o en diarios, por ejemplo. En el primer capítulo de nuestra obra, *Dekailan*, el protagonista narra en primera persona (emisor) sus confidencias a un narratario ficticio no explícito.

Señala Miriam Álvarez²³ que, tradicionalmente, se han considerado elementos de la narración la acción, los personajes, el tiempo y el espacio. No obstante, se ha optado por incluir aquí la figura del narrador por ser el elemento más significativo en los textos narrativos puesto que, como señala Todorov, “no existe relato sin narrador”²⁴ y Genette²⁵ califica de “mito” el que la historia se pueda emancipar de su narrador. Este ente de ficción funciona como un personaje esencial en las obras narrativas pues su misión es relatarlas, ubicando a los personajes en el tiempo y el espacio. El narrador, a quien no hay que confundir con el autor, es el organizador de la textura narrativa y muestra las diferentes posibilidades de narrar de acuerdo con la posición adoptada por el sujeto de la enunciación narrativa.

De acuerdo con Genette, según su posición y participación en los hechos relatados, el narrador será autodiegético (yo narrador), homodiegético (yo testigo) o heterodiegético (no interviene en los hechos); según el nivel narrativo que ocupe y su situación respecto a la diéresis, será extradiegético, intradiegético o metadiegético; por último, según su intrusión, será un narrador implicado y subjetivo o bien objetivo. En el caso que nos ocupa, el narrador de nuestra novela es el propio protagonista, de modo que se trata de un narrador autodiegético, intradiegético, puesto que participa en la historia, e implicado y subjetivo. Aunque quizá lo más característico del narrador sea la forma a través de la cual relata la historia y nos muestra a los personajes. El punto de vista o focalización es “el ángulo de visión, el foco narrativo, el punto óptico en que se sitúa un narrador para contar su historia”²⁶, siguiendo a Bourneuf-Oullet en su obra *La novela*.

De acuerdo con Genette, en *Figuras III*, hay tres tipos de focalización fundamentales:

- a) Focalización cero o demiúrgica, desde lo alto y total a lo que respecta a tiempos, espacios e intimidad de los personajes.
- b) Focalización interna, visión restringida, tomada desde el punto de vista de los personajes y supeditada a lo que ellos saben.

²³ Álvarez, M. (2010). *Tipos de escrito I: Narración y descripción*. Madrid: Arco Libros.

²⁴ Todorov, T. (1974). “Las categorías del relato literario”. Pp. 155-192.

²⁵ Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen y “*Las fronteras del relato*”, en *Análisis estructural del relato*, (R. Barthes, ed.), Buenos Aires: Tiempo contemporáneo. Pp. 193-208.

²⁶ Marchese, A. y Forradellas, J. (2000). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel, p. 337 y ss.

c) Focalización externa, visión objetiva, desde fuera de los personajes, en la que el narrador desconoce sus sentimientos o pensamientos.

En nuestra novela gráfica observamos que la focalización es la denominada por Todorov “visión con” o la interna de Genette pues, al tratarse de una narración en primera persona, el personaje que la narra no puede saber lo que piensan los otros personajes ni puede conocer nada con anticipación aunque sí puede, como veremos, realizar introspecciones y saltos en el tiempo hacia atrás o analepsis.

Siguiendo a Norman Friedman²⁷, el narrador de *Dekailan* puede ser definido como un narrador interno a la historia, el denominado narrador “yo protagonista”, que relata en primera persona hechos de su propia vida, es decir, coinciden voz narrativa, narrador y personaje principal que no es omnisciente porque no puede saber lo que ocurre en la mente del resto de personajes.

La estructura de la acción puede ser muy variada y depende tanto de la intención y originalidad del autor como del género. Partiendo del esquema clásico, que organiza los episodios en planteamiento, nudo y desenlace, es frecuente que el autor introduzca alteraciones de distinto tipo que transforman la estructura. Así, a veces, se prescinde de la presentación y comienza la acción “in medias res” o incluso se puede iniciar el relato por el final de la historia “in extremas res”. El autor puede prescindir también del desenlace, con lo que se consigue un final abierto que obliga a los receptores a imaginar desenlaces diferentes y, por tanto, interpretaciones distintas del texto. En nuestra novela gráfica se ha optado por un comienzo “in medias res”, de modo que para que se conozcan los hechos ocurridos antes del inicio de la acción es necesario recurrir a la analepsis o “flashback”. No olvidemos que el lector no conocerá la vida anterior de Dekailan hasta que este decida recordar o incluir una analepsis que ayude a comprender la evolución del personaje. Hay que considerar, como veremos a continuación, la importancia del diseño del personaje no solo en cuanto a aspecto físico se refiere sino también en lo concerniente a su personalidad y a su evolución y desarrollo. El último aspecto básico de la narración es el tratamiento y diseño del espacio narrativo, que desarrollaremos en el apartado correspondiente.

²⁷Platas Tasende, A.M. (2007). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Espasa Calpe, p.446.

4.1. REFERENTES NARRATIVOS

A la hora de diseñar el argumento de la novela gráfica, se ha tenido en cuenta que la intención inicial es interesar e intrigar al lector para incitarlo a desear conocer más sobre el protagonista, Dekailan, por ello, se ha iniciado la novela “in medias res”. Son numerosas las obras clásicas que comienzan así, tales como la *Ilíada*, de Homero o *Edipo Rey*, de Sófocles, pero también obras más modernas como *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien. Además, son numerosos los ejemplos de comienzo “in medias res” en películas como *Star Wars*, *Terminator*, *Deadpool* o *El planeta de los simios*, entre otras y también en videojuegos como *Kingdom Hearts* o *Final Fantasy VII*. En cuanto a novela gráfica y cómic, destacamos *Catwoman*, *malas calles* o *Harleen*. La intención en todos ellos es despertar el interés del espectador y lograr que la curiosidad por conocer el inicio de la historia suponga que el receptor continúe leyendo, viendo o jugando hasta el final de la historia. En muchas ocasiones, el interés creado puede suponer la aparición de precuelas como, por ejemplo, en el caso de *Star Wars*.

4.1.1. Cronotopos

El tiempo es un elemento central de la narración, lo que llevó a Bajtin a introducir en los estudios de literatura el concepto de “cronotopo”²⁸ para señalar la dependencia que existe entre las relaciones temporales y espaciales dentro de la obra literaria.

Es obvio que el tiempo verbal es la forma más importante- aunque no la única- de expresar la temporalidad. Como se sabe, existe una distinción fundamental entre dos grupos de tiempos: por una parte, el presente, el pretérito perfecto y el futuro; por la otra, el imperfecto, el indefinido y el condicional. Benveniste²⁹ llama a los primeros tiempos del discurso y los segundos, tiempos de la historia. Lógicamente, el tiempo característico del relato es el pasado, para subrayar la distancia entre el momento de la narración y el de los hechos relatados. Genette diferencia entre tiempo de la historia o tiempo externo, tiempo del relato y tiempo de la narración, del acto lingüístico en sí.



Fig. 17. Square Enix, *Kingdom Hearts* (2002)



Fig. 18. George Lucas, *Star Wars* (1999)

²⁸ Bajtin, M. (1978). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, pp. 237-238.

²⁹ Benveniste, E. (1977). “El lenguaje y la experiencia humana” y “El aparato formal de la enunciación”, en *Problemas de lingüística general II*. Madrid: Siglo XXI, pp. 70-81 y 82-91.



Fig. 19. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)



Fig. 20. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)

Dentro del tiempo del relato, Genette distingue entre orden, duración y frecuencia, que son factores que tratan de medir el grado de manipulación del tiempo según el contraste entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato. El orden pone de relieve la lógica interna de las acciones, bien desde el punto de vista de sucesión cronológica (“ordo naturalis”), bien desde el punto de vista subjetivo del narrador (“ordo artificialis”) y que, lógicamente, cambia según el tipo de narrador que se instituya en el relato. La forma más sencilla de contar una historia parece ser comenzar por el principio y terminar por el final (“ab ovo”), según su orden natural (“ordo naturalis”), sin alteración cronológica, pero ya desde antiguo los narradores fueron conscientes de los efectos que se podían conseguir mediante la alteración del tiempo. Así, “in medias res” la trama comienza en un tiempo ya avanzado del argumento, es decir, el lector desconoce lo que ha sucedido anteriormente y para que se conozcan esos hechos anteriores debe recurrirse a la analepsis. En nuestra novela, en capítulos posteriores, se mostrará el pasado del protagonista y se entenderá el porqué de sus actos.

La duración es la equivalencia o desajuste entre el tiempo de la historia y del tiempo del discurso. Trasponiendo la duración de los intervalos de tiempo de la historia a cantidad de espacio ocupado por el texto narrativo o por las viñetas se observa esta relación que externamente se mide por el número de páginas y capítulos e internamente tiene que ver con el ritmo narrativo. El grado cero de la duración es la equivalencia convencional entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato, que en la narración se plasma en la escena. El ritmo narrativo depende, además, de otras técnicas como la elipsis, el sumario, la digresión, etc. En *Dekailan*, la duración externamente se presenta en capítulos e internamente, el ritmo narrativo es rápido, pues se muestran las acciones del personaje principal durante una tarde pero se produce una elipsis, puesto que el protagonista se encuentra en su habitación cuando es llamado para cenar y en la viñeta siguiente ya aparece sentado a la mesa con la comida ya servida.

La frecuencia, por último, está relacionada con el número de veces que se relata un acontecimiento, o mejor, la relación existente entre el número de veces que un acontecimiento sucede en la historia y el número de veces que se narra en la trama. Si sucede una vez y se narra una vez, el relato es singulativo; si sucede una vez y se narra varias, se llama repetitivo y si sucede varias veces y se narra una sola, se trata de un relato iterativo. El relato de nuestra obra es singulativo.

En cuanto al anclaje temporal referido a la época en que se desarrolla la acción, vemos que está estrechamente relacionado con el espacio narrativo, es decir, con la reelaboración que hace el autor del

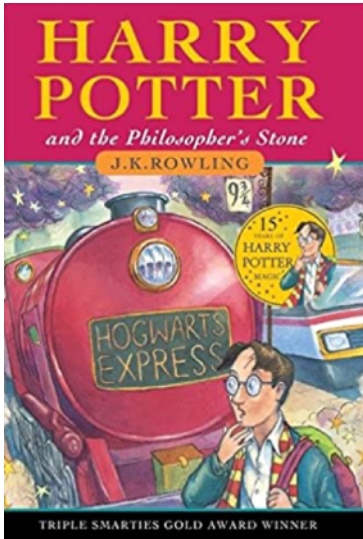


Fig. 21. J.K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (1997)

lugar donde acontece la historia. Esta relación se plasma en el citado cronotopo que ayuda a conceder verosimilitud al ambiente. La relación espacio-época se observa en los diferentes detalles de los dibujos y ambientes mostrados para los que han servido de inspiración obras como *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien, la saga *Juego de tronos* de George R.R. Martin o la de Harry Potter de J.K. Rowling, *El nombre del viento* de Patrick Rothfuss, etc. La época en la que tiene lugar la acción de *Dekailan* es ficticia pero acorde a las circunstancias propias de la Edad Media, por ejemplo, en la relación existente entre amo y criados o en el uso de caballos como medio transporte; la preferencia por el uso de armas blancas, en especial de espadas, porque no se han inventado las armas de fuego; el uso de palomas mensajeras como medio de comunicación o de mensajeros que, a través de postas, hacían llegar el mensaje lo antes posible sin necesidad de parar a descansar; la no existencia de internet o de redes sociales y la facultad extraordinaria, que podemos relacionar con la creencia en la magia típica de la época, que posee el protagonista. Como comprobaremos en capítulos posteriores, no existen carreteras sino caminos de tierra, vemos una abundante vegetación y los núcleos urbanos son escasos y con una población no muy numerosa.

4.2. REFERENTES ESTÉTICOS

4.2.1. Referentes diseño de personajes

Elemento fundamental de los textos narrativos es el personaje, el ente de ficción que desarrolla un papel determinado en la acción de la narración. Probablemente, el personaje sea el aspecto más difícil de analizar dentro de los distintos elementos de la narración, quizá debido a la inacabable gama de personajes susceptibles de ser creados. El personaje -sea héroe, protagonista o actor- es el elemento motor de la trama y no puede ser aislado ni del universo en que ha sido creado ni del resto de personajes con los que interactúa o entra en relación en algún momento de la historia.

Dentro de la tipología de los personajes, encontramos personajes estáticos, que no varían, y personajes dinámicos, sujetos a evolución. E. M. Forster, en *Aspectos de la novela*³⁰, al que se había adelantado Henry James, diferencia entre personaje redondo (el personaje



Fig. 22. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)

³⁰ Forster, E.M. (1983). *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate.

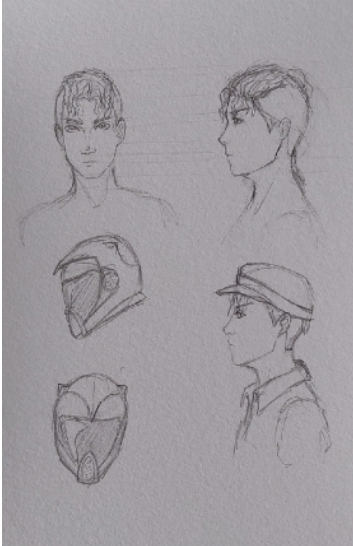


Fig. 23. Irene Fernández,
Dekailan (2021)

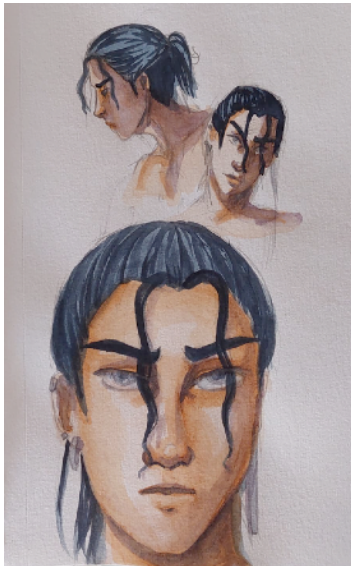


Fig. 24. Irene Fernández,
Dekailan (2021)

dinámico, imprevisible, psicológicamente complejo en sus reacciones y evoluciones) y personaje plano (personaje cuyo modo de pensar y de actuar es previsible porque es superficial y no evoluciona). Esta pareja redondo/plano se corresponde con la clasificación de personajes que Miguel de Unamuno denomina agónicos/rectilíneos, respectivamente. Otros tipos de personajes incluyen:

- Personajes principales y secundarios, según la importancia del papel que desarrollan en la acción.
- Protagonista, primer actor o personaje principal en torno al que gira el interés de la obra.
- Antagonista, personaje que se opone al protagonista o está en conflicto con él.
- Tipo, modelo sin caracterización particularizada que encarna un modo de ser, un vicio, una idea, etc.
- Caracteres, que son entes literarios con rasgos contruados sobre la base del defecto moral que encarnan pero con mayor individualidad y profundidad psicológica que los tipos pero menor que la de los personajes.
- Otros personajes, tales como personaje ausente, coral, agente, colectivo, comparsa, figurante, incidental, etc.

Cuando el protagonista ostenta un poder superior en clase y agrado a los demás hombres se convierte en héroe. Si el poder de acciones inferior al de los hombres, recibe el nombre de antihéroe. Luckács³¹ distingue tres tipos novelescos respecto al conflicto hombre-mundo:

- a) El héroe activo, que lucha por un ideal irrealizable, como don Quijote.
- b) El héroe pasivo, al saber que no puede llevar a cabo sus ideales.
- c) El “Bildungsroman”, en donde el héroe adapta su ideal a la realidad hostil.

El personaje principal de nuestra obra es Dekailan. En un principio nos hallamos ante un héroe aparentemente activo pero, en realidad, se trata de un antihéroe. El héroe activo de la obra es Chris, aunque este personaje no aparece hasta el segundo capítulo. Dekailan es un personaje redondo, sujeto a evolución, con un fuerte sentimiento de dualidad: por una parte, desea encontrar una cura para su inmortalidad y, por otra, busca dejar de sentirse vacío y deshacerse de la culpa.

En el análisis estructural del relato, los personajes se caracterizan como unidades básicas coimplicadas en el desarrollo del proceso o

³¹Luckács, G. (1971). *Teoría de la novela*. Barcelona: Edhasa.

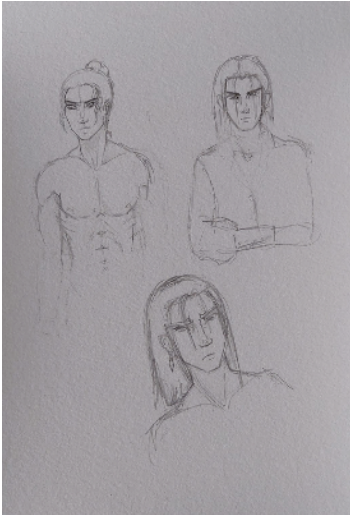


Fig. 25. Irene Fernández,
Dekailan (2021)



Fig. 26. Irene Fernández,
(2021) *Dekailan*.

función narrativa. V. Propp³² propone siete personajes que aparecen en todos los cuentos tradicionales: el héroe, la princesa, el agresor, el mandatario, el auxiliar, el donador y el falso héroe.

Por otra parte, si aplicamos la tipología actancial de Greimas³³ a nuestra novela gráfica, observamos que lo primero que debemos considerar es que cada función admite uno o varios personajes o abstracciones y que todos los papeles pueden variar dependiendo de las asignaciones que realicemos. Si consideramos a Dekailan como el sujeto o protagonista, por ser quien inicia la novela y la acción, Chris debería ser considerado como el antagonista u oponente. No obstante, aunque la novela se inicie con Dekailan, el protagonista y héroe de la misma es Chris, por tanto, Dekailan debe ser, como ya se ha indicado, el antihéroe, el oponente o antagonista que determina el conflicto y se enfrenta a Chris. El destinador en esta tipología actancial sería el deseo de Chris por encontrar a Dekailan para conseguir el objeto, que es derrotar a los espectros. El destinatario final serían todos los humanos que se beneficiarían de la derrota de los espectros y sobrevivirían. Chris colabora con un equipo especial de soldados, entre los que cabe destacar a Thomas (su mejor amigo) y a quienes se puede etiquetar como adyuvantes del sujeto o protagonista.

4.2.2. Referentes diseño de escenarios

El espacio es ficcional pero de carácter objetivo, pues representa un mundo real aunque ese mundo ya no exista. La configuración de los edificios presenta similitudes con el arte nazarí, por ejemplo en los arcos apuntados del castillo y en el propio castillo, aunque en este capítulo no se pueda observar. Podemos destacar las balaustradas italianas de los balcones y el diseño de los elementos que se encuentran en la mesa del comedor siendo estos elementos decorativos y muebles demasiado modernos para corresponderse con una época medieval, tal es el caso del dormitorio del protagonista y la vajilla que utiliza para comer. Destacamos la gran amplitud del dormitorio y del resto de dependencias, debido a que el protagonista reside en un castillo de grandes dimensiones propio de la época medieval, pero estas características contrastan con el uso de la electricidad en dicho castillo.

³²Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.

³³Greimas, A.J. (1973). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Gredos.

5. PROCESO DE ELABORACIÓN

En lo referido al proceso de elaboración cabe destacar los distintos pasos que se han seguido para realizar esta novela gráfica, partiendo desde el brainstorming, en el que se toma nota de todas las ideas, hasta la maquetación final del primer capítulo de *Dekailan*.

5.1. PREPRODUCCIÓN

Al comienzo de un proyecto, siempre se parte de una idea general, un vago pensamiento de lo que se quiere hacer, en mi caso, una novela gráfica. La siguiente fase consiste en hacer un brainstorming que nos permita desarrollar más esa idea, la temática del cómic, el estilo del dibujo, la gama de color o si es monocromo, etc. A continuación se procede a buscar referentes, en mi caso bebí mucho de mi bagaje cultural, desde películas hasta videojuegos, pasando entre medias por libros, mangas, cómics, ilustraciones o cuadros entre otros. En mi caso suelo buscar referentes principalmente en Instagram, como Omu Rizar³⁴, Alberto Solé³⁵, Han Seung Hee³⁶, Bridget Underwood³⁷, Ignasi Monreal³⁸ o Mac Smith³⁹, entre otros.



Fig. 27. Irene Fernández, (2021) *Dekailan*.

5.1.1. Concept art

En esta etapa se procede a plasmar en varias imágenes la idea principal del brainstorming. El “concept artist” o artista conceptual es el que se encarga de diseñar personajes, escenarios, vestuarios, entre otras cosas, buscando un resultado estético que se adecúe a la idea principal. Este concepto suele aplicarse principalmente en el mundo de los videojuegos y el cine, pero actualmente podemos verlo en otros sectores como en el mundo editorial, el mundo de la animación, la televisión, el mundo del cómic, etc.

5.1.1.1. Diseño de personajes

Respecto a los personajes, destaca la caracterización de los mismos que en la obra se presenta de manera directa, es decir, el lector debe deducir cómo es el personaje a través de sus actos y, al estar escrita en primera persona, por medio de la transcripción de los pensamientos

³⁴ Rizar, O. Instagram. @naked_cherry

³⁵ Solé, A. Instagram. @albertsoloviev

³⁶ Seung Hee, H. Instagram. @omurizer

³⁷ Underwood, B. Instagram. @bridgitiri

³⁸ Monreal, I. Instagram. @ignasi

³⁹ Smith, M. Instagram. @macsmithart

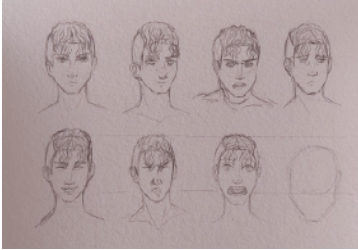


Fig. 28. Irene Fernández, (2021)
Dekailan.

del personaje. Respecto a la apariencia física de los personajes tenemos, por un lado, la caracterización por medio del peinado y de los ropajes de todos los personajes que pretende recordar los típicos de la Edad Media en el primer capítulo y, por otro, destaca el uso de uniformes militares modernos en la época de Chris, así como cortes de pelo más modernos. El vestuario resulta fundamental para caracterizar visualmente a los distintos personajes y poder identificar adecuadamente a cada uno de ellos. En el caso de Dekailan, se trata de un personaje alto, de 1,90 metros de altura, imberbe, de ojos oscuros, pelo lacio y negro azabache y tez clara, que porta capa larga granate y hombreras metálicas que forman parte de una armadura medieval; debajo viste camisa verde y un pantalón oscuro. No hay que olvidar que la ambientación es la propia de la Edad Media y en dicha época solo existían ropajes con colores tintados por medios naturales (cochinilla, lavanda, uva, flores de jacinto, etc.) por lo que colores muy saturados no aparecen en la novela. Respecto a la psicología del personaje, es muy ambigua; inicialmente, parece un personaje frío y calculador, solitario y sin amigos, que se siente culpable pero no evita causar la muerte a su alrededor. Conforme avanza la obra, comprobaremos que no valora la vida porque él mismo es inmortal y no es capaz de empatizar con el resto de personajes que sí son mortales. El dilema moral del personaje surge principalmente de la dificultad de identificar a las personas buenas de aquellas que no lo son y de su propia incapacidad para ponerse en el lugar del otro, de modo que no confía en los demás y prefiere matarlos a que lo traicionen o le hagan daño, quizá por la experiencia vivida en el pasado que todavía se halla arraigada en su interior.

El protagonista o héroe real de la obra, Chris, es diametralmente opuesto al antagonista, excepto en que ambos son jóvenes físicamente pero este aspecto no es real en el caso de Dekailan porque es inmortal. Chris es rubio, de pelo ondulado, ojos claros, tez ligeramente bronceada y, en cuanto a su forma de ser, es reservado, valiente y valora la vida como un bien preciado por el que merece la pena luchar. Viste uniforme, por lo que el lector ya sabe que pertenece a un grupo, es decir, se relaciona con los demás y es capaz de trabajar en equipo. Al ser un militar, jefe de equipo, tiene a su cargo la responsabilidad de la vida de sus compañeros a los que aprecia, en especial a su mejor amigo Thomas.

Teniendo en cuenta estas características se procederá a diseñar los personajes principales, poniendo especial énfasis en los dos protagonistas; para ello se han realizado varios bocetos de los personajes, un estudio de expresiones y varias posibilidades para la vestimenta.

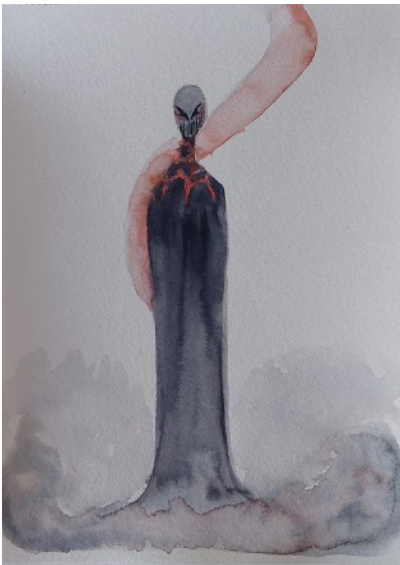


Fig. 29. Irene Fernández, (2021)
Dekailan.

5.1.1.1. Diseño de escenarios

En lo referido al escenario, podríamos decir que el espacio en el que vive el protagonista en el primer capítulo es una mezcla que recoge distintas épocas en un solo espacio, en el que el modo de vida se nos asemeja a finales de la Edad Media pero con incongruencias espaciales, históricamente hablando. Podemos destacar que el castillo presenta una arquitectura inspirada en el arte nazarí y está rodeado de vegetación; los núcleos urbanos (aunque no aparezcan en el primer capítulo), son escasos pero tienen lujos actuales como electricidad para iluminar las calles y las casas, aunque no para el uso de electrodomésticos o calefacción siendo necesario el uso del fuego como medio para cocinar o calentar una habitación, entre otras cosas.

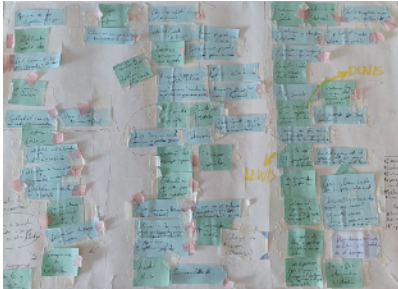


Fig. 30. Irene Fernández, (2021) Dekailan.

5.1.2. Guion y mapa conceptual

Para la realización del guion se han escrito todas las acciones principales escogidas de la lluvia de ideas en pólits y a continuación se han ordenado creando un gran mapa conceptual del cual se ha procedido a escribir el primer capítulo del héroe Chris. En el mapa conceptual podemos ver reflejado el pasado de Dekailan hasta su desaparición y podemos ver el desarrollo de la historia de Chris hasta que se encuentra con Dekailan.

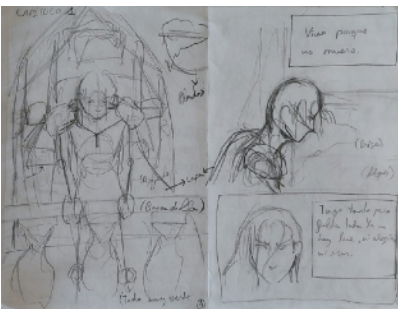


Fig. 31. Irene Fernández, (2021) Dekailan.

5.1.3. Storyboard

Para la siguiente fase se ha procedido a abocetar y analizar la composición de las viñetas y a estudiar los diálogos de los personajes. Los bocetos se han ido cambiando hasta encontrar la composición deseada ilustración-diálogo consiguiendo un equilibrio entre ambos conceptos que permita narrar la historia de manera clara y concisa. Se han abocetado en papel los dos primeros capítulos, uno que se corresponde con Dekailan (el capítulo que se presenta terminado) y el otro, el segundo, se correspondería a la historia de Chris. Ambos capítulos dan la sensación de pertenecer a historias diferentes, pues el primer capítulo narra el pasado de Dekailan, que es inmortal, y el segundo capítulo se correspondería al presente de Chris, una época más moderna que difiere mucho de las costumbres, vestimentas y escenarios que hemos visto en el primer capítulo, dando paso al momento, en el futuro, en el que ambos personajes coexistirán.



Fig. 32. Irene Fernández, (2021) Dekailan.

5.2. DESARROLLO DEL CÓMIC

A continuación cabe destacar cómo se ha dado vida al storyboard, partiendo de este mismo como bocetos en soporte papel que se han pasado a digital y se han procedido a trabajar con el programa



Fig. 33. Irene Fernández, (2021)
Dekailan.

Procreate. Al no haber usado nunca este programa, he investigado previamente las distintas funciones que este ofrece, consiguiendo un resultado que considero óptimo para el corto periodo de tiempo en el que lo he utilizado. Sobre los bocetos, he procedido a trabajar encima de estos con una línea que se correspondería a la del entintado tradicional pero trabajada digitalmente (pues el entintado suele ser el paso en el que el artista trabaja con tinta sobre el boceto final), delimitando el contorno de los objetos y figuras. Respecto al color, predomina lo monocromático, siendo el cómic principalmente en blanco y negro salvo la primera página (portada).

5.3. POSTPRODUCCIÓN Y ARTE FINAL

Para finalizar, el primer cómic se maquetará digitalmente, recopilando todas las páginas en un documento final, con la portada en color, consiguiendo de esta manera el primer capítulo de Dekailan, mi primera novela gráfica. Para acompañar la novela se han realizado tres ilustraciones en acuarela de futuros enemigos a los que nuestros protagonistas tendrán que enfrentarse en un futuro.

6. CONCLUSIONES

El objetivo principal es hacer reflexionar al espectador sobre el valor de la vida, que variará dependiendo de la persona que lea la novela gráfica y de la posición que tome respecto a la visión de un ser inmortal o de seres humanos. En mi caso, sí me ha hecho reflexionar sobre la conducta humana en su forma más primitiva, la desconfianza y el miedo hacia aquello que es distinto puede provocar que el individuo se vuelva hostil (como podemos observar en la criada que intenta asesinar a su señor y cómo Dekailan la ataca cuando la descubre); respecto al resto de la novela gráfica, espero poder continuar en un futuro próximo con el resto de los capítulos de la novela y así poder dar un sentido final a ambas historias de los protagonistas.

En mi opinión, considero que he cumplido con los objetivos específicos, aún siendo consciente de que podría haber trabajado más algunos campos como el estudio de personajes o la realización de ilustraciones adicionales para reforzar la historia. Así mismo, creo que he puesto en práctica todo lo que he aprendido en estos cuatro años de carrera, desde estudiar la metodología hasta trabajar la línea y la composición, entre otras cosas. Creo que en este proyecto se ve reflejado mi avance como artista y me ha resultado muy útil para concienciarme sobre la dificultad que entraña un proyecto de este

calibre. Por otra parte, me siento muy realizada por haber podido diseñar este proyecto que es el inicio de mi futura carrera profesional.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. LIBROS

- Adam, J.M. (1999). *El texto narrativo*. Madrid: Síntesis.
- Adam, J.M. (1992). *Les textes. Types et prototypes*. Paris: Nathan.
- Álvarez, M. (2010). *Tipos de escrito I: Narración y descripción*. Madrid: Arco libros.
- Bajtín, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Bowkett, S. y Hitchman, T. (2016). *La utilización del cómic para mejorar la expresión oral, la lectura y la escritura*. Epub: Morata.
- Bustos Gisbert, I. (1996). *La construcción de textos en español*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Campos, P. y Portela, C. (2014). *Esther cumple cuarenta*. Epub: Espasa.
- Davis, F. (2010). *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial.
- Embid, J. (2018). *Con capa y antifaz* Epub: Los libros de la catarata.
- Estrada, O. (2021). *Cultura manga*. Epub: Ma non troppo.
- Forster, E.M. (1996). *Personajes planos y personajes redondos*. En *Teoría de la novela: antología de textos del siglo XX*. Dialnet.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Gil Gonzalez, A.J. (2013). + *Narrativa(s): Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Epub: Universidad de Salamanca.
- Hernando, D. (2013). *Superman, la creación de un superhéroe*. Epub: Timun Mas Narrativa.
- Lopez Poy, M. (2017). *El universo de los superhéroes. Historia, cine, música, series y videojuegos*. Epub: Ma non troppo.
- Lukács, G. (2016). *Teoría de la novela*. Barcelona: De bolsillo.
- Marchese, A. y Forradellas, J. (2000). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.
- Marras, G. (2020). *Sissi. Emperatriz rebelde*. Epub: Sapristi
- Morrison, G. (2016). *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Epub: Turner.
- Navarro Durán, R. (2017). *La mirada al texto*. Barcelona: Ariel.
- Nietzsche, F. (2014). *Así habló Zaratustra (manga)*. Epub: Herder s.l.
- Ossa, F. (2019). *Comic, la aventura infinita*. Epub: Planeta Colombia
- Pease, A. (1995). *El lenguaje del cuerpo*. Barcelona: Altaya.
- Pease, A. y B. (2010). *El lenguaje del cuerpo*. Barcelona: Amat SL.
- Perez Fernández, F. (2012). *Mentes Criminales*. Epub: Nowtilus.
- Platas Tasende, A.M. (2007). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Espasa.

- Propp, V. (1974). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- RAE (2020). *Crónica de la lengua española 2020*. Barcelona: Espasa.
- RAE (2018). *Libro de estilo de la lengua española según la norma panhispánica*. Barcelona: Espasa.
- RAE (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa.
- Rodríguez Quintero, J. (2019). *Universos paralelos*. Epub: RBA.
- Saez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Epub: Los libros de la catarata.
- Tomine, A. (2020). *La soledad del dibujante*. Epub: Saprستي
- Vilches Fuenetes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Epub: Nowtilus.
- Velez, A. (2017). *Superheroínas. Lo que no sabías sobre las mujeres más poderosas del cómic*. Epub: Ma non troppo.
- Villani, C. y Baudoin, E. (2016). *Soadores. Cuatro genios que cambiaron el mundo*. Epub: Ned.
- VVAA (1990). *Enciclopedia temática Sopena*. Barcelona: Sopena.
- De la Iglesia, A. (1970): *Humor gráfico español del siglo XX*. Madrid: biblioteca básica Salvat.
- VVAA (1993). *The new Enciclopedia Britannica. Macropaedia*. Chicago: Enciclopedia Britannica.
- VVAA (1993). *The new Enciclopedia Britannica. Micropaedia*. Chicago: Enciclopedia Britannica.
- Wells, H.G. (1971). *Obras completas. Los clásicos del siglo XX*. Barcelona: Plaza y Janes.

7.2. FILMOGRAFÍA

HOSODA, N (dir.) *Mirai Nikki* [serie de animación]. Japón: Asread, 2011.
YOUTUBE, [ERB] Jim Henson vs Stan Lee Subtitulada al Español (Sub).
Consulta: 06/07/2021

<https://www.youtube.com/watch?v=VFrjllLvNkc&feature=youtu.be>

OKAZAKI, M. y NISHIO, DAISUKE (dir.) *Dragon Ball* [serie de animación]. Japón: Toei Animation, 1986.

YOUTUBE, *El cuento y la novela, según Julio Cortázar*. Consulta: 06/07/2021

<https://www.youtube.com/watch?v=SViPAnFCYhw>

YOUTUBE, *El revival obliga a Purita Campos a trabajar a destajo con su nueva Esther madura.wmv*. Consulta: 06/07/2021

<https://www.youtube.com/watch?v=YQ9VKJNN5A8>

YOUTUBE, *La historia de cómo nació Spiderman, por Stan Lee (subtitulado)*. Consulta: 06/07/2021

<https://www.youtube.com/watch?v=z8Mma9BLl6A&t=213s>

YOUTUBE, *Purita Campos. Exposición Esther y sus mundos*. Consulta: 06/07/2021

<https://www.youtube.com/watch?v=LenzOJhnfVg>

YOUTUBE, *Spider-Man Conoce a su Creador Stan Lee | Marvel*. Consulta: 06/07/2021

https://www.youtube.com/watch?v=v_6Ox_7gUws

YOUTUBE, *StanLee Documental Latino History Channel HD FULL*. Consulta: 06/07/2021

<https://www.youtube.com/watch?v=5u9tZTBg3Pg>

ZEMECKIS, R. (dir.) *Regreso al futuro*. EEUU: Amblin Entertainment y Universal Pictures, 1985.

7.3. PÁGINAS WEB

FNAC. Francisco Ibáñez.

<https://www.fnac.es/Francisco-Ibanez/ia42121/biografia>

[Consulta: 18/7/2021]

LA VANGUARDIA. 'Concept Art': de la idea a la realidad, 18/10/2019. Por Judith Vives

<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html>

[Consulta: 18/7/2021]

NATIONAL GEOGRAPHIC, HISTORIA. José Escobar, el padre de "Zipi y Zape", 14/8/ 2919. Por Josep Gavalda.

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/jose-escobar-padre-zipi-y-zape_14793

[Consulta: 18/7/2021]

PACO ROCA. Ilustración, 2011.

<https://www.pacoroca.com/ilustracion>

[Consulta: 18/7/2021]

RDL. Una literatura realmente de vanguardia. 1/6/2011.

<https://www.revistadelibros.com/articulos/el-comic-y-la-novela-grafica-en-la-literatura-de-vanguardia>

[Consulta: 18/7/2021]

RTVE. Cómec: La revista 'Pulgarcito' cumple cien años, 18/6/2021. Por Jesús Jiménez.

<https://www.rtve.es/noticias/20210618/comic-revista-pulgarcito-cumple-cien-anos/2105320.shtml>

[Consulta: 18/7/2021]

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Mapa Conceptual, Irene Fernández, 2021.
 Fig. 2. Pinturas rupestres de Castellón.
 Fig. 3. Fragmento de venda de momia, monarquía Ptolemaica(300-30 a.C.)Museo Arqueológico Nacional.
 Fig. 4. *Códice Tro-Cortesiano*. Museo de América.
 Fig. 5. Columna de Trajano, 1588. Italia.
 Fig. 6. Richard Felton, *Yellow Kid* (1895)
 Fig. 7. Hal Foster, *Tarzan* (1929)
 Fig. 8. Superman, *Action comics* nº1 (1938)
 Fig. 9. Buckler y Giordano, *Superman vs. Shazam!*
 Fig. 10. Akira Toriyama, *Dragon Ball*(1984).
 Fig. 11. Hiroshi Fujimoto, *Doraemon* (1969).
 Fig. 12. Hergé, *Les aventures de Tintin, reportes du petit “vingtieme” au pays des soviets* (1929)
 Fig. 13. Giove Toppi, *Topolino* (1932)
 Fig. 14. lit. Arturo Suarez, *TBO* (1917)
 Fig. 15. Purita Campos, *Esther y su mundo* (1971)
 Fig. 16. Juan Bautista Puerto, *Roberto Alcazar y Pedrin en reo de traición* (1940)
 Fig. 17. Square Enix, *Kingdom Hearts* (2002)
 Fig. 18. George Lucas, *Star Wars* (1999)
 Fig. 19. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 20. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 21. J.K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher’s Stone* (1997)
 Fig. 22. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 23. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 24. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 25. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 26. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 27. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 28. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 29. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 30. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 31. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)
 Fig. 32. Irene Fernández, *Dekailan* (2021)

9. ANEXOS

9.1. CÓMIC PDF

9.2. NOVELA

9.3. ESTUDIOS