

TFG

PARA LOS QUE YA NO MIRAN. HUMOR GRÁFICO EN LA ACTUALIDAD.

Presentado por Marina Jiménez Fuentes
Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El proyecto titulado “Para los que ya no miran” pretende hacer reflexionar a todos aquellos que han dejado de observar el mundo para que actúen y vuelvan a verlo, mediante una revisión crítica a nuestro sistema de pensamiento. Esto a través de sencillas ilustraciones que reflejan los problemas sociales, las relaciones humanas y otras contradicciones cotidianas, por medio del humor gráfico.

La memoria de este proyecto consta de dos partes: 1. Detalla brevemente el análisis previo de la información obtenida que nos permitirá contextualizar la práctica, así como un estudio de la sociedad actual. 2. Aborda una descripción de la metodología práctica empleada en el desarrollo creativo, teniendo en cuenta las premisas teóricas fundamentales para su producción.

Palabras clave: humor gráfico, conciencia social, viñeta, actualidad.

The project entitled “For those who no longer look” aims to make all those who have stopped observing the world reflect to act and see it again, through a critical review of our thinking system. This through simple illustrations that reflect social problems, human relationships and other daily contradictions, through graphic humor.

The report of this project consists of two parts: 1. It briefly details the previous analysis of the information obtained that will allow us to contextualize the practice, as well as a study of the current society. 2. It deals with a description of the practical methodology used in creative development, taking into account the fundamental theoretical premises for its production.

Keywords: graphic humor, social awareness, vignette, actuality.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	6
3. METODOLOGÍA	6
4. FASE DE ESTUDIO	7
4.1. HUMOR GRÁFICO: DEFINICIÓN Y CONCEPTO. ANTECEDENTES	7
4.2. LA COMUNICACIÓN ADECUADA DEL HUMOR	10
4.3. PANORAMA ACTUAL	13
4.4. TIPOS DE HUMOR	15
4.5. REFERENTES	17
4.5.1. <i>Referentes conceptuales</i>	17
4.5.2. <i>Referentes formales</i>	19
5. FASE DE PRODUCCIÓN	21
5.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO	21
5.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	22
5.2.1. <i>Periodo de documentación y búsqueda de ideas</i>	22
5.2.2. <i>Bocetos y proceso de creación</i>	23
5.2.3. <i>Tipografía</i>	25
5.2.4. <i>Color</i>	27
5.2.5. <i>Resultados finales</i>	28
5.3. DIFUSIÓN/COMUNICACIÓN	32
6. CONCLUSIONES	35
7. BIBLIOGRAFÍA	36
8. ANEXOS (DOCUMENTO APARTE)	

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge de la necesidad de comunicar a través del humor. De hecho parece trivial, absurdo, frívolo y espontáneo, pero es inteligente, novedoso y calculado, y por supuesto, me parece imprescindible. Tengamos en cuenta que nos encontramos en un universo infinito con bastantes posibilidades de vida inteligente en otros planetas y seamos conscientes de nuestra inmensa ignorancia de casi todo. Simplemente esta es una buena razón para no tomarnos demasiado en serio.

Pero, ¿por qué el humor? ¿Y qué tiene que ver con Bellas Artes?

Nunca se me ha dado bien comunicar a través de las palabras. Los pensamientos y las emociones estaban ahí, por supuesto, pero como no sabía cómo expresarlos acabé refugiándome en el arte.

La idea del humor, en concreto el humor gráfico, surgió de mi tutor, tras conversar con él de diversas cuestiones. Tenía alguna noción algo difusa sobre en qué consistía el humor gráfico, pero cuando empecé a informarme sobre el tema, mi curiosidad aumentó. Las ideas sobre qué representar iban surgiendo sin más en mi cabeza. En ese momento la bombilla de mi cabeza se iluminó, o algo dijo “¡Bingo!”.

El humor gráfico resultaba ser la combinación ideal entre los pensamientos, que tanto tiempo llevaban esperando a salir de mi cabeza de forma clara y ordenada, y el arte, el cual me había interesado siempre y que ahora después de cuatro años estudiando y aprendiendo sobre ello iba a ser imprescindible en el tema que quería tratar. Aunque también necesitaba algo de inteligencia y alguna cuestión más a tener cuenta para que cumpliera con los objetivos que requería el humor gráfico, como ya explicaré a continuación. Pero en ese momento en el que había descubierto algo que llevaba buscando años, me dio lo mismo y me lancé sin más a dibujar y a seguir leyendo sobre el tema.

A través de este proyecto, tengo la intención de reflejar la imaginación, la preparación, la precisión y el tiempo que requiere el humor gráfico, además de intentar algo tan serio como es una revisión crítica a nuestro sistema de pensamiento. Pero, ¿“serio” el humor? El humor no busca ningún objetivo destructor, sino solo arrojar una duda sobre lo comúnmente aceptado. Lo divertido es un importante recurso del que nos valemos para provocar una reflexión, relativizar los problemas sociales, las relaciones humanas y otras contradicciones cotidianas y revisar por un momento el entramado conceptual que nosotros mismos (nuestra sociedad) hemos establecido.

Y de ahí el título “Para los que ya no miran”. Este proyecto está dirigido a todos aquellos que han dejado de darse cuenta del mundo que les rodea o están demasiado ocupados o acostumbrados para verlo.



Imagen para la cuenta @marinajf de Instagram. *Para los que ya no miran.*

2. OBJETIVOS

Como he comentado anteriormente, el humor gráfico tiene sus propios objetivos para que se cumpla la función del humor que son los que principalmente tendré en cuenta, además de otros añadidos con referencia al trabajo que nos acontece.

- Provocar una reflexión mediante la comunicación visual.
- Relativizar el mundo formal.
- Divertir o entretener.
- Difundir.
- Converger la inteligencia del autor y la del espectador.

3. METODOLOGÍA

El proyecto emerge de la necesidad de comunicar emociones y pensamientos que surgen en la sociedad y hacer partícipe al receptor mediante una reflexión si esos pensamientos son propios o pertenecen a los que la sociedad nos ha impuesto. Al valerme del humor gráfico para desarrollar estos conceptos, el humor se vuelve algo serio y potencialmente arriesgado, ya que es necesario ser muy consciente de cuáles son las cuestiones o problemas de nuestro sistema de pensamiento.

Antes de comenzar, es crucial plantearse ideas, organizarlas y realizar una reflexión mental para marcar un buen punto de partida y de ahí indagar entre los antecedentes para reflexionar sobre el origen y las causas que llevaron al inicio de este tipo de arte, antes de continuar con cualquier fase del desarrollo y de la producción.

Iré adaptando las imágenes humorísticas según vaya cambiando la sociedad en la que vivimos y las situaciones que nos rodean.

Me gustaría por adelantado comentar, que no es mi intención imponer ningún tipo de pensamiento, sino solo arrojar una duda sobre lo comúnmente aceptado con objetivo de relativizar los problemas sociales, las relaciones humanas y otras contradicciones cotidianas. Y por supuesto, no incluir connotaciones negativas de ningún tipo hacia algo o alguien.

4. FASE DE ESTUDIO

Durante este apartado, intentaré explicar de manera profundizada las premisas teóricas fundamentales que después se aplicarán en la producción. En esta parte teórica se explica en qué consiste detalladamente el humor gráfico, los antecedentes, la forma de comunicación y los referentes.

4.1. HUMOR GRÁFICO. DEFINICIÓN Y CONCEPTO

Actualmente, la RAE no contiene el término humor gráfico entre sus definiciones, así que recurrí a un diccionario de 2005 el cual define humor gráfico como “Humorismo expresado mediante dibujos”¹. Para aclarar esta definición todo lo posible indagué en la RAE en el término humorismo, “Humorismo. 1. Modo de presentar, enjuiciar o comentar la realidad, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo de las cosas. 2. Actividad profesional que busca la diversión del público mediante chistes, imitaciones, parodias u otros medios”².

Estas definiciones no me parecían del todo idóneas para continuar profundizando en este tema, que yo percibía más complejo de lo que podía resultar en un primer momento. Y entre cierto caos causado por algunas contradicciones entre lo escrito en algunos libros y webs, me topé con otras definiciones más precisas a la definición de humor gráfico tal y como se conoce hoy en día. Algunas de las definiciones que encontré son estas, las cuales copio textualmente:

- “Humor gráfico es un neologismo con el que se designa a una gama diversa de obras gráficas realizadas para la prensa, desde chistes de una sola viñeta y caricatura hasta verdaderas historietas, tiras cómicas e incluso planchas enteras. Muchas abundan en la sátira de la actualidad política y social”³.

- “El humor gráfico es un género periodístico que es capaz de expresar un compromiso cívico a través del ingenio y la creatividad, pretendiendo contribuir a la reflexión y a la acción en torno a un tema o personaje de interés público”⁴.

Siendo consciente de que no es razonable aislar el concepto de humor dentro de un círculo cerrado, ya que recorre una sorprendente tipología de géneros, formas y soportes a lo largo de los tiempos y las culturas del mundo, necesitaba una base para lograr un fin, un objetivo con este estudio, en este caso provocar una reflexión mediante el humor y el dibujo. Lo calificable como divertido recorre desde lo que sería un mero entretenimiento, sin mayor intención que distraer la atención durante unos minutos, hasta lo que

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario del estudiante. p. 753.

² Disponible en: <https://dle.rae.es/humorismo>

³ Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Humor_gr%C3%A1fico

⁴ Disponible en: <http://humorsapiens.com/que-es-el-humor-grafico>

pretende hacer pensar de forma distinta; aquello donde el autor aporta algo sorprendente.

Al adentrarse más allá de las apariencias del orden social, el humor nos muestra otras realidades, nos revela que lo aceptado cotidianamente como correcto y normal no lo es, que las cosas no eran como se presentaban. Lo cómico obliga al espectador a realizar una abstracción, le fuerza a someter algo a un análisis intelectual al sacarlo del contexto conocido y conducirlo a otro por medio de un juego⁵. Rara vez renuncia a la polémica, a desmentir o desarticular lo comúnmente aceptado, pero elige un modo reflexivo de demolición, para que sea el propio lector quien se desmienta a sí mismo.

Se puede considerar por tanto, la comunicación visual como la parte más importante del humor gráfico. Los elementos configuradores del mensaje deben ordenarse de manera diferente a lo habitual en la gráfica diseñadora porque deben incluir una incorrección conceptual con la finalidad de divertir. Esta condición establece una gran dificultad de realización ya que el discurso contiene en cierta medida, una transgresión.

La siguiente cita de Junco, recoge en líneas generales el concepto de humor: “El humor siempre nos hace incorrectos y transgresores, accesibles y cómplices con los otros. Incorrectos y transgresores porque con él disfrutamos atacando no solo nuestras formas más impuestas y obligadas, sino también las más queridas y aceptadas. Accesibles al conseguir abrir nuestra mente por medio de un mecanismo sencillo. Si no lo consigue, lo obviamos y seguimos a lo nuestro, al no identificar lo que se nos propone dentro de los esquemas y tópicos en los que solemos movernos. En cómplices nos convertimos porque nos hace entrar en contacto, en comunión, con los que consideramos nuestros vecinos y amigos, pero también con los desconocidos, con los demás de siempre. El humor, pues, transgresor y cómplice, es nuestro pequeño compañero de submundos, proveedor de trocitos de desahogos y alivios, absolutamente imprescindible para seguir adelante. Una válvula de escape importante, qué duda cabe”⁶.

El humor ha servido siempre para obtener una visión diferente de la vida, mostrar aspectos ridículos o absurdos de la realidad, facilitar al pensamiento la observación de los problemas desde un ángulo insospechado y ensanchar las interpretaciones de los conflictos propios y ajenos. Existen dificultades para su rastreo en tiempos remotos, sin embargo se manifiesta su presencia en las culturas se las que se posee noticias fiables para examinar su vida cotidiana.

Diversos teóricos inician el estudio histórico de la caricatura a partir del Barroco italiano, concretamente a finales del siglo XVI en el taller de la familia Carracci. De llamarse Accademia degli Incamminati, que se podría traducir

⁵Según Berger, “el humor muestra los límites de la razón frente a la inmesidad de la realidad”. BERGER, P. La risa redentora. pp 72-77.

⁶ÁLVAREZ-JUNCO, M. El humor gráfico y su mecanismo transgresor. p. 217.



Annibale Carracci. Caricaturas, 1595

“de los progresistas”, donde proponían un estilo enfrentado al de Caravaggio, pasó a denominarse Accademia degli Elettici, “de los ecléticos”, ofreciendo una educación integral pictórica que incluía las artes denominadas “menores” en esos tiempos. En los ratos de ocio, estos artistas disfrutaban haciendo a transeúntes un tipo de retrato informal con rasgos especialmente exagerados o sobrecargados. Esos particulares dibujos fueron oportunamente denominados caricaturas.

Pero para poderlo identificar dentro del género del humor gráfico, hay que tener en cuenta que a la intencionalidad de divertir se tiene que sumar la de su necesaria publicación y difusión, algo que en el taller de los Carracci no ocurría. A esto hay que añadirle que los primeros retratos cómicos de los que se tiene noticia, aunque no se les denominara caricaturas, se pueden encontrar en lugares y tiempos mucho más antiguos del siglo XVI. Por ejemplo, hay evidencias de hace miles de años, de que ha habido grafismos de aspecto grotesco o extravagante, aunque no si fueron con intenciones humorísticas. Esas formas parecen exponer una distorsión de la realidad, que podrían explicarse a una técnica poco evolucionada forzada por la simplicidad de la representación.

La caricatura persigue sin ninguna duda el efecto jocoso: la distorsión formal del dibujo busca resaltar lo llamativo con una finalidad divertida. Actualmente, el término “caricatura” se utiliza con distintas acepciones, abarca diferentes significados dependiendo del contexto cultural. Por lo general, en España aplican en primer lugar esa denominación a los retratos exagerados creados con el fin de parodiar a alguien. Y en segundo lugar, la caricatura abarca cualquier dibujo de personas o situaciones realizado con intención de divertir y sin la necesidad de representar a un personaje concreto. Este estudio, se referirá a la caricatura como humor gráfico, como un amplio concepto que abarca a todos los dibujos realizados con afán de divertir.

Una diferencia fundamental que se debe remarcar es la existente entre el “humor” y la “comicidad” porque, aunque ambos provocan la diversión, el primero es intencionado y busca ese efecto (chiste, broma, parodia), y la segunda es la consecuencia de cualquier situación divertida (caída o error gracioso). Al abordar aquí la configuración del humor gráfico, lo cómico lo entiendo como su resultado. Esta distinción es muy importante porque señala o descarta las obras a considerar dentro del estudio de la gráfica humorística.

Sigmund Freud se refiere al chiste como paradigma del humor, destaca el hecho de realizar un juego con el doble sentido: con aquello que encubre o alude a algo, con el propósito de la idea que subyace en su realización. Por tanto, uno de los ingredientes del humor es la existencia de una carga de incorrección, que posee un motivo y persigue la diversión⁷.

La condición de esa intención transgresora en la caricatura, como pieza destacada de lo que llamamos gráfica humorística, lleva en cualquier caso a



Figuras humanas encontradas en Tassili n'Ajjer, África, 4000 a.C.

⁷ FREUD, S. El chiste y su relación con el inconsciente. pp. 14-70.

que su adecuada realización sea imprescindible para obtener el fin deseado. El producto final que ofrezca el humor gráfico, sea o no retrato, debe obtener como resultado la sonrisa o la mera complacencia del espectador. De la misma manera, será imprescindible su comunicación para que la carga incorrecta y divertida alcance su propósito y la comunicación resulte exitosa: llegar al espectador para quien se hizo. La dificultad perceptiva de ser el claro contenedor de una carga divertida y banal le diluiría o le anularía como humor.

La contextualización exige un patrón común a compartir entre el emisor y el receptor, una clara coincidencia cultural dirigida a asegurar un desciframiento unívoco del mensaje y, por tanto, la comprensión de su connotación jocosa. Cualquier obra humorística supone así una cuidadosa y precisa construcción, porque no es fácil idear y hacer funcionar el mecanismo de la comicidad. Transgredir la normalidad de los esquemas habituales que se utilizan para la vida cotidiana, bien por mera frivolidad, imaginación formal o por un concepto nuevo que distancia y cuestiona lo anterior, siempre supone tanto un esfuerzo creador como el conocimiento del ámbito temporal y cultural donde se desarrolla.

Cualquier obra a considerar como humor debe tener dos características para su rastreo e identificación. En primer lugar, intención de divertir. Ésta será una representación graciosa de personas o de situaciones, bien por sus formas o bien por sus contenidos. Y en segundo lugar, una elaboración y comunicación adecuadas, que deberá implicar el uso de un lenguaje simbólico y un código cultural conocido y común, que permita la comprensión de la transgresión a compartir, y un medio que lo haga llegar al receptor, con la finalidad de obtener un efecto de retroalimentación.

4.2. LA COMUNICACIÓN ADECUADA DEL HUMOR

El humor gráfico y el arte tienen un territorio común: ambos nutren a las personas, nos hacen observar de forma distinta la realidad, nos sacan de nuestra cotidianeidad... Sin embargo, las imágenes humorísticas son manifestaciones condicionadas por el medio y por el contexto donde se van a ubicar. Y principalmente, tienen un propósito y están dirigidas a una multitud de personas.

El humor no tiene nada de individual. Su carácter social exige no solo que vaya dirigido a los demás, sino que se transmita de la manera más directa posible, porque de no obtenerse se pierde y desaparece. Freud dice que “lo cómico puede ser disfrutado de forma individual donde surge ante nosotros. En cambio, el humor debe ser comunicado”⁸.

El humor gráfico ofrece siempre una imaginativa solución gráfica para conectar con los demás. Éste es un juego que sirve para cuestionar los patrones establecidos, lo tópico y lo reglado. Gracias a él los conceptos y las normas se

⁸ FREUD, S. El chiste y su relación con el inconsciente. p. 1009.



Lucas Cranach. *Der Papstesel zu Rom*, 1523



William Hogarth. *Caracteres y caricaturas* (detalle), 1743

pueden retocar y remover. El uso del absurdo hace cuestionar lo “correcto”, planteando una visión distinta de aquello a lo que se dirige.

La comunicación del humor se concreta al servirse de un medio de difusión adecuado para materializar la finalidad de éste, lo que resulta fundamental porque el humor, como recurso social, precisa de su llegada al “público”.

Una obra realizada para el consumo privado pierde su carácter de humor gráfico al no procurar su acceso al público y no poder obtener la respuesta necesaria, es decir, el resultado transgresor que motivó su creación. Se requiere, pues, la publicación de la obra para considerarla como perteneciente al humor gráfico. A lo largo de la historia se han utilizado diversos recursos y soportes para la comunicación: desde el grabado en piedra hasta el pergamino o papel, desde métodos artesanales hasta las máquinas de xilografía, llegando a los de la actual difusión electrónica.

Hay ejemplos variados de humor gráfico, anteriores al Barroco, que si tuvieron ese afán de difusión y publicidad. Con la xilografía era común el acceso a las masas por medio de manifiestos y estampas religiosas, entre otros. Posteriormente con los medios impresores de cada momento, se difundieron desde canciones hasta los avisos de las autoridades. Dentro de estos grabados, anteriores a los Carracci, hay piezas de dibujos grotescos como las estampas dedicadas a la crítica contra la Iglesia de Roma, entre las que destaca la estampa xilográfica de Lucas Cranach, en la que el autor retrata al Papa de Roma con la imagen de un extraño híbrido animal como personificación del Anticristo⁹.

A partir del siglo XVII será la prensa periódica el medio habitual de comunicación y difusión entre las minorías educadas. Después del Barroco, apareció en la Inglaterra del siglo XVIII la gráfica satírica de William Hogarth, con una distribución e impacto sorprendente para aquellos tiempos. La difusión de sus grabados calcográficos que retrataban con inteligente ironía a su sociedad, se realizó en principio en clubes y reuniones de caballeros. Entre 1732 y 1735 Hogarth desarrolló sus series de estampas más conocidas: *A harlot's progress* (La carrera de la prostituta) y *A rackets progress* (La vida de un calavera). Hogarth fue un asombroso precursor del humor gráfico, alternando el ácido comentario social con el uso de lo ingenuo. Su figura sufrió en su época la ausencia de canales masivos de publicación.

El nacimiento del humor gráfico según lo entendemos hoy se debe trasladar a los tiempos de la Revolución francesa, durante la cual se dieron las condiciones políticas y sociales adecuadas, las plataformas mediáticas y el surgimiento y evolución de la litografía, que permitió la rápida elaboración de los dibujos. La libertad de difusión hasta entonces estrictamente controlada por los poderes públicos, políticos y religiosos junto con la Revolución francesa hicieron aparecer el nuevo escenario para el tema que nos ocupa.

⁹ La imagen combina una cabeza de asno con el cuerpo de una mujer con piel de reptil, una garra y una pezuña por patas.

Honoré Daumier. *Gargantúa*, 1831

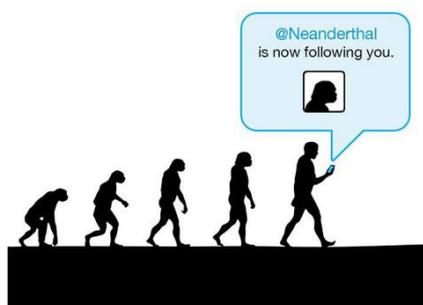
En el giro entre el siglo XVIII y XIX aparecieron centenares de publicaciones: folletos, periódicos con caricaturas y dibujos humorísticos. Los artistas de varios países de Europa, siguiendo la prensa revolucionaria francesa, publicaron multitud de imágenes cómicas, entre los que destacan: Thomas Rowlandson, George Cruikshank y Charles Philippon, entre otros.

Honoré Daumier, pintor, escultor y dibujante de prensa, se convirtió en referencia histórica para el humor gráfico con su litografía de Gargantúa, en la que retrató irónicamente al monarca Louis-Philippe I de Orleans engullendo todo lo que el pueblo le traía. La enorme transcendencia que tuvo ese dibujo le conduciría a seis meses de reclusión en un manicomio y, ante el mundo, a ocupar el puesto de creador de la caricatura como género.

Las consideraciones anteriores afirman que no era suficiente con la elaboración de dibujos divertidos o grotescos ni con la intencionalidad crítica en lo social y lo político, lo que lo completaría sería la publicación y llegada al público, por medios de difusión adecuados. En este sentido, se puede decir que el fundador de la caricatura, tal y como hoy se entiende, es el crítico gráfico Daumier.

Si la difusión ha supuesto la consecución de una mayor distribución y conocimiento, la correlativa ausencia de “originales” y presencia masiva de “copias”, ha marcado la baja consideración artística del mundo ilustrador en general, y aún más la del humor gráfico. Éste último, a pesar de la calidad de algunas de sus realizaciones y su enorme popularidad, se ha considerado un ámbito marginal dentro del mundo de la imagen.

Los condicionantes técnicos de los medios de reproducción lastraban la calidad y detalle de las realizaciones ofrecidas en los medios. Proporcionaban un estilo de líneas sin matices y descaradas tramas gruesas, de prácticamen-



Dibujo anónimo, tomado de internet.
@Neardenthal is now following you, 2015

te nulas escalas tonales, simplificadas siluetas y rasgos infantiles, todo ello debido a las pobres condiciones de las imprentas y los papeles en los que se implantaban. Estos inconvenientes, tuvieron una aceptación sorprendente al ser apreciados como una nueva manera de arte, dando así importancia y valor a la calidad de los contenidos y formas que aportaba.

Ya en el siglo XXI las nuevas tecnologías y la globalización de la comunicación con el tremendo imperio de Internet marcarían una nueva época donde las novedades técnicas afectarían al concepto mismo de lo que se consideraba artista gráfico. La digitalización y los avances impresores hacen que la reproducción de imágenes haya pasado a un segundo plano en la preocupación del creador. Lo que había sucedido hasta entonces, lo que había ido variando década a década cambiaba ahora mes a mes, semana a semana. La aparición de las redes sociales crearía un modo comunicador que nada tenía que ver con lo soñado hasta entonces.

Las metodologías, procedimientos y recursos gráficos han evolucionado y se han ampliado con las nuevas tecnologías, donde una persona desde prácticamente cualquier lugar puede realizar complejas realizaciones y difundirlas instantáneamente por todo el mundo.

4.3. PANORAMA ACTUAL

La Guerra Civil en España acaba con la tradición humorística anterior. Tras la muerte de Franco se produce el “boom del humor gráfico”. Hay un gran número de revistas y libros de humor. Durante esa época, la profesión de humorista había ido precarizándose con despidos de dibujantes, bajadas de sueldo, cierre de cabeceras, vulneraciones de derechos de autor, censura y persecuciones judiciales. En 1977, más de cien profesionales de la historieta y el humor gráfico se integraron en la Asociación de Artistas Plásticos, buscando un mayor reconocimiento de sus derechos. Carecen entonces de “las mínimas condiciones de contratos, seguridad social, seguro de desempleo” y “la propiedad intelectual de sus obras no es reconocida con la eficacia que lo son otras obras de otros sectores”¹⁰.

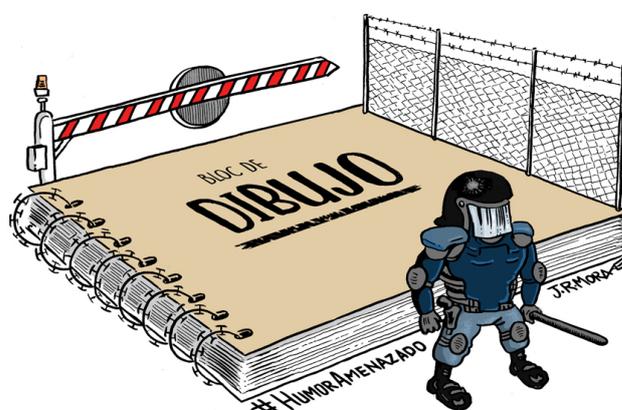
Desde entonces los principales humoristas se encuentran en las revistas, en la prensa diaria, en internet y en las plataformas digitales. Internet ha acabado convirtiéndose simultáneamente en el bueno y el malo de la película: por un lado, la circulación del humor gráfico en la red ha hecho disminuir el interés por las publicaciones en papel; a menudo se vulneran en el medio digital los derechos de autor; se desincentiva pagar por los contenidos; se sobesatura el mercado y el público; ha contribuido al despido de dibujantes y al cierre de cabeceras, y se descontextualiza muchas viñetas, dando lugar a polémicas y problemas. Por otro lado, es una gran ventana para difundir la obra de los dibujantes; les facilita el trabajo y la comunicación; es una herra-

¹⁰ Disponible en: https://elpais.com/diario/1977/02/20/sociedad/225241204_850215.html

mienta magnífica para evitar la censura, para denunciar todo tipo de abusos y difundir iniciativas; y permite el contacto directo entre autores y su público, sea para vender o promocionar su obra. En resumen: el medio para hablar de las cosas de las que teóricamente no se puede hablar. Nadie, ni siquiera los periodistas o los propios políticos, pueden tratar temas tan delicados de una forma tan sutil y astuta como un humorista. El problema es que no siempre es tarea fácil, “y menos si está tan presente el halo de la censura”, tal y como asegura a La Vanguardia el viñetista Ferran Martín¹¹.



Ferran Martín. #HumorAmenazado, 2017
JRMora. #HumorAmenazado, 2017



Portada de la revista Charlie Hebdo del 14 de enero de 2015 después del atentado a su sede en donde murieron 12 personas.

Durante estos últimos años recordemos que el 2015 fue terrible para el humor gráfico: la masacre en la revista Charlie Hebdo puso a los dibujantes en el punto de mira del terrorismo internacional y despertó todos los fantasmas de los límites del humor y la libertad de expresión, pero no ha sido el único. En 2016, la directora de la revista satírica El Jueves, Mayte Quílez, sufrió una agresión en la puerta de su casa tras la publicación del número 2033 de 'El Jueves', que critica a los neonazis. Ese mismo año, asesinaron al periodista y escritor de Jordania, Nahed Hattar, por compartir una viñeta crítica en su página de Facebook que fue considerada ofensiva a la divinidad. Aun así, no hay que ir tan lejos para encontrar humoristas que pasan la noche en el calabozo: en España, dos titiriteros fueron detenidos por una representación en la que presuntamente hacían «apología del terrorismo», cuando en realidad denunciaban la connivencia del poder con el miedo al terrorismo.

En el ámbito de las redes sociales, sería demasiado largo repasar todas las viñetas que han causado reacciones contrarias, respuestas airadas o que han sido prohibidas en redes sociales... Por supuesto, esto también ha ocurrido al contrario: el dibujante Bill Leak publicó en The Australian una viñeta racista, y el dibujante chileno Hervi publicó en el periódico La Tercera un chiste que incitaba al machismo y a la pedofilia que también causó un gran revuelo.

¹¹ Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20171115/432869460401/dificultad-humor-amenazado.html>

Sin embargo no todo lo que conlleva el humor gráfico es malo, en 2015 abrió oficialmente sus puertas Humoristán¹², el primer museo digital dedicado íntegramente al humor gráfico, el cual tiene como objetivo la promoción, exhibición y difusión de todo lo que tenga que ver con el humor gráfico nacional e internacional. Además de la oportunidad de visitar numerosas exposiciones muy interesantes de temas variados, entre otros.

Durante los últimos años observamos que los estudios sobre el humor gráfico han ido en aumento. La combinación de la imagen y la palabra que concede alto valor expresivo a este género y su condición entre arte y periodismo que le convierte en un espacio propicio para la trasmisión de mensajes sociales y políticos ha atraído el interés de los investigadores que se han acercado al humor gráfico desde diferentes puntos de vista.

4.4. TIPOS DE HUMOR

Dentro del mundo del humor gráfico he decidido antes de nombrar los referentes, mencionar los tipos de humor para así guiar mi trabajo hacia los que me sienta más afín y por tanto, aplicar en mi obra. Lo que se considera cómico o que provoca un estado de exaltación derivado en la risa, es una sensación que presenta una amplia gama de matices. Como sensación que se exterioriza mediante mecanismos involuntarios o no, el humor puede presentar una clasificación basada en el contenido de aquello que se dice, se ve, se intuye, se sabe o se oye. Siguiendo esta premisa, dentro de los diversos tipos de humor que existen, hay seis tipos de humor más reconocidos frente al resto:

Humor blanco

Es aquel que consigue despertar las risas y carcajadas sin hacer uso de ningún tipo de chistes fáciles ni de connotaciones negativas de ningún tipo, ya sean racistas, machistas o xenófobas o cualquier otro tipo de burla o ataque contra alguien o algo, con intención de no ofender a nadie¹³.

Humor negro

Es uno de los más conocidos y se utiliza para desdramatizar situaciones desgraciadas. El humorista que recurre a este tipo de humor juega con una aparente insensibilidad, pues se trata de reírse de lo que normalmente causaría lástima, ternura o compasión. Este humor se convierte en uno de los más destacados porque puede ayudarnos a resolver algunos conflictos para digerir la situación y sobreponernos¹⁴.

¹² <http://humoristan.org/es>

¹³ Disponible en: <https://definicion.de/humor/>

¹⁴ Disponibles en: <https://www.domestika.org/es/blog/1910-que-tipos-de-humor-existen-y-como-aplicarlos-en-tus-historietas>



Alberto Montt.
Ejemplo de humor gráfico clásico.

Humor clásico o universal

Este humor intenta ser accesible a todo el mundo por lo que está basado en hechos universales, sin tener en cuenta situaciones geográficas o de actualidad, es decir un humor sin límites ni barreras para ser comprendido y disfrutado y de eficacia permanente. Es el humor que no pasa de moda y perdura en el tiempo. Dos ejemplos muy claros de este tipo de humor son: el humor de naufragos y el de golpes. El primero trata en un escenario neutro del que no se requiere mayor información (una isla) y los inconvenientes que allí sucedan serán siempre más o menos los mismos. El segundo es el humor físico, el que trata la torpeza, las caídas o los accidentes como excusa para hacer reír¹⁴.

Humor político

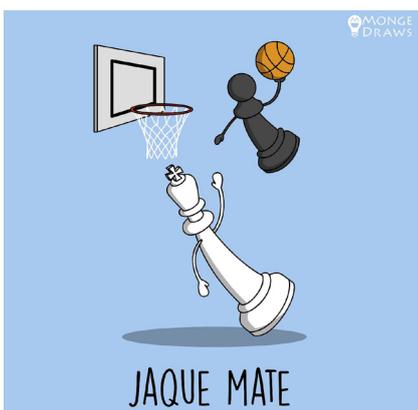
La característica más importante de este tipo de humor es que te obliga a estar muy bien informado, ya que se basa en tratar los acontecimientos ligados al gobierno y a la situación social que vive el pueblo a raíz de sus medidas. Suelen ser partes muy importantes de los diarios porque, generalmente, una viñeta de humor político o social puede decir más que un artículo de opinión o una editorial, pues el dibujante puede atreverse con más profundas sutilezas¹⁴.

Humor de actualidad o contingente

Es fundamental el manejo de la actualidad para elegir el tema, así como la complicidad del lector para no tener que explicar el contexto. Este humor trabaja sobre situaciones del momento que, en la mayoría de los casos, son conocidas de antemano por el público, ya que normalmente está determinado por los medios de difusión. Es efímero por naturaleza y por tanto más o menos improvisado, y por ello no suele ser muy elaborado ni ingenioso. Está en la mano del humorista darle una vuelta a la noticia para que el chiste resulte efectivo¹⁴.

Humor absurdo

Es el que juega con palabras, conceptos, situaciones, hechos o actitudes disparatadas, incoherentes o de algún modo que rompe la lógica, que sorprende y desconcierta con algo que no corresponde al pensamiento o al proceder lógico y normal. Es por tanto, uno de los tipos de humor más difíciles y requiere gran inteligencia¹⁵.



MongeDraws.
Ejemplo de humor gráfico absurdo.

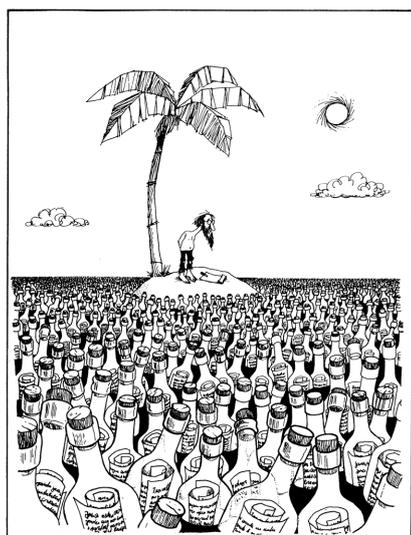
¹⁵ Disponible en: <http://humorsapiens.com/teoria-del-humor/clasificaciones-del-humor>

4.5. REFERENTES

Dentro de la variedad de humoristas gráficos que hay en la actualidad válidos como posibles referentes en el tema a tratar y en concreto, en mi producción artística, he decidido crear una división entre referentes conceptuales y referentes formales para poder explicar cada uno de ellos de la forma más clara y concisa posible.

4.5.1. Referentes conceptuales

Aunque gracias a internet, podemos llegar a casi todo el mundo y a todos los ámbitos que existen, pudiendo así tomar referencias muy dispares, los siguientes referentes construyen el sustento teórico y orientan el proceso de investigación de mi producción que más tarde relataré.



Quino. *Náufrago*.

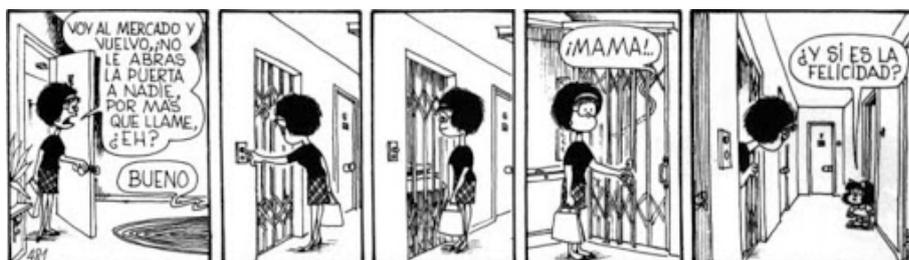
Quino

Joaquín Salvador Lavado Tejón¹⁶ nació el 17 de julio de 1932 en Guaymallén (Argentina). Quino es el acrónimo de su nombre, que el autor escogió para diferenciarse de su tío Joaquín Tejón, con el que descubrió su vocación de dibujante. Empezó a estudiar Bellas Artes en 1945, pero no publicó su primer trabajo de humor gráfico hasta 1954, en Argentina.

La popularidad le llegó con *Mafalda*, personaje cuyo origen se encuentra en unas tiras que preparó para el lanzamiento publicitario de una línea de electrodomésticos. La campaña no llegó a realizarse, pero Quino la utilizó de base para publicar tres tiras en la revista humorística *Leoplán*. En 1964, Quino inició la publicación regular de *Mafalda* en el semanario *Primera Plana* de Buenos Aires, para un año después ser editada diariamente en el periódico *El Mundo*. A partir de ese momento, la popularidad de la tira fue aumentando, hasta convertirse en un icono y un referente mundial, llegando a publicarse en todo tipo de rotativos y soportes internacionales.

En junio de 1973, por decisión del propio Quino, las tiras de *Mafalda* llegaron a su fin. A partir de entonces aparecerán solo en ocasiones puntuales, lo que no ha menguado en absoluto la popularidad de este personaje. Quino siguió dibujando páginas de humor gráfico pero sin un personaje o serie fija.

Con un estilo gráfico nítido y “amable”, Quino repasa en sus trabajos todas las miserias mundanas de una forma misteriosa, utilizando un lenguaje que no conoce fronteras.



Quino. Historieta de la serie *Mafalda*.

¹⁶ Disponible en: <http://humoristan.org/es/autores/quino/>

Flavita Banana

Flavia Álvarez¹⁷ nació el 20 de abril de 1987 en Oviedo, Asturias. Su ascendencia francesa influyó en los cómics que leyó en su infancia, la mayoría creaciones de la escuela francobelga. Le gustaba dibujar desde muy pequeña, y con los años se habituó también a comunicar conceptos o ideas con sus ilustraciones. En el 2014, empezó a colgar sus dibujos en Facebook, donde tuvo un gran éxito.



Flavita Banana. *Ser feminista*, 2018

Flavita Banana. *Educación literaria*, 2016

Su alter ego, Flavita Banana, es una chica que reivindica los cuerpos de mujeres que difieren de los que suelen verse en el mundo de la moda. La historieta sabe desentrañar el humor que hay en las situaciones cotidianas. El agudo retrato de nuestra sociedad y de las relaciones humanas que muestra con sus dibujos en tinta negra y siempre con trazos simples pero expresivos, han hecho que mucha gente se sienta representada en sus viñetas.

Dalmaus

Dalmau Oliveras¹⁸, más conocido como Dalmaus, cuenta historias positivas llenas de mensajes optimistas. En formato viñeta, Dalmau crea tiras cómicas que dan vista a su blog “El lado bueno de las cosas buenas”. Muchas de estas giran en torno al mundo laboral, buscando criticar lo malo que tiene la vida laboral desde el punto de vista del humor.

Pero además de la crítica, la intención del ilustrador es buscar una sonrisa y tratar de encontrar también el lado positivo. “Me gusta ver el lado bueno de la vida. A veces es complicado, pero hay que intentarlo. Creo que el optimismo es el motor para cambiar las cosas. Desde el pesimismo es mucho más difícil cambiar lo que no te gusta”, afirmó el propio Dalmaus.



Dalmaus. 2020

¹⁷ Disponible en: <http://humoristan.org/es/autores/flavita-banana/>

¹⁸ Disponible en: <https://www.yorokobu.es/dalmaus/> (Fecha de nacimiento no disponible)

4.5.2. Referentes formales

Gran parte de la serie de animación de mi infancia, entre ellas, Rugrats o Martin Matin, me han influido en la parte estética de este trabajo, además de otros referentes que nombraré a continuación.

Hergé

El dibujante belga Georges Remi¹⁹, nacido en Bélgica el 22 de mayo de 1907, pasó a la historia como Hergé. No solamente es considerado el padre de Tintín, sino también del cómic en Europa. Este empezó a dibujar sus primeras historietas a los siete años. En 1925, Georges empezó a trabajar para el periódico belga *Le Vingtième Siècle*, publicación en la cual, el 10 de enero de 1929, aparecieron por primera vez Tintín y Milú, su adorable perro. A pesar de que durante la ocupación nazi de Bélgica durante la Segunda Guerra Mundial muchos profesionales abandonaron su oficio, Hergé siguió publicando hasta que su periódico fue cerrado. Tras la muerte de Hergé el 3 de marzo de 1983, Tintín acabó convirtiéndose en un mito moderno.

En cuanto a la estética, destaco sobre todo la línea clara, de enorme influencia posterior y las expresiones sencillas que conforman el rostro de los personajes.



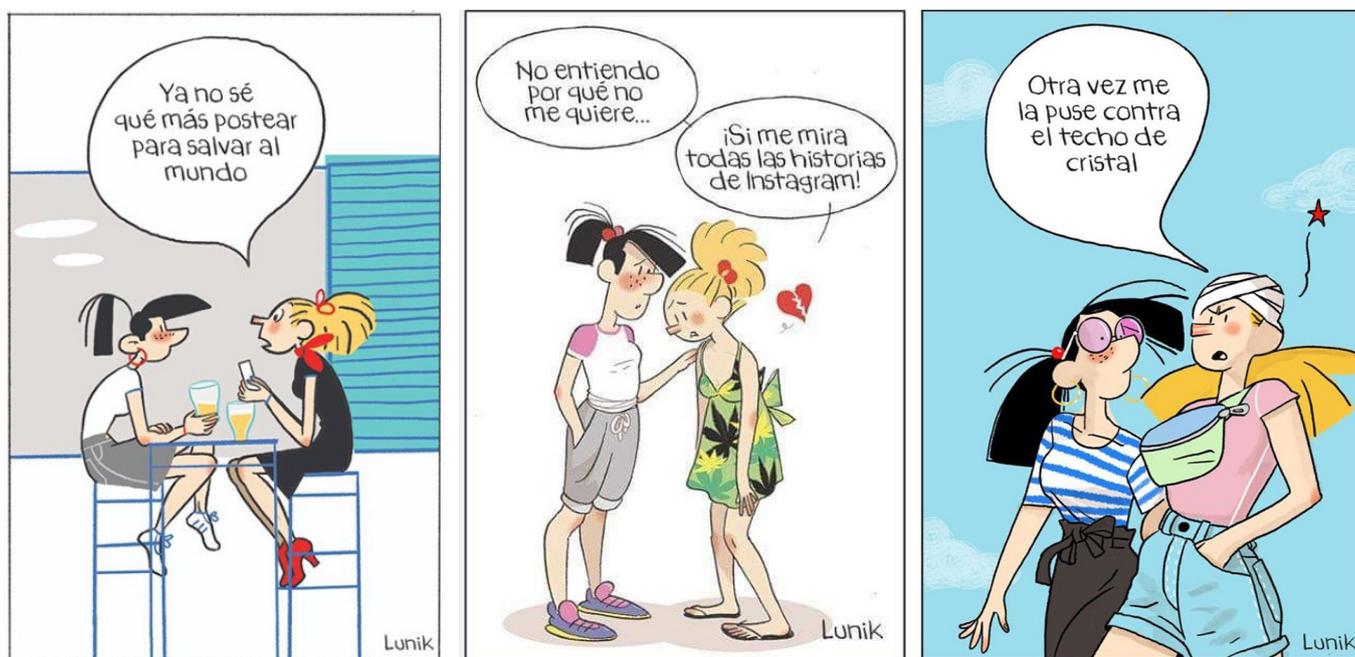
Hergé. *La aventuras de Tintín: El loto azul*, (detalle), 1934

¹⁹ Disponible en: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/herge-dibujante-tintin-y-padre-comic-europeo_14261/2

Alejandra Lunik

Alejandra Lunik²⁰ nació en febrero de 1973, en Santiago de Chile. Es una historietista e ilustradora chilena afincada en Argentina. Empezó como ilustradora infantil, aunque dejó atrás esta etapa en 2007. En 2008 empezó a trabajar en la revista Ohlalá! como ilustradora. Tres años más tarde, en la misma revista nació su personaje estrella, Lola. Lola es una joven que desvela miedos, manías y obstáculos a los que se enfrenta con un humor irónico característico. Diariamente publica una viñeta de humor en el diario "La Nación" de Argentina, llamada "Anda a lavar los platos".

De sus ilustraciones y viñetas me quedo con la gama de colores que emplea en ellas y con la frescura que desprenden sus personajes.



Alejandra Lunik. 2019



72 kilos. 2019

72 kilos

Óscar Alonso²¹ es un publicista bilbaíno detrás de 72 kilos. Con sus sencillos dibujos, a veces irónicos, a veces reflexivos, pero siempre con una enorme fuerza comunicativa ha conseguido triunfar en las redes sociales y tener millones de seguidores.

A destacar, su estética sencilla y los márgenes blancos de las ilustraciones de formato cuadrado, como recurso útil para viñetas diferentes que necesitan ese espacio para enfatizar el concepto que ilustra, además de mantener una estética similar en todas ellas.

²⁰ Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Alejandra_Lunik

²¹ Disponible en: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-07-26/oscar-alonso-72kilos-proyecto-instagram-ilustrador_2145523/ (Fecha de nacimiento no disponible)

5. FASE DE PRODUCCIÓN

Durante este apartado se mostrará el proceso de producción del proyecto y las explicaciones de forma detallada de su elaboración, desde el surgimiento de las ideas hasta los resultados finales y su posterior difusión.

5.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

La producción del proyecto constará de 37 viñetas en forma de humor gráfico que tratarán los problemas sociales, las relaciones humanas y algunos acontecimientos durante el periodo de nueve meses, 37 semanas. Realizaré una ilustración por semana, desde la primera semana de enero hasta la primera semana de septiembre de 2020, en la cual defenderé el presente proyecto; y difundidas en su mayoría a través de redes sociales.

Las imágenes gráficas se encontrarían dentro del humor blanco, del humor de actualidad y del humor absurdo, en su mayoría como tipos de humor gráfico ya desarrollados anteriormente. Además, recogeré la acogida y la aceptación obtenidas por los medios elegidos para su difusión.



Primer dibujo gráfico realizado para el presente proyecto.

5.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

5.2.1. Periodo de documentación y búsqueda de ideas

El humor reúne toda una serie de elementos para dirigirse con impecable precisión al receptor y así lograr su objetivo, por lo que es necesaria una ubicación y una exhibición perfecta de un contexto, además de una definición formal correcta. Si en el mundo del arte se puede aceptar que puedan incluirse mensajes sugeridos, en el humor, por el contrario, todo debería ser evidente o predecible en mayor medida. El humorista por tanto requiere complicidad con el espectador. Para lograr que el lector se sienta identificado con ellos, se deben emplear elementos dentro de la pieza para lograr ese acercamiento. Ambos, deben reflexionar, criticar o divertirse conjuntamente. Una obra mal comunicada no provocará rechazo ni decepción, sino indiferencia.

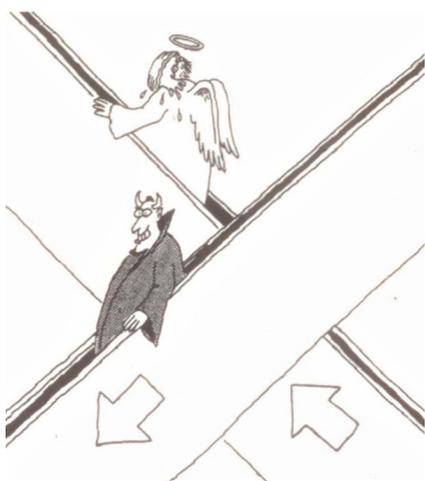
El humor gráfico precisa de la elaboración de una cuidadosa configuración, una relación contextualización + transgresión, es decir, una perfecta comunicación visual del juego forma-concepto.

Todo esto sin olvidar la responsabilidad que existe por parte del humorista de poseer información real sobre lo que se está representando y poder lograr con esto que el espectador disfrute mientras se percató de verdades o puntos de vista que hasta ese momento no le eran conocidas.

La materia prima del humor son estos hallazgos que, mediante un enlace de apariencia formal correcta, conectan ámbitos incorrectamente. Al observar uno a través del otro, la reflexión que poseíamos sobre el primero se trasladará al segundo.

El humor gráfico recurre con frecuencia a los iconogramas por la claridad de su significado, codificado en una cultura. Partiendo de esta claridad, puede elaborar mensajes legibles, alterar parte del significado convencional, etc. Las situaciones a priori familiares facilitan la inmediata ubicación de los elementos conceptuales, lo cual las convierte en idóneas para el humor. Los estereotipos sociales, al regalar inmediatamente una situación sabida de antemano sin necesidad de explicación adicional, realizan una labor de ahorro intelectual. Utilizaré este tipo de "clichés" como modelos para esquematizar las ideas abstractas y poco comprensibles. De este tipo de tópicos vienen, el socorrido recurso como los héroes y villanos, la muerte, etc.

El mayor grado de conocimiento de una imagen por un público, es un factor importante en la selección de conceptos visuales. Es fundamental el conocimiento de la cultura visual de la colectividad a la que se dirige el mensaje. Sin embargo, el catálogo de símbolos visuales reconocidos comúnmente, con un significado asignado²², es mucho más limitado de lo que se podría imaginar, por lo que resultan tener gran demanda y son repetidos por los humoristas gráficos.



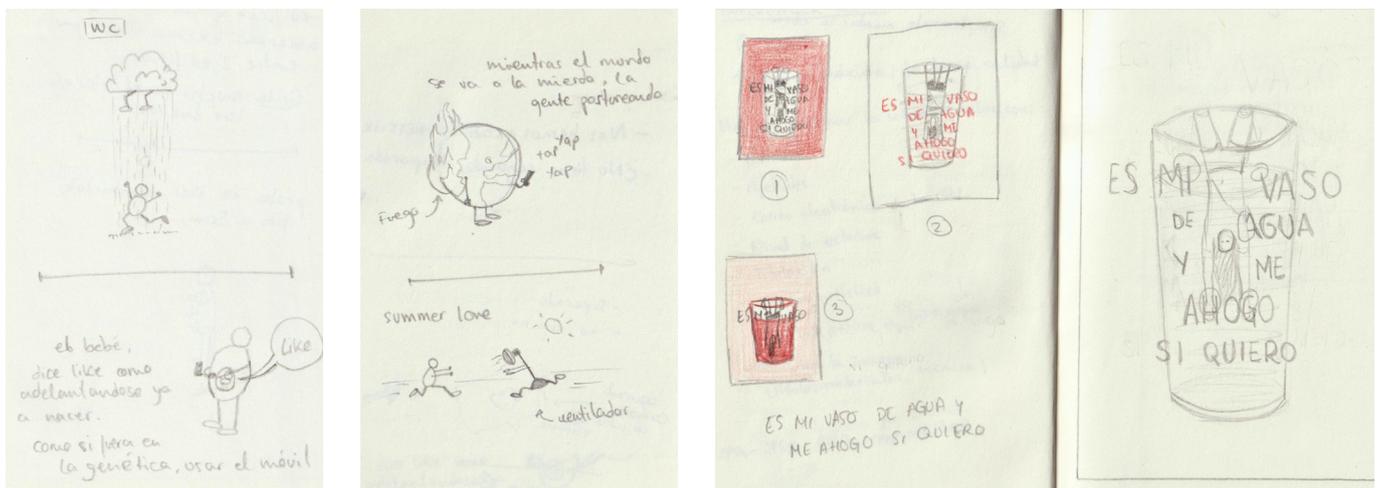
Gary Larson. The Far Side Gallery.

²² Es decir, lo que se le conoce como señales, imagotipos e iconos.

5.2.2. Bocetos y proceso de creación

Teniendo en cuenta que el proyecto lo conforman ilustraciones sencillas, los bocetos son casi inexistentes, ya que generalmente las ideas se desarrollan en el momento. Considero que al analizar o bocetar demasiado una idea se produce lo denominado parálisis por análisis²³, en donde nunca se empieza a implementar o a desarrollar prototipos porque el proyecto se ve inmerso en una permanente fase de análisis previo, algo que en el humor gráfico se amplifica en mayor medida.

Aún así cuando afloraban ideas que no me convencían totalmente o no sabía cómo representarlas gráficamente, pero creía que podían tener potencial, las escribía en una libreta y si lo consideraba necesario añadía un boceto orientativo.



Algunos de los bocetos realizados para el proyecto.

Estas ideas, en su mayoría, partían de conversaciones que escuchaba por la calle o de noticias que leía. Para ello tenía que aprender a escuchar, a ver aquello que no se apreciaba a simple vista. La creación de una viñeta humorística, lleva por tanto intrínseca la reflexión entre forma y concepto, que he mencionado en el anterior punto.

Durante el proceso de este proyecto y debido a la pandemia por coronavirus y el confinamiento que trajo con ella, me vi obligada a buscar referencias sobre todo en las noticias y, aún más importante, me comprometí a fijarme en mi propia experiencia y en la sensación que la situación que nos rodeaba provocaba en mí misma. Esto supuso al comienzo un problema, las situaciones que giran en torno a lo propio, dificultan la comprensión al público que es a quien están dirigidas las imágenes gráficas. Pero teniendo en cuenta, que la pandemia era algo que estábamos viviendo todos por primera vez, las emociones resultaban ser similares entre nosotros.

²³ La "parálisis por análisis" es un concepto que surgió desde la teoría de la decisión, que se ocupa del estudio de cómo eligen las personas unas acciones o comportamientos de entre diferentes posibilidades de acción, dirigiéndoles hacia el mejor resultado personal desde sus preferencias. Disponible en: <https://www.psicoadapta.es/blog/que-es-la-paralisis-por-analisis>

Una vez la idea cobraba forma, las trasladaba al papel. Decidí dibujarlas y rotularlas a mano para registrar mi trazo. Además, para proporcionarle volumen y textura al dibujo añadí trazos de grafito en zonas que consideraba necesarias. Los materiales en los que me apoyé para realizar estos dibujos fueron un rotulador de la marca Pentel Pocket Brush Pen, recargable, de tinta negra opaca y con punta de pincel que permite esas líneas sólidas y moldeables que conforman el dibujo. Y por otro lado, un lápiz de grafito 6B, para añadirle ese “extra” que, en mi opinión, necesitaban.

Posteriormente escaneaba el dibujo con 600 ppp²⁴ de resolución y las colocaba en Adobe Photoshop sobre el formato base que había creado: cuadrado, con márgenes blancos en sus cuatro lados y un borde negro, entre los márgenes, sin relleno de 2 pt²⁵. Cambiaba los niveles para ajustar la tonalidad de la imagen, ya que el escaneado deja la imagen con mayor luminosidad, y así mejorar el equilibrio de color con los niveles de intensidad de las sombras, los medios tonos y las iluminaciones que componen la imagen.



Ejemplo de un dibujo. La primera foto muestra el resultado tras escanear el dibujo. En la segunda foto, muestra el dibujo después de cambiar los niveles de sombras y medios tonos, y sobre el formato elegido.

Para no perder el dibujo, cambiaba el formato de capa de normal a multiplicar, para que así el color que añada más adelante se fusione con el negro del dibujo original. Después añadiría los tonos en base a la paleta de colores que elegí para este proyecto; colocándolos en diferentes capas si lo viera necesario. Y por último, agregaría los textos y/o bocadillos²⁶, según la idea previa y la composición de la imagen.

²⁴ Puntos por pulgada (ppp)

²⁵ Punto (pt). Cada punto equivale a 1/72 pulgada.

²⁶ Los bocadillos los creo con elipses. Una que contendrá el mensaje y las otras dos, para dirigir el mensaje a algo o a alguien. Estos bocadillos conformarían los diálogos de la viñeta.



La primera foto muestra una prueba de color tras cambiar el formato de capa. En la segunda foto, muestra el dibujo una vez acabado, con los tonos finales y, en este caso, el bocadillo y la tipografía añadidas.

5.2.3. Tipografía

Tanto la tipografía como la caligrafía son materias utilizadas habitualmente en el humor. En concreto, en humor gráfico la realización manual de los textos es muy común, al proporcionar una continuidad estética con la imagen dibujada y así armonizar el conjunto final²⁷. La realización y acabado del texto no es un asunto menor, ya que forma parte fundamental de la imagen y por tanto debe dedicársele tanta atención como a cualquier otro elemento. La combinación de texto con imagen gráfica, crea una forma gráfica intermedia, entre la ilustración y la tipografía.

Debido al proyecto que nos acontece, con el tipo de dibujo y la finalidad de este, la tipografía más conveniente era una sencilla y que simulara el trazo al dibujar. En un comienzo, preferí optar por la caligrafía para mantener un mismo trazo con la obra gráfica, pero era muy diferente y algo inestable entre unos dibujos y otros, e incluso en una misma frase, y prefería un acabado lo más “limpio” posible, por lo que para no distraer al espectador del mensaje que contenía el dibujo a causa de unas letras sin orden ni proporción, decidí elegir una tipografía ya existente, disponible en Google Fonts²⁸, y a mi parecer perfecta para el proyecto que estaba llevando a cabo.

²⁷ La caligrafía es el medio manual de expresión textual. Era la clásica artesanía para elaborar textos y que hoy en día vive y compite con la tipografía en diferentes soportes del mundo del diseño. No solo en el humor gráfico, sino en la gráfica editorial, en la publicitaria, en la televisión, en el cartelismo, en Internet, aparece hoy la caligrafía de manera constante, quizá como reacción al cansancio producido por las tipografías estándar dominadoras a finales del siglo XX.

²⁸ <https://fonts.google.com/>

La tipografía elegida fue Just Another Hand. Su creador la define como “Just Another Hand es una fuente de escritura a mano con pincel estrecho, inspirada en la escritura de mis días en la escuela secundaria. Hay una pequeña licencia artística con Just Another Hand en el sentido de que, si bien nunca escribí realmente con un pincel en la escuela secundaria, quería un trazo más limpio para esta interpretación”²⁹.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	()								

Tipografía *Just Another Hand*

El tamaño de fuente que elegí fue de 58 pt para los textos que se encontraban dentro de un bocadillo y que correspondían a un diálogo. Los textos que acompañaban a la imagen como un apoyo para su mejor comprensión en la parte superior o inferior, según el caso, o en los que el texto era la parte más importante del mensaje, y en definitiva, de la composición de la imagen gráfica tienen tamaños de fuentes variables, según el caso.

En cuanto a la alineación, en casi todas las imágenes creadas es centrada; tan solo se exceptúan aquellas que por composición y estética requerían otro tipo de alineación.

²⁹ Disponible en: <https://fonts.google.com/specimen/Just+Another+Hand#about>

5.2.4. Color

Al igual que la tipografía, buscaba unos colores sencillos y variados, acordes a todos los dibujos que realizaría, por lo que consideré que lo más acertado sería crear una paleta de colores propia, para mantener una misma estética y al mismo tiempo agilizarme el trabajo a desarrollar.

Estos son los colores que escogí principalmente, con alguna variación tonal en ciertos casos que lo requerían para mantener la estética del resultado final de la imagen gráfica.



Paleta de colores con su correspondiente código.

5.2.5. Resultados finales

Las siguientes imágenes son las elegidas en resumen para representar las 37 semanas de duración de este proyecto, una imagen por semana, hasta su defensa en septiembre (por orden). Las imágenes del mes de agosto y septiembre, teniendo en cuenta que no soy futuróloga, corresponden a hechos o experiencias anuales, generales o que teniendo en cuenta situaciones precedentes van a suceder con seguridad.

Las siguientes imágenes con una mayor resolución junto con sus explicaciones para mayor comprensión se encuentran en el documento aparte "ANEXOS".



Imágenes 1, 2 y 3, respectivamente.



Imágenes 4, 5 y 6, respectivamente.



Imágenes 7, 8 y 9, respectivamente.



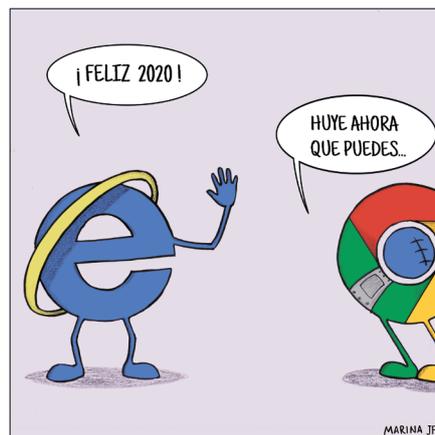
Imágenes 10, 11 y 12, respectivamente.



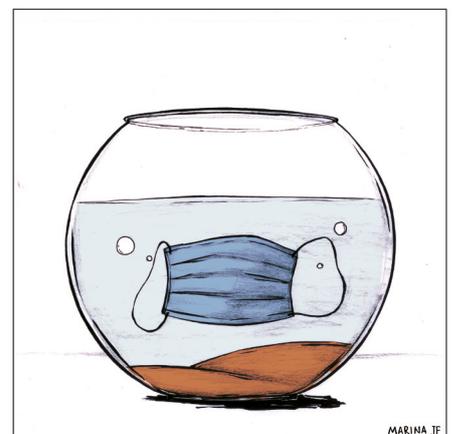
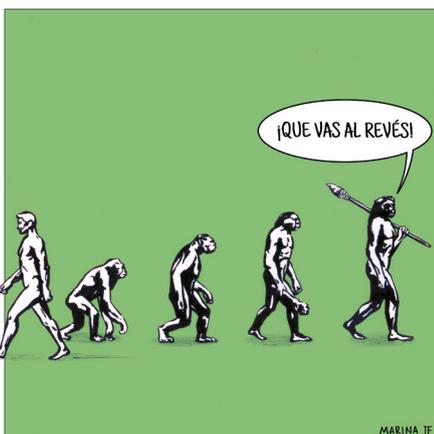
Imágenes 13, 14 y 15, respectivamente.



Imágenes 16, 17 y 18, respectivamente.



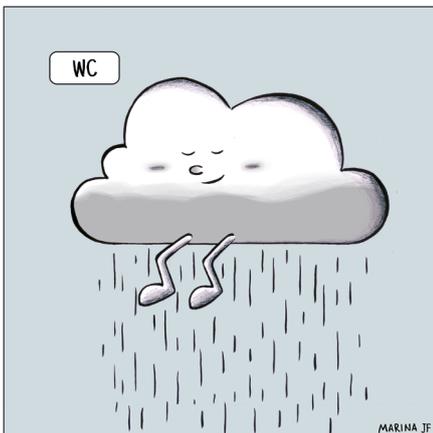
Imágenes 19, 20 y 21, respectivamente.



Imágenes 22, 23 y 24, respectivamente.



Imágenes 25, 26 y 27, respectivamente.



Imágenes 28, 29 y 30, respectivamente.



Imágenes 31, 32 y 33, respectivamente.



Imágenes 34, 35, 36 y 37, respectivamente.

5.3. DIFUSIÓN/COMUNICACIÓN

Sin una comunicación adecuada la finalidad del humor no estaría completa. Teniendo en cuenta las diversas formas de comunicación existentes en la actualidad, me decanté para la difusión de las obras gráficas, por dos formas diferentes, con el objetivo de llegar a un público más amplio.

En un primer lugar, como medio principal me decanté por Instagram. Instagram es una aplicación y red social de origen estadounidense, propiedad de Facebook, cuya función principal es poder compartir fotografías y vídeos con otros usuarios. Se estima que en enero de 2020, Instagram era la sexta red social más utilizada a nivel mundial, con alrededor de 1000 millones de usuarios activos mensuales³⁰. Teniendo en cuenta la repercusión que tiene esta red social, y que estaba hecha para compartir imágenes, determiné que era la mejor opción para compartir mi obra gráfica.

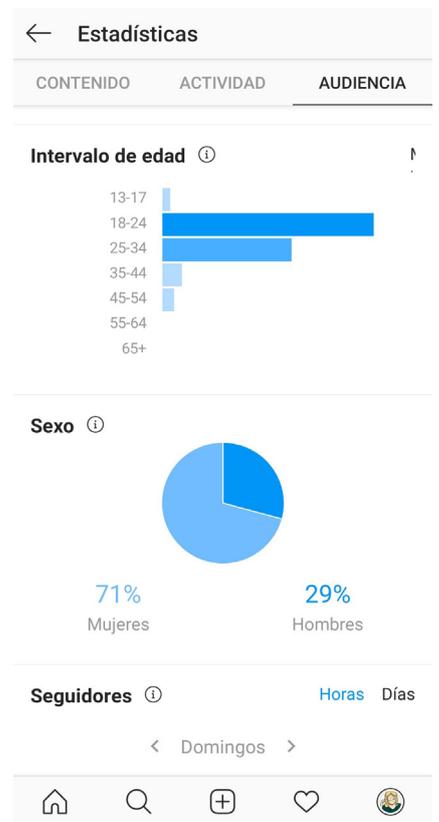
³⁰ Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram>



Imagen de inicio de @marinajf

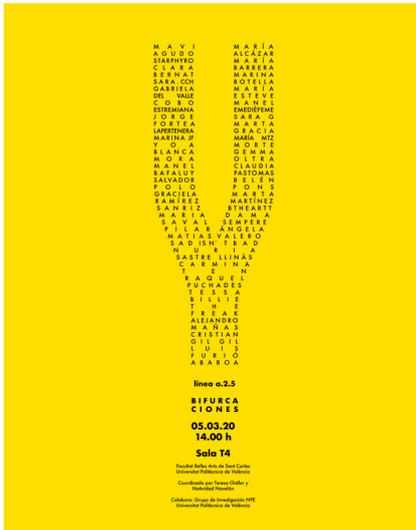
Para ello, creé una cuenta, con @marinajf como nombre de usuario y comencé a compartir mi obra³¹.

Instagram tiene una función para empresas que permite ver las estadísticas de tu cuenta, entre ellas el alcance que tienen tus publicaciones y el tipo de público que te sigue. Desde la cuenta, he recogido a día de hoy, 20 de julio de 2020, cuáles son las imágenes que más “me gusta” han tenido, las más compartidas y el tipo de seguidores que siguen la cuenta.



Imágenes extraídas desde la cuenta @marinajf, a través de la aplicación móvil de Instagram. La primera foto muestra las imágenes con mayor cantidad de “me gusta”; la segunda, las más compartidas, y la tercera el rango de edad de los seguidores y el porcentaje de género.

³¹ Disponible en: <https://www.instagram.com/marinajf/?hl=es>



Cartel exposición *Línea a.2.5. BIFURCACIONES*, realizada el 8 de marzo de 2020.



Cartel exposición *VIRTUART*, inaugurada el 11 de junio de 2020.

Reparando en que el público al que va dirigido lo componían en su mayoría gente con un intervalo de edad joven, decidí en segundo lugar, buscar otro medio de difusión para llegar a gente con mayor edad. En este caso, dos exposiciones colectivas públicas.

La primera de ellas, “Línea a.2.5. BIFURCACIONES”, que tuvo lugar el día 8 de marzo de 2020, fue coordinada por dos profesoras de la facultad de Belles Arts de la Universitat Politècnica de València y expuesta en la misma facultad en la sala T4.

Allí expuse 2 obras, que corresponden a las imágenes nº3 y nº15, del apartado 5.2.5. Resultados finales³².

La segunda exposición colectiva en la que participé como difusión a una de mis obras fue “VIRTUART”, una exposición virtual organizada por la Fundación Brito. La Fundación Brito es una entidad sin ánimo de lucro que tiene por misión la cooperación internacional entre Europa y los países Iberoamericanos que promuevan el desarrollo cultural, artístico, deportivo, turístico, científico y social en ambos continentes, estimulando y defendiendo los derechos y aspiraciones legítimas de los ciudadanos en todo cuanto suponga una idea de progreso, bienestar y justicia social³³.

Esta exposición estaba pensada para hacerla en físico como la anterior, pero debido a la pandemia por coronavirus, hubo que adaptarla y se optó por hacer la exposición de manera virtual. Fue inaugurada el 11 de junio de 2020 y estuvo comisariada por la directora de la Fundación Brito, Luciana Brito. Esta exposición virtual está disponible en la página web de la fundación³⁴.

Allí expuse una obra, que corresponde a la imagen nº23, del apartado 5.2.5. Resultados finales³⁵.

³² Disponible en este mismo documento, páginas 28-29.

³³ Disponible en: <https://www.fundacionbrito.org/la-fundacion>

³⁴ Disponible en: <https://www.virtuart.fundacionbrito.org/>

³⁵ Disponible en este mismo documento, página 30.

6. CONCLUSIONES

Como resumen de este proyecto, conociendo de antemano la extensión que abarca el concepto de humor y la dificultad de ejecución que conlleva, creo que puedo sentirme satisfecha con el trabajo realizado. Soy consciente de que en algunas de las imágenes gráficas creadas, el grado de cumplimiento de los objetivos no ha sido completo, tal vez por la situación en la que nos encontrábamos en estos meses previos y que aún perdura, la cual provocó una saturación de información proveniente de todos los ámbitos posibles, que supongo que resultaba difícil de asimilar y adaptarse.

Otra debilidad que surgió a lo largo de la fase de producción, resultó que al no tener un “estilo” definido de dibujo, las imágenes creadas en los primeros meses variaban mucho de las últimas, en las que ya se notaba más soltura al dibujar y expresiones mejor definidas y en definitiva, una mayor comprensión del mensaje por parte del receptor. Por lo que para no perder la unidad de todas las imágenes creadas, rehíce algunos de los primeros dibujos.

Como fortalezas, destacaría la motivación con la que comencé este proyecto y que a día de hoy, no ha menguado. Estudiar en profundidad el humor, y en concreto, el humor gráfico, me ha ayudado mucho a reflexionar sobre ciertos aspectos que había pasado por alto. Tengo claro que seguiré estudiando sobre el tema y creando más imágenes de humor gráfico. Creo que aún me quedan otros puntos de vista del humor que no he descubierto y espero poder seguir aportando a mi manera mi granito de arena a esta sociedad.

7. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS

ÁLVAREZ JUNCO, M. *El humor gráfico y su mecanismo transgresor*. Madrid: Antonio Machado, 2016.

BERGER, P. *Risa redentora*. Barcelona: Kairós, 1997.

BERGSON, H. *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Madrid: Austral, 1973.

FREUD, S. *El chiste y su relación con lo inconsciente*. Madrid: Alianza, 1969.

SADOUL, N. *Conversaciones con Hergé*. Barcelona: Juventud, 1986

ARTÍCULOS

ÁLVAREZ JUNCO, M. *La caricatura antes de la caricatura: Una arqueología del humor gráfico desde la prehistoria*, en la revista *Versión*. Nº 35. México: UAM, 2015. [consulta: 2020-06-12]. Disponible en: <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/600>

CASADO, I. *El humor desde las ciencias sociales. El humor como herramienta resistencia en movimientos sociales; El caso del 15M*, en la revista *Periferia*. Vol.22, Nº 1. Madrid: UCM, 2017. [consulta: 2020-06-15] Disponible en: <https://revistes.uab.cat/periferia/article/view/v22-n1-casado>

PEÑAMARÍN, C. *El humor gráfico y la metáfora polémica*, en la revista *La Balsa de la Medusa*. Nº 38-39, 1996. [consulta: 2020-06-16] Disponible en: <https://prensahistorica.mcu.es/es/consulta/registro.do?id=1027015>

PÁGINAS WEB

DEFINICIÓN.DE. *Definición de Humor*. [Consulta: 2020-04-18]. Disponible en: <https://definicion.de/humor/>

DOMESTIKA. *¿Qué tipos de humor existen y cómo aplicarlos en tus historietas?*. [Consulta: 2020-05-04]. Disponible en: <https://www.domestika.org/es/blog/1910-que-tipos-de-humor-existen-y-como-aplicarlos-en-tus-historietas>

EL CONFIDENCIAL. *El éxito del dibujante bilbaíno 72kilos: de una apuesta para perder peso a petarlo en la red*. [Consulta: 2020-06-29]. Disponible en: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2019-07-26/oscar-alonso-72kilos-proyecto-instagram-ilustrador_2145523/

EL PAÍS. *Agredida la directora de 'El Jueves' tras una portada contra los neonazis*. [Consulta: 2020-06-25]. Disponible en: https://elpais.com/ccaa/2016/05/11/catalunya/1462983290_511258.html

EL PAÍS. *Los grafistas se incorporan a la Asociación de Artistas Plásticos*. [Consulta: 2020-07-12]. Disponible en: https://elpais.com/diario/1977/02/20/sociedad/225241204_850215.html

FUNDACIÓN BRITO. [Consulta: 2020-07-20]. Disponible en: <https://www.fundacionbrito.org/la-fundacion>

GOOGLE FONTS. *Just Another Hand*. [Consulta: 2020-04-18]. Disponible en: <https://fonts.google.com/specimen/Just+Another+Hand#about>

HISTORIA. NATIONAL GEOGRAPHIC. *Hergé, el dibujante de Tintín y padre del cómic europeo*. [Consulta: 2020-06-30]. Disponible en: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/herge-dibujante-tintin-y-padre-comic-europeo_14261/2#slide-1

HUMOR SAPIENS. *Clasificaciones del humor*. [Consulta: 2020-06-17]. Disponible en: <http://humorsapiens.com/teoria-del-humor/clasificaciones-del-humor>

HUMOR SAPIENS. *¿Qué es el humor gráfico?*. [Consulta: 2020-06-17]. Disponible en: <http://humorsapiens.com/que-es-el-humor-grafico>

HUMORISTÁN. [Consulta: 2020-05-22]. Disponible en: <http://humoristan.org/es>

INSTAGRAM. *Marinajf*. [Consulta: 2020-07-20]. Disponible en: <https://www.instagram.com/marinajf/?hl=es>

LA VANGUARDIA. *#HumorAmenazado*. [Consulta: 2020-06-25]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20171115/432869460401/dificultad-humor-amenazado.html>

LIFEDER. *Los 10 Tipos de Humor Principales y sus Características*. [Consulta: 2020-06-27]. Disponible en: https://www.lifeder.com/tipos-de-humor/#Humor_satirico

MONOGRÁFICA. *El diseño del humor gráfico*. [Consulta: 2020-06-16]. Disponible en: <http://www.monografica.org/Proyectos/4838#:~:text=El%20objetivo%20del%20humor%20es%2C%20en%20definitiva%2C%20la%20convergencia%20entre,m%C3%A1s%20puro%2C%20riguroso%20y%20radical>

PSICOADAPTA. *¿Qué es la parálisis por análisis?* [Consulta: 2020-07-02]. Disponible en: <https://www.psicoadapta.es/blog/que-es-la-paralisis-por-analisis/>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. [Consulta: 2020-04-05]. Disponible en: <https://www.rae.es/>

VIRTUART. [Consulta: 2020-06-12]. Disponible en: <https://www.virtuart.fundacionbrito.org/>

WIKIPEDIA. *Alejandra Lunik*. [Consulta: 2020-06-28]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Alejandra_Lunik

WIKIPEDIA. *Humor*. [Consulta: 2020-04-18]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Humor>

WIKIPEDIA. *Humor gráfico*. [Consulta: 2020-04-18]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Humor_gr%C3%A1fico

WIKIPEDIA. *Instagram*. [Consulta: 2020-04-18]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram>

YOROKOBU. *Si estás harto de tu trabajo, mándalo 'A tomar por curro'*. [Consulta: 2020-06-29]. Disponible en: <https://www.yorokobu.es/dalmaus/>