

TFG

LA JAULA DE LOS MONOS. PROYECTO DE ADAPTACIÓN DE UNA NOVELA A NOVELA GRÁFICA

Presentado por Jorge Monfort Garcia-Vivó
Tutora: Sara Álvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado consiste en la adaptación a novela gráfica del primer capítulo de la novela negra *La jaula de los monos* (Victor Gischler, 2001).

El objetivo principal de este proyecto es crear una novela gráfica y generar material para el portafolio profesional personal. Además, incluye otros objetivos específicos como desarrollar las habilidades y conocimientos necesarios para crear una correcta narrativa visual partiendo de un texto preexistente y perteneciente al género negro.

La metodología de trabajo seguirá las fases de producción propias del cómic como son: el estudio de referentes, la creación del guión literario así como el guión gráfico o storyboard, el diseño de personajes, el planteamiento gráfico de la historia, así como el arte final.

Palabras clave: cómic, narrativa, novela gráfica, adaptación, género negro

ABSTRACT

This Final Grade Project consists of adapting the first chapter of *Gun monkeys* (Victor Gischler, 2001) noir novel to a graphic novel.

The main objective of this project is to create a graphic novel and generate material for the personal professional portfolio. It also includes other specific objectives such as developing the necessary knowledge and abilities to create a proper visual narrative based on a pre-existing text belonging to the noir genre.

The work methodology will follow the main comic production stages like referents' study, script and storyboard's creation, character design, graphic style of the story as well as the final art.

Key words: comic, narrative, graphic novel, adaptataion, noir gender

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer sobretodo a mis padres y mis hermanos, por aguantarme estos duros meses en casa.

A Joan por ser siempre una inspiración y una motivación para continuar trabajando.

También agradecer a mi tutora Sara Álvarez Sarrat por su paciencia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. METODOLOGÍA.....	8
4. REFERENTES.....	10
4.1 Referentes de recursos narrativos.....	10
4.1.1. <i>Will Eisner</i>	10
4.1.2. <i>Scott McCloud</i>	11
4.2. Referentes temáticos.....	12
4.2.1. <i>100 balas</i>	12
4.2.2. <i>Los Soprano</i>	13
4.3. Referentes estilísticos.....	14
4.3.1. <i>Torpedo</i>	14
4.3.2. <i>Una historia de violencia</i>	15
5. PROYECTO: LA JAULA DE LOS MONOS.....	17
5.1. Sinopsis completa <i>La jaula de los monos</i>.....	17
5.2. Resumen del primer capítulo.....	17
5.3. Preproducción.....	18
5.3.1. Diseño de personajes.....	18
5.3.1.1. <i>Charlie Swift</i>	18
5.3.1.2. <i>Sánchez</i>	19
5.3.1.3. <i>Marcie</i>	21
5.3.1.4. <i>Lineup</i>	22
5.3.2. Diseño de entornos.....	22
5.3.3. Guion literario y organización de las páginas.....	26
5.3.4. Storyboard/Bocetado de las páginas.....	27
5.4. Producción.....	28
5.4.1. Páginas a lápiz.....	29
5.4.2. Páginas a tinta.....	30
5.5. Arte final.....	31
5.6. Propuesta de portada.....	33
6. CONCLUSIONES.....	34
7. BIBLIOGRAFÍA.....	35
8. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	37

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge el proceso de adaptación del primer capítulo de la novela *La jaula de los monos* a un formato novela gráfica/cómic. Está previsto que el resultado final conste de aproximadamente de 15-20 páginas. Para ello se procederá a la escritura del guion literario, la planificación de las páginas, el diseño de los personajes, el diseño de los entornos, la realización de un storyboard, así como el acabado final de algunas páginas, con la intención de terminar el capítulo completo en un futuro. Todo esto acompañado por un estudio de referentes en recursos narrativos utilizados en los cómics, de referentes temáticos y de estilo con el objetivo de desarrollar un estilo propio y común para toda la obra y para mis futuros proyectos y desarrollar mis habilidades como dibujante para así crear contenido de calidad para el portfolio de arte personal.

La decisión de realizar un cómic para mi Trabajo Final de Grado surgió cuando estaba cursando la asignatura de Narrativa Secuencial: Cómic, optativa del tercer curso del Grado en Bellas Artes. Fue en esta asignatura donde empecé con esta adaptación de *La jaula de los monos*. Cuando acabé la asignatura contaba con un total de catorce páginas de la historia planteadas y con el acabado final, más la portada. Sin embargo, esas catorce páginas no contenían la totalidad de la historia del primer capítulo de la novela, el cual era mi intención completar gráficamente, pero que me fue imposible condensar en esa cantidad de páginas.

Esta primera toma de contacto con la historia y mi ejecución gráfica me dejaron con un sabor agridulce y me propuse replantearla desde cero y mejorarla partiendo de un estudio más exhaustivo tanto de los referentes sobre narrativa en el cómic como de los referentes temáticos y estilísticos. También quise desarrollar un guion literario que me permitiera organizar mejor el desarrollo de las páginas, así como ordenar la historia completa del primer capítulo de la novela, cosa que no había hecho anteriormente. Los personajes también han sido replanteados respecto a la primera adaptación.

He sido lector de tebeos y cómics desde muy joven: *Tintín*, *Astérix* y *Obélix*.... El manga también ha formado parte de mi producto gráfico de consumo habitual, sobretodo durante mi adolescencia. Series como *Naruto* o *Bleach* han dejado una importante huella en mí. Actualmente tiendo a leer un tipo de novela gráfica/cómic enfocado a un público más adulto, con tramas más complejas y oscuras. Siempre me he sentido atraído hacia un tipo de dibujo figurativo y que al mismo tiempo contara una historia, de ahí que el estudio del cómic forme parte de mis intereses artísticos en gran medida

y que decidiera en última instancia desarrollar mi proyecto en este ámbito.

La jaula de los monos es una novela negra escrita por Victor Gischler en 2001, nominada al premio Edgar a mejor ópera prima policiaca. La historia se desarrolla principalmente en Orlando, Florida. Charlie, el protagonista y narrador en la novela, es la mano derecha de Stan, el jefe del hampa de Orlando. Charlie es su brazo ejecutor. El propio Charlie se refiere a sí mismo y a sus compañeros matones en la novela como “[...]los tipos de las pistolas, las navajas, las nudilleras. Los de las voces ásperas y las sombras alargadas.[...]” (pág.30). Stan está metido en temas como loterías, guardaespaldas, compra-venta de artículos robados y apuestas. Stan también alquila los servicios de Charlie y de los demás hombres a su cargo a quién pudiera necesitarlos. El objetivo de Charlie es obedecer a rajatabla las órdenes de Stan y realizar sus encargos de manera eficaz y profesional, para así ganar jugosas cantidades de dinero. **La jaula de los monos** es el nombre con el que Stan llama al local de O’Malley, un bar de Orlando cuya trastienda sirve como “base” y punto de reunión y trabajo del grupo de hombres a sus órdenes. La historia se desarrolla tras una pequeña introducción cuando Stan encarga a Charlie el robo de un maletín que contiene ciertos documentos con información comprometida acerca de las cuentas de Tio Johnson, un capo del hampa de Miami. Todo esto genera una serie de acontecimientos tras los que Charlie deberá luchar arduamente por proteger los documentos y, sobretodo, por sobrevivir.

En esta historia se verán involucrados personajes del hampa con dudosos códigos morales, matones a sueldo, así como agentes del FBI y diferentes cargos policiales. Como no podía faltar también tenemos la figura de Marcie, una mujer fuerte que nuestro protagonista conoce al comienzo de la historia y que luchará junto a Charlie por sobrevivir en este peligroso y sórdido mundo. La familia de Charlie también tiene lugar en la trama, dotando de cierta humanidad al personaje, quién se podría decir, al fin y al cabo, que es malo, por su profesión, pero no tan malo.

El primer capítulo de *La jaula de los monos* sirve como introducción al personaje de Charlie, así como introduce también a Marcie y en menor medida a Stan. Sánchez, “El Cuchilla”, es otro matón a las órdenes de Stan y es un personaje que tiene gran importancia en este primer capítulo pero que pasará a la historia rápidamente.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es adaptar el primer capítulo de una novela negra a un formato de cómic, para posteriormente continuar la producción con una serie dividida en varios números. Otro de los objetivos principales es el de generar material de calidad para añadir a mi portfolio profesional.

Para la obtención de este objetivo principal se marcarán diferentes objetivos específicos, como realizar un guion literario para cómic del texto de la novela, caracterizar a los personajes partiendo de las descripciones físicas y rasgos psicológicos de cada uno de ellos presentes en la novela, representar fielmente diferentes entornos donde transcurren las acciones en la historia así como utilizar correctamente los diferentes recursos narrativos utilizados en el cómic según el momento lo requiera. Otro de los objetivos es el de obtener una organización y una metodología de trabajo correctas que sirvan como punto de partida para continuar con el proyecto en el futuro.

3. METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología, en primer lugar se realizó un estudio de diversos referentes atendiendo a cuestiones como: recursos narrativos en el cómic o la novela gráfica, temática y estilo. Estos referentes provienen de libros sobre teoría acerca del arte secuencial - definido por Will Eisner como “la forma de arte de la utilización de una sucesión de imágenes desplegadas en secuencia para transmitir una información”- y narrativa secuencial así como de otras novelas gráficas y alguna serie de televisión.

Posteriormente, tras el estudio de los referentes, comenzamos con la etapa de **preproducción** de la obra. En este apartado englobaríamos el diseño de los personajes, el diseño de los entornos, la creación de un guion literario y un storyboard del capítulo.

Se realizó un estudio de los personajes, definiendo sus características tanto físicas como psicológicas atendiendo a las características que se definen de ellos en la novela, así como lo que se puede extraer mediante su comportamiento y sus actos. A raíz de este estudio se realizaron los bocetos de estos personajes, incluyendo el vestuario y expresiones faciales y corporales que los pudieran definir o caracterizar.

Por lo que respecta a los entornos o localizaciones de las diferentes escenas, puesto que la historia transcurre en lugares existentes, también se realizó un estudio de éstos y de las zonas que pudieran ser interesantes para la historia (parques, plazas, edificios, carreteras, etc.) mediante fotos e imágenes. Algunos de ellos estarán representados fielmente de la realidad y otros basándose en ella.

Paralelamente al diseño tanto de los personajes como de las localizaciones, se llevó a cabo el diseño de un guion literario del primer capítulo de la novela, empezando por esquematizar los diferentes momentos o acciones que en ella ocurren para decidir cuáles incluir en la historia y cuáles dejar fuera¹. Tras esta elección de momentos se procedió a la escritura del guion literario del cómic: descripción y organización página a página del contenido gráfico de las mismas, atendiendo al número de viñetas y las imágenes o momentos que éstas iban a representar. También atendiendo a la colocación y el contenido de los diálogos y textos que se pensaba incluir.

Mientras se realizaba este guion se fue generando asimismo un boceto

¹ McCloud, S. (2018). *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (5.a ed.). Astiberri.

o storyboard del capítulo completo, tratando de ceñirse lo máximo posible a lo descrito en el guion y definiendo en cierta medida la estructura interna de las páginas, así como su contenido gráfico.

Una vez hecho esto se procedió a entrar en la fase de **producción** de la obra: se empezó a desarrollar el contenido de las páginas definitivo, primero a lápiz y posteriormente añadiendo la tinta y realizando la maquetación de los diálogos y textos. Por último, el resultado definitivo o **arte final** de las páginas se desarrolla intentando conseguir un estilo característico y común entre ellas y para toda la obra en un futuro.

4. REFERENTES

4.1. RECURSOS NARRATIVOS

4.1.1. Will Eisner

Will Eisner (2002) dice en su libro *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo* que “los cómics se sirven de dos importantes instrumentos de comunicación: la palabra y la imagen”. Así pues, históricamente, “los artistas que trabajaban en historias dibujadas trataban de crear una estructura, un lenguaje coherente que les sirviera de vehículo para expresar una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas” (Eisner, 2002: 15). De este proceso de creación y de la evolución de la narración visual surgiría la idea general de cómic que tenemos hoy en día.

Eisner es una referencia fundamental en este trabajo, especialmente cuando describe cómo en el momento de desarrollar mediante dibujos una historia que implique cierta profundidad emocional, la representación del trazo y el estilo empleado se combinan para conseguir los ingredientes emocionales apropiados¹ para dicha historia. No será lo mismo utilizar una línea clara y limpia, que pueda transmitir mayor calma o sosiego, que otra más sucia o rota, que transmita mayor tensión o violencia. Dependiendo del tipo de historia que queramos contar utilizaremos un estilo de dibujo u otro, atendiendo, como dice Eisner, a los ingredientes emocionales necesarios para transmitir esas emociones al lector.

En la narrativa secuencial encontramos otro factor muy importante para desarrollar de manera correcta una historia: el ritmo. Así como en el “mundo real” tenemos relojes para medir el tiempo de una manera visual, en el arte de los cómics encontramos cómo este tiempo viene definido y estructurado en mayor medida por las viñetas. Éstas son las que contienen las acciones y las que nos darán a entender implícitamente la duración de las mismas. Eisner explica también cómo las viñetas con marco separan las escenas y actúan como signos de puntuación. Es por esto que las viñetas sin marco producen un efecto contrario, alargando el tiempo, puesto que ahora no está comprimido en un marco visible que constriñe la acción. Los bocadillos, que contienen la representación del habla y del sonido, también son útiles en la descripción del tiempo².

Las viñetas, por tanto, son los contenedores de las acciones y de los diferentes momentos de la historia. La viñeta tradicional rectangular de líneas rectas se usa normalmente para representar acciones que suceden en el presente de la historia y mantienen alejado al lector, mientras que otras

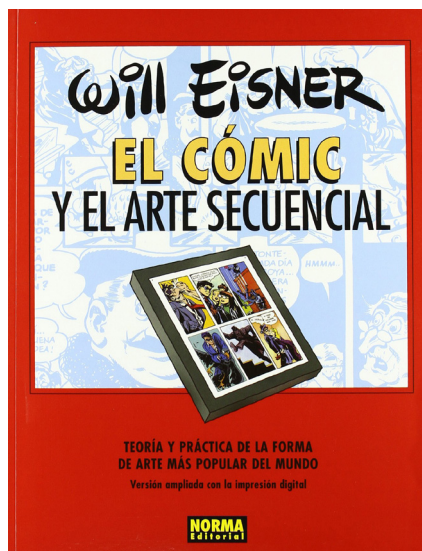


Fig. 1 EISNER, W. Portada de *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo: versión ampliada con la impresión digital*.

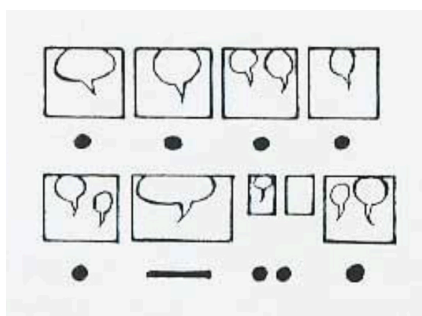


Fig. 2 EISNER, W. Ejemplo de la medida del tiempo dependiendo de la cantidad y característica de las viñetas.

1 Eisner, W. (2002). *El Cómic y el arte secuencial*. Norma.

2 Eisner, W. (2002). *El Cómic y el arte secuencial*. Norma.

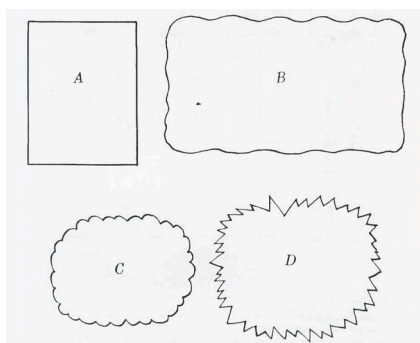


Fig. 3 EISNER, W. Ejemplo de diferentes tipos de viñetas.

viñetas con formas más irregulares, formadas por ejemplo por líneas onduladas, con forma de nube o con picos en zig-zag, representan otras realidades como pueden ser un tiempo pasado, un pensamiento o recuerdo o una emoción visceral respectivamente. Ésto nos viene a decir que el significado del recuadro de la viñeta sirve también para transmitir sensaciones y emociones, formando así parte de la imagen y de la narrativa. En resumen, Eisner (2002) nos habla del significado de los distintos tipos de marcos, atendiendo al “lenguaje” de los recuadros y lo que pueden expresar por sí mismos³.

4.1.2. Scott McCloud

Scott McCloud hace una apreciación acerca de la iconicidad de los personajes, haciendo hincapié en el hecho de que una representación de un personaje que sea una caricatura (más icónico) de la realidad hará que el lector se sienta más identificado con éste, que se meta en su piel como si fuera él mismo. Por otro lado resalta que las representaciones más realistas hacen que el lector vea a este personaje como “otra persona”. Los fondos, al ser impersonales y no tener que identificarse el lector con ellos, tienden, generalmente, a ser más realistas y detallados. Pese a que caricaturizar a los personajes puede hacerlos más reconocibles y que el lector se identifique en mayor medida con ellos, se decidió no iconizar demasiado a los personajes para esta adaptación de *La jaula de los monos*, como sucede en los cómics japoneses con su estilo de “máscara”. Ya que la historia contenía violencia y crudeza visual, el estilo cartoon quedó descartado desde un principio.



Fig. 4 MCCLOUD, S. *Entender el cómic: el arte invisible*.

Al tener que adaptar una historia que ya existía en forma de novela, el libro *Entender el cómic* (McCloud, 2019, 6.a ed.) supuso una importante referencia. McCloud trata en este libro el tema de la sustracción y la adición de información: “El equilibrio entre lo demasiado y lo demasiado poco es crucial para todo creador del mundo del cómic” (S. McCloud, 1993: 85). Este equilibrio es esencial para que se entienda la historia en su conjunto, sin perder la coherencia, así como entre viñetas, para que el lector pueda distinguir lo que sucede entre ellas (las “calles”), a partir de su experiencia previa.

McCloud también nos habla sobre cómo añadir contraste, dinamismo, excitación gráfica o sensación de urgencia a una viñeta, dotando de intensidad a la historia con la intención de atraer y/o excitar a los lectores. Siempre es recomendable mantener un equilibrio entre la claridad y la intensidad, puesto que el abuso de las técnicas o elementos que nos recomienda puede llevar a una sobrecarga de intensidad, que haría que ésta acabara bajando, puesto



Fig. 5 McCloud, S. *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*.

que si la intensidad siempre es alta no encontramos contrastes dramáticos en la historia. Algunos de estos efectos dramáticos pueden ser: las perspectivas exageradas, los cambios drásticos de tamaño y forma de los marcos de las viñetas, la utilización de poses y expresiones exageradas, traspasar la cuarta pared o el uso de diagonales o sujetos inclinados⁴.

Para McCloud, el balance es la clave: “Los verdaderos efectos dinámicos se crean en la variación entre viñetas” (McCloud, 2006: 49), por lo que aplicaremos algunas de estas técnicas en los momentos adecuados de la historia, atendiendo a aquellos que sean más importantes o que lo “necesiten”.

4.2. TEMA

4.2.1. 100 BALAS

100 balas se trata de una novela gráfica escrita por Brian Azzarello y dibujada por Eduardo Risso, entre 1999 y 2009. Dave Johnson era el artista encargado de ilustrar las portadas y Patricia Mulvihill del color. La serie cuenta con cien números redondos, hecho que no es casualidad, pues desde el principio estaba pensado para que así fuera, jugando con el nombre de la obra. Cien números para cien balas. La publicación cuenta con seis premios Eisner, de gran prestigio en el mundo de los cómics y la novela gráfica, entre los que encontramos el de mejor serie regular (2002 y 2004), el de mejor dibujante/entintador, para Eduardo Risso, y el de mejor portadista para Dave Johnson, entre otros.

La historia es una mezcla entre lo más oscuro de la novela negra, el thriller policíaco y las *cejas levantadas* en gesto de sorpresa, al más puro estilo *Lost*⁵. Conocemos al comienzo de la historia al agente Graves, un hombre de edad avanzada que lleva traje y corbata y que va otorgando a gente supuestamente aleatoria un maletín que contiene una pistola y cien balas irrastreables, información confidencial y pruebas acerca de personas que llevaron la miseria, la muerte, la depresión o la pérdida a la vida de las personas que reciben el maletín. Todo esto acompañado de la promesa de impunidad total en el caso de que se decida actuar utilizando esta pistola y estas balas.

Los primeros capítulos giran en torno a la venganza, la moralidad, la violencia y la muerte, pero, poco a poco, los autores nos van introduciendo en un mundo donde no todo es lo que parece y donde lo que parecía una en-

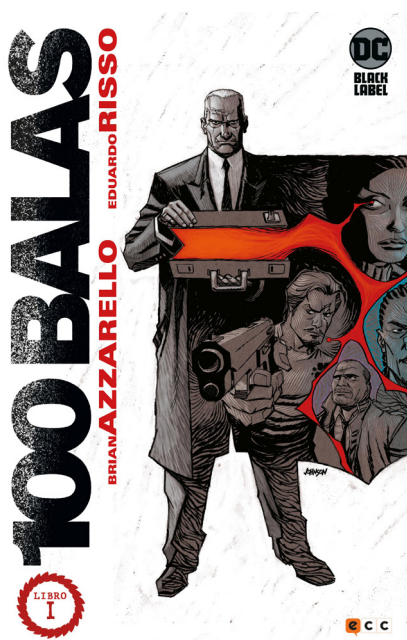


Fig. 6 AZZARELLO, B.; RISSO, E.; JOHNSON, D. Portada del primer volumen de *100 Balas*.

4 McCloud, S. (2018). *Hacer cómics* (5.a ed.). Astiberri.

5 Rebato, C. (2015). <https://es.gizmodo.com/100-balas-es-la-obra-maestra-por-la-que-ahora-leo-comic-1695214678>

trega aleatoria de maletines y simple venganza, acaba formando parte de un entramado de influencias, chantajes y control del poder mundial.

Esta obra es un referente tanto por el contenido argumental de la historia, como el uso que hace Rizzo de la super viñeta, presente en prácticamente cada una de las páginas de la obra, así como los curiosos enfoques y planos que utiliza para narrar.



Fig. 7 AZZARELLO, B; RISSO, E. Imagen promocional de la novela gráfica *100 balas*.

4.2.2. LOS SOPRANO

Los Soprano es una serie de televisión creada y producida por David Chase y HBO. El primer capítulo se estrenó en 1999, y la serie continuó ininterrumpidamente hasta 2007, fecha de emisión de su desenlace. Cuenta con un total de seis temporadas y ochenta y seis episodios. Esta serie nos cuenta la historia de una familia mafiosa de Nueva Jersey en la transición entre el siglo XX y principios del siglo XXI y que tiene como protagonista principal a Tony Soprano, el padre de la familia Soprano y capo de la mafia local.

A lo largo de las seis temporadas nos cuentan cómo es la vida de una familia que está inmiscuida en el crimen organizado de la ciudad de Nueva Jersey. Chantajes políticos, extorsión, vendettas, asesinatos a sangre fría y muchas más situaciones violentas, oscuras y ajenas a cualquier persona que viva fuera de este sórdido mundo. Las acciones se desarrollan en zonas industriales desangradas, fábricas cerradas y depósitos de gas, puentes, cementerios, barrios de clase media, centros urbanos en decadencia y el Bada Bing, club de striptease propiedad de Tony Soprano. Aún así, la serie también nos muestra la evolución psicológica y los problemas a los que se enfrentan los personajes tanto en conjunto, por lo que respecta a la familia mafiosa y su chanchullos, asesinatos, robos, etc.; como individualmente, sobretudo, en el caso de los integrantes de la familia Soprano: Tony, su mujer Carmela y sus hijos Meadow y Anthony Jr.. Otros personajes importantes en la historia son el tío de Tony (Corrado Soprano), el sobrino de Tony (Christopher Moltisanti) y algunos de sus secuaces de la "famiglia": Pauly, Silvio o Furio.

Los Soprano es una referencia tanto por la época en la que se desarrolla, como por su contenido, para desarrollar la ambientación, la estética de los personajes y, puesto que está considerada una de las mejores series de televisión jamás creada, una buena narrativa para *La jaula de los monos*.



Fig. 8 CHASE, D. Póster de *Los Soprano* de la temporada cuatro.



Fig. 9 CHASE, D. Póster de *Los Soprano* de la temporada seis.

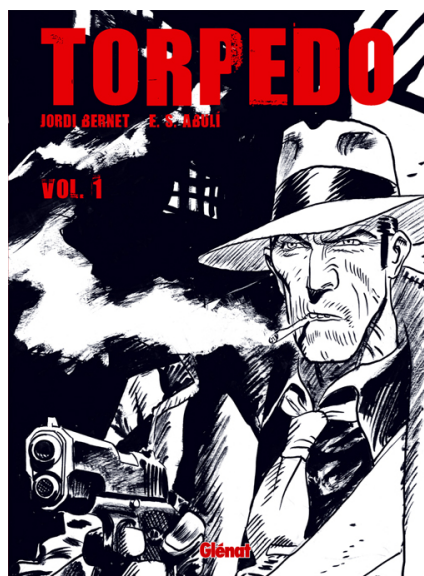


Fig. 10 BERNET, J; ABULÍ, E.S. Portada del primer volumen de la obra completa de *Torpedo*.

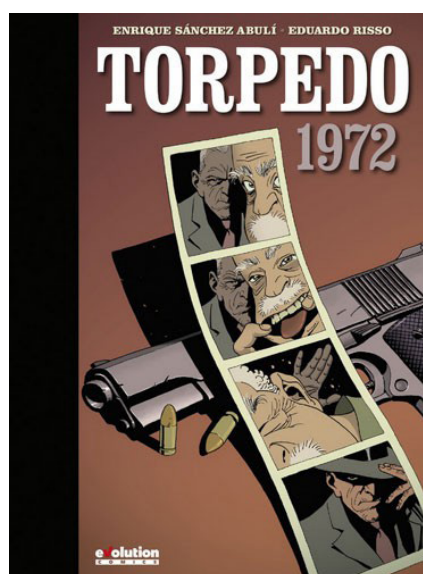


Fig. 11 RISSO, E; ABULÍ, E.S. Portada de *Torpedo 1972*.



Fig. 12 BERNET, J. Dibujo de Jordi Bernet para la serie *Torpedo*.

4.3. ESTILO

4.3.1. TORPEDO

Torpedo o *Torpedo 1936* es una serie de cómics de serie negra y policiaca que comenzó a publicarse en febrero de 1982 en la revista de horror Creepy, con el dibujante Alex Toth, quien sólo publicaría dos números. Tras estos dos primeros números, por desaveniencias con el contenido extremadamente negro de la obra, el dibujante fue sustituido por Jordi Bernet, quien tiene un estilo muy adecuado para historias oscuras y violentas, con un uso del blanco y negro, de las luces y las sombras, que dotan a la historia de un aura espectacular.

“Torpedo” es una palabra que se usaba en la jerga de la época para hacer referencia a un asesino a sueldo, y eso es lo que es el protagonista de las historias cortas de Abulí y Bernet, Luca Torelli: un asesino a sueldo despiadado emigrado desde Italia (Sicilia) a Nueva York a causa de una vendetta, y cuyas historias transcurren en la década de 1930. Luca es vengativo, sin ningún tipo de moral o ética. Un gángster de la época. Son característicos su sombrero Stetson de fieltro y sus camisas de seda⁶. Tiene un compañero en sus historias llamado Rascal y, pese a que no hay muchos personajes recurrentes, destaca una mujer llamada Susie, quién resulta casi siempre ser más inteligente que él. Los demás personajes pertenecientes a los bajos fondos son variopintos: ladrones, asesinos, prostitutas, mafiosos, etc.

La colaboración entre Bernet y Abulí terminaría en el año 2000, para que más adelante, en 2017, surgiera una nueva colaboración entre Abulí y el dibujante Eduardo Risso, con una línea mucho más uniforme, creando *Torpedo 1972*. Aquí se nos muestra a un Luca Torelli anciano, con parkinson pero que no deja de ser despiadado, violento y vengativo. Esta historia, ahora la vemos en color pues está ambientada en una época mucho más moderna y así lo quisieron representar sus autores.

Lo que me gustaría destacar es que estas historias se caracterizan por la crueldad, el humor negro y la violencia y se desarrollan en un contexto donde los gángsters y asesinos y su estilo de vida son el núcleo estructural de la narración. Es por esto que lo tomo como referencia temática y también

6 Vegas, F. *TORPEDO*. https://web.archive.org/web/20070928163832/http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=42&Itemid=27

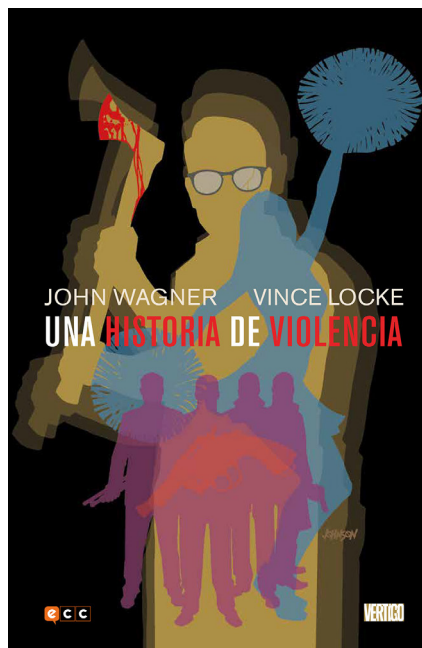


Fig. 13 WAGNER, J.;LOCKE, V. Portada de *Una historia de violencia*.



Fig. 14 LOCKE, V. Fragmento de *Una historia de violencia*.



Fig. 15 LOCKE, V. Fragmento de *Una historia de violencia*.

estilística. El estilo de dibujo de Jordi Bernet, su fuerza gráfica con el uso magistral de la tinta y el pincel, así como los brillantes guiones de Abulí, dotan a la historia de una intensidad que ha hecho de ésta una obra de culto hispana en el género negro, por lo que la considero una muy buena referencia.

4.3.2. UNA HISTORIA DE VIOLENCIA

Una historia de violencia es una novela gráfica escrita por John Wagner e ilustrada por Vince Locke que fue publicada en 1997 y adaptada al cine en 2005, con David Cronenberg como director.

Esta novela gráfica de género negro narra la historia de Tom McKenna, un padre de familia ejemplar y habitante del apacible pueblo de River's Bend, Michigan, que sufre un asalto en su cafetería y neutraliza la amenaza con rapidez y contundencia. Tras estos acontecimientos se convierte en un héroe local suscitando el interés de los medios de comunicación, lo que hace aflorar viejos fantasmas del pasado turbulento del protagonista. Nos cuentan viejas experiencias de Tom relacionadas con la mafia de Nueva York que pensaba haber superado. Tras los acontecimientos en la cafetería y su aparición en los medios pronto recibirá la visita de unos personajes oscuros y amenazantes que aseguran que Tom no es otro que Joey Muni, un joven que veinte años atrás habría ejecutado, junto con un compañero llamado Richie, un gran robo contra la mafia neoyorquina. Toda la trama se desarrolla alrededor de este acontecimiento, que se nos va introduciendo en pequeñas dosis mediante *flashbacks*, mezclando presente y pasado. Todo esto se desarrollará en una espiral de violencia, mentiras y secretos en la que se verá envuelto Tom McKenna y su familia y hará que algunas preguntas sobre su misterioso pasado sean inevitables y las consecuencias de sus actos imprevisibles. Max Allan Collins, autor de *Camino a la perdición*, comentaría sobre esta obra que “Mario Puzo se encuentra con Norma Rockwell en esta absorbente historia de crímenes pasados y consecuencias presentes” (Collins, 2016: contraportada)⁷.

Una historia de violencia es una referencia para este proyecto, por el dibujo y el trazo con el que Vince Locke ilustra la historia: un blanco y negro sucio, grotesco, realista y desgarrado. Esto está muy a tono con el contenido extremadamente violento de la obra y transmite muy bien los matices psicológicos a los que se ven enfrentados los personajes.

5. DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1. SINOPSIS DE LA NOVELA

La jaula de los monos es una novela negra escrita por Victor Gischler en 2001, nominada al premio Edgar a mejor ópera prima policiaca. Para resumir el contenido de la obra haré uso de la sinopsis que podemos encontrar en el reverso del ejemplar editado por Tropismos en el año 2006 en España:

Charlie Swift le metió tres balazos a un oso polar muerto que se encontró en el garaje de su chica, de profesión taxidermista. Pero él es un pistolero y su facilidad para apretar el gatillo resulta natural. Lo cierto es que desde que cogió la autopista de Florida con un Chrysler en cuyo maletero viajaba un cadáver decapitado y se cargó poco después a cuatro policías, Charlie se ha hundido hasta las cejas en el sórdido submundo que se extiende por toda la Florida Central. Por si tuviera pocos problemas, se empeña en aferrarse a ciertos documentos turbios que mucha gente quiere arrebatarle. Ahora que su jefe ha desaparecido y que sus compañeros caen como moscas, Charlie tiene una tarea prioritaria: sobrevivir. Y si además quiere quedarse con el dinero y con la chica, lo más normal es que termine perdiendo el juicio...

La jaula de los monos es un thriller negro siniestro y divertido, un mosaico vertiginoso y frenético en el que hay cabida para el ingenio, los personajes mafiosos, la violencia y la acción trepidante: una carrera a toda velocidad por el lado más tenebroso de la soleada Florida⁸.

5.2. RESUMEN DEL PRIMER CAPÍTULO DE LA NOVELA

El primer capítulo de la novela nos introduce a varios personajes y tiene como conflicto principal la ejecución de un asesinato por encargo para posteriormente cobrarlo, con el cuerpo como prueba.

Charlie y Sánchez, otro matón a sueldo, llevan a cabo el asesinato de Rollo, un antiguo matón que había sisado de la caja de un capo de la mafia de Miami. Este encargo viene directamente desde Miami y no desde Orlando, que es donde Charlie desarrolla su vida y su trabajo en general. Puesto que el asesinato no sale como estaba previsto y el cuerpo de la víctima acaba decapitado a causa de una explosión, no hay manera de identificarlo para poder

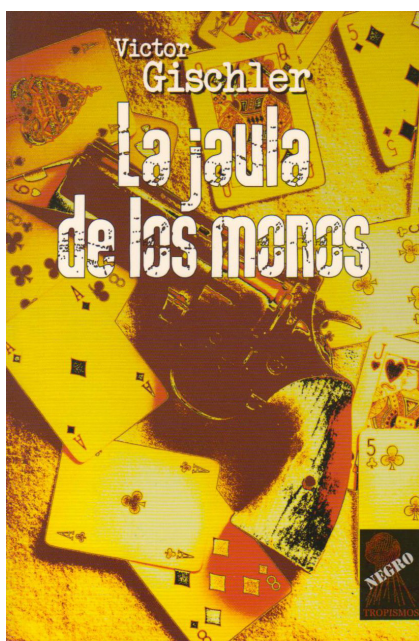


Fig. 16 GISCHLER, V. Portada de *La jaula de los monos* de la edición de 2006 por Tropismos.

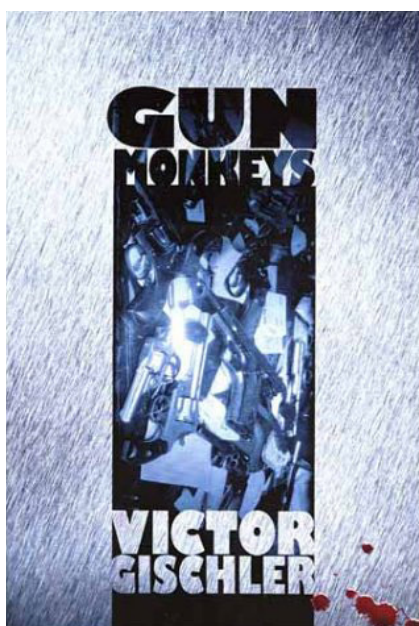


Fig. 17 GISCHLER, V. Portada de *Gun monkeys* en su primera edición de 2001 por Uglytown Productions.

cobrar la recompensa. Es por esto que, tras la recomendación de Stan, jefe de ambos y capo de la mafia de Orlando, deciden visitar a la exmujer de Rollo: Marcie. Ésta les cuenta como tiempo atrás Rollo y ella decidieron hacerse el mismo tatuaje en el trasero, cada uno con el nombre del otro. Este hecho podría permitir la identificación del cuerpo pese a que esté decapitado.

Después de comprobar que el cuerpo de Rollo conserva el tatuaje que Marcie había descrito, Sánchez decide traicionar a Charlie y llevar el cuerpo por su cuenta para cobrar todo el dinero de la recompensa, escapando con el coche en cuyo maletero se encuentra el cuerpo decapitado. Marcie entonces ofrece a Charlie su coche para perseguir a Sánchez a cambio de la mitad del dinero de la recompensa, cosa que Charlie acepta de buen grado.

Tras una breve persecución, en la que Marcie acompaña a Charlie, el coche en el que iba Sánchez se sale de la carretera y acaba empotrado contra un árbol. Viendo que el coche empieza a arder por el tubo de escape, Charlie le ayuda a salir poco antes de que arda por completo, con el cuerpo de Rollo aún en el maletero, perdiendo así la única prueba de su muerte y poder cobrar el dinero de la recompensa. Es entonces cuando Charlie mata de un disparo al malherido Sánchez y decide que van a suplantar su identidad con la de Rollo. Ésto no se narra en el capítulo, pero sí hablan Charlie y Marcie sobre el hecho de que tendrán que decapitar el cuerpo de Sánchez y tatuarse el mismo tatuaje que llevaba Rollo en el trasero para que el cambio sea verosímil y poder cobrar la recompensa.

5.3. PREPRODUCCIÓN

5.3.1. *Diseño de personajes*

Puesto que los personajes no han sido inventados por mí ya que forman parte de una novela existente, todos ellos cuentan con una descripción previa desarrollada por Victor Gischler. Si bien esta descripción no es en todos los casos explícita, se pueden sacar conclusiones acerca del carácter de los personajes, incluso de su apariencia física aproximada, mediante sus acciones y decisiones a lo largo de la novela. En aquellas descripciones que no son explícitas, sobretudo las descripciones físicas, nos hemos tomado la libertad de interpretar libremente como podrían ser estos personajes. En este primer capítulo de *La jaula de los monos* contamos con tres personajes: Charlie, Sánchez y Marcie. Siendo así, estos tres personajes son los que se desarrollaron para la realización del proyecto.

5.3.1.1. Charlie



Fig. 18 Moodboard para el diseño del personaje de Charlie.

Charlie es el protagonista de esta historia y es matón de profesión. Cuando era joven pasó varios años en el ejército donde obtiene medallas por su buena puntería y su buen hacer con las armas en general. Ésto le llevó a un grupo de fuerzas especiales donde trabajaba de incógnito. Al ver que no ganaba tanto dinero como le gustaría por su trabajo, dejó el ejército y comenzó a trabajar para Stan, capo del hampa de Orlando. Charlie comienza esta etapa como “el nuevo” en la jaula de los monos, el lugar de reunión y trabajo del grupo de Stan. Tras muchos trabajos, enfocados principalmente en el cobro de deudas, así como encargos de otros lugares, acaba ascendiendo hasta llegar a ser la mano derecha de Stan, su segundo. Durante el transcurso de la historia narrada en la novela se deduce que Charlie debe rondar los treinta y cinco años aproximadamente.

Charlie es un hombre que se gana la vida matando, un profesional. Es un tipo duro que no se anda con tonterías. Le gusta trabajar solo ya que dice que no le gusta la gente en general. Por su pasado en el ejército, es ordenado y meticuloso. Tiene una madre y un hermano y ambos viven en Orlando, en el barrio de Winter Park. Su hermano estudia en la universidad, pero tiene ínfulas de matón y quiere acompañar a Charlie en sus periplos y formar parte de ese turbio mundo. Charlie luchará toda la novela para que Danny se centre en los estudios y no siga los pasos de su hermano. Del padre se habla poco en la novela, pero se menciona que murió hace tiempo.

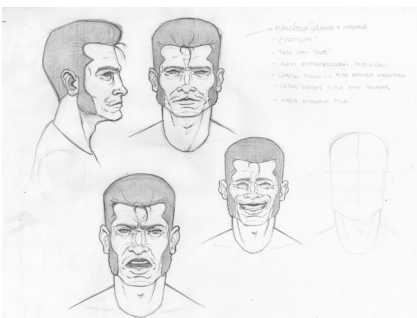


Fig. 19 Primeros bocetos del aspecto de Charlie.



Fig. 20 Primeros bocetos del aspecto de Charlie.



Fig. 21 Estudio de la ropa y expresiones del personaje de Charlie.

En cuanto a su aspecto, tiene una cara con ojos pequeños, así como la nariz y los labios finos; el ceño ligermanente fruncido de manera natural. Es un hombre alto y fuerte. Luce un corte de pelo estilo militar y cuenta con una musculatura relativamente desarrollada gracias a su pasado en el ejército. Para ello tomé como referencia a Clint Eastwood. A Charlie le gusta vestir bien, arreglado y limpio. Se menciona al comienzo de la novela como va vestido con un pantalón gris marengo, una americana de Tweed y una corbata de cachemire.

5.3.1.2. Sánchez

Otro personaje principal en el primer capítulo de *La jaula de los monos* es Sánchez. Se trata de un hombre de ascendencia latina y que trabaja también como matón a las órdenes de Stan. Se le conoce en el mundillo como “el Cuchilla” porque siempre liquida a sus víctimas cortándoles el cuello con una navaja. Esta reiteración en su estilo no es del gusto de Charlie, ya que dice que las costumbres en su *modus operandi* le llevarán a ser descubierto por la policía antes o después. Es por esto que Sánchez le pide encarecidamente a Charlie que le deje llevar la voz cantante en el asesinato de Rollo. Quiere mostrarle un nuevo estilo de liquidar a sus víctimas, diferente a sus anteriores trabajos, para demostrar así su valía.

No se conoce en profundidad al personaje de Sánchez durante la novela, ya que al finalizar este primer capítulo muere a causa de un disparo a manos de Charlie. Lo que sí que sabemos es que la relación entre Charlie y Sánchez no era del todo buena. A Charlie no le gusta Sánchez, y lo describe como “[...] un navajero.” y “[...] un imbécil.” (pág.10). También sabemos que es una persona picajosa y con una actitud algo infantil para el mundo en el que se mueve y en comparación con otros personajes de la novela.

En cuanto al diseño del personaje, tomé como referencias físicas a personas con rasgos latinos. Lo quise diseñar como un personaje delgado y estirado, de altura media. La idea de añadir un pequeño bigote, aunque algo cliché, me pareció ideal para dotarlo de ese aire latino que quería darle. Decidí que tendría las cejas grandes y pobladas, así como los labios grandes. También decidí que tendría unas orejas grandes y de soplillo. Una característica que me pareció también adecuada es la de añadirle un pequeño lunar en la mejilla derecha.

En cuanto a la estética quise darle un aire de gangster de los años noventa, y estuve probando tanto con una camisa de talla grande como con un chaquetón plumífero de los que llevan capucha con pelos. Llevaría zapatillas



Fig. 22 Moodboard para el diseño del personaje de Sánchez.



Fig. 23 Primeros bocetos del aspecto de Sánchez.

y vaqueros, con aire despreocupado. Siempre con ese estilo de tallas grandes con respecto a su cuerpo delgado.

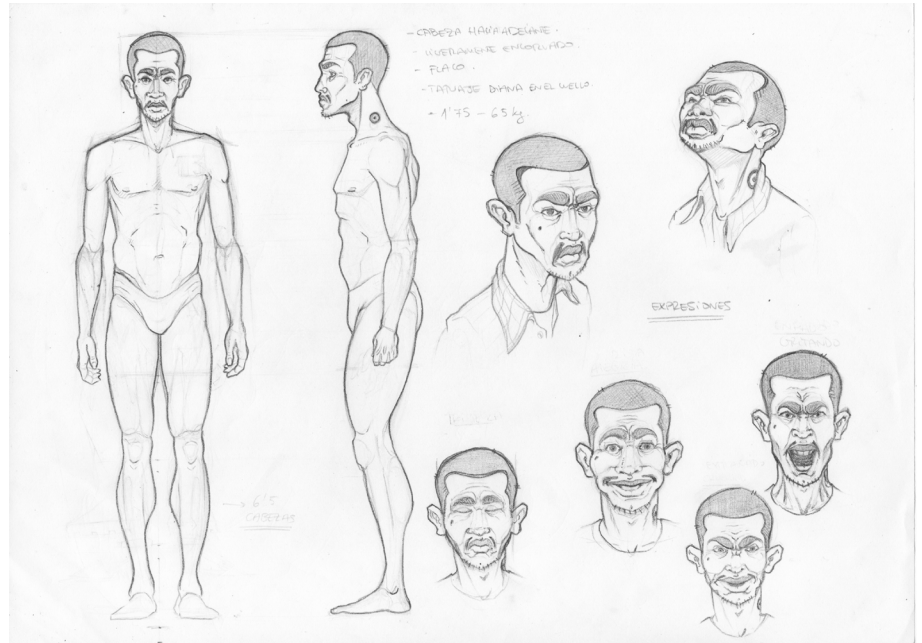


Fig. 24 Estudio de la fisionomía y expresiones de Sánchez.



Fig. 25 Estudio del vestuario de Sánchez.

5.3.1.3. Marcie

El último personaje de gran importancia en este primer capítulo (y en la novela en general) es Marcie. Se trata de la exmujer de Rollo Kramer y es a quién acuden Charlie y Sánchez en busca de ayuda tras decapitarlo accidentalmente.

Marcie vive en Sanford, Florida, tiene treinta y cuatro años y es taxidermista de profesión. Realizó un máster en arte en la Universidad de Nueva York en Buffalo y se considera a sí misma una artista. Su lugar de trabajo se encuentra en el garaje de su casa, contiguo a la cocina, donde tiene todo tipo de herramientas para realizar su trabajo, así como libros de arte.

Físicamente se la describe en la novela como una mujer de pelo corto, “[...]como si fuera un muchacho[...]” (pág.17), de ojos castaños, pelirroja y con un cuerpo esbelto. Con respecto al vestuario, en este primer capítulo aparece con una camiseta de manga corta con una imagen de algún lugar de vacaciones, unos pantalones vaqueros y sandalias abiertas. Destaca el hecho de que no lleva sostén, lo que hace que sus pechos macizos resalten bajo la camiseta.



Fig. 26 Moodboard para el diseño del personaje de Marcie.



Fig. 27 Primeros bocetos del personaje de Marcie.



Fig. 28 Diseño final del aspecto de Marcie.

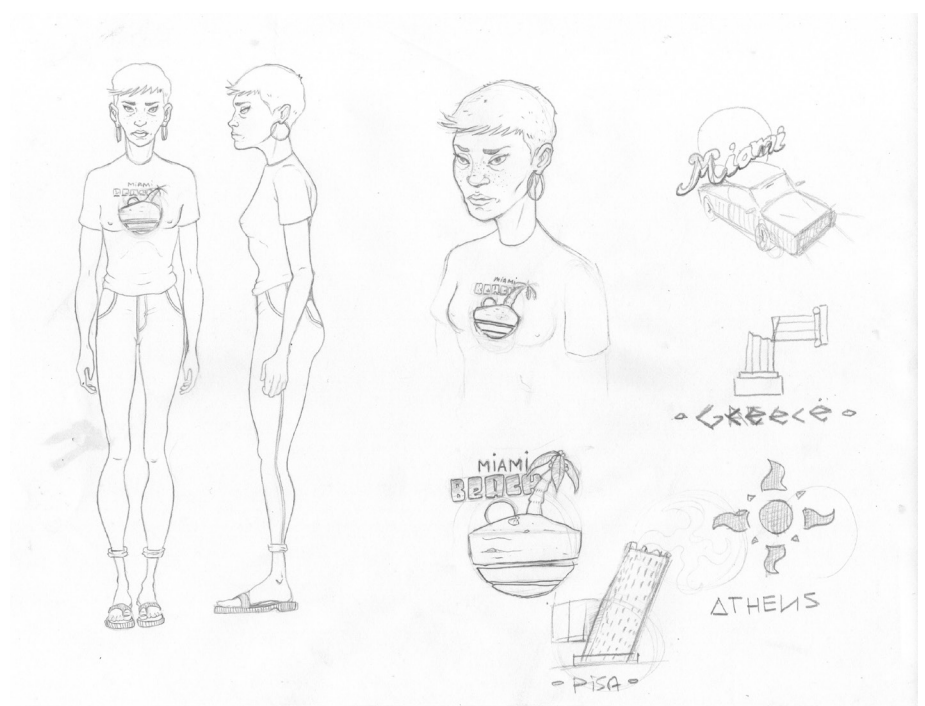


Fig. 29 Estudio del vestuario y aspecto de Marcie.

5.3.1.4. Lineup

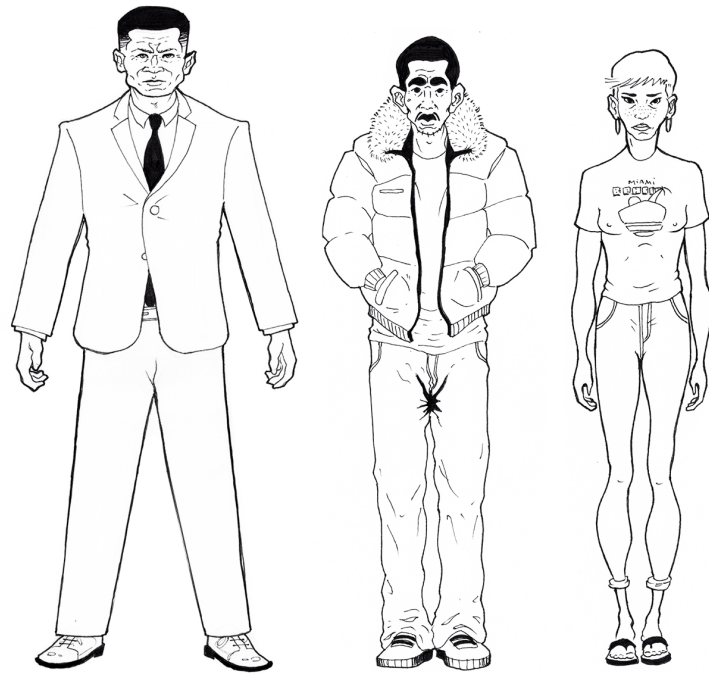


Fig. 30 Line-up de los tres personajes presentes en el primer capítulo.

5.3.2. Diseño de entornos y vehículos

La totalidad de la historia narrada en *La jaula de los monos* transcurre a principios del siglo XXI. Para ser más concretos, la historia tiene lugar en la primera década de los años 2000, en la zona central del estado de Florida: en la ciudad de Orlando y sus alrededores. Los entornos principales donde se desarrolla la historia en el primer capítulo son: la autopista de Florida (conocida como *Florida's Turnpike*), la ciudad de Orlando, el barrio y la casa de Rollo, que se encuentran en un barrio de la ciudad de Orlando, y la casa de Marcie y alrededores, en Sanford.

Asimismo, durante todo el primer capítulo Charlie y Sánchez se mueven por las carreteras del estado en un Chrysler de alquiler, por lo que me pareció adecuado hacer un pequeño estudio acerca de algún Chrysler de principios del siglo XXI que se adecuara a los sucesos de la historia.

Florida's Turnpike



Fig. 31 Imagen de la *Florida's Turnpike*.

En la primera página del cómic Charlie y Sánchez mantienen una conver-

sación en el Chrysler alquilado, tras el asesinato de Rollo. Esta conversación se desarrolla cuando ambos se dirigen a Sanford a hacerle una visita a Marcie, mientras conducen por la *Florida 's Turnpike*. Esta autopista transcurre del norte al sur de Florida, siendo una de las más largas del estado. La idea es que la primera viñeta del cómic nos muestre esta autopista al atardecer y, de fondo, la ciudad de Orlando a lo lejos, de la que se están alejando.

Orlando



Fig. 32 Vista aérea de la ciudad de Orlando (Lake Eola Park y Downtown Orlando).

Orlando es la cuarta ciudad más grande del estado de Florida y es la ciudad donde se desarrolla gran parte de la historia. En este primer capítulo deberemos mostrar algún detalle distintivo que nos permita discernir que esta es la ciudad donde se encuentran nuestros protagonistas. Es por ello que tomamos como referencia para la segunda página, cuando Charlie recoge a Sánchez para ir a casa de Rollo, el Parque Lago Eola y los edificios contiguos que encontramos en el *downtown* de Orlando. También encontramos en Orlando lugares distintivos como Disney World y los estudios Universal, que se plantearán para incluirlos en el *background* distintivo de la ciudad.

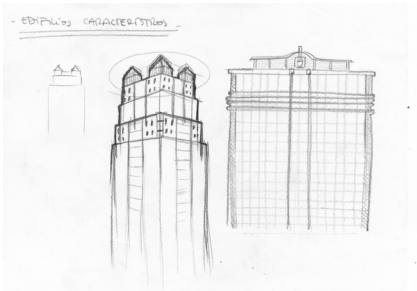


Fig. 33 Bocetos de algunos edificios característicos contiguos al Parque del lago Eola.

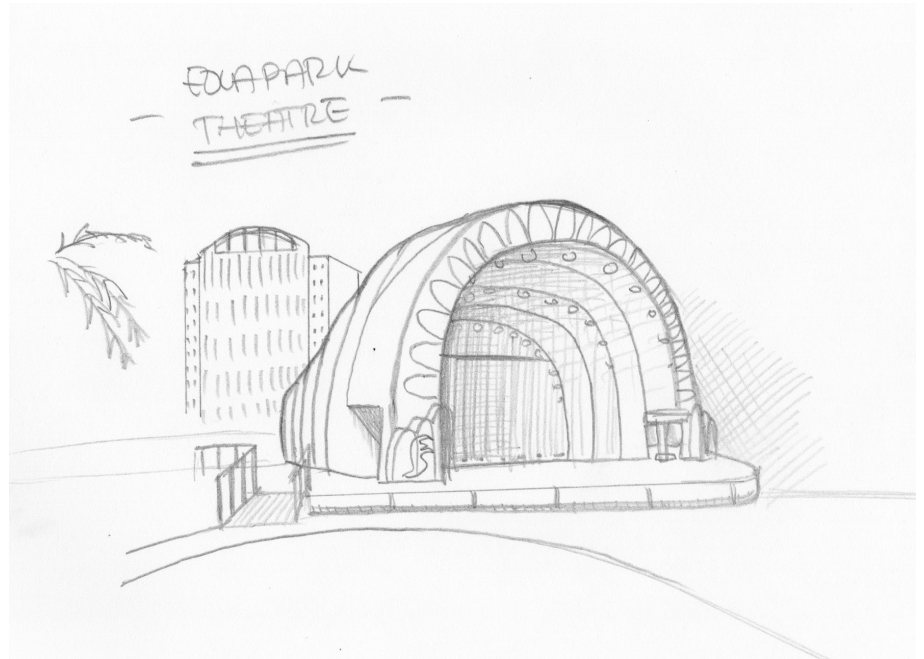


Fig. 34 Boceto del teatro exterior que se encuentra el borde del lago Eola. Al fondo se ve otro edificio característico de la zona.

Barrio y casa de Rollo



Fig. 35 Imagen de un edificio en el barrio de Mercy Drive.

Tras recoger a Sánchez, ambos se dirigen a casa de Rollo para llevar a cabo el encargo. Se menciona en la novela como el barrio se encuentra en mal estado: “[...]El barrio en que vivía Rollo debió de ser un excremento de la creación. Los monótonos edificios de ladrillo se hacinaban a lo largo de una calle ancha.[...] A la entrada de las casas, un recorte de césped moribundo amarilleaba como un viejo sello de correos.[...]” (pág. 11). Se realizó una búsqueda por diferentes barrios de la ciudad de Orlando, a través de Google, alguno que pudiera coincidir con la descripción hecha en la novela, y se seleccionó Mercy Drive como referencia para recrear el barrio donde vive Rollo. Se trata de un vecindario decadente y conflictivo de la ciudad y, casualidad o no, coincide en cierta manera con la descripción de Victor Gischler: edificios repetitivos y hacinados de ladrillo, entradas de césped mal cuidado, etc. Con respecto a la casa, se menciona que es de un único piso y de alquiler. Siendo un barrio decadente y marginal, por lo que decidimos que la casa debía ser pequeña, con las estancias necesarias para una única persona, es decir: un baño, una habitación (dos a lo sumo), un salón y una cocina. En la parte exterior habría una pequeña plaza de aparcamiento para un único coche.

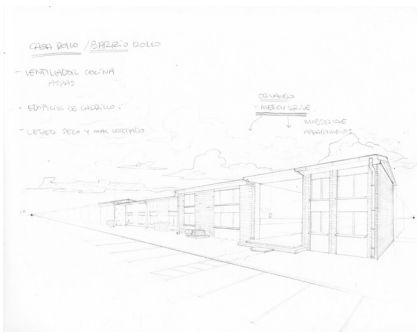


Fig. 36 Boceto descriptivo del barrio donde Rollo vive.

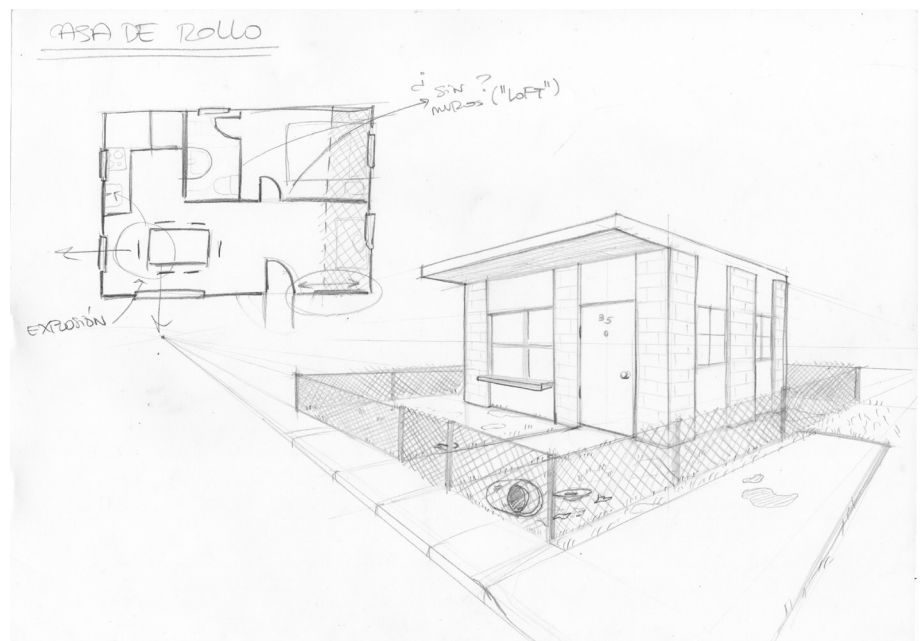


Fig. 37 Boceto de la casa de Rollo.

Casa de Marcie



Fig. 38 Imagen de una casa con estructura tradicional del estilo ranchero (obviando los materiales).

La casa de Marcie se encuentra en Sanford, a las afueras de Orlando, muy cerca de un aeródromo local. Se trata de una casa de estilo ranchero, precedida de un largo camino de tierra. En la fachada y en el porche se observa que tanto los arbustos que rodean la casa como el césped se encuentran descuidados, invadiendo la casa. Encontramos un porche con una silla o un banco. Grandes robles la rodean y guardan del sol a todo el porche y a toda la zona delantera de la casa. La casa cuenta con un garaje exterior contiguo. Se puede acceder tanto por la puerta para los coches como por la cocina de la casa. Marcie utiliza el garaje para crear sus obras de arte (taxidermia) y es donde guarda todo su material de trabajo. El coche de Marcie se encuentra aparcado frente al garaje. Cuando llegan Charlie y Sánchez, aparcan el Chrysler enfrente de la casa, en el camino de tierra. Pese a que no se menciona, entiendo que la casa debe ser de madera, con techos de madera también.



Fig. 39 Boceto de la casa de Marcie.

Chrysler 300c

Durante una parte de este primer capítulo nuestros protagonistas se mueven por la ciudad de Orlando y sus alrededores (cargados con el cuerpo de Rollo en el maletero) subidos en un Chrysler alquilado. Es por esto que me decanté por el Chrysler 300C del año 2006 para representar el Chrysler de alquiler en cuestión. Se trata de un automóvil de turismo de aspecto clásico y de grandes dimensiones. Puesto que tanto Charlie como Sánchez se desenvuelven en el mundo del crimen y del dinero, pensé que un coche de estas



Fig. 40 Imagen de un Chrysler 300C.

características, y no otro modelo de menor gama, sería ideal para llevar a cabo su trabajo con Rollo. Las grandes dimensiones del maletero con las que cuenta este coche permitirían fácilmente llevar un cuerpo dentro de éste.

5.3.3. Guion literario y organización de las páginas

Paralelamente al diseño tanto de los personajes como de los entornos en los que se desarrolla el primer capítulo procedimos a organizar los acontecimientos que suceden en él. Primero, y como recomienda Scott McCloud, hicimos una lista de los diferentes momentos del capítulo. Ubicamos estos momentos en el entorno en el que se desarrollan y procedimos a elegir aquellos que eran interesantes para incluir en el desarrollo gráfico y aquellos de los que se podría prescindir.

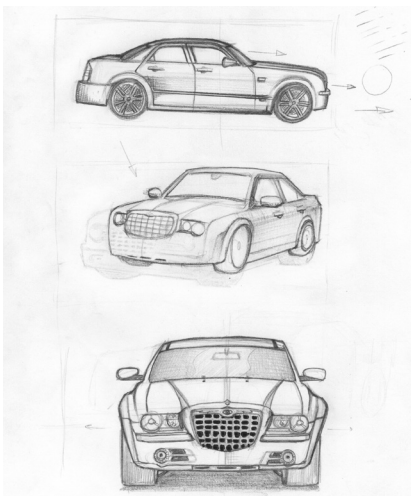


Fig. 41 Bocetos del Chrysler 300C.

Después de esto, y tomando como referencia uno de los guiones de Brian Azzarello para un capítulo de *100 Balas*⁹, procedimos a realizar el guion literario del primer capítulo de la novela adaptado a un formato de cómic. Esto es, diferenciando el contenido por páginas y viñetas, así como diferenciando los diálogos de los personajes del texto de apoyo para la historia. También se añaden descripciones del contenido de cada viñeta, siendo estas una aproximación inicial a la idea para diseñarlas, con el punto de vista de la cámara, contenido, etc. pudiendo cambiar éste con el desarrollo del proyecto. Un punto de partida para diseñar la página y las viñetas.

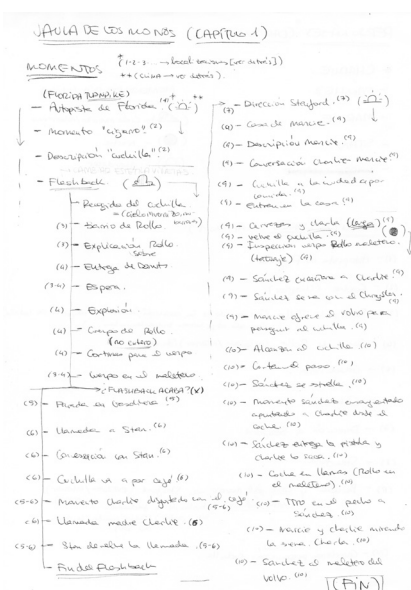


Fig. 42 Primer capítulo dividido en momentos.

Al comienzo del capítulo Charlie y Sánchez circulan por la autopista de Florida (Florida's Turnpike) al atardecer, con el cuerpo de Rollo cargado en el maletero del Chrysler de alquiler. Tras esta escena en la que tienen un desencuentro relacionado con un cigarro, nos encontramos con un flashback. Este flashback comenzará en la segunda página. El cambio de página y el tiempo que el lector tarda en pasarla ayudarán a situar la acción en otro lugar y tiempo. Habrá así mismo un texto de apoyo que acabará por definir la situación en un tiempo anterior: "Esa misma mañana".

Decidimos que la explosión con la que liquidan a Rollo ocupara gran parte de la página cuatro, obteniendo al final de la página tres un pequeño "cliffhanger" y sorprendiendo al lector al girar dicha página.

Después de haber recogido los restos del cuerpo de Rollo se dirigen a una gasolinera local para buscar ayuda. Charlie hace primero una llamada a

su jefe, Stan. En la novela se narra como después de esto Charlie llama a su madre y mantienen una breve conversación. Puesto que no se consideró esta parte relevante gráficamente en este primer capítulo, se añadió un texto de apoyo tras la llamada a Stan: “Hoy tampoco podría llamar a mi madre”. Consideramos que de esta manera se da a entender como Charlie es un hombre que se preocupa por su familia y de alguna manera siente no haber podido llamarla en esas circunstancias, obteniendo así un resultado similar al que nos transmite la novela.

Tras los sucesos con Rollo y la parada en la gasolinera el tiempo volverá al presente, es decir, a la autopista de Florida. Ahora andan buscando a Marcie y se dirigen a Sanford. Toman la salida I-4 y, tras pasar por un aeródromo local, encuentran la casa de estilo ranchero precedida de un largo camino de tierra.

Después de que Charlie mande a Sánchez a por algo de cena, Marcie y él mantienen una conversación en la cocina de casa de Marcie acerca de lo sucedido, mientras beben un par de cervezas. En esta página, la número doce, decidimos que no se iban a generar viñetas cerradas y definidas sino una serie de escenas, con Charlie y Marcie sentados en la pequeña mesa de formica de la cocina, sobre un fondo negro. Tomamos la idea para esta página de una página de la obra *100 balas*¹⁰ (pág.385) donde se observa a dos personajes mantener una conversación sentados en una mesa bajo una luz cerrada, rodeados por oscuridad.

Al finalizar el guion obtuvimos como resultado un total de veintiuna páginas para llevar a cabo el contenido de este primer capítulo.

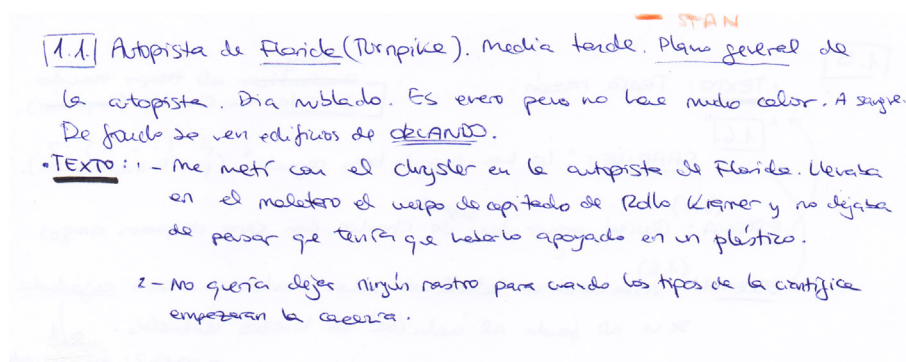


Fig. 43 Detalle de la primera página del guion. Descripción textual de la primera viñeta así como los textos que incluye.

5.3.4. Storyboard/Boceto de las páginas

Después de dar como terminado el guion literario del primer capítulo, comenzamos a bocetar las páginas. El *storyboard* es una parte muy importante del proceso de creación del cómic, puesto que nos va a permitir organizar el contenido de las páginas gráficamente y nos va a servir como apoyo directo cuando vayamos a producir las páginas finales de la obra. Siempre se pueden seguir haciendo modificaciones en otros momentos del desarrollo.

En este *storyboard* se tendrá en cuenta tanto la manera de transmitir la información mediante el uso de las viñetas y sus diferentes formas, así como la ubicación de los cuadros de texto y los bocadillos que contienen los diálogos de los personajes. Esta tarea hará más sencillo en un futuro la organización y el desarrollo de las páginas finales.

Los dibujos del *storyboard* se realizaron en una página a escala 1:1 del tamaño que podremos encontrar en el resultado final de la obra, que serán de 16,4 x 25,5 cm. El trabajo para las páginas finales se realizará en un papel adecuado (mayor gramaje) y tendrá un tamaño 1,5 veces mayor que la página que se imprimiría en un futuro. En estas páginas del *storyboard* se deciden los planos, se ponen a prueba los recursos narrativos que se van a utilizar y la colocación de las viñetas. Aquí se añadirán, asimismo, los diferentes comentarios que puedan generarse en su realización, relacionadas con dudas o matices que habrá que valorar cuando se desarrollen las páginas finales.

En algunas de las páginas se han colocado los diferentes textos y diálogos explícitamente dentro de sus respectivos espacios (bocadillos, etc.), mientras que en otras se han mantenido las formas de los bocadillos y cuadros de texto aproximados, valorando su colocación dentro de la estructura de la página.

5.4. PRODUCCIÓN

En esta fase del proyecto es cuando deberemos enfrentar la tarea de llevar a cabo las páginas finales de la obra, las cuales serán impresas. Partiendo del *storyboard* obtuvimos un producto final usando los materiales que se muestran más abajo.



Fig. 44 Primera página del storyboard donde se observan tanto las viñetas como los cuadros de texto y los bocadillos de los diálogos de los personajes.

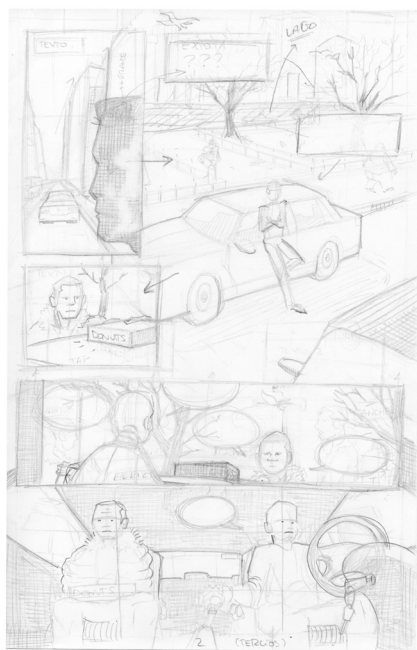


Fig. 45 Segunda página del storyboard, donde da comienzo el flashback.



Fig. 46 Materiales utilizados para desarrollar las páginas finales.

Los materiales empleados son los siguientes:

- Papel MIX MEDIA Clairefontaine de 250g/m2 A3 (29,7 x 42 cm)
- Portaminas PILOT "The Shaker" 0.5
- Portaminas con minas 2mm 2H - HB
- Lápiz Staedtler HB
- Rotulador calibrado Pigma Micron Sakura 01-02-04-05-08
- Tombow Pen Fudenosuke Brushpen BH-BS
- KOI Sakura Coloring Brush Pen
- Goma moldeable Faber-Castell

5.4.1. Páginas a lápiz

Como primera parte del proceso de creación de las páginas finales trasladamos el bocetado del *storyboard*, en un tamaño reducido, al tamaño aumentado de 24,6 x 37,1 cm. En este tamaño se dibujará a lápiz dicho contenido. En esta fase se ha utilizado el portaminas con las minas de 2mm 2H, para, posteriormente, hacer más fácil su borrado tras la aplicación de la tinta.

En este caso se ha intentado que el trabajo con el lápiz fuera lo más detallado posible, para tener mucho más claro el proceso a llevar a cabo con las tintas posteriormente. Dependerá del artista llevar más allá este bocetado a lápiz o dejarlo más sucio, para tener mayor libertad a la hora de aplicar la tinta. En mi caso, me es de gran ayuda tener bien definido el dibujo a lápiz para posteriormente proceder con las tintas.

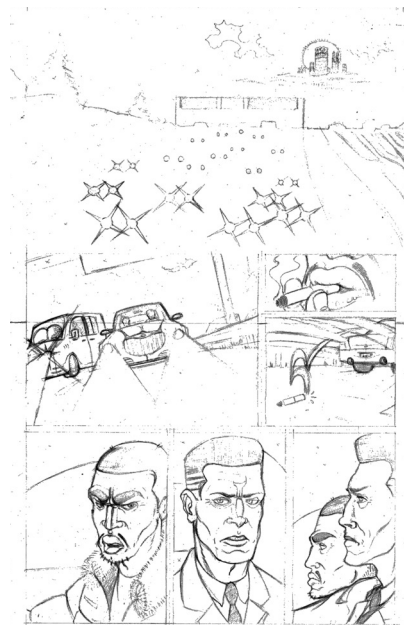


Fig. 47 Primera página final, a lápiz.

En esta fase se intuyen tanto los bocadillos como los cuadros de texto pero no se incluyen en el dibujo, puesto que esa tarea se realizará más tarde, tras el escaneado de las páginas finales a tinta, mediante la utilización de programas como PhotoShop, Illustrator o InDesign.

5.4.2. Páginas a tinta

A continuación abordamos la fase de entintado de las páginas, empezando por los recuadros de las viñetas. Después se sigue entintando el resto de la página, usando los rotuladores calibrados y los brush pens.



Fig. 48 Primera página final, a tinta.

Para finalizar esta parte, se decidió acudir a una reprografía o tienda de impresión para escanear este resultado final de las páginas entintadas.

5.5. ARTE FINAL

Después de haber entintado la página, se procedió a maquetar los textos en la misma y darle los últimos retoques. Con ayuda del Photoshop colocamos tanto los cuadros de texto como los bocadillos, así como el texto que contienen. Colocamos asimismo el número de página correspondiente.

Es en esta fase también cuando decidimos dedicarnos a corregir las imperfecciones que pudiera tener la página escaneada: limpiar los bordes de la página, alguna mancha producida por el escáner, etc.



Fig. 49 Resultado final de la primera página maquetada.

5.6. PROPUESTA DE PORTADA

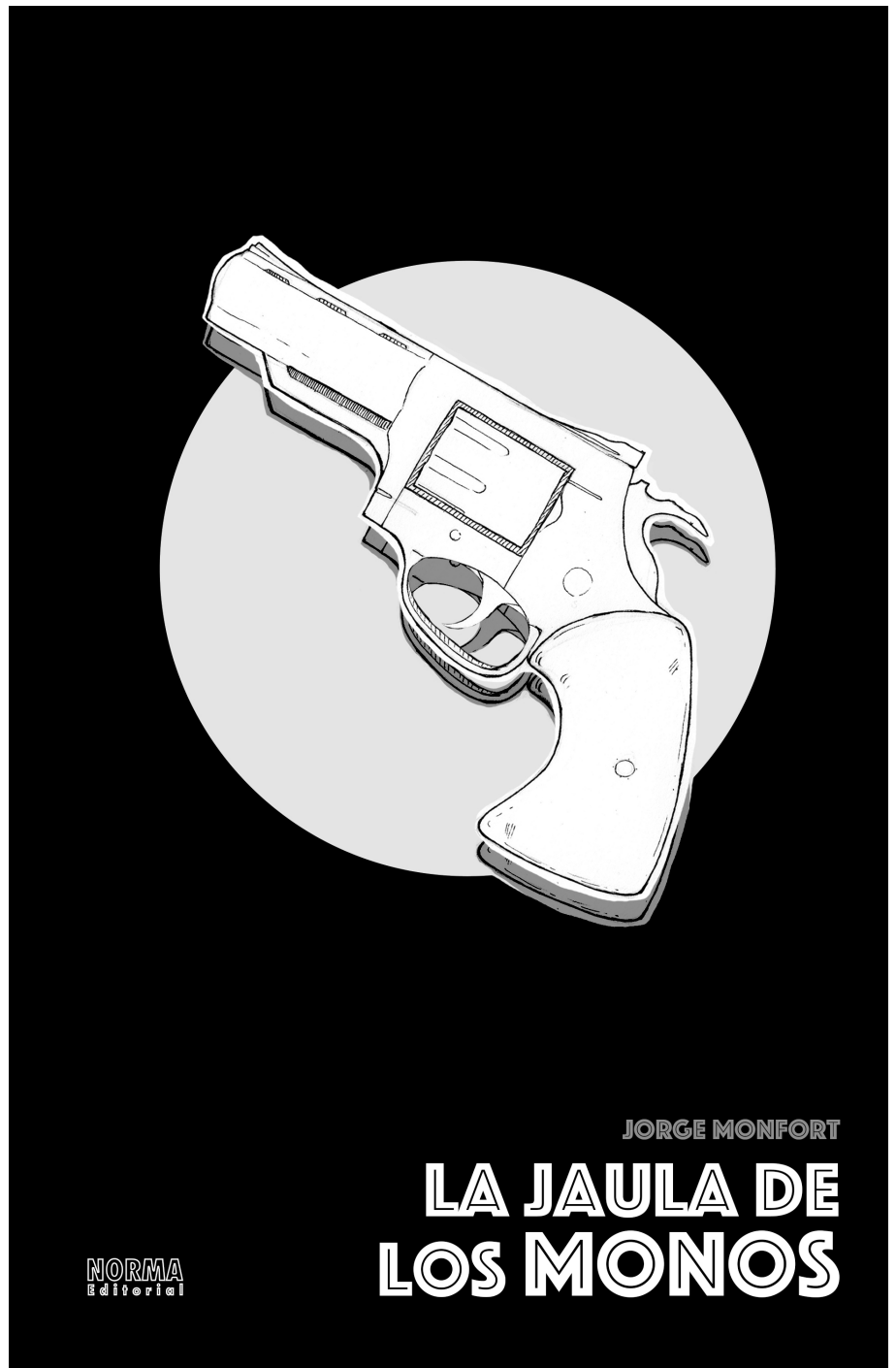


Fig. 50 Propuesta de portada para la novela gráfica *La jaula de los monos*.

6. CONCLUSIONES

Cuando en un principio me planteé como Trabajo Final de Grado realizar un cómic, aún partiendo del texto de una novela preexistente, ya me imaginaba que sería una ardua tarea. Pese a que me ha llevado más tiempo de lo previsto, he desarrollado gráficamente unos personajes y unos escenarios con los que he conseguido sentirme cómodo. Aunque el proyecto aún esté en desarrollo, considero que las páginas entintadas y maquetadas tienen un acabado con el que estoy satisfecho para poder presentarlas como parte de mi portafolio, hecho que entraba dentro de mis objetivos iniciales.

El estudio de los referentes, sobretodo de Will Eisner y de Scott McCloud, y de las características de la narración secuencial han hecho que sea más consciente de ellas en las obras que he leído (y que leeré en un futuro) y las haya analizado de una manera más coherente con ellas, intentando entender el propósito de cada autor cuando ha representado de una manera u otra la historia sobre el papel.

En un principio me sentí algo perdido en dicha fase de búsqueda de referentes para desarrollar el proyecto, pero gracias a la ayuda de Sara Álvarez pude salir adelante y completar, en mi opinión, un buen apartado.

Otro de los objetivos iniciales era el de adaptar el primer capítulo de la novela *La jaula de los monos* a novela gráfica, en su totalidad. Más tarde, me di cuenta de que esto me llevaría mucho más trabajo del que pensaba, llegando a plantear 21 páginas mediante el guion literario, de las que, finalmente, he conseguido hacer 2 totalmente acabadas, con un resultado satisfactorio, personalmente.

Desde un inicio me planteé abordar este proyecto principalmente con materiales de dibujo tradicionales, prescindiendo del dibujo digital. En este sentido me he sentido cómodo con estos materiales y me ha servido para desarrollar algo más mi destreza con ellos.

Gracias a hacer este proyecto he desarrollado una metodología ordenada y coherente para la creación de comics y he definido, en cierta manera, mi propio estilo artístico. He notado una evolución en mi forma de trabajar que podré aplicar en las páginas que quedan por finalizar y en mis obras futuras. Pese a que esta obra no está terminada, me gustaría seguir con el proyecto por mi cuenta y llegar a completar la totalidad de las páginas restantes del capítulo. Incluso poder continuar con los siguientes capítulos de la novela e imprimirlos de manera autoeditada, utilizando mi propia portada, contraportada, etc. es algo que me ilusiona poder hacer en el futuro.

7. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

AZZARELLO, B. (2020). *100 Balas* (2.a ed., Vol. 1). ECC Ediciones.

AZZARELLO, B. (2021). *100 Balas Libro 02 (de 5) (2a edición)*. ECC Ediciones.

BCN Noire. (2018). Norma Editorial.

EISNER, W. (1996). *Graphic Storytelling*. Poorhouse Pr.

EISNER, W. (2002). *El Comic y el arte secuencial*. Norma. (Trabajo original publicado en 1990)

ENNIS, G. (2018a). *Predicador Vol. 1 : Rumbo a Texas* (4.a ed., Vol. 1). ECC Ediciones.

ENNIS, G. (2018b). *Predicador Vol.2 : Hasta el fin del mundo* (3.a ed., Vol. 2). ECC Ediciones.

GISCHLER, V. (2006). *La Jaula De Los Monos/ Gun Monkeys*. Tropismos. (Trabajomoriginal publicado en 2001)

MCCLOUD, S. (2018). *Hacer cómics* (5.a ed.). Astiberri. (Trabajo original publicado en 2006)

MCCLOUD, S. (2019). *Entender el cómic* (6.a ed.). Astiberri. (Trabajo original publicado en 1992)

MILLER, F. (2018). *Sin City : edición integral 1*. Norma.

WAGNER, J. (2016). *Una historia de violencia*. ECC Ediciones. (Trabajo original publicado en 1997)

Páginas web:

AGUILAR, T. (10 de Abril de 2020). *Reseña de cómics: Torpedo 1936*. <https://www.comicverso.com/resena-de-comics-torpedo-1936/>

ALTARES, G. (23 de Agosto de 2019). *El minuto y medio que cambió la historia de la televisión.*

https://elpais.com/cultura/2019/08/21/television/1566387199_309895.html

MARTÍNEZ, A. (25 de Enero de 2017). *Reseñas desde Star City: Una historia de violencia*

<https://www.eslahoradelastortas.com/resenas-desde-star-city-una-historia-violencia/>

REBATO, C. (4 de Febrero de 2015). *100 Balas es la obra maestra por la que ahora leo cómics.*

<https://es.gizmodo.com/100-balas-es-la-obra-maestra-por-la-que-ahora-leo-comic-1695214678>

SÁNCHEZ, R. (16 de Diciembre de 2017). *El cómic de la semana: Una historia de violencia, de John Wagner y Vince Locke. El cómic que inspiró a Cronenberg*

<https://www.lascosasquenoshacenfelices.com/el-comic-de-la-semana-una-historia-de-violencia-de-john-wagner-y-vince-locke-el-comic-que-inspiro-a-cronenberg/>

SEPÚLVEDA, C. M. (2 de Octubre de 2019). *ZN 20 años – Parker, de Darwyn Cooke.*

<https://www.zonanegativa.com/zn-20-anos-parker-de-darwyn-cooke/>

SWIFT, J. *100 Balas - ¿El mejor cómic de género negro/pulp?.*

<https://comicitico.blogspot.com/2020/06/100-balas.html>

VEGAS, F. (28 de Septiembre de 2007). *TORPEDO.*

https://web.archive.org/web/20070928163832/http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=42&Itemid=27

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. EISNER,W. Portada de <i>El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo: versión ampliada con la impresión digital</i>	10
Fig.2. EISNER,W. Ejemplo de la medida del tiempo dependiendo de la cantidad y característica de las viñetas.....	10
Fig.3. EISNER,W. Ejemplo de diferentes tipos de viñetas.....	11
Fig.4. MCCLOUD,S. Portada de <i>Entender el cómic: el arte invisible</i>	11
Fig.5. MCCLOUD,S. Portada de <i>Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica</i>	12
Fig.6. AZZARELLO, B.; RISSO, E.; JOHNSON, D. Portada del primer volumen de <i>100 Balas</i>	12
Fig.7. AZZARELLO, B; RISSO, E. Imagen promocional de la novela gráfica <i>100 balas</i>	13
Fig.8. CHASE, D. Póster de <i>Los Soprano</i> de la temporada cuatro.....	13
Fig.9. CHASE, D. Póster de <i>Los Soprano</i> de la temporada seis.....	13
Fig.10. BERNET,J; ABULÍ, E.S. Portada del primer volumen de la obra completa de <i>Torpedo</i>	14
Fig.11. RISSO, E; ABULÍ, E.S. Portada de <i>Torpedo 1972</i>	14
Fig.12. BERNET,J. Dibujo de Jordi Bernet para la serie <i>Torpedo</i>	14
Fig.13. WAGNER, J.; LOCKE, V. Portada de <i>Una historia de violencia</i>	15
Fig.14. LOCKE, V. Fragmento de <i>Una historia de violencia</i>	15
Fig.15. LOCKE, V. Fragmento de <i>Una historia de violencia</i>	15
Fig.16. GISCHLER, V. Portada de <i>La jaula de los monos</i> de la edición de 2006 por Tropismos.....	16
Fig.17. GISCHLER, V. Portada de <i>Gun monkeys</i> en su primera edición de 2001 por Uglytown Productions.....	16

Fig.18. Moodboard para el diseño del personaje de Charlie.....	18
Fig.19. Primeros bocetos del aspecto de Charlie.....	18
Fig.20. Primeros bocetos del aspecto de Charlie.....	18
Fig.21. Estudio de la ropa y expresiones del personaje de Charlie.....	18
Fig.22. Moodboard para el diseño del personaje de Sánchez.....	19
Fig.23. Primeros bocetos del aspecto de Sánchez.....	19
Fig.24. Estudio de la fisionomía y expresiones de Sánchez.....	20
Fig.25. Estudio del vestuario de Sánchez.....	20
Fig.26. Moodboard para el diseño del personaje de Marcie.....	21
Fig.27. Primeros bocetos del personaje de Marcie.....	21
Fig.28. Diseño final del aspecto de Marcie.....	21
Fig.29. Estudio del vestuario y aspecto de Marcie.....	21
Fig.30. Line-up de los tres personajes presentes en el primer capítulo.....	22
Fig.31. Imagen de la Florida's Turnpike.....	22
Fig.32. Vista aérea de la ciudad de Orlando (Lake Eola Park y Downtown Orlando).....	23
Fig.33. Bocetos de algunos edificios característicos contiguos al Parque del lago Eola.....	23
Fig.34. Boceto del teatro exterior que se encuentra el borde del lago Eola. Al fondo se ve otro edificio característico de la zona.....	23
Fig.35. Imagen de un edificio en el barrio de Mercy Drive.....	24
Fig.36. Boceto descriptivo del barrio donde Rollo vive.....	24
Fig.37. Boceto de la casa de Rollo.....	24
Fig.38. Imagen de una casa con estructura tradicional del estilo rancharo	

(obviando los materiales).....	25
Fig.39. Boceto de la casa de Marcie.....	25
Fig.40. Imagen de un Chrysler 300C.....	26
Fig.41. Bocetos del Chrysler 300C.....	26
Fig.42. Primer capítulo dividido en momentos.....	26
Fig.43. Detalle de la primera página del guion. Descripción textual de la primera viñeta así como los textos que incluye.....	27
Fig.44. Primera página del <i>storyboard</i> donde se observan tanto las viñetas como los cuadros de texto y los bocadillos de los diálogos de los personajes..	28
Fig.45. Segunda página del <i>storyboard</i> , donde da comienzo el flashback...	28
Fig.46. Materiales utilizados para desarrollar las páginas finales.....	29
Fig.47. Primera página final, a lápiz.....	30
Fig.48. Primera página final, a tinta.....	31
Fig.49. Resultado final de la primera página maquetada.....	32
Fig.50. Propuesta de portada para la novela gráfica <i>La jaula de los monos</i>	33

