

TFG

LITERATURA GRÁFICA.

Presentado por María Minguez Sánchez
Tutor: Bartolomé Ferrando

Facultat de Belles Arts de San Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

En esta memoria se expone el proceso de realización de mi trabajo de fin de grado “Literatura Gráfica”, tanto en el ámbito de documentación teórica como en el de producción artística derivada de esta documentación. Un recorrido desde el planteamiento inicial, consistente en la escritura de una obra literaria por cada uno de los géneros literarios tradicionales –narrativa, poesía y drama- utilizando como medio para hacerlo el lenguaje visual, hasta llegar a la realización final de la producción, culminada en cómic mudo corto –obra literaria narrativa- y un pequeño librito que recoge varias poesías visuales –obra literaria poética-; dos obras autónomas, que pueden leerse de forma independiente, pero interrelacionadas, ya que, aunque lo hacen desde perspectivas totalmente diferentes, tratan exactamente los mismos temas. Dos, y no tres, debido a las conclusiones alcanzadas durante el proceso de documentación.

Este recorrido pasa por el proceso de construcción del discurso teórico que sostiene el planteamiento inicial y por todos los cambios que han sufrido ambos, trastocando la manera de enfocar y plantear la producción una y otra vez.

PALABRAS CLAVE

Lenguaje escrito
Lenguaje visual
Semiótica
Poesía visual
Cómic

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	2
ÍNDICE	3
1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	6
3. DESARROLLO DEL PROYECTO	8
<i>3.1. Justificaciones teóricas</i>	8
3.1.1. Antecedentes en la historia.....	8
3.1.2. ¿Es el lenguaje visual un lenguaje propiamente dicho?.....	14
3.1.3. Funcionamiento del lenguaje visual.....	16
3.1.4. Géneros literarios.....	19
<i>3.2. De la teoría a la práctica</i>	21
3.2.1. Ideas iniciales.....	21
3.2.2. Soluciones finales.....	22
3.2.2.1. Sobre la poesía.....	22
3.2.2.1. Sobre la narrativa.....	25
<i>3.3. Proceso de la producción</i>	27
3.3.1. Producción narrativa.....	27
3.3.1.1. Trama.....	27
3.3.1.2. Diseño de personajes y espacios.....	29
3.3.1.3. Storyboard páginas viñetas y encuadres.....	32
3.3.1.4. Dibujo y acabados.....	34
3.3.1.5. Formato.....	36
3.3.1.6. Portada y contraportada.....	36
3.3.2. Producción poética.....	37
3.3.2.1. Poemas visuales.....	37
3.3.2.2. Formato.....	40
3.3.2.3. Portada y contraportada.....	41
4. CONCLUSIONES	43
5. BIBLIOGRAFÍA	45

1. INTRODUCCIÓN

La idea que da cuerpo al proyecto cuyo nacimiento, desarrollo y puesta en práctica relato en esta memoria surge de una serie de cuestiones que comienzo a plantearme unos años atrás, fruto de intereses personales ajenos al grado (lenguajes y literatura) y a la posesión de un mapa conceptual rudimentario, todavía en fases elementales de construcción.

En cierto punto durante el transcurso de mi formación académica, relaciono, aún de manera intuitiva, la expresión a nivel visual con la comunicación lingüística; me pregunto hasta qué punto son equiparables en tanto que lenguajes codificados, y la idea, concebida como experimento, como juego, sale a la luz: introducir las categorías literarias tradicionales de clasificación dentro de la creación visual -ámbito que, al no ser entendido como literatura, no las utiliza a rajatabla, cuando no prescinde de las mismas-, y adaptar ésta última a las exigencias que estas categorías establecen para los textos literarios; crear una obra literaria poética, una obra literaria narrativa y una obra dramática, pudiéndose reconocer como tales, utilizando el lenguaje visual y acotando el uso de éste a la producción de imágenes estáticas en dos dimensiones; es decir, producir libros cortos que, en lugar de estar escritos con palabras, lo estén con imágenes.

A la hora de llevar a cabo este proyecto surgen varias preguntas que deben ser respondidas en primer lugar para llevar la producción final a buen puerto: **¿Quiénes, cuándo y de qué manera se han planteado cuestiones de esta misma índole antes que yo? ¿Puede considerarse como lenguaje propiamente dicho el lenguaje visual? ¿Cuál es el funcionamiento exacto de éste? Y ¿Qué es lo que hace que un texto sea considerado lírico, narrativo o dramático?**

Más adelante esta serie de preguntas quedan, mediante el estudio de diversos textos, si no respondidas de forma absoluta, al menos lo suficientemente claras como para justificar de forma coherente el resultado material de este proyecto, la producción artística. Conforme la documentación avanza, mi mapa conceptual se amplía, y voy dotando de diferentes perspectivas a conceptos que a priori entendía de forma mucho más simple o incompleta.

Las respuestas a las preguntas planteadas en primer lugar, que expongo en el epígrafe 3.1., “Justificaciones teóricas”, son el resultado de un proceso de documentación muy dilatado en el tiempo que ha sucedido de forma casi paralela al proceso de producción, y que, una vez finalizado, ha desembocado en la producción final; sin embargo, durante las primeras fases de estudio, cuando aún las respuestas expuestas no habían tomado la forma que tienen ahora, llevé a cabo diversas intentonas de conducir la producción, en base a las nociones de las que disponía en aquellos momentos. Estos caminos

fueron siendo desechados conforme la documentación avanzaba.

Una vez las respuestas a las preguntas iniciales fueron estando lo suficientemente atadas, comenzó el proceso de ejecución de la producción final. Ésta, reducida a dos obras en lugar de tres –debido a las conclusiones expuestas en el epígrafe 3.1.4- se concreta en una obra narrativa y una poética: un cómic mudo y un pequeño libro que recoge varias poesías visuales. Ambas obras se conciben de forma autónoma, aunque están interrelacionadas: pueden leerse de forma independiente sin que esto repercuta en su coherencia interna, pero tratan exactamente los mismos temas, cada una de forma distinta, adscribiéndose a los elementos definitorios de las categorías literarias a las que pertenecen.

Las técnicas utilizadas para su puesta en escena, tanto analógicas como digitales, se engloban en el ámbito del dibujo, aquel que, por inclinación personal, soy capaz de utilizar con un registro más amplio.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. *Objetivos generales*

- Llevar a cabo con éxito un proyecto que actúe como culminación de mi carrera académica, focalizando la documentación y el desarrollo práctico alrededor de los temas que engloba el supuesto teórico del que parto.
- Establecer, a partir de éste, vías futuras de desarrollo personal en lo académico y artístico.

2.1.2. *Objetivos específicos*

- Generar un discurso coherente que sustente el supuesto teórico del que parte el trabajo de producción artística.
- Producir dos pequeños libros cortos independientes, a la vez que interrelacionados –tratarán los mismos temas, pero pueden ser leídos de forma independiente y su coherencia interna no se vería afectada- uno clasificable dentro del género literario poético y otro dentro del género literario narrativo, utilizando para escribirlos el lenguaje visual en lugar de un lenguaje alfabético escrito.
- Dotar de calidad a todos y cada uno de los elementos que componen las producciones.

2.2. METODOLOGÍA

2.2.1. *Herramientas metodológicas (proceso)*

En primer lugar, se da respuesta a las preguntas fundamentales sobre las que se asientan los objetivos del proyecto, para lo cual es necesario ampliar mi conocimiento acerca de los temas sobre los que éstas giran; esto se consigue mediante la lectura y análisis personal de libros y textos relacionados.

Mientras tanto, se buscan soluciones formales a la problemática que se plantea como inicio del proyecto en base a los datos que se van obteniendo. Es decir, se elucubran posibles vías de desarrollo en cuanto a la forma en que las obras finales usarían el lenguaje visual, dejando a un lado el contenido, por el momento. Éstas comienzan siendo de carácter general, y progresivamente se van ramificando, dando respuesta a cuestiones cada vez más específicas. Una vez las soluciones formales se han concretado lo suficiente, se empieza a plantear el contenido de las mismas, siguiendo un proceso similar al seguido con las soluciones formales.

Para continuar, se aplican las soluciones que haya dado por válidas a la construcción del proyecto físico; esto es, se realizan borradores, bocetos y maquetas. Se observa el resultado de cada proceso específico de forma continua, y, si es satisfactorio, se continúa.

Al finalizar, se revisa el conjunto primero y cada una de las partes después, en busca de errores o problemas que durante el desarrollo han pasado desapercibidos; una vez detectados, si los hay, se buscan posibles soluciones y se aplican de la mejor forma posible.

2.2.2. Valores metodológicos (enfoque)

- Flexibilidad. Los supuestos descritos sirven como base y protocolo de actuación; sin embargo, éste puede ser desobedecido sin problema si las circunstancias del proceso lo requieren.

- Puesta en duda. Cualquier conclusión a la que se haya llegado es susceptible de ser replanteada, y, llegado el caso, modificada, durante todo el tiempo que dure el desarrollo; si en determinado momento un supuesto teórico se resuelve como inválido o refutado, o uno de los procedimientos prácticos decididos resulta ser insuficiente e incluso inútil, se desandan todos los pasos que sean necesarios y se comienza de nuevo desde el punto conflictivo.

- Adaptación. En el caso de que surja un problema que no pueda ser eliminado o solucionado debido a una causa mayor (falta de tiempo o presupuesto, por ejemplo) se acepta, y se adecua el proceso de desarrollo del proyecto de manera que lleguen a cumplirse los objetivos planteados a través de soluciones alternativas.

a partir de éste, vías futuras de desarrollo personal en lo académico y artístico.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. JUSTIFICACIONES TEÓRICAS

3.1.1. Antecedentes en la historia

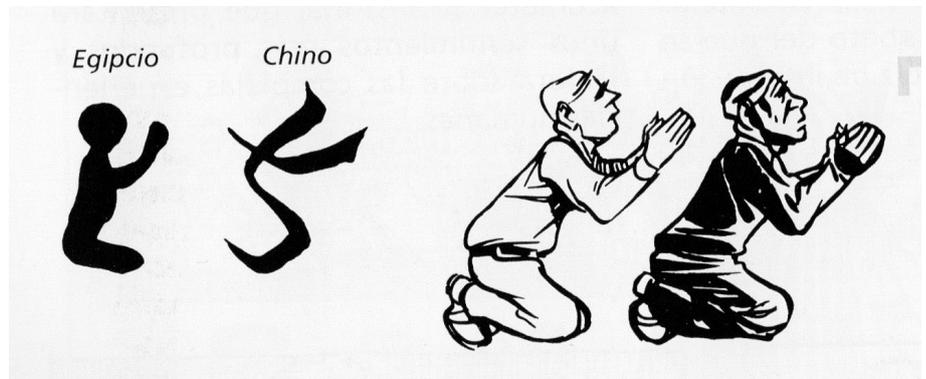
La idea de la que parte este TFG, en su núcleo básico, consiste en la utilización del sistema de comunicación entendido como lenguaje visual para transmitir una serie de ideas en lugar de un código escrito; alejándonos un poco del núcleo, su consistencia reside, en segundo lugar, en usar diferentes recursos para encajar las diferentes plasmaciones de esas ideas en diferentes categorías de clasificación literarias. Esto encaja como experimento curioso dentro de una cultura que asume la primacía de los lenguajes escritos basados en códigos alfabéticos. Sin embargo, la humanidad lleva utilizando el lenguaje visual para comunicarse desde los albores de su existencia, milenios antes de la invención de los códigos alfabéticos de escritura: las pinturas rupestres son una muestra de ello.

Pintura rupestre de la Cueva de los Nadadores, en la meseta de Gilf Kebir (Gobernación Nuevo Valle en el suroeste de Egipto, cerca de la frontera con Libia). Se aproxima que fueron realizados durante el período Neolítico.



No es necesario, de todas formas, remontarse tanto para reconocer formas pictográficas de comunicación (compuestas por dibujos): los jeroglíficos egipcios son el primer ejemplo de ellas que suele venir a la mente; también los sistemas de escritura orientales actuales, sin ir más lejos, que consisten en las evoluciones de antiguos lenguajes pictográficos.

Ejemplo de la evolución de los lenguajes pictográficos, del libro *El cómic y el arte secuencial* de Will Eisner.



No me extenderé demasiado comentando el uso de las imágenes como sistema de comunicación autónomo: ejemplos tenemos a millones. Desde las pinturas rupestres, hasta el gigantesco volumen de producción de imagen actual, evolucionando desde los antiguos frescos griegos y romanos hasta la imagen digital contemporánea, tanto dentro del campo estrictamente propio de las bellas artes como en los de la ilustración y el diseño gráfico. Pero la comunicación mediante imágenes autónomas y los lenguajes iconográficos (compuestos por imágenes) no son la única forma en la que el lenguaje visual entra en el terreno de la comunicación en general, y en el de la literatura en particular. Desde el momento en el que, en las civilizaciones occidentales al menos, los lenguajes escritos alfabéticos son establecidos como los sistemas de comunicación primarios, no han dejado de aparecer textos que juegan a mezclar los aspectos visuales de los mismos con sus palabras y las imágenes con textos, hasta diluir las unas con los otros y viceversa.

Rafael de Cózar, en su libro *Poesía e Imagen*, diferencia dos grados de relación entre el lenguaje visual y los lenguajes alfabéticos: en el primero, el texto escrito con código alfabético se explota a nivel visual y es éste el que constituye una imagen interpretable visualmente; en el segundo, la palabra escrita es dependiente de la imagen (que es la vía principal de comunicación).

En determinado momento de su trayectoria, los textos explotados a nivel visual acaban evolucionando hacia la poesía escrita en imágenes (a raíz de los experimentos poéticos futuristas); y, de forma paralela, la producción de imágenes a las que el texto complementa termina desembocando, entre otras muchas ramas, en narrativa exclusivamente visual.

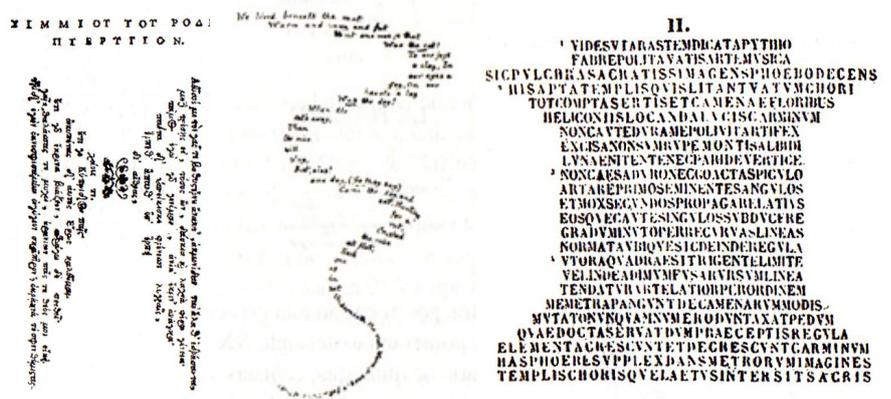
En cuanto al **primer grado de relación** que nombra Cózar, él mismo proporciona en su libro multitud de ejemplos hallados desde los primeros siglos d.C. de textos alfabéticos que, más allá de sustituir a la expresión oral, se aprovechan de la dimensión espacial de la superficie en la que se encuentran escritos, jugando con el tamaño, la forma y la disposición de los signos. Encontramos laberintos, monogramas, caligramas..., que

responden, o bien a fines mágicos, esotéricos o espirituales, o bien funcionan como vehículo para la transmisión de las enseñanzas religiosas.

Caligrama del S. IV a.C., del autor griego Simias de Rodas, titulado Alas. Habla del mito de Eros, dios del amor.

Caligrama del S.XVIII, por Lewis Carroll; forma parte de la publicación original de Alicia en el país de las maravillas.

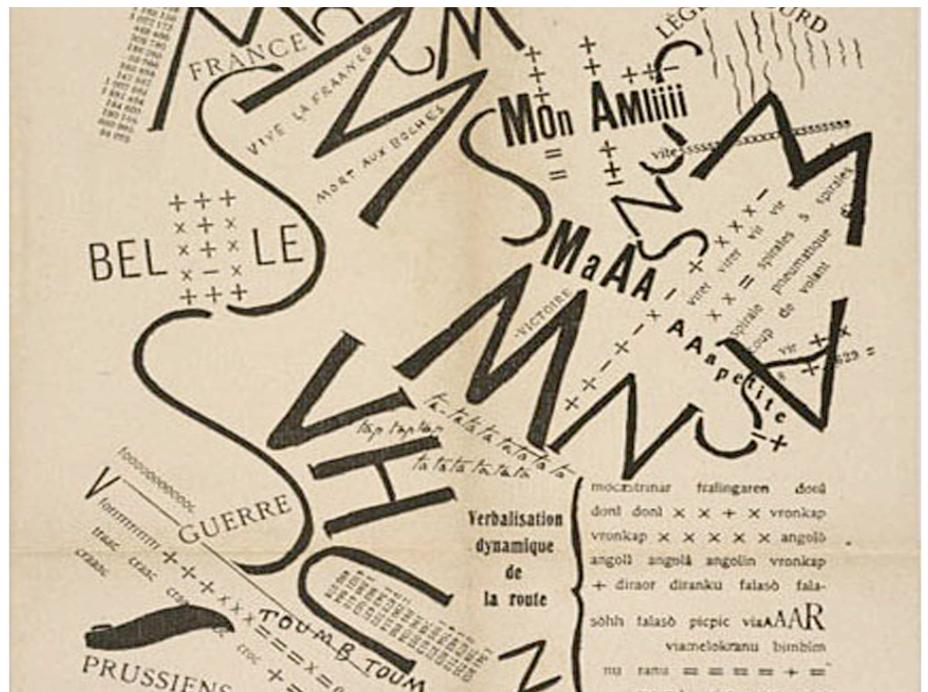
Caligrama del S. IV d.C., por Publilio Optaciano Porfirio, titulado Ara Pythia.



No obstante, estos *artifícios literarios*, como los llama Cózar, se sitúan en la periferia de la producción de textos, considerándose vicios estrafalarios, o juegos de ingenio en el mejor de los casos. No eran comunes en absoluto; se trataba de excepciones. Pero los siglos pasan y estos *juegos* se vuelven cada vez más comunes: a partir del S.XVI aumenta la producción y la acogida de juegos formales con la escritura, y a comienzos del S.XX la aparición de la corriente poética futurista y la poesía concreta, nacidas de los experimentos de Apollinaire y Mallarmé, revolucionan los límites formales de ésta.

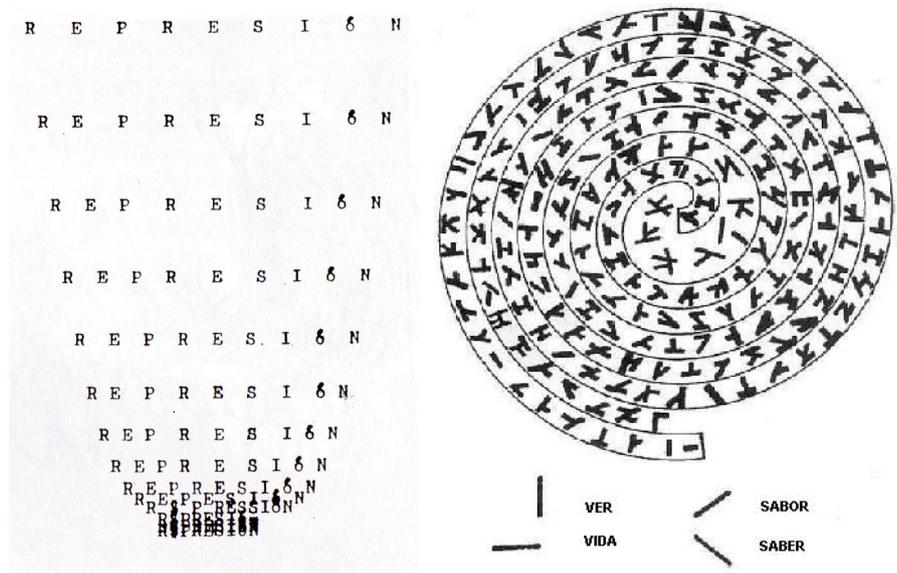
Los futuristas jugaron con el color, la forma, el tamaño y la disposición de los versos y las palabras, aspectos que debían ser interpretados además del contenido semántico de los mismos; y también en la poesía concreta, aunque en ésta no se destaca el uso del color.

Ejemplo de poesía futurista. Por Marinetti.



Ejemplo de poesía concreta. *Represión*, por Fernando Millán.

Ejemplo de poesía semiótica con leyenda explicativa. Sin título, autor desconocido.



Se inicia entonces un proceso renovación y experimentación con los aspectos visuales de la poesía escrita, que deja un reguero de corrientes poéticas experimentales, entre ellas la poesía semiótica; ésta va un paso más allá que sus predecesoras, sustituyendo las letras por elementos puramente visuales, ya fuera mediante la invención de códigos nuevos, en algunas ocasiones traducidos en una leyenda a pie de página, o, más adelante, con el uso de dibujos o fotografías en lugar de cualquier código alfabético; los poetas semióticos, aun partiendo desde un concepto que le queda lejos, acaban llegando hasta la ilustración y fundiéndose con ella: la literatura, específicamente del género lírico, se convierte en imagen, pasando a llamarse poesía visual.

Ejemplo de poesía que usa solamente imágenes. *Invasión*, de Antonio Gómez.

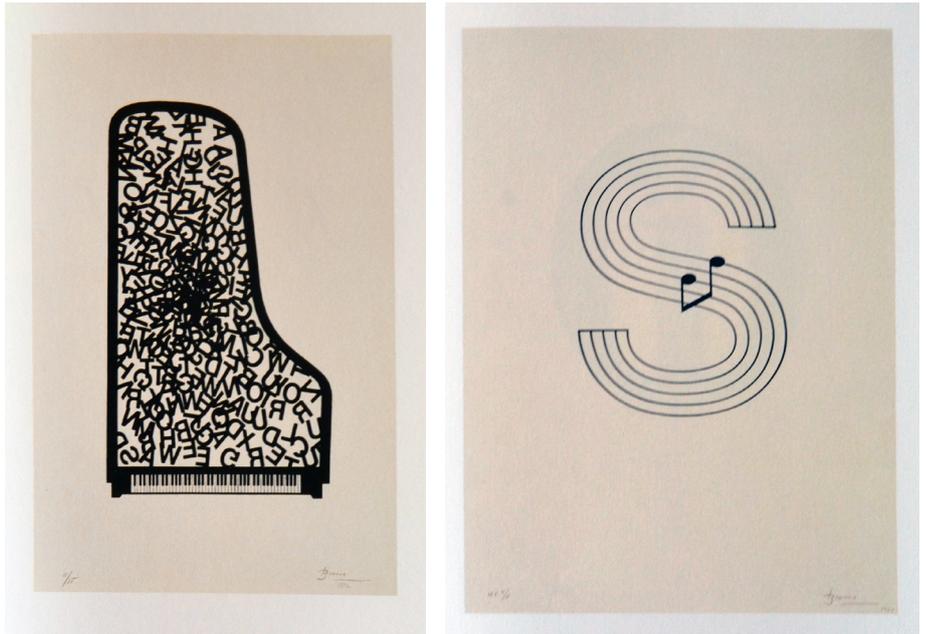


Este género perdura hoy, y podemos encontrar muchos ejemplos de imágenes poéticas producidas por poetas que han llegado al terreno de la imagen desde experimentaciones con textos alfabéticos.

Un ejemplo actual y representativo podemos encontrarlo en Joan Brossa, que a partir de los años 70 comienza a publicar poesía visual, sumando las imágenes a su equipaje de recursos líricos, y llegando a ser más conocido por este tipo de poesía que por la discursiva.

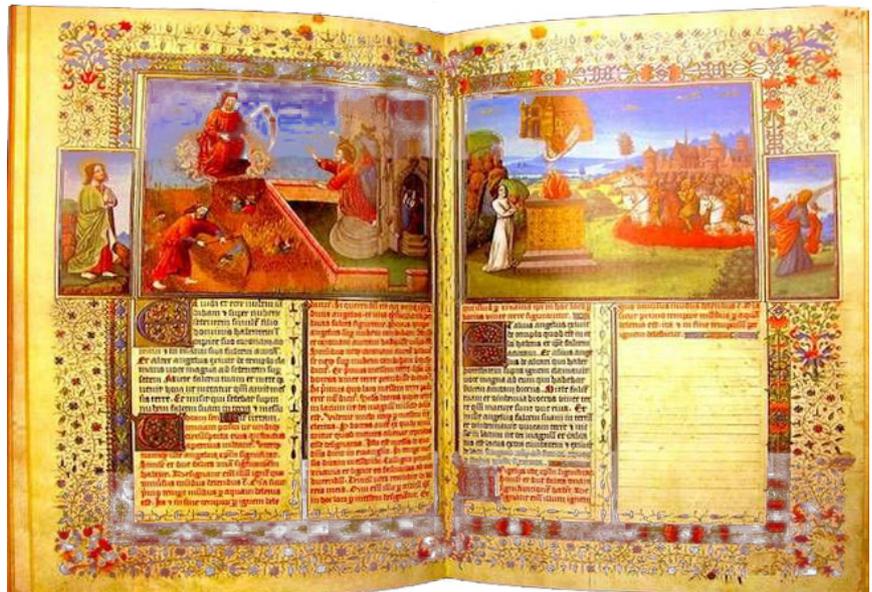
Poema visual, 1982 y Poema visual, 1988.

Por Joan Brossa.



En cuanto al **segundo grado de relación** del que habla Cózar, también encontramos ejemplos arcaicos; los más representativos son los emblemas y los códices medievales, en los que las llamadas miniaturas, en ocasiones, llegan a soportar gran parte del peso comunicativo. Es muy habitual en la época medieval el uso de imágenes y tallas que traducían textos adyacentes, ya que, por aquel entonces, el grueso de la población era analfabeta.

Páginas de un ejemplo de códice medieval en las que se escribe sobre el Apocalipsis.



El uso de la combinación de texto e imagen no cesa nunca desde su nacimiento; numerosas publicaciones en hojas sueltas que utilizan una combinación de imágenes y texto se utilizan desde el S. XV en Francia, Países Bajos, Gran Bretaña e Italia habitualmente con finalidades de propaganda política o religiosa. También existen ejemplos de ilustraciones que acompañan a textos militares del S. XVI, momento en el que comienza a desarrollarse la ilustración técnica.

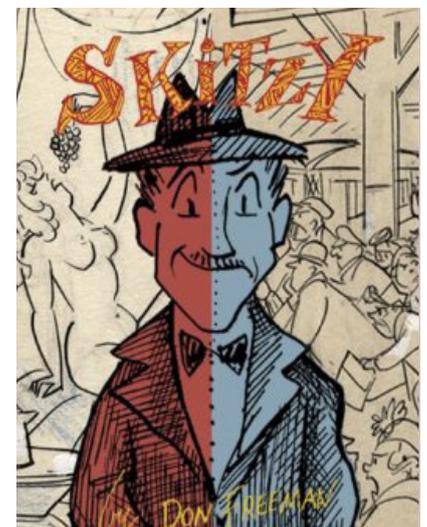
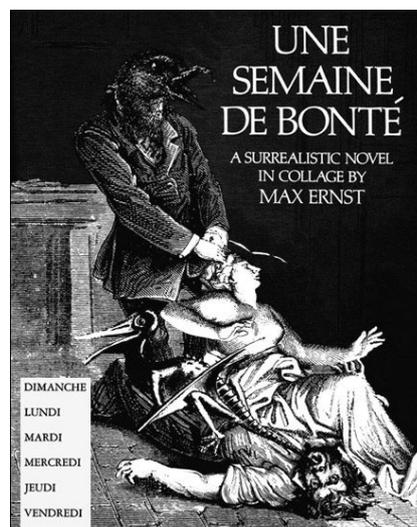
En Europa, al comienzo del S. XIX, herencia del trabajo narrativo que combinaba imagen y texto de autores como Callot, con su serie sobre la guerra, o incluso Rubens con su relato ilustrado de la vida de María de Médicis, se popularizan historietas de caricaturas costumbristas, proliferando en Europa las revistas ilustradas y cómicas que las contienen. Aquí nace la larga trayectoria del cómic occidental, que continúa engrosándose hasta la fecha. Éste recibe influencia de la fotografía y el cine casi desde su inicio; los dibujantes calcan el movimiento de los fotogramas del cine y las perspectivas imposibles de la fotografía.

Al margen de estas historietas, y nacidas en el seno academicista de las bellas artes, las novelas en imágenes que aparecen en el siglo XX son el punto exacto en el que, de forma similar a lo que ocurre con la poesía, el género narrativo llega al uso de las imágenes como único vehículo comunicador. Las novelas sin palabras, wordless books o picture novels, de la Europa y Norteamérica de los años veinte, son una serie de libros compuestos por imágenes que se popularizaron a partir del año 1918 con la llegada “25 Images de la Passion d’un Homme” de Fraus Masereel, que fue la primera englobada en este grupo. Estos libros, entendidos como novelas, contaban historias completas por medio de imágenes (estampas de grabados en su mayoría) que ocupaban toda la página, sin ayuda de texto alguno. A raíz de estas novelas, aparecen libros dibujados con el mismo planteamiento, pero cuya estética tiende hacia la caricatura propia del cómic. Es el caso de Alley Oop de William Grooper (1930) o Skitzzy de Don Freeman (1955).

Página de *25 Images de la Passion d’un Homme*, de Fraus Masereel.

Portada de *Une semaine de bonté*, de Max Ernst.

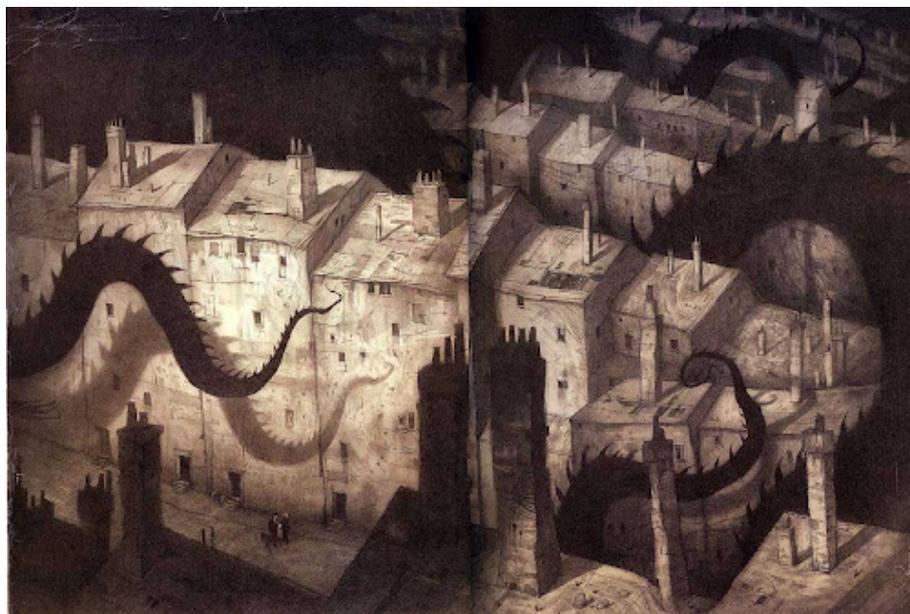
Portada de *Skitzzy*, de Don Freeman.



Este tipo de novelas tuvo una muerte prematura, pero los recursos que éstas usaron fueron los mismos que, más tarde, se reprodujeron en el cómic underground americano de los años 60, que evolucionaron después en los cómics alternativos. Éstos han cristalizado, entre otras cosas, en la producción de libros ilustrados y cómics mudos que, en ocasiones, a duras penas pueden distinguirse entre sí. Actualmente nos encontramos con una gran cantidad de narraciones que prescinden por completo del lenguaje escrito.

La novela más reciente de Shaun Tan, *Emigrantes*, nos ofrece un bello ejemplo de narración en imágenes, que a pesar de no ser un cómic, utiliza uno de los elementos que el medio ha codificado (las viñetas).

Doble página de *Emigrantes*, por Shaun Tan.



De esta no tan breve panorámica de la historia de interacción y fusión entre palabra e imagen puede deducirse que la idea sobre la que se fundamenta este trabajo de final de grado es tan vieja como la invención de los lenguajes escritos. Los seres humanos, en nuestro afán comunicativo, hemos utilizado desde nuestro origen todas las herramientas a nuestro alcance para transmitir información; hemos jugado con ellas, hemos estirado sus extremos, hemos difuminado sus límites. Este proyecto no es más que el enésimo granito de arena en la historia de intersección entre códigos hermanos: los escritos y los visuales.

3.1.2. ¿Es el lenguaje visual un lenguaje propiamente dicho?

La respuesta a esta pregunta exige formular otra previamente: ¿Qué es un lenguaje? Ni ésta ni la que da título a este epígrafe son sencillas, y las respuestas que pueden ofrecerse no son absolutas. La semiología (área de la filosofía (yo diría “área de la lingüística”) que trata sobre la comunicación y los lenguajes) lleva décadas estudiando estos temas, y no puedo exponer más que simplificaciones que lleven a un entendimiento suficiente como para

justificar la producción artística final.

Una de las definiciones más aceptadas de lenguaje la formula Umberto Eco. Éste lo concreta como un código comunicativo constituido por a) un repertorio cerrado y cognoscible de elementos (signos) y b) una serie de reglas de obligatoriedad que indican cómo combinarlos entre sí, refiriéndose a cuestiones de ordenación, incluyendo excepciones y prohibiciones.

¿Entra el lenguaje visual en esta categoría?

Omar Calabresse, en su libro *El lenguaje del arte*, nos muestra mediante un acertado repaso histórico que esta pregunta lleva formulándose, tanto dentro de las ramas que estudian del arte como de las que estudian los lenguajes, desde la aparición de las primeras teorías estéticas, llamadas visualistas, allá por el S. XIX. Éstas son las pioneras en hablar sobre la existencia de un orden en la composición interna de una imagen. Son, asimismo, las que abren las puertas a los análisis semióticos y lingüísticos de los signos visuales. A partir de este momento, las imágenes comienzan a ser tenidas en cuenta como conjunto de signos.

Las dos principales críticas en contra de la legitimación del lenguaje visual como lenguaje fueron presentadas por el lingüista Benveniste, derivadas de la definición de lenguaje que da Umberto Eco. La primera versa sobre la falta de limitación en el repertorio de signos del lenguaje visual, ya que el número de ellos sería infinito. La segunda, sobre la ausencia de reglas de combinación de éstos.

El primero en contradecir la primera de las críticas fue el filósofo Bense, que establece que los elementos básicos de la semiótica visual son el color (todas las variaciones la gama cromática) y la forma (todas las formas posibles, tanto geométricas como orgánicas). A raíz de la llegada de la Gestalt y la evolución de sus teorías se entiende que existen unas reglas de percepción de los signos visuales que nos dan directrices de cómo combinarlos en función de qué se quiera decir. El grupo de semiólogos llamado Grupo μ compuso en los años 90 un tratado en el que se detalla el repertorio de formantes (recuperando la idea de Bense), las reglas de su sintaxis y la retórica utilizada por el lenguaje visual en la creación de imágenes; no fueron los únicos que formularon el funcionamiento del lenguaje visual (Arnheim y Dondis son dos ejemplos anteriores), aunque sí los que considero más relevantes debido a la profundidad y detalle de su análisis. Exponen, por otra parte, los distintos niveles de percepción del lenguaje visual, sus diferentes grados de codificación y su interrelación, presentando a éste como el medio de comunicación gigantesco y terriblemente complejo que es.

Su exhaustivo trabajo, aunque demuestra la existencia de un repertorio de signos, también evidencia su apertura al infinito, demuestra la existencia de reglas perceptivas que nos indican cómo utilizarlo en base a nuestros objetivos, y también, que su codificación es en muchas ocasiones ambigua y desde luego no tan cerrada como puede serlo en los lenguajes escritos, ni tampoco existen restricciones ni obligaciones para su uso.

La respuesta, pues, a la pregunta “¿Es el lenguaje visual un lenguaje?”, sería negativa si nos ciñésemos estrictamente a la definición de lenguaje de Eco; sin embargo, sí podemos entenderlo como sistema comunicativo con varios niveles y grados de codificación, lo cual considero, para el proyecto que nos ocupa, perfectamente suficiente.

3.1.3. Funcionamiento del lenguaje visual

Cuando hablamos de lenguaje visual nos estamos refiriendo, en realidad, a un campo muy amplio. Después de todo, la percepción visual abarca todo fenómeno cognoscible gracias al sentido de la vista. Desde una puesta de sol hasta una fotografía, pasando por películas, esculturas y todo tipo de objetos o acontecimientos que podamos percibir como enunciados visuales. Las reglas que describo aquí son aplicables a todos y cada uno de ellos, aunque limito mi exposición solamente al funcionamiento del lenguaje visual utilizado para crear enunciados visuales en formato de imagen estática en dos dimensiones.

Como adelantaba en el subepígrafe 3.1.2, la configuración del lenguaje visual no coincide con la propia de los lenguajes escritos, y es inútil tratar de analizar su funcionamiento de forma paralela. Se adecúa a varios tipos de codificación para cada nivel de percepción y en ocasiones los signos analizados no responden a una codificación establecida de forma consciente, sino a reglas perceptivas derivadas del funcionamiento fisiológico y psicológico de los seres humanos. Esta característica, además, deja la interpretación de los mensajes en imágenes a merced de los filtros culturales del receptor en mucha mayor medida que otros sistemas comunicativos con códigos mucho más cerrados.

La información que voy a exponer no pretende ser ni siquiera un resumen del funcionamiento total del lenguaje visual, cuyo análisis ya ocupa cientos de libros; lo que sigue son solamente apuntes generales que he considerado pertinente exponer dada la naturaleza de este TFG.

3.1.3.1. El marco

Los enunciados visuales entendidos como imágenes constan de una peculiaridad: el marco. Vivimos rodeados de información visual. A la hora de captar un enunciado visual como tal, establecemos una línea imaginaria que separa el enunciado del mundo real; ésta suele coincidir con el límite material de la imagen cuando es analógica y no digital. A esta línea le corresponde el nombre de **marco**. Entendemos el contenido del enunciado en función del marco, desvinculándolo del exterior. Las reglas perceptivas actúan en relación con el marco: si, por ejemplo, vemos una fotografía rectangular e inclinada de un árbol, percibiremos la fotografía como inclinada, pero su contenido como recto, porque la verticalidad del árbol sigue íntegra **en función del marco**.

3.1.3.2. Elementos

El Tratado del signo visual de Groupe μ desmenuza los enunciados visuales hasta llegar a tres elementos básicos: la **forma**, el **color** y la **textura**, aunque, en este caso, me limitaré a exponer únicamente los dos primeros.

La forma y el color son elementos virtuales, en el sentido de que no existen de forma autónoma (una forma siempre está asociada a un color y viceversa), aunque sí pueden ser aprehendidos de forma independiente, aislados de cualquier contexto u elemento asociado.

Así como las letras, elementos básicos de los lenguajes escritos, están compuestas por un símbolo escrito y el fonema asociado a él, las formas y los colores están compuestos, a su vez, por sus respectivos monemas (unidades mínimas desprovistas de significado): los **formemas** y los **cromemas**.

Los formemas, o parámetros de análisis de la forma, son la dimensión (tamaño respecto al marco), la posición (ubicación respecto al marco) y la orientación (grado de asimetría que define una dirección o movimiento virtual). Mientras que los dos primeros se definen respecto al marco, el tercero se define respecto a los ejes de simetría de la forma misma.

Los cromemas, o parámetros de análisis del color, son mucho más conocidos: tono, brillo y saturación. El tono viene definido por la longitud de onda de la luz reflejada por una zona concreta; el brillo es la cantidad de luz reflejada, y la saturación, la intensidad con la que la percibimos.

3.1.3.3. Percepción visual

«La visión [como proceso] no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos.»¹

Tanto la Gestalt como los psicólogos y semiólogos que les sucedieron acataron listas de reglas perceptivas aplicadas a la percepción visual que tienen mucho que ver con la manera en que los seres humanos procesamos la información a nivel cognitivo. Éstas funcionan a todos los niveles de lectura, los cuales expongo en el sub_subepígrafe siguiente. Todas funcionan al mismo tiempo y se interrelacionan.

Tanto la Gestalt como los psicólogos y semiólogos que les sucedieron acataron listas de reglas perceptivas aplicadas a la percepción visual que tienen mucho que ver con la manera en que los seres humanos procesamos la información a nivel cognitivo. Éstas funcionan a todos los niveles de lectura, los cuales expongo en el sub_subepígrafe siguiente. Todas funcionan al mismo tiempo y se interrelacionan.

Sencillez: todo esquema tiende a ser percibido de manera que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones dadas.

Ley de prânganz: tendencia a que la estructura perceptual esté lo más definida posible.

Estas dos reglas perceptivas implican la exageración o nivelación

1 ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, p18

perceptual de la diferencia, cuando la hay, entre los diferentes elementos percibidos. De ellas se descuelgan las siguientes.

Subdivisión: se divide perceptualmente una figura en dos (o más) cuando estos dos (o más) elementos son más simples de percibir que el conjunto que forman.

Agrupación: se agrupa perceptualmente a varios elementos en una sola figura cuando la figura resultante es más simple de percibir que los elementos por separado. La agrupación se da por semejanza (en forma o color), por proximidad y/o por simetría.

Al margen de éstas, hay otras también bastante relevantes:

Dirección de lectura: en las culturas occidentales, la dirección de lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo; y tendemos a reproducir ésta en la lectura de imágenes. La vista entra en el marco por la esquina superior izquierda en dirección hacia abajo, recorre la imagen en círculo y sale por la esquina inferior derecha.

Secuencialidad: si hay una serie de elementos o combinaciones de elementos dispuestas linealmente con la suficiente semejanza como para ser agrupadas, pero con un detalle discordante que va exagerándose gradualmente en los elementos semejantes, los percibimos como una secuencia de movimiento de un solo elemento.

Reconocimiento de “tipos”: cualquier proceso perceptivo, y esto incluye los de estímulos visuales, se basa en el reconocimiento de “tipos” o “unidades culturales”. Los seres humanos tenemos un mapa conceptual donde almacenamos modelos teóricos (tipos) de todos los elementos que conocemos (desde el tipo “alargado” hasta el tipo “casa”). Cuando se recibe un estímulo (visual, en este caso) se produce un análisis instantáneo que lo confronta a nuestro repertorio de tipos, y o bien se identifica como perteneciente a un tipo concreto (en base a su aspecto o localización espacial; podemos reconocer un ojo como “ojo” porque se parece a un ojo, pero también podemos reconocer un botón como ojo porque está en el lugar donde esperamos encontrar un ojo) o bien se crea un nuevo tipo.

3.1.3.4. Niveles_de_lectura

Existen tres niveles superpuestos de lectura de enunciados visuales:

El nivel **abstracto** (o pictórico según Groupe μ), es el más elemental. Responde a la configuración compositiva de la imagen, en la que interactúan los signos básicos (formas y colores: pesos visuales). En los enunciados totalmente abstractos o en el nivel abstracto de lectura de un enunciado más complejo, la significación se basa en inhibir o excitar la identificación de parejas de opuestos, oposiciones estructurales: alto/bajo, cerrado/abierto, claro/oscuro, estático/dinámico, figura/fondo.

El segundo nivel es el **icónico**. Es aquí donde entra en juego mayoritariamente el reconocimiento de tipos. Sucede que, a partir de la configuración elemental del nivel abstracto, se reconocen formas que identificamos como

conceptos que ya conocíamos: una imagen, por ejemplo, cuyos pesos visuales sugieren dinamismo pasa a ser, además, una imagen que representa un coche a toda velocidad que corre por la carretera.

En este nivel, por otra parte, el marco también se ve afectado: deja de ser solamente el límite entre el enunciado y el mundo exterior y se convierte en una ventana a través de la cual se ve un pedacito de un segundo mundo. El límite marca el término de la composición, pero no el del espacio representado, que continúa hacia los lados y en profundidad.

Por último, el nivel **simbólico** es aquel en el que percibimos los significados connotativos de los elementos representados, tanto a nivel icónico como abstracto. Estos significados connotativos son aquellos que forman parte del ideario cultural y personal del receptor, como, por ejemplo “la túnica roja de la mujer” que vemos en un hipotético cuadro, que puede significar “esa mujer es sacerdotisa”.

3.1.3.5. Retórica

Aun siendo el lenguaje visual un sistema no tan codificado como los lenguajes escritos, también en éste puede entenderse la retórica como una desviación de la norma estructural con la finalidad de producir extrañamiento. El extrañamiento es el efecto que consigue que, al recibir un mensaje, nos fijemos en la forma en la que éste ha sido emitido, dificultando y alargando el proceso de percepción del mismo, habitualmente persiguiendo el placer estético. Las figuras retóricas utilizables en los mensajes visuales pueden contarse por decenas, pero el término paraguas “tropo” define el funcionamiento básico de todas ellas: un *tropo* es la inclusión de uno o varios elementos que rompen la configuración formal esperada que ha determinado nuestras expectativas. El tropo también se produce a la inversa, lo que en este caso se llamaría tropo proyectado: en lugar de un elemento percibido que no debería estar ahí, nos encontramos con que un elemento que debería estar ahí no está.

3.2.4. Géneros literarios

Históricamente, los géneros literarios han sido tres: lírica, narrativa y drama. Los géneros no son más que categorías, divisiones imaginarias dadas a la totalidad de la producción literaria para clasificarla en base a su forma y su estructura; y, en realidad, no son tan herméticas como pudiera parecer. La producción literaria, desde la entrada de los movimientos artísticos de vanguardia, ha jugado con sus propios límites hasta el punto de confundirlos e incluso eliminarlos. ¿Qué es exactamente lo que hace poético a un texto? ¿Y narrativo? ¿Y dramático? Hay ciertas características muy precisas que nos llevan a considerar como poético un texto de forma inconsciente; y éstas las encontramos leyendo sobre las funciones del lenguaje de Jakobson. Roman Jakobson, un lingüista que formó parte del movimiento formalista ruso, establece una lista –amplía la que propuso El lingüista Karl Bühler antes que él–

de funciones comunicativas propias de cualquier lenguaje o sistema de comunicación, que obedecen a diferentes objetivos a la hora de transmitir un mensaje, sea cual sea el medio. Éstas son:

Función emotiva: Está centrada en el emisor, quien pone de manifiesto emociones, sentimientos, estados de ánimo, etc.

Función conativa: Centrada en el receptor. Éste pretende que el receptor actúe en base al mensaje, a través de órdenes, ruegos, preguntas, etc.

Función referencial: Se centra en el contenido. Se transmite información, generalmente de forma narrativa (pasó esto, después esto otro... etc.)

Función metalingüística: El código se utiliza para referirse al propio código.

Función fática: Centrada en el canal (medio usado para el contacto). La utilizan aquellos recursos que pretenden mantener la interacción.

Función poética: Esta función se centra en el mensaje. Se pone en manifiesto cuando las construcciones elegidas para transmitir el mensaje hacen al receptor fijarse en la forma en la que éste se ha emitido, mediante el uso de tropos.

A la luz de estas funciones, y observando otra vez textos canonizados como poéticos o narrativos, no nos es difícil entender qué elementos son aquellos que los definen como tales.

En primer lugar, los textos que se entienden como **poéticos** son aquellos en los que prevalece la función poética sobre las demás; las metáforas, la rima, los versos, y toda la serie de recursos característicos del género lírico, son **tropos** que nos llevan a apreciar la manera en la que el texto se ha escrito. De este modo, podríamos atrevernos a encajar dentro de la categoría lírica todo texto, escrito mediante códigos alfabéticos o como imagen, cuya función predominante sea ésta, aunque incluya otras: el objetivo de los textos poéticos es crear enunciados atendiendo a la forma en la que los mismos están contruidos.

En segundo lugar, los textos que se entienden como **narrativos** son aquellos en los que prevalece la función referencial. Los textos narrativos exponen una serie de acontecimientos, reales o ficticios, en una secuencia. Como ocurre con los textos poéticos, los textos narrativos pueden incluir otras funciones (incluida la poética), pero éstas siempre están supeditadas a la referencial: el objetivo de las narraciones es transmitir una secuencia de acontecimientos.

Una vez aisladas las características de estos dos géneros, hemos encontrado las claves para producir enunciados visuales perfectamente adscribibles a dichas categorías.

En cuanto al género dramático, al hablar de éste entramos en un terreno completamente diferente. Tradicionalmente, los textos teatrales son aquellos en los que se exponen las indicaciones para la representación de una obra teatral. A poco que rasquemos la superficie de este género observamos que, a pesar de que históricamente se ha entendido como una tipología

equivalente a las dos anteriores, no tiene nada que ver con los otros.

Los textos narrativos y poéticos terminan en sí mismos; el texto en sí es la obra finalizada. Están destinados a su lectura. Sin embargo, los textos dramáticos tienen un destino diferente: ser representados. La obra finalizada, en este caso, no es ni mucho menos el texto dramático, sino la obra de teatro. El llamado texto dramático corresponde a las instrucciones para que ésta pueda ser representada; no es un enunciado.

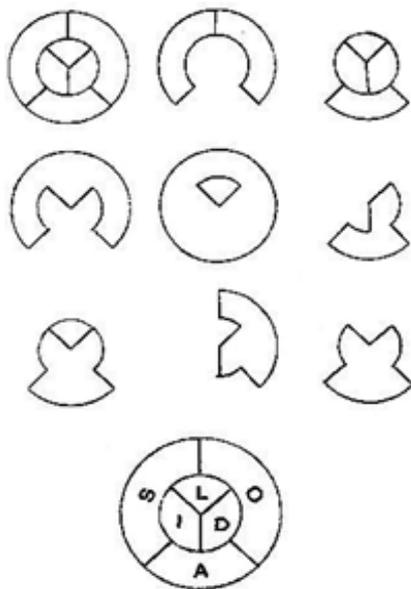
A la vista de esto, decido desvincular este género del proyecto, y seguir adelante contando sólo con los dos primeros géneros que describo: la poesía y la narrativa.

3.2. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

En primer lugar, antes de decidir qué temas iban a tratar mis futuras piezas literarias, decido centrarme en la forma en la que éstas iban a tomar. Aclarar de qué manera utilizaría el lenguaje visual. Como ya adelanto en la Introducción, esto sucede de forma más o menos paralela al proceso de documentación; voy sopesando posibilidades formales y deshaciéndome de muchas de ellas conforme avanzo en las lecturas. En este epígrafe describo las diferentes fases de desarrollo de la forma que toman las obras finales, y algunas de las posibilidades que fui concibiendo y desechando.

3.2.1. Ideas iniciales

Antes siquiera de comenzar con la documentación teórica, cuando la producción artística sólo era un borrón sin forma al final de un camino que acababa de comenzar, mi primera idea fue la de crear un código visual con los elementos que por entonces entendía como formantes principales del lenguaje visual: la mancha y la línea; y, con ellas, construir textos.



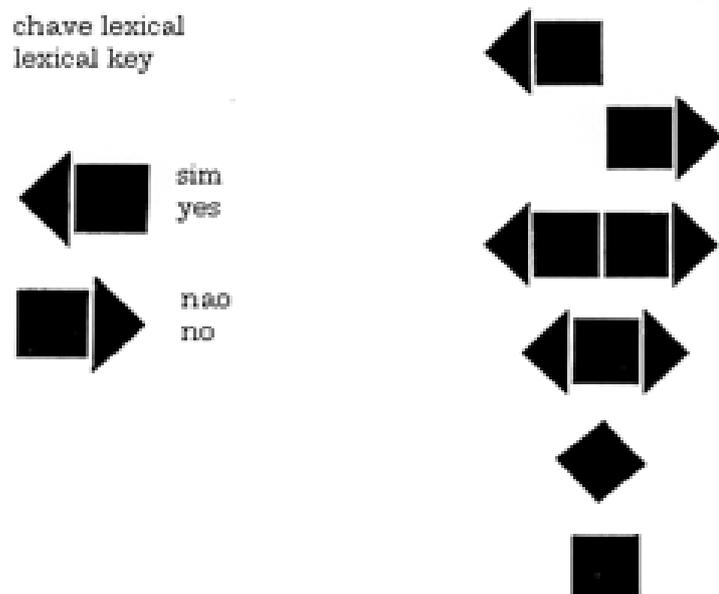
Arriba: recurso didáctico con el que Wladimir Dias-Pino explica cómo funciona una poesía semiótica.

A la derecha: páginas de uno de los trabajos de la serie "Poesía callada" de Pepe Gimeno. En esta serie de libros, Pepe Gimeno despoja a los mismos de significado lingüístico, utilizando formas que no se reconocen como letras, pero que al mismo tiempo imitan su disposición visual.



Más tarde, la idea de calcar el sistema de signos alfabético se deforma un poco. Paso de la intención de establecer un signo visual para cada letra a la de hacerlo para cada palabra o concepto. Esta nueva idea de sistema se formaba como algo parecido a algunas otras primeras manifestaciones de poesía semiótica, como este poema de Angelo Pinto.

Angelo Pinto, Poema semiótico.



Jean Yves Lautrédou, Sin título.

Paul Jenkins, Phenomena.



Más adelante, tras haber superado ya gran parte del proceso de documentación, estas ideas evolucionan: no hay necesidad de inventar nada, dado que el lenguaje visual existe por sí mismo como productor de significados y transmisor de información.

Entiendo que el resultado de mi producción no será diferente de cualquier dibujo, ilustración o cuadro, ya que todos los dibujos, ilustraciones y cuadros se entienden como “textos escritos mediante el lenguaje visual”.

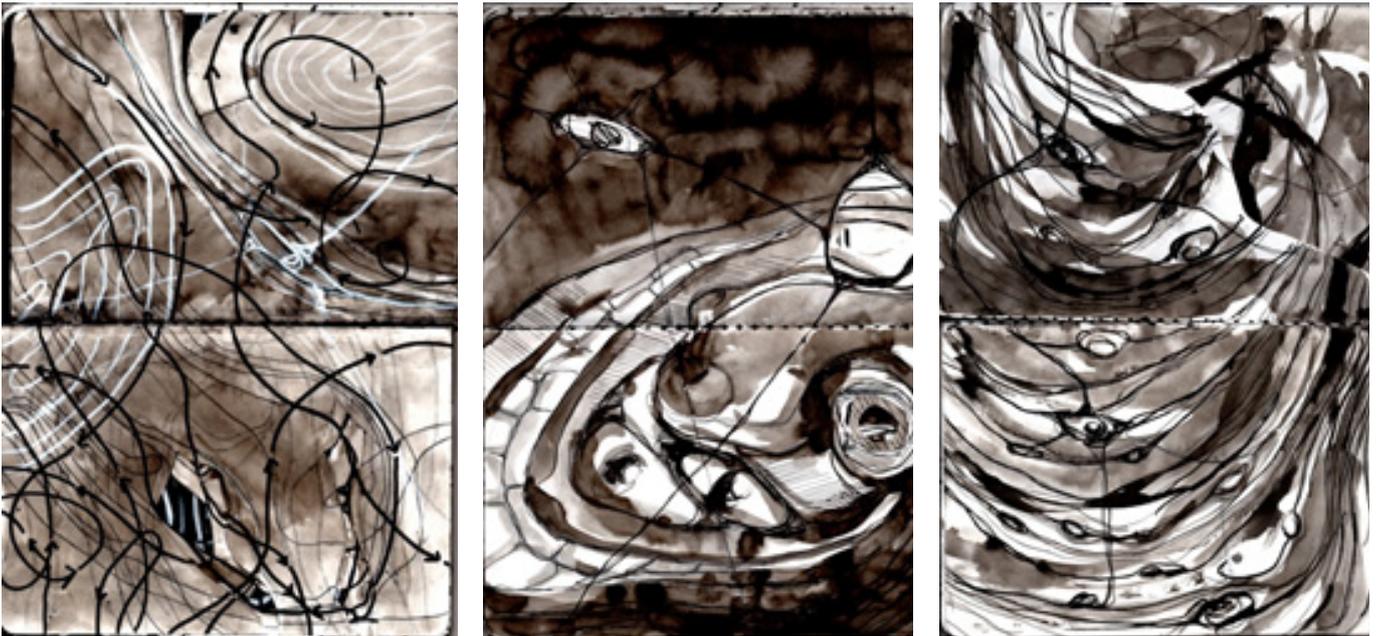
3.2.2. Soluciones finales

3.2.2.1. Sobre_la_poesía

En un primer momento, antes dar forma sólida a la definición de poesía (previamente a la lectura de Roman Jakobson y sus funciones del lenguaje, y las corrientes de poesía experimental de vanguardia) relaciono la poesía con la abstracción, y tengo en mente una serie de cuadros que utilizarían los formantes básicos del lenguaje visual (colores y formas) en su mínima expresión, focalizando su dimensión visual, pero sin otorgarles el estatus de significantes, y usando sólo estos formantes básicos para construir estructuras que transmitiesen sensaciones determinadas., como éstos de Lautrédou y Jenkins.

En esta línea, abordo un proyecto durante una asignatura del grado que tomo como antecedente, como boceto o prueba de lo que en un principio

sería mi producción poética. En éste, escojo un tema (el agobio, la ansiedad) y, utilizando la repetición de motivos y grafismos a modo de traducción de la rima (al consistir ésta en la repetición de fonemas) a la dimensión visual, y poniendo especial atención al ritmo, creo una sucesión de páginas que componen un pequeño libro.



Algunas de las páginas del libro, titulado *Viaje hacia el interior del laberinto*.

Más tarde llega el momento que nombro al inicio en el que leo sobre las funciones del lenguaje de Jakobson y el experimentalismo poético vanguardista; también sobre teoría de la literatura en general y de la poesía en particular. Tomo conciencia del principal error que he estado cometiendo: omitir la función poética como característica fundamental. Esto da un giro a la forma de plantear la producción poética.

Me fijo especialmente el trabajo de Javier Jaén, Joan Brossa, Chema Madoz, Pawel Kuczynski y los fotógrafos ParkeHarrison, aunque son estos tres últimos los que más influencia ejercen sobre la producción final.



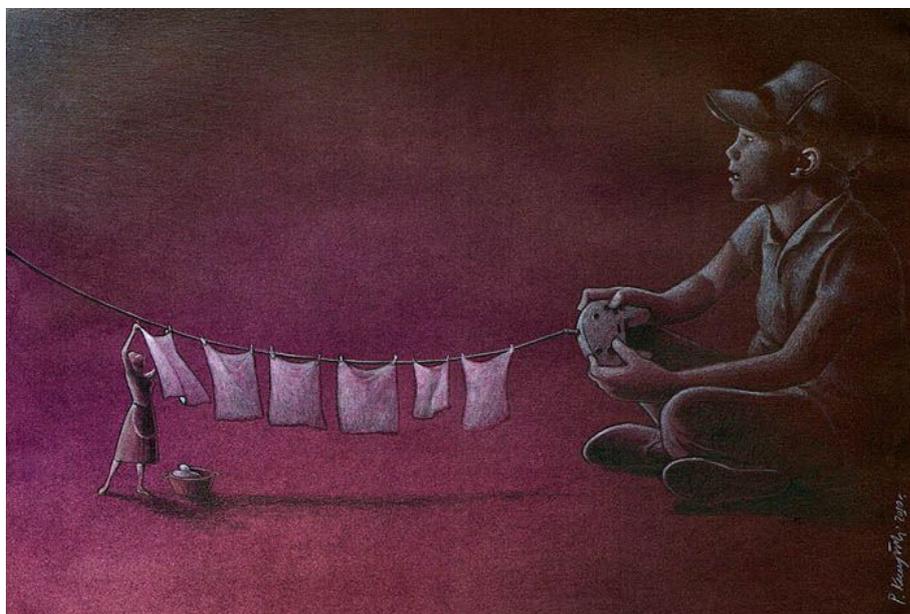
Javier Jaén, *Pacto contra la ciudadanía*.



Arriba izquierda: Chema Madoz, sin título.

Arriba derecha: Pawel Kuczynski, sin título.

Abajo: Robert y Shana Parkeharrison, sin título.



Las imágenes Chema Madoz y Javier Jaén trabajan con tropos sencillos y directos, de funcionamiento similar al de los juegos de palabras; los fotógrafos ParkeHarrison y el ilustrador Pawel Kuczynski utilizan metáforas visuales más elaboradas.

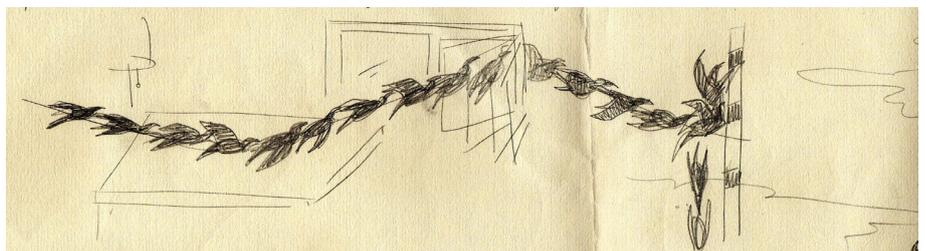
Todas estas imágenes producen ese efecto de extrañamiento en el que se basa la función poética del lenguaje de Jakobson: pueden reconocerse, entonces, como poemas.

He aquí la línea definitiva que seguirán de ahora en adelante las imágenes que decido crear como obra literaria poética.

3.2.2.2. Sobre_la_narrativa

El proceso de materialización de la línea de acción final en cuanto a la producción narrativa es más directo que el de la poesía, y mucho más rápido.

Paralelamente al momento en el que asocio poesía y abstracción, concibo la producción narrativa como una secuencia de movimiento en una sola página; un dibujo grande consistente en figuras fundiéndose unas con otras. No se diferencia mucho de los primeros estudios fotográficos del movimiento, allá por el S. XIX.



Arriba: pequeño boceto de la primera concepción de la producción narrativa.

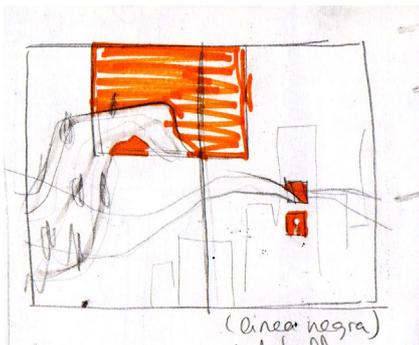
Abajo: *El estornudo de Fred Ott* (1894), grabación kinetoscópica de Edison. Reproducido en Smolderen (2009). Estudio fotográfico del movimiento.



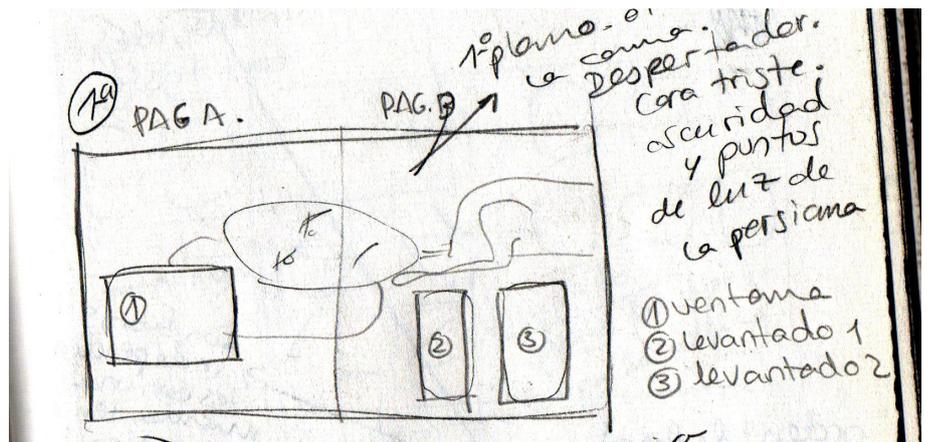
No tardo mucho en desechar esta idea; el repertorio a mi alcance de formatos que usan el lenguaje visual para narrar es amplio y me ofrece muchas posibilidades a las que podría adaptarme según las necesidades de la futura historia, cuando la tuviese; el libro ilustrado y el cómic son dos de ellos, aunque, evidentemente, debería prescindir del lenguaje escrito y usar sólo los códigos visuales. Esto no suponía un problema.

El formato que elegí como primera opción fue el del álbum ilustrado.

Lo concibo como un conjunto de grandes ilustraciones a doble página; este formato coincide casi exactamente con el de las novelas mudas del S. XIX de las que hablo en el subepígrafe 3.1.1. De esta fase apenas conservo un par de pequeños bocetos que no llegaron a ninguna parte, pues una vez más cambio de idea rápidamente.



Páginas de bloc en las que aboceto una doble página sin viñetas y otra con viñetas.



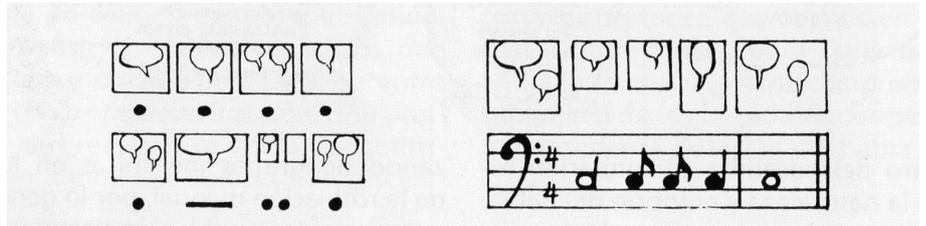
Esta etapa es también aquella en la que comienzo a desarrollar la trama, que acaba siendo algo más compleja de lo que había pensado que sería en un principio. Los bocetos de ilustraciones a doble página se quedan cortos para la gran cantidad de información que quiero incluir en ellas; comienzo a añadir viñetas, y, conforme avanzo en los bocetos, cada vez más y más cantidad de ellas. Tanto es así, que termino por considerar el formato del cómic como el más adecuado; la gran cantidad de recursos que diferencian este formato del álbum ilustrado –categorías que, por otra parte, no son tan cerradas como parecería a primera vista- me permiten una narración visual mucho más compleja y una mayor libertad de movimiento en cuanto a fragmentación de la secuencia, además de una mejor comprensión a la hora de la lectura. El cómic es un formato que posee códigos propios, evolucionados para facilitar la narración secuencial hasta niveles extraordinarios.

Los elementos que diferencian al cómic, dándole ciertas ventajas narrativas sobre otros formatos, y que fueron aquello que me llevó a escogerlo para la producción narrativa, componen un código propio nada ambiguo y férreamente codificado, además de reconocido por el grueso de la población, sea cual sea el origen cultural de ésta. Hay varios especialmente interesantes:

En primer lugar, **el uso de viñetas**. Aparte de dar cabida a mucha más cantidad de información en menos espacio, son concebidas como marcos (ver sub_subepígrafe 3.1.3.1.) dentro de un hipermarco, con todas las posibilidades expresivas que ello conlleva: los marcos-viñeta se convierten en un elemento más explotable a nivel narrativo en relación con las demás viñetas y con el hipermarco-página a la vez. Además, al leerse un conjunto de viñetas como secuencia, éstas se usan como medida de tiempo; y, al contrario que lo que ocurre con los fotogramas cinematográficos, es posible percibir en el

mismo momento de un solo vistazo varios sucesos que ocurren en diferentes puntos en el tiempo, puesto que durante la lectura de una página de cómic se puede recorrer la secuencia de viñetas más de una vez.

El tamaño y la separación entre elementos usados como medida de tiempo. Will Eisner, en *El cómic y el arte secuencial*.



Los **bocadillos** son otro de estos elementos. Son una forma muy simple de incluir sonidos (y palabras, aunque en mi caso no las use), que, por otra parte, pueden ser reproducidos también con onomatopeyas icónicas. Además, pueden ser utilizados para exponer *qué está pensando un personaje*, lo cual, dado el grado de introspección de la trama que después concreto, me es terriblemente útil.

Por último, las líneas cinéticas. La información sobre el movimiento que realizan los personajes en el tiempo se amplía de manera gigante con el uso de este recurso, cosa que me es muy útil para narrar sin palabras.

Es aquí, en este punto, una vez decidido el formato que usaré para la producción narrativa, donde comienza la producción definitiva del segundo de los sub-proyectos.

3.3. PROCESO DE LA PRODUCCIÓN FINAL

3.3.1. Producción narrativa

3.3.1.1. Trama

La trama de toda narración tiene dos dimensiones: la sucesión de acontecimientos (qué es lo que pasa) y evolución subyacente (qué es lo que se quiere decir contando lo que pasa).

La dimensión subyacente es la queideo primero. Me planteo narrar la historia de una persona que tiene un problema, un trauma que le causa miedo y le aísla del mundo; su vida es gris y aburrida. Un día, a través de alguna motivación, decide superarlo. Y lo va haciendo poco a poco, hasta que finalmente lo consigue. Pero, cuando lo hace, se decepciona enormemente, porque la motivación que le ha llevado hasta ahí en realidad no existía.

Lo que quiero transmitir con esta idea a través de la trama es una crítica velada a un pensamiento muy extendido actualmente: el si quieres, puedes. Quiero dar a entender que esto no es verdad de forma absoluta, pues, aunque se vuelque mucho esfuerzo en algo, eso no significa que ese algo vaya a llegar a buen puerto obligatoriamente. A pesar de esto, no quise que la historia terminara en decepción, sino abrir una puerta, matizar el si quieres, puedes: dejar un final abierto a un futuro que pudiese mejorar, no sólo queriendo, sino con un gran esfuerzo, aunque tal vez sólo de forma parcial.

La dimensión argumental de la trama se encuentra adjunta como anexo con el nombre Bruce comic_argumento; **resulta imprescindible la lectura de la misma para la comprensión global del proceso de producción narrativa, así que recomiendo hacerlo antes de continuar.**

Además de la idea principal que quería transmitir, hay una idea secundaria a la que también me refiero de forma subyacente: el empoderamiento. Al principio, vemos cómo el protagonista busca un elemento exterior como objetivo. A la hora de superar el trauma, se centra en su búsqueda, dándole a ese elemento un gran poder sobre sí, y cuando el elemento exterior falla, él se hunde. Y al final, cuando comienza a tocar el piano de nuevo, está tomando las riendas: decide hacer algo por sí mismo en lugar de escuchárselo a otro.

Las ideas de la trama se concretan en una secuencia de acontecimientos de la forma siguiente: divido la historia en **cinco partes**.

La primera es la presentación (el planteamiento de la narración), en la que se presenta al personaje y su día a día; se da a entender que pasa sus días en casa y se describe su rutina cotidiana (desayuno, trabajo, construcción de barco, limpieza, música de piano, cena). También se sugiere que lo que le alegra el día es el momento de la música de piano.

La segunda se introduce con un acontecimiento (la llamada de su madre) que le da a entender que tiene algún tipo de trauma y por eso no sale de su casa. En esta segunda se presenta el nudo de la narración: el proceso durante el cual sube al piso de arriba. Esta parte consiste en una serie de intentos, uno detrás de otro, y en cada uno llega un poco más lejos que en la anterior, pero en todos ocurre algún percance que le hace bajar y encerrarse de nuevo. Esto pretende crear intriga en el lector, y, a través de ella, empatía con el personaje.

La tercera parte es el triunfo y la decepción; consigue superar un gran trauma esperando una recompensa, y le es negada. La maravilla que alegraba sus días resulta ser algo de lo más mundano. La conexión que sentía con el supuesto pianista resulta ser inexistente y siente una gran pérdida, además de darle la sensación de que ha sido traicionado. El protagonista destruye aquello que provoca la pérdida, como si tuviera la culpa. Se “confirman” los temores que le provocan el trauma: fuera de casa no hay nada bueno, y se reafirma en su fobia, dotándola de una razón racional. Aquí es cuando decide encerrarse de verdad y tapia las puertas.

Durante **la cuarta parte**, el luto, el protagonista pierde todo tipo de interés en nada, porque lo único que le ayudaba a seguir adelante ha sido destruido. Pero, con el paso de los días, el período de luto se acaba y el protagonista necesita encontrar un camino, un sentido nuevo. Tira el reloj, elemento que relaciona con su antigua felicidad, pero lo vuelve a poner donde estaba: entiende que esa no es la forma de solucionar su problema.

Aquí es cuando entra la quinta y última parte: el nuevo comienzo. Saca un

piano del trastero, (lo que puede dar a entender que antes tocaba. Así se comprende el motivo por el que le hacía tan feliz la música del piso de arriba y porqué tenía tantas ganas de conocer al pianista) y decide, en lugar de fijar su felicidad en algo externo que no puede cambiar, hacerlo en los cambios que pueda producir en él mismo. Aún sigue tapiada la puerta, lo que significa que al fin y al cabo no ha superado la fobia, y que tal vez nunca la supere; pero este nuevo estímulo marca el principio de un nuevo camino para él.

3.3.1.2. Diseño_de_personajes_y_espacios

El diseño de los personajes es estilo cartoon. Lo escogí así porque me parece el adecuado para contar una historia en la que lo principal es el mensaje subyacente, a modo de fábula; un estilo más realista se adecuaría más a una trama en la que en la que el interés estuviera en la sucesión de acontecimientos (una historia costumbrista, por ejemplo). Los diseños de personajes son poco menos que caricaturas; esto, junto con el ambiente lúgubre que deseo transmitir, encaja dentro de una tendencia expresionista: utilizo la deformación en los personajes para plasmar sus emociones, y la historia que cuento versa sobre un personaje marginado y extravagante, a su manera. La estética que quiero conseguir se asemeja a la de la película *Mary and Max*. Esta película es un claro referente de esta parte del proyecto, tanto para la elección de los temas que trato, como la del diseño cartoon para los personajes en el cómic, e incluso el diseño específico del protagonista.



Fotogramas de la película *Mary and Max*.



Mary and Max Es una película de animación por stop-motion australiana estrenada en el año 2009 del director y guionista Adam Elliot. Se trata de un drama que narra la larga historia de amistad por correspondencia entre Mary, una niña de ocho años no muy agraciada de familia desestructurada, y Max, un hombre obeso de cuarenta y cuatro años, con síndrome de asperger, que vive solo en la otra punta del mundo. Ambos personajes están bastante desadaptados; les cuesta entender el mundo que les rodea, y están emocionalmente solos. A través de años de correspondencia, el film trata la amistad,

la necesidad de sentir afecto y el aislamiento de una forma no demasiado directa, sino que más bien va calando poco a poco durante el visionado del film. La ambientación de la película y la caracterización de los personajes destilan tristeza y hasta sordidez en algunos casos, lo que, sumado al carácter estereotipado de estos últimos que la producción por medio de animación permite, consigue una conexión personajes-espectador a un nivel básico que no conseguiría una grabación de personas de carne y hueso.

El diseño del personaje principal (al que llamé Bruce; de esta forma me referiré a él de ahora en adelante, por comodidad a la hora de nombrarlo) debía dar a entender que es una persona triste, inteligente y sensible, pero que vive con miedo. Para esto dibujo a un hombre de edad indefinida (su cara es aniñada, pero al mismo tiempo está calvo) más que delgado, raquítico (sensación de debilidad) con un gran cráneo (inteligencia), la nariz fina, labio inferior prominente y unas cejas finas y grandes con las que jugar con la expresividad (sensibilidad), ojos negros, ojeras ocupándole gran parte del rostro, vestido de color oscuro y calvo, salvo por un mechón rizado que le cae sobre la frente, donde también tiene un par de largas arrugas. Estas últimas características crean una sensación de tristeza, de patetismo, de aislamiento, de marginalidad.



Diseño inicial del personaje, mucho más oscuro de lo que en los dibujos finales acaba siendo.

Para darle más credibilidad, le creo algunas manías, posturas, características. Su postura al dormir, de lado con un brazo bajo la almohada, que cambia durante la noche, despertando siempre boca arriba; desayuna café en una taza todos los días; cuando se pone nervioso o se preocupa, se agarra la camiseta con una mano y la retuerce; es un gran lector, afición que desarrolla al máximo al pasar todo su tiempo en casa.

Para el diseño de los personajes secundarios me baso en la estética usada con Bruce, aunque variando las características físicas en cada uno para definir visualmente personalidades distintas. Para remarcar el aspecto lúgubre y deprimente del ambiente en el que se desarrolla la historia, todos tienen ojeras y sus ojos son negros.

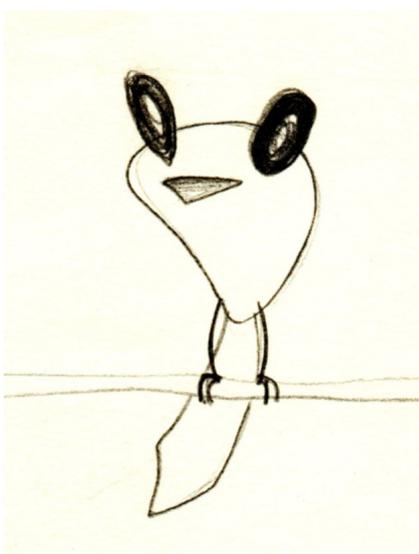
En algunos casos, las características físicas responden a intenciones específicas:

La madre y hermana de Bruce. Creo a ambas partiendo de un dibujo de Bruce, añadiéndole el pelo, las gafas (en la madre) y suavizando los rasgos (en la hermana) para que se entienda que son parientes.

El marido de la hermana y su bebé. Para dar a entender que no los ha visto aún, que no los conoce y por ello para él más que personas son ideas vagas de “marido” y “bebé” los dibujo sin ojos.

El pájaro. Está diseñado siguiendo el mismo estilo caricaturizado, pero mucho más simplificado. Los ojos son grandes, se salen del cuerpo y es el único diseño que no tiene ojeras. Doy a entender simpatía e interés, por la forma redondeada de los ojos y hacer que sobresalgan del cuerpo; también evidencio la inocencia propia de un animalillo, al dibujarlos grandes.

Adjunto como anexo un documento PDF con los diseños originales de todos los personajes, con el nombre Bruce comic_personajes.



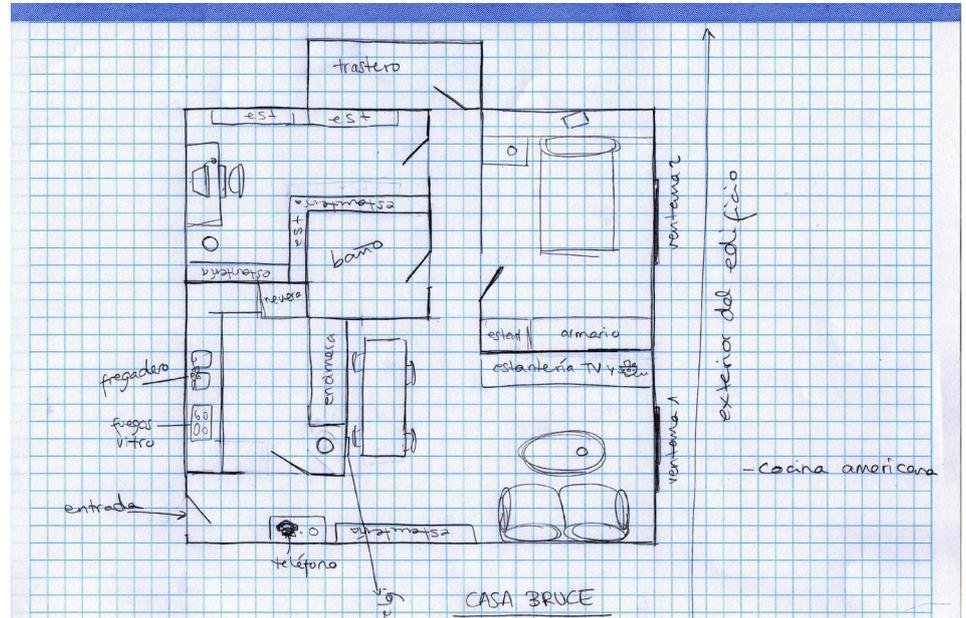
Los espacios los diseño a partir de las ideas que concibo previamente para las localizaciones. La trama se desarrolla en un edificio alto que está dentro de una ciudad. Así enfatizo el agobio que le supone bajar a la calle; el edificio alto implica alejamiento y aislamiento. Esta decisión supone una pequeña simbolización más.

La casa de Bruce es el escenario principal, donde discurre casi toda la trama. A partir de un piso real, dibujé un pequeño mapa de la casa para saber cómo dibujar los fondos y escenas de ambientación. La situación de las habitaciones está condicionada por las siguientes necesidades: que el comedor tuviera una TV enfrente de un sofá (porque allí cena); que el comedor tuviese ventana (porque escucha la música de piano en el sofá); que la habitación de Bruce tuviese ventana (para poder hacer que los rayos de luz de por la mañana le den en la cara y se despierte); que el estudio donde está el ordenador fuese alargado y no tuviese ventana (porque tenía en mente la viñeta en la que se le ve de espaldas trabajando y se ven las estanterías con los libros); y que la puerta de la casa pudiese verse desde el salón.

Arriba: diseño de la madre de Bruce.

Abajo: diseño del pájaro.

Plano de la casa de Bruce.



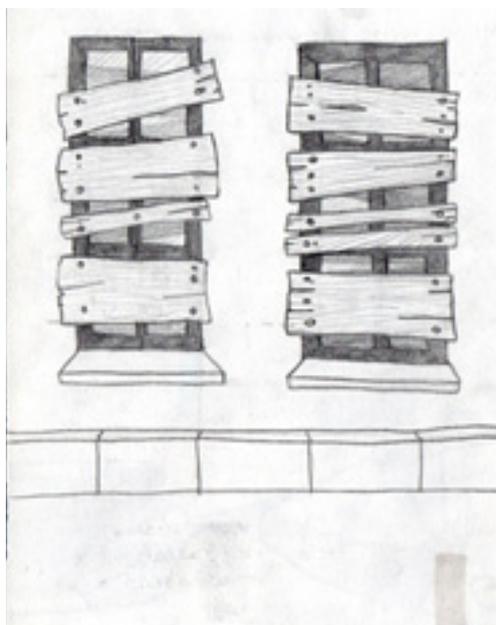
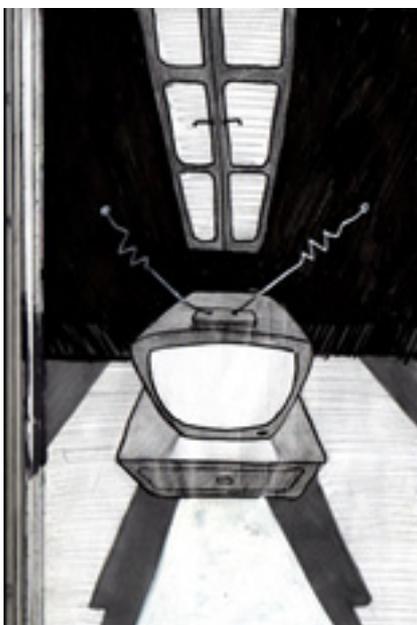
Para el interior del edificio imaginé una ambientación lúgubre. Es viejo y no tiene ascensor: Bruce sube y baja por las escaleras, esforzándose en cada peldaño. Varias puertas en los descansillos, para el encuentro con la vecina.

Del piso de arriba no se ve gran cosa, sólo que el menaje está roto, que hay mucha suciedad y que la puerta está abierta. Tenía también en mente que todos los pisos fueran iguales, es decir, tuviesen la misma distribución.

3.3.1.3. Storyboard_páginas_viñetas_y_encuadres

En primer lugar, una vez diseñado Bruce, hago en un bloc varias pruebas estilísticas, dibujos en los que incluyo elementos que podrían aparecer en la historia y pruebas de color y materiales.

Ejemplos de pruebas de gráfica que realizo tras el diseño de personajes.



Una vez claro el tono que quiero darle a los dibujos finales, realizo un storyboard como guía personal en el que sitúo las viñetas, elijo los planos y los encuadres. Ajunto como anexo un PDF que lo contiene, con el nombre Bruce cómic_storyboard.

Tras decidir la distribución y número de las páginas, la maqueta de cómic completo queda así: 16 páginas dobles que distribuyo en cinco partes. En las págs. 1, 2 y 3 se narra un día normal en la vida de Bruce; en la página 1, sus mañanas; en la 2, sus tardes; en la 3, sus noches. En la página 4, se narra otro día, exactamente igual que el anterior, pero de manera más rápida; esto da a entender una rutina. En la página 5, se muestra su gran fantasía, subir al piso de arriba, al tiempo que se comunica su trauma. Para esto no necesito más de un pliego, son dos cosas breves.

En las págs. 6, 7, 8, 9 y 10 se cuenta el proceso de superación; una página por cada intentona, frustración y vuelta abajo. Utilizo tantas páginas en este proceso porque se prolonga en el tiempo, y al estar su proceso escalado, crea intriga.

A partir de aquí, utilizo un pliego (doble página) para cada suceso/emoción, puesto que no se prolongan demasiado en el tiempo y una página doble es suficiente para cada uno. Los siguientes son: el impacto cuando llega arriba (11), desilusión-ira (12), confirmación de su fobia (13), estado depresivo (14), el estado depresivo llega a su límite y hay una reacción (15), y la superación del desengaño (16). Para esta distribución tengo en cuenta el lapso de tiempo implícito a la hora de la lectura cuando se pasa cada página.

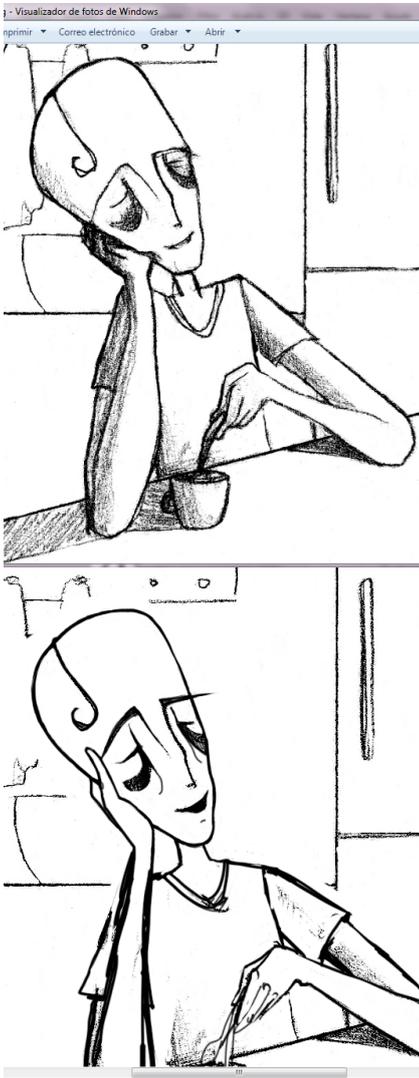
La distribución de viñetas en la página no sigue un patrón específico; me guío por las necesidades de la narración y las escenas. Aun así suelo distribuir las viñetas en grupos de tres o cuatro columnas.

Procuró meter una viñeta abierta (sin delimitar por el cuadradito) en cada página, al menos: así el pliego respira. Elijo para estas viñetas los planos en los que necesito dar sensación de amplitud y aquellas escenas que suceden en el plano onírico.

Las viñetas son rectangulares salvo en dos excepciones: la página 5ª, en las que las escenas suceden en plano onírico, en cuyo caso las líneas son redondas; y en los casos en los que quiero dar sensación de nerviosismo, en los que la viñeta pasa a ser un trapecioide anguloso.

Establezco una tira de viñetas, siempre en la parte superior de las páginas situadas a la izquierda, que va dando una idea del tiempo que pasa mediante el proceso de construcción del barco en la primera viñeta y otros recursos en las demás. En esta primera, durante la cuarta fase de la historia (el luto), se muestra la mesa donde normalmente construye el barco, vacía, puesto que lo ha tirado a la basura. Este detalle tiene relación con el estado en el que Bruce se encuentra, puesto que durante un estado depresivo “es como si el tiempo no pasara”.

Por último, para distinguir los momentos en los que Bruce escucha música de verdad y los de ensoñación, dibujo la música imaginada siempre en



Capturas de pantalla en las que se muestra el proceso de entintado digital.

Prueba de gráfica que realicé durante fase de diseño de personajes en la que se aprecia el sentido de la metonimia visual.

viñetas abiertas, y la música real dentro de las viñetas normales.

En cuanto a la elección de los planos, al tratarse de una historia muy introspectiva, con el fin de conectar a Bruce con el lector, en la gran mayoría de planos en los que Bruce sale, está de frente.

3.5.1.4. Dibujo_y_acabados

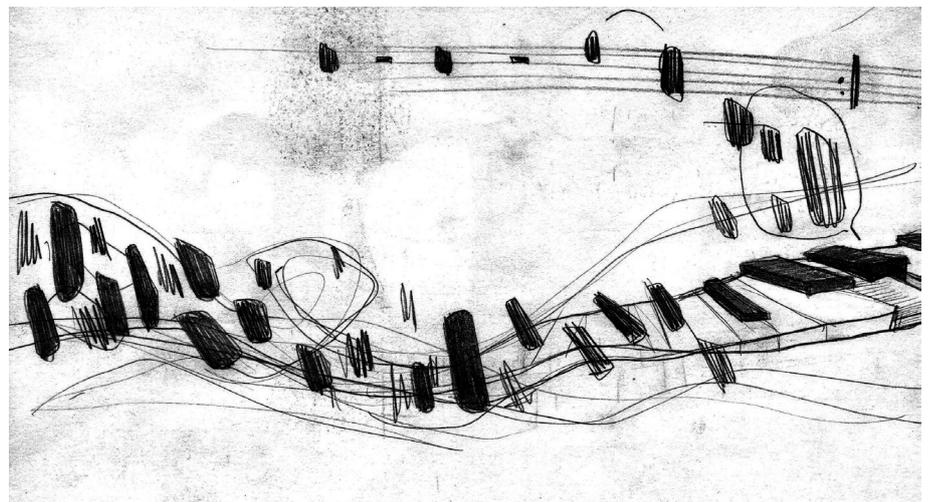
En cuanto a la técnica, decido realizarlo mediante dibujo tradicional, a lápiz, puesto que es la que más se acomoda a mi modo de hacer; para más tarde concluir el acabado de manera digital tras escanear las páginas dibujadas, puesto que la limpieza obtenida digitalmente no tiene punto de comparación con la que soy capaz de conseguir con técnicas tradicionales.

Me planteo el acabado sin color, en escala de grises, igual que las escenas de la película *Mary and Max* referenciada antes, en las que aparece el personaje masculino.

Tanto las páginas escaneadas a lápiz como el resultado final digital están adjuntos como anexos, con los nombres Bruce cómic_lapiz y Bruce cómic_maqueta.

He de detenerme un momento en esta exposición para adelantar que, por motivos de tiempo (además del excesivo volumen de trabajo), el acabado del cómic no se corresponde con el de una obra terminada. Al margen de ciertos elementos y viñetas que sí he coloreado en escala de grises (con el fin de hacer una pequeña aproximación a cómo quedaría el resultado terminado), la mayoría del cómic está sólo entintado. Hay que tener esto en cuenta a la hora de leerlo, pues hay escenas en las que la cantidad de luz variaría en la versión definitiva, pero que en la aquí presentada se encuentran en blanco.

Por otra parte, en cuanto a los elementos que incluyo en la narración visual, hay varios de ellos sobre los que quiero llamar la atención. En primer lugar, la representación del sonido es importante en este cómic. Hay varios momentos en los que el sonido necesita ser representado, pero debido a que obligatoriamente prescindo del alfabeto, todo ruido ha de ser dibujado.

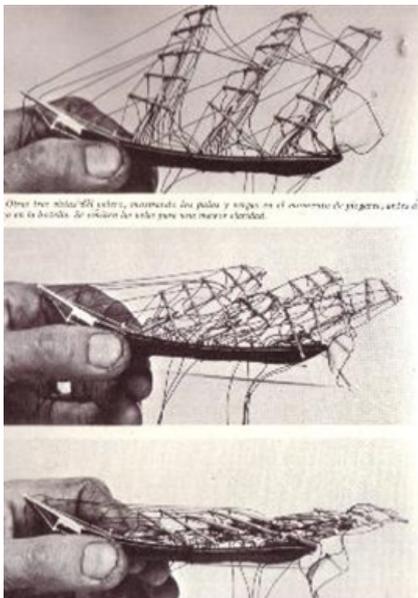


Elijo representarlos con una mancha de forma indefinida, pero ligeramente ovalada, que recuerda a la representación de las notas en los pentagramas musicales, y también tiene semejanza y relación directa con las teclas negras de un piano, elemento clave en la narración. Este recurso es un calco del recurso retórico “Metonimia” utilizado en los textos discursivos.

Otro caso en el que represento el sonido es durante la conversación con la madre (pág. 5B). Hay un momento en el que, además de representar los elementos sobre los que versa la conversación, necesito dar a entender que están hablando entre ellos, aunque sin especificar sobre qué. En este caso los sonidos son palabras, utilizo un simulacro de caligrafía, que mirada desde lejos o entornando los ojos recuerda a escritura a mano, compuesta por líneas ininteligibles.

Las viñetas en las que se muestra la construcción del barco-dentro-de-botella las utilizo como recurso para indicar el paso del tiempo. Ésta tiene diferentes fases y muestro cada una de ellas en una viñeta diferente.

Los barcos dentro de las botellas son un símbolo de sí mismo encerrado en casa. Lo que ocurre con el pájaro es un también un simbolismo: las aves tienen una relación muy consolidada en el imaginario colectivo con el concepto de libertad; así que elegí un pájaro como el elemento que al final conseguiría que llegara hasta el piso de arriba.



Imágenes del proceso de construcción de barcos dentro de botellas reales que usé para documentarme.

Utilizo dos recursos, además de estas viñetas, para dar a entender que pasa el tiempo: la ropa que Bruce utiliza es el primero. Al inicio de la historia, viste ropa de verano, y conforme avanza, el vestuario evoluciona hacia el propio del invierno. El segundo son los libros. Introduzco planos de montañas de libros que se van acumulando.

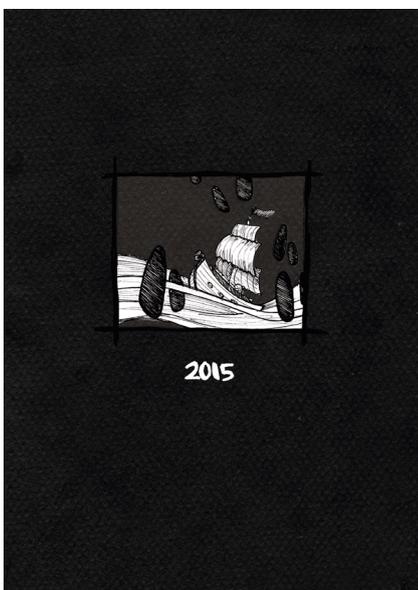
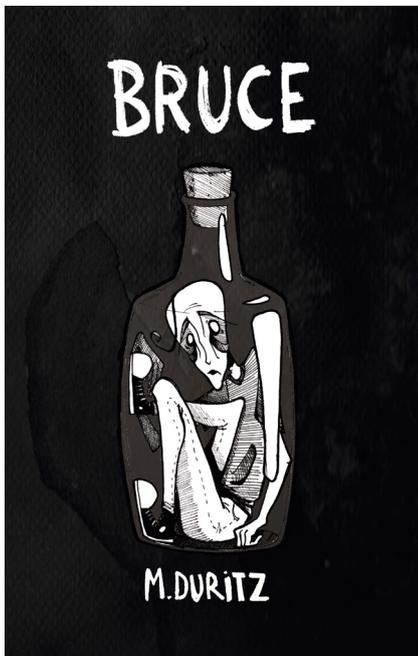
3.3.1.5. Formato

Las medidas elegidas para el formato final, que será impreso y encuadernado, aunque el nivel de acabado no sea definitivo, (me lo tomo como una primera versión pendiente de revisión) son de 25 cm de alto por 16 cm de ancho. Es un tamaño más o menos estándar para el formato cómic, que lo convierte en legible sin ser demasiado grande ni demasiado pequeño.

El formato elegido es el de libro clásico, rectangular, a doble página; no incluye innovaciones ni soluciones fuera de lo estándar en coherencia con la función predominante de la producción narrativa: la referencial. Lo primordial es el contenido, no la forma en la que éste se presenta.

Arriba a la izquierda y abajo: portada y contraportada del cómic.

Derecha: el cómic impreso.



3.3.1.6. Portada_y_contraportada

Para la portada y contraportada elijo elementos significativos y simbólicos de la narración: Bruce, la música, una botella y un barco. Dado que el barco representa a Bruce, la botella a su encierro y la música a su fuente de libertad, intercambio estos objetos en la portada y la contraportada, enhebrándolos con el inicio y el final de la narración: en la portada, antes de que la historia comience, Bruce está atrapado dentro de la botella, y en la contraportada, cuando la historia ya ha terminado, se ve el barco navegando entre la música, representación simbólica de Bruce encontrando una parcela de libertad.

La textura de color negro que utilicé para el fondo de la portada y la contraportada, procede del libro abstracto que compuse como precedente y del que hablo en el sub_subepígrafe 3.2.2.1., conectando de forma simbólica las primeras ideas con la producción final.

La tipografía está escrita a mano y escaneada, buscando una estética acorde con el resto de la obra.

3.3.2. Producción poética

El proceso de producción poética es posterior al de la producción narrativa. Inicio el proceso de producción del primero una vez tengo avanzado el narrativo; esto tiene una importante consecuencia, y es la rápida velocidad a la que se desarrolla el proceso poético, que, a su vez, tiene raíz en la complejidad de la producción narrativa en comparación con la poética: una secuencia narrativa requiere de un gran volumen trabajo en multitud de ámbitos (trama, personajes, localizaciones, composición de las páginas, ritmo narrativo y creación del contenido de las viñetas, además del proceso de dibujo), mientras que en la producción poética la mayor parte del trabajo radica en el perfilado de los tropos.

Desde el inicio tengo en mente la idea de que ambos sub-proyectos estén íntimamente relacionados a nivel tanto temático como estético. De los temas que tratara dentro del argumento de la producción narrativa saldrían aquellos que trataría en la poética: serían los mismos. Además, al verse una coincidencia a nivel estético, se crea un juego de relación entre un sub-proyecto y otro que puede resultar interesante: la comparación entre cómo se trata desde un género literario y cómo se trata desde otro diferente un mismo asunto.

Debido a esto, muchas de las decisiones en cuanto al diseño de los elementos que componen este sub-proyecto estaban ya tomadas de antemano. Los elementos que introduzco (el piano y las teclas, las notas, los pentagramas, los silencios) y parte del estilo gráfico, me los he apropiado del otro sub-proyecto.

El objeto final de la producción poética consiste en un pequeño librito que reúne un conjunto de cinco poesías visuales que, aun pudiéndose entender de forma independiente, están hechas para leerse en secuencia. Una por cada tema tratado: cada una de las fases de la trama del cómic, que coinciden con los diferentes estados emocionales y situaciones que atraviesa Bruce. El primero, la rutina y la monotonía; dos, la lucha contra la adversidad; tres, la decepción; cuatro, el luto; y cinco, el empoderamiento.

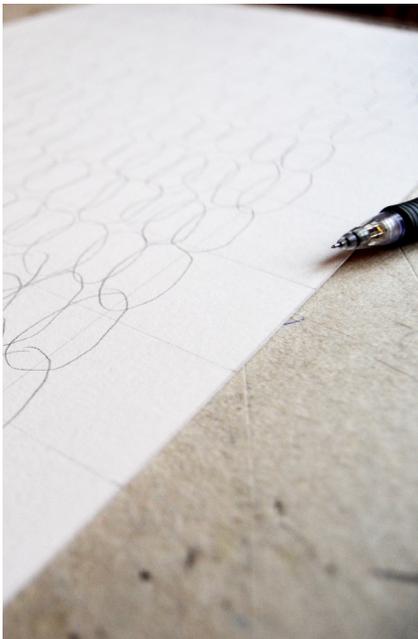
Cada poema visual se materializa como una ilustración conceptual, especialmente enfocada hacia la función poética.

En cuanto a la técnica, uso principalmente recursos analógicos. Todas las ilustraciones han sido dibujadas y entintadas a mano, con lápiz y bolígrafos Rotring, para más tarde ser escaneadas y, digitalmente, corregir pequeños fallos de entintado y cambiar algunos detalles. Adjunto como anexo el archivo PDF que contiene la maqueta del librito terminada, con el nombre Bruce poesía_maqueta.

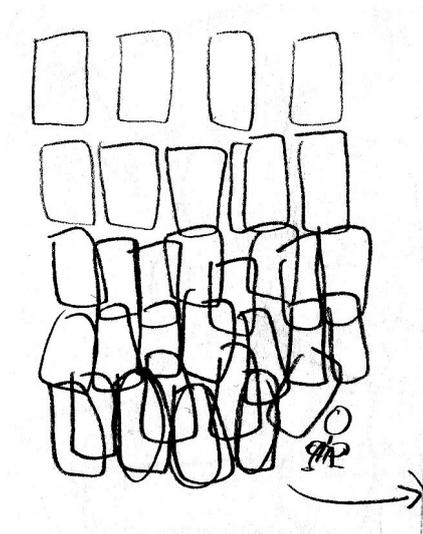
3.5.2.1. Poemas_visuales

Como adelantaba antes, el resultado final de la producción poética se concreta en cinco ilustraciones-poesías visuales, que coinciden con

Fotografías del proceso de dibujo de una de las poesías visuales.



Bocetos de la primera y de la segunda poesía visual.



cada una de las fases y estados emocionales del personaje de una historia de superación, decepción y empoderamiento. Uso la historia de Bruce como plantilla y cojo sus elementos para relacionar este subproyecto con el otro, pero puede entenderse de forma independiente como una historia de superación personal genérica; debido al carácter marcadamente simbólico de este tipo de producción, sustituyo a Bruce por una nota en blanco, que se distancia a nivel icónico del personaje del cómic y del concepto de persona y encaja mejor entre los elementos utilizados. Antes de utilizar la nota blanca, a la hora de dibujar las ilustraciones originales, utilicé en su lugar un hombrecillo de palo, que después decidí cambiar por la nota de forma digital.

El formato es vertical, muy alargado, lo que me facilita la composición visual de modo que el recorrido del foco de atención que se repite en todas, (el símbolo-nota blanca correspondiente al sujeto) sea muy perceptible.

La **primera** poesía visual se corresponde con la idea de **monotonía**. La imagen habla de cómo los días se acumulan (elijo las notas como símbolo de los días porque una nota musical implica temporalidad), se superponen y aplastan al sujeto. Aplico el recurso retórico de la acumulación. Por otra parte, el recorrido visual, que finaliza en el punto en el que se encuentra la nota blanca símbolo del sujeto, va de arriba hacia abajo, pues el estado emocional representado va desde la estabilidad hasta la depresión.

La **segunda** poesía plasma la idea de la **superación personal**, la lucha contra la adversidad. En la imagen se ve cómo los escalones hacia el objetivo, allá arriba, se van definiendo y perfeccionando cada vez más; pasan de ser objetos deformes a ser teclas de piano (que, relacionadas con la música tocada con el piano, connotan algo bello y evocador). Que el objetivo a alcanzar esté arriba y que el sujeto también lo esté es un simbolismo: cuanto más cerca está de él, más feliz es el sujeto, y, por tanto, su estado de ánimo *sube*.

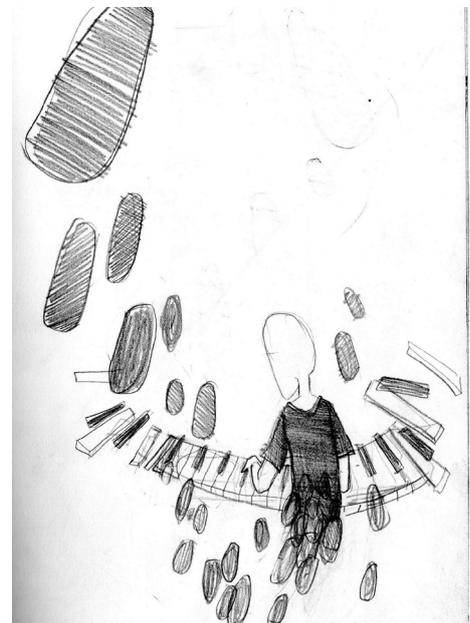
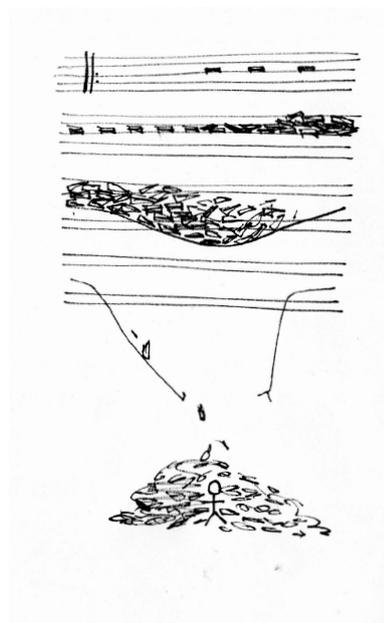
La **tercera** es aquella cuya lectura es más instantánea y habla de la **decepción**. Elijo el elemento del piano simbolizando el objetivo, enlazando con las teclas de piano, las cuales le han ido acercando al mismo, y se han ido relacionando más a nivel icónico a éste conforme se acercaban a él. Sin embargo, una vez conseguido, el objetivo se deshace, haciendo que tanto él como su estado de ánimo caigan. El hecho de que el piano sea negro también es un simbolismo: es el color relacionado con lo funesto, y lo que en esta imagen se observa es la muerte de las ilusiones.

La cuarta poesía visual trata sobre el luto; su proceso de lectura es el que más se alarga en el tiempo. En ella enuncié el proceso de duelo

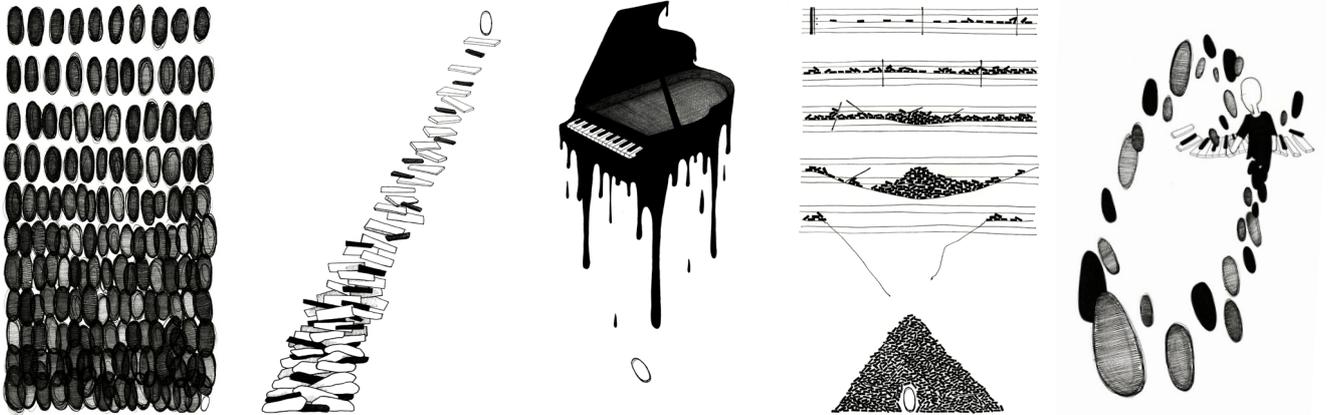
tras la muerte de las ilusiones, y, como éstas estaban simbolizadas con un piano, la ausencia de éstas, y por tanto, el luto, lo represento con silencios dentro de un pentagrama. Estos silencios se van acumulando hasta que el pentagrama se rompe por el peso y los silencios se le caen encima, con lo que nos encontramos al sujeto enterrado por el silencio. Tras la caída, el estado de ánimo del sujeto se mantiene bajo, por lo que la nota blanca permanece en la parte inferior del encuadre.

La **quinta** y última poesía se corresponde con el concepto de **empoderamiento y autoconstrucción** que sucede al superar el duelo. Se observa al sujeto, ya transformado en persona de forma icónica (aunque al estar de espaldas la cabeza recuerda formalmente a la nota blanca), tocando música con un piano incompleto (del que sólo está el teclado), y, a su vez, es esta música la que le está formando a él. Una vez hundido, el sujeto sube su autoestima, y con ella su estado de ánimo, construyéndose a él mismo con los recursos de los que dispone, aunque no sean perfectos. La dirección de lectura de la imagen, en este caso, también sube, aunque para representar la autoconstrucción, la composición necesariamente debía de ser circular.

Bocetos de las tres últimas poesías visuales.



Al presentarse las poesías visuales en secuencia y leerse seguidas, la lectura de las imágenes va ininterrumpidamente en zigzag, lo que, a su vez, conecta con el formato elegido.



Poesías visuales terminadas y colocadas en posición de lectura.

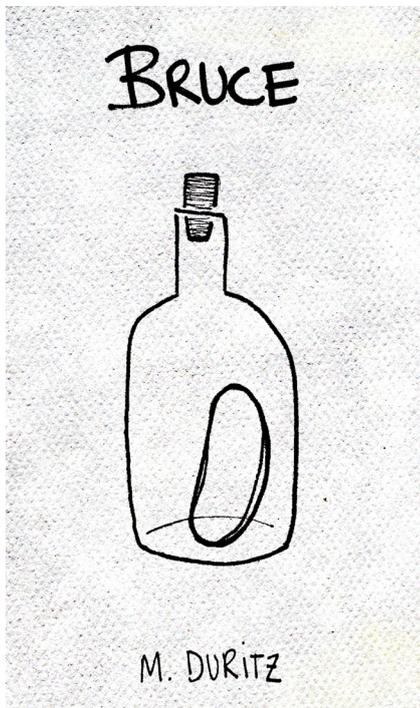
3.5.2.2. Formato

Las medidas escogidas para el formato final son 25 cm de alto por 14 cm de ancho, y el formato elegido es el de libro acordeón; dadas varias condiciones como la verticalidad de las ilustraciones, la necesidad de separarlas unas de otras manteniendo la sensación la unidad del conjunto, (por la concepción de éstas como una serie que habría que leer en secuencia), me pareció un formato adecuado. Además, la coherencia mantenida por la producción narrativa como función predominante en la obra se mantiene en la producción poética: en la función poética, lo primordial es llamar la atención sobre la forma en la que se presenta el contenido, con lo cual un formato no estándar de lectura es el más adecuado.

Las medidas escogidas tratan de asociarlo (por el alto) a la vez que diferenciarlo (por el ancho) de la producción narrativa.



Librillo poético abierto, parte delantera.

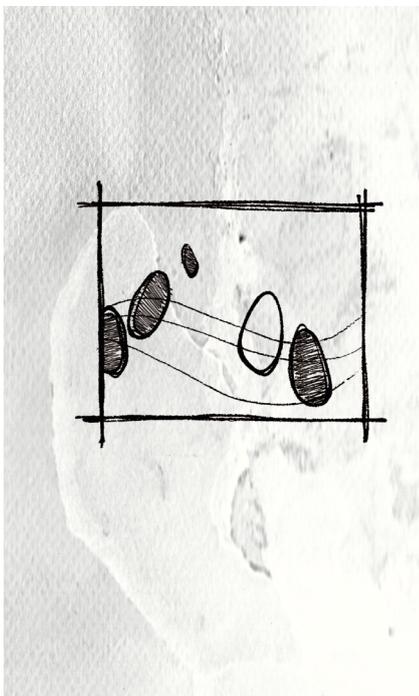


3.5.2.3. Portada_y_contraportada

La portada y la contraportada conectan con las de la producción narrativa a varios niveles: en primer lugar, los elementos usados para la portada y la contraportada son los mismos, aunque con diferencias de estilo, que conectan con la estética y simbolismos (la sustitución de Bruce por una nota en blanco) del cómic. Al igual que en éste, aparece el sujeto atrapado en una botella en la portada y navegando entre la música en la contraportada (combinación cuyo resultado es muy unificado y del que estoy satisfecha). Al igual que en el cómic, también estas dos combinaciones enhebran la portada y contraportada con el inicio y el final de la secuencia de poemas.

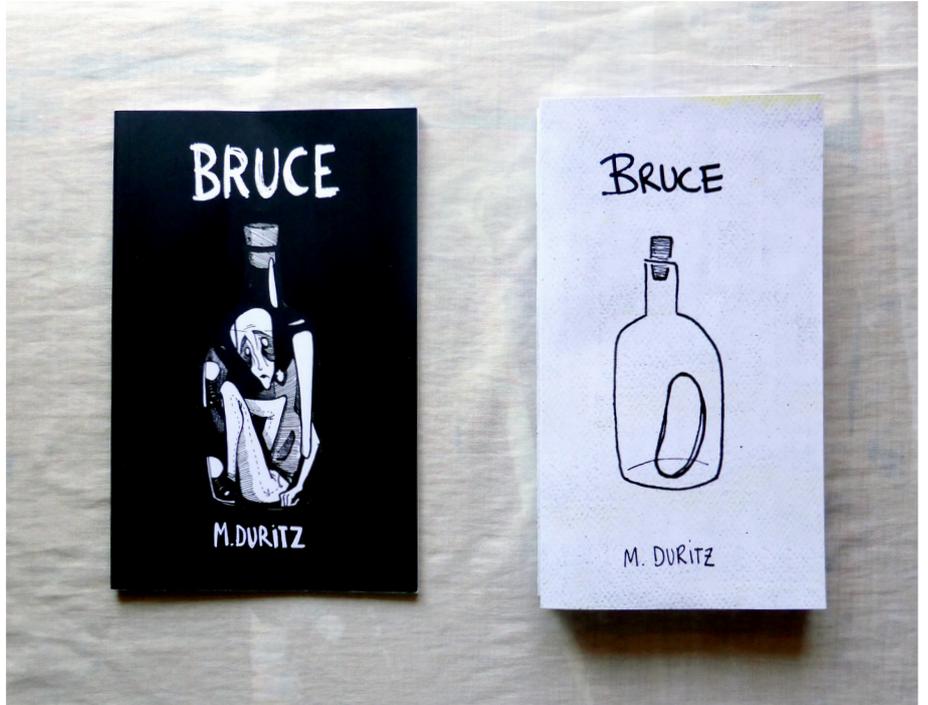
La textura blanco grisáceo que utilizo para el fondo de la portada y la contraportada es la misma que la que uso para el cómic, pero invertida, tanto en colorido como en posición. Con esto quiero conectar, otra vez, de forma simbólica las primeras ideas con la producción final.

La tipografía está también escrita a mano y escaneada, buscando una estética que se adecue a la del resto de la obra y se relacione con la producción narrativa.



Izquierda: portada y contraportada del librito de poemas.

Derecha: Librito de poemas abierto, parte trasera.



Libro de poesía y cómic, por delante y por detrás.



4. CONCLUSIONES

Me gustaría empezar este capítulo disculpándome por la excesiva extensión de esta memoria. El trabajo realizado que ha quedado aquí expuesto, a pesar de tener como fin la producción artística, lo concebí como un híbrido teórico-práctico. Las áreas de investigación teórica han sido varias, y la profundización que he necesitado para llevar a cabo el proyecto, elevada. Es por esto que la exposición teórica inicial, que ocupa el primer capítulo, se ha dilatado más de lo que cabría esperar en un trabajo concebido únicamente como producción artística.

Sumergiéndome ya en las conclusiones propiamente dichas, la impresión general con la que me quedo al finalizar este TFG es enormemente positiva. El proceso, desde la concepción de la idea hasta la escritura de la última letra, se ha dilatado durante más de un año, y ha significado, de forma personal, un crecimiento gigante tanto a nivel intelectual como técnico.

Soy consciente, más que nadie, de los desperfectos del resultado final, inevitables en un proyecto de mucha mayor envergadura que los trabajos desarrollados durante el resto del grado, y con tantos aspectos, teóricos y prácticos, que tener en cuenta. Lo miro de cerca y descubro pequeños errores que me habían pasado desapercibidos, como, por ejemplo, lo demasiado ligado que está el librito de poemas con el cómic; resultado, sin duda, de haber desarrollado uno antes y el otro mucho más tarde, cuando el segundo ya estaba muy avanzado, y haber basado en él el primero. Esto ha provocado un grado de autonomía menor del esperado, pero aun así estoy satisfecha con el resultado. También, por otra parte, ahora veo que el argumento que sostiene la producción narrativa se queda, tal vez, demasiado grande para los recursos con los que contaba cuando comencé el desarrollo de ésta; es una historia muy compleja para ser contada sólo con imágenes, que crean resultados ambiguos en muchos casos, sobre todo desde la inexperiencia (pues antes de éste no había dibujado ningún cómic de más de un par de páginas). El resultado es una narración difícil de entender si no se conoce el argumento antes de la lectura, cosa que me disgusta, aunque resulta entendible dadas las condiciones que acabo de exponer. Además, el hecho de que el cómic no esté terminado del todo, por falta de tiempo y excesivo volumen de trabajo, me da otra pista de que quizás debería haber simplificado y acortado la trama.

Sin embargo, estos desperfectos no emborronan la buena impresión que me ha dejado el proyecto terminado. Después de todo, si releo los objetivos, puedo dar fe de que he conseguido cumplirlos todos, a pesar del enorme reto que para mí suponía un trabajo de esta complejidad, y eso es para mí un gran motivo de orgullo. Y dejando

a un lado los objetivos, como decía antes, este proceso de trabajo ha supuesto para mí un enorme aprendizaje en muchos ámbitos, que me ha motivado a seguir investigando sobre estos temas (y sobre temas tangenciales con los que me he encontrado pero que no he tocado aquí) y a continuar desarrollando proyectos en el futuro de la misma e incluso mayor envergadura.

Miradas con perspectiva, no puedo entender las dos obras resultado de la producción como el final de un camino, sino más bien como el inicio de otro.

5. BIBLIOGRAFÍA

ACASO, M. El lenguaje visual. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2009

ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Editorial, 2005

BELTRÁN, J.; FERRANDO, B. Poesía visual valenciana. Valencia: Riialla Editores S.A., 2001

BOBES, M. Teoría del teatro. Madrid: ARCO/LIBROS S.L., 1997

CALABRESSE, O. El lenguaje del arte. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997

DE CÓZAR, R. Poesía e imagen. Formas difíciles de ingenio literario. Sevilla: Ediciones el carro de la nieve, 1991

DONDIS, D.A. La sintaxis de la imagen. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1985

DURAN, C.; GINER, M. Una posibilidad entre mil. Ediciones SINS ENTIDO, 2009

EAGLETON, T. Cómo leer un poema. Madrid: Ediciones Akal, 2010

ECO, U. La estructura ausente. Barcelona: Editorial Lumen, 1986

EISNER, W. El cómic y el arte secuencial. Barcelona: Norma Editorial, 2007

FERNÁNDEZ, J.C.; ¿Cómo se lee un poema visual? Retórica y Poética del Experimentalismo español (1975-1980). Sevilla: Ediciones Alfar, 2003

FERRANDO, B. Jocs Poesia Visual. Valencia: Riialla Editores S.A. 2006

FERRER, I.; CARRIÓ, P. Abierto todo el día. Valencia: Imprenta CG, 2013

GARCÍA, J.L.; Las figuras retóricas. El lenguaje literario 2. Madrid: Arcolibros, S.L., 2007

- GARCÍA, S. La novela gráfica. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010
- GARRIDO, M. Teoría de los géneros literarios. Madrid: ARCO/LIBROS S.A., 1988
- GASCA, L.; GUBERN, R. El discurso del cómic. Madrid: Ediciones Cátedra, 1988
- GOMBRICH, E. H. La historia del arte. Phaidon Press Limited, 2008
- GROUPE μ, Tratado del signo visual. Madrid: Ediciones Cátedra S.A., 1993
- IVAM, INSTITUT VALENCIÀ D'ART MODERN, Catálogo de la exposición Grafià Callada [Catálogo]. Valencia: IVAM, 2004
- IVAM, CENTRE JULIO GONZÁLEZ, Poesía visual Joan Brossa [Catálogo]. Valencia: IVAM, 4 noviembre 1997 - 4 enero 1998
- JAKOBSON, R. Ensayos de lingüística general. Barcelona: Ariel, 1984.
- KANDINSKY, De lo espiritual en el arte. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U., 2012
- KANDINSKY, Punto y línea sobre plano. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U., 2012
- LÓPEZ-CASANOVA, A. El texto poético, teoría y metodología. Salamanca: Ediciones Colegio de España, 1994
- MADOZ, CH.; BROSSA, J., Fotopoemario. Madrid: La fábrica, 2003
- MARTÍNEZ, J., La ilustración como categoría. Gijón: Ediciones Trea S.L., 2004
- McCAY, W. Little nemo nº1. San Sebastián: Editorial Ttarttalo, 1948
- McCLOUD, S. Hacer cómics. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2007
- McCLOUD, S. Entender el cómic. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2014
- MILLÁN, F.; GARCÍA, J. La escritura en libertad. Madrid: Alianza editorial, 1975
- MORALES, F. Poesía experimental española (1963 - 2004). Madrid: Mare nostrum comunicación S.A., 2004

MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1980

PRAZ, M. Mnemosyne (El paralelismo entre la literatura y las artes visuales). Madrid: Taurus Ediciones S.A., 1981

SARMIENTO, J.A.; Las palabras en libertad. Antología de la poesía futurista italiana. Madrid: Ediciones Hiperión S.L., 1986

SHINER, L. La invención del arte. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2004

TAN, S. Emigrantes. Granada: Barbara Fiore Editora, 2007

VELÁZQUEZ, J.I.; Guillaume Apollinaire. Caligramas. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.), 2007

RECURSOS AUDIOVISUALES

BURTON, T. (dir.) Vincent [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions / Buena Vista Distribution Company, 1982

ELLIOT, A. (dir.) Mary and Max (Mary y Max) [película]. Australia: Melanie Coombs, 2009

PÁGINAS WEB

Webs oficiales de artistas

<http://www.gustavovega.com/www.gustavovega.com/Imagen.html> [Consulta: 2014-08-28]

<http://www.pauljenkins.net/> [Consulta: 2014-02-20]

<http://www.lautredou.com> [Consulta: 2014-03-15]

<http://www.javierjaen.com/> [Consulta: 2014-09-02].

<http://www.pepegimeno.com/> [Consulta: 2014-04-04]

<http://www.amuribe.tripod.com/> [Consulta: 2014-09-30]

<http://www.chemamadoz.com/> [Consulta: 2014-09-10]

Revistas online

<http://boek861.com/> [Consulta: 2014-11-01]

LÓPEZ FERNÁNDEZ, L. Un acercamiento a la poesía visual en España: Julio Campal y Fernando Millán. Análisis de la música de Jacinto Guerrero. En: *Espéculo*. Madrid: Universidades Públicas, 2001, núm. 18, ISSN: 1139-3637. [Consulta: 2014-09-04].

Disponible en: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero18/campal_m.html>

GUINEA, C.d.F. La poesía experimental en España en una conversación con Fernando Millán. En: *Espéculo*. Madrid: Un medio universitario, 1997, núm. 6, ISSN: (No disponible). [Consulta: 2014-09-06].

Disponible en:
<<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/millan.htm>>

Instituciones

ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE SEMIÓTICA VISUAL. ASIV Buenos Aires 2012. [Consulta: 2015-01-04].

Disponible en: www.aisv2012.org/

Artículos de opinión y entrevistas

<http://www.jotdown.es/2014/01/como-disenar-un-buen-cartel-de-cine/> [Consulta: 2014-10-18]

DesignFest 2011 – Workshop: Gráfica callada / Pepe Gimeno. En: YouTube. San Bruno (US): YouTube, 2011-07-07. [Consulta: 2014-04-04].

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=PkiEaKUK9EQ>>