



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La Era del Lodo

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Llopis Tortosa, Antonio

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

*La Era del Lodo* es una novela gráfica para jóvenes y adultos en un mundo post-apocalíptico de fantasía, donde los últimos Grandes Guardas Forestales luchan por proteger el último 1% de fauna y flora en un planeta cubierto de lodo. Este proyecto incluye tanto el desarrollo del guión como la preproducción, ilustración pertenecientes al marco del desarrollo gráfico, pasando también por una investigación gráfica entre las texturas, la ambientación y los personajes de la novela.

### **Palabras clave**

Novela gráfica, mundo post-apocalíptico, cambio climático, ilustración, aventura, texturas.

## ABSTRACT AND KEYWORDS

*La Era del Lodo* is a graphic novel for young adults set in a post-apocalyptic fantasy world, where the last Great Forest Guardians fight to protect the remaining 1% of fauna and flora on a planet covered in mud. This project encompasses script development, pre-production, and illustration within the scope of graphic development, as well as graphic research involving textures, setting, and characters of the novel.

The goal is to present a dossier to publishers interested in the graphic novel genre, with a deep understanding of the medium.

### **Keywords**

Graphic novel, post-apocalyptic world, climate change, illustration, adventure, textures.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Antonio Llopis Tortosa. Es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2022/2023 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas en la Facultat de Belles Arts de Sant Carles de la Universitat Politècnica de València.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, citando correctamente el material que haya sido tomado de otras fuentes.

firma:  fecha: 25 de junio de 2023

## AGRADECIMIENTOS

Le agradezco esto a cada persona que ha dedicado su tiempo y su amor en sumergirse en la historia, en disfrutar cada viñeta y en aportar cualquier feedback para mejorarla. A cada persona que en la terraza de un bar me ha dejado darle la turra con el tema, o por cada Blablacar en el que alguien me ha preguntado: ¿De qué va tu TFG?. A mis papis por esa confianza ciega tan curiosa que tienen conmigo, algún día les compraré una casita de madera gracias a mis ilustraciones.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
1.1 JUSTIFICACIÓN	7
1.2 OBJETIVOS	7
1.3 METODOLOGÍA	8
1.4 MAPA CONCEPTUAL	9
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>10</b>
2.1. LA CRISIS CLIMÁTICA: NUEVAS FORMAS DE ENTENDER EL MUNDO	10
2.2. EMERGENCIA CLIMÁTICA Y DISTOPIA	10
2.3. PLÀSTIC: EL GUARDA FORESTAL Y LA MONTAÑA	11
2.4. LA SOLEDAD Y EL BLUES	11
2.5. EL PROYECTO RIZOMA Y LA NO-MIRADA DEL DESASTRE	12
<b>3. DESARROLLO</b>	<b>13</b>
<b>3.1. REFERENTES</b>	<b>13</b>
3.1.1. LIBROS	13
3.1.2. CINE	13
3.1.3. VIDEOJUEGOS	14
3.1.4. MOODBOARDS	14
<b>3.2. PROCESO DE GUIÓN</b>	<b>16</b>
3.2.1. EL CONCEPTO	16
3.2.2. LA SINÓPSIS	16
3.2.3. LA ESTRUCTURA EN TRES ACTOS	17
3.2.4. ADAPTACIÓN DEL TEXTO A LA VIÑETA	19
<b>3.3. PROCESO DE ILUSTRACIÓN</b>	<b>20</b>
3.3.1. MAPA CONCEPTUAL DE VÍNCULOS	20
3.3.2. PERSONAJES	21
3.3.3. AMBIENTACIÓN	25
3.3.4. PROPS Y DETALLES	26
3.3.5. STORYBOARD	27

3.3.6. ENTINTADO _____	29
3.3.7. ROTULACIÓN _____	30
<b>3.4. PROCESO GRÁFICO</b>	<b>31</b>
3.4.1. LA TÉCNICA Y LA CONCIENCIA MATERIAL _____	31
3.4.2. SELECCIÓN GRÁFICA _____	32
3.4.3. LA PEQUEÑA PARTE DEL TODO _____	33
3.4.4. <i>LA ERA DEL LODO, TEXTURE SUPPLY</i> _____	33
<b>3.5. RESULTADOS</b>	<b>35</b>
3.5.1. DOSSIER EDITORIAL _____	35
3.5.2. <i>LA ERA DEL LODO, TEXTURE SUPPLY</i> _____	37
<b>3.6. PREVISIÓN DE IMPACTO</b> _____	<b>39</b>
<b>3.7. PRESUPUESTO</b> _____	<b>40</b>
<b>4. CONCLUSIONES</b> _____	<b>41</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b> _____	<b>42</b>
<b>6. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS</b> _____	<b>44</b>
<b>ANEXO I. ODS</b> _____	<b>46</b>

## **ANEXO II. (ADJUNTO)**

### **PDF DOSSIER EDITORIAL, *LA ERA DEL LODO***

#### **DESARROLLO GRÁFICO**

ANEXO II.1. MOODBOARDS COMPLEMENTARIOS

ANEXO II.2. DESARROLLO GRÁFICO PERSONAJES

ANEXO II.3. DESARROLLO GRÁFICO RESERVAS NATURALES

ANEXO II.4. DISEÑOS PRODUCTOS PROMOCIONALES

### **PDF *LA ERA DEL LODO, TEXTURE SUPPLY***

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Elaborar *La Era del Lodo* como novela gráfica es adentrarse completamente en dos amplios y complementarios campos: la escritura y el dibujo. Esta obra recorre, por una parte, el desarrollo narrativo y sus infinitas fórmulas, y por otra, la gran tarea gráfica y su diversión infinita. Pero, sobre todo, viene a complementarme como ilustrador: entendiendo el guion como la arquitectura, la viñeta como un hogar y a las palabras de la historia como sus escaleras transversales. Espero que quien la visite no utilice el ascensor.

Esta novela también es un altavoz social, un contenido para la reflexión. Su contexto central es cómo sería el fin de la emergencia climática: el desastre. Por eso, la narrativa intenta ser un grito en la actualidad y busca la reflexión al observarse tanto barro y arcilla en su interior.

Sin duda, el amor por la montaña es el motor del guion y de la gráfica. Es cada vez más difícil separar al árbol del fuego, y es cada vez más fácil imaginar la ceniza y el bosque por eso la novela también se quema y también se inunda. *La Era del Lodo* es otra distopía, pero los matices la hacen mía: soledad, blues y lucha. El personaje principal se asemeja demasiado a mí, con unos ideales que se parecen demasiado a los míos. Creo que Plàstic sería yo en su situación.

El proyecto se presenta en cuatro capítulos que muestran una presentación geográfica y una contextualización del carácter emocional de los personajes. La finalidad de este proyecto es, en primer lugar, la construcción de una base narrativa y gráfica para una novela gráfica, y en segundo lugar, convertir esta preproducción y su pequeña producción en un dossier editorial para su futura presentación. Mientras tanto, iré dibujando capítulo a capítulo después de la defensa del proyecto.

Por último, cabe señalar que las reglas de referencia y citación empleadas son las Normas APA 7a edición (2019).

## 1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal es presentar un dossier a editoriales afines al proyecto, con un amplio conocimiento del mundo de la novela gráfica creando una buena base narrativa y estableciendo un enfoque gráfico sólido y profesional.

Los objetivos secundarios de este proyecto se basan en el recorrido del desarrollo de una estructura narrativa mediante la organización en actos y capítulos, el desarrollo detallado del aspecto psicológico y visual de la ambientación y los personajes de la obra. También encontramos que la adaptación de la narrativa para abordar un problema mundial contemporáneo es un objetivo secundario que recorre el proyecto. Y por último la búsqueda y documentación del proceso de creación del estilo gráfico coherente con la

ambientación de la narrativa en un libro complementario a la novela gráfica (*La Era del Lodo, Texture Supply*).

### 1.3. METODOLOGÍA

La construcción de esta novela gráfica se ha dividido en tres grandes bloques: la elaboración del guión, la ilustración y la arquitectura de las páginas, y por último, la investigación de una estética gráfica original. Estos tres bloques también se irán viendo en el desarrollo del proceso y se irán complementando con nueva información.

En el primer bloque, se encuentra la elaboración del guión. Se da importancia a que la palabra aparezca antes que el dibujo y que la historia sea capaz de todo sin pensar en su adaptación gráfica. Se han utilizado distintos libros relacionados con el guión y la ayuda de profesores y el tutor del TFG.

En el segundo bloque encontramos el dibujo, y aquí aparece la magia del proyecto. Con el desarrollo de la ilustración (storyboards, atmósferas, personajes, props, etc) se empezó a modificar la historia, empezaron a salir nuevos matices, nuevas perspectivas... El guión entonces fue tomando flexibilidad gracias a la incorporación del dibujo.

En el tercer bloque, se encuentra la ilustración. Lo que sucede es que, por mucha distancia que se quiera tomar entre estos procesos, todos ellos son transversales y complementarios. Con el desarrollo de los storyboards, personajes, atmósferas, props, etc., que empezó a modificar la historia y surgieron nuevas perspectivas.

En este punto del proceso, surge un paréntesis muy interesante y a la vez hermoso: la comprensión y adaptación del guión escrito a la viñeta, la elección del tono adecuado para cada frase, detalle y descripción, así como la psicología detrás de cada rótulo. En el desarrollo del proyecto, se explicará con detalle cómo he desarrollado mi propia técnica para hacer que el texto, la viñeta y el tono o actitud del relato cooperen de manera efectiva y coherente con la ambientación.



### 1.4 MAPA CONCEPTUAL

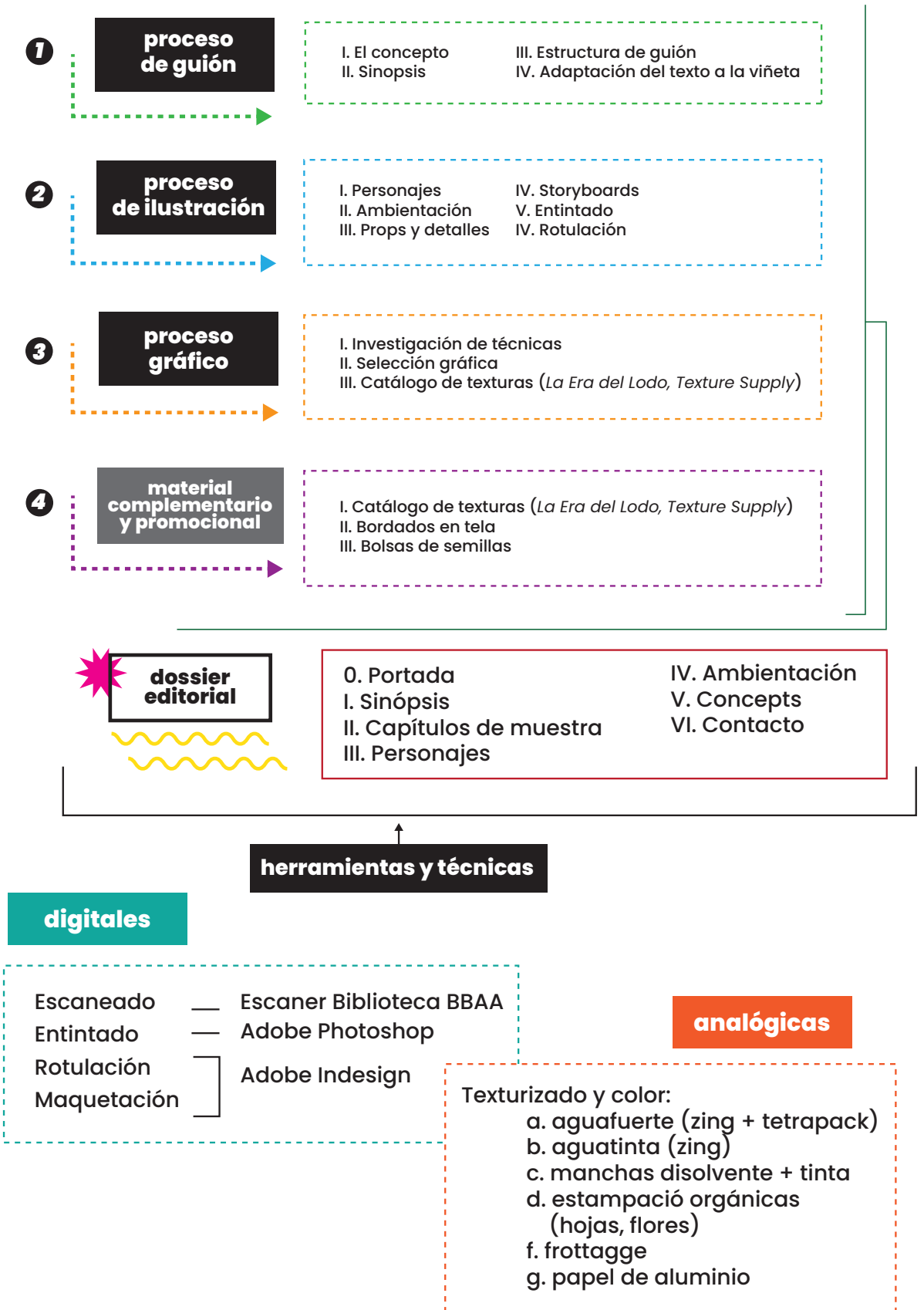


Fig.0. Mapa conceptual del proyecto



Fig.1. Publicación Instagram acción no-violenta *Futuro Vegetal* (2022)

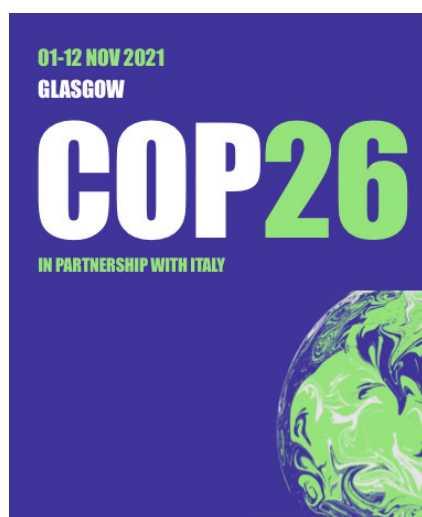


Fig.2. Cartel COP26 (2021), Glasgow.

## 2. MARCO TEÓRICO

Para proporcionar un contexto teórico sólido a la columna vertebral del proyecto, exploraremos los fundamentos que sustentan el discurso. Este discurso abarca desde la emergencia climática actual y su interacción con nuestro mundo, hasta cómo esta crisis climática colisiona con la expresión y la estética característica del género musical del *blues*.

### 2.1. LA CRISIS CLIMÁTICA: NUEVAS FORMAS DE ENTENDER EL MUNDO

El cambio climático es una realidad innegable, y la concentración de gases de efecto invernadero en la atmósfera, emitidos principalmente por la actividad humana, está directamente vinculada al aumento de la temperatura global promedio en nuestro planeta. En Europa, 190 gobiernos se han comprometido a cumplir los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Asamblea General de las Naciones Unidas. Sin embargo, también existen partidos políticos de ultraderecha que, de manera reaccionaria, desvían la atención de objetivos relacionados con la igualdad y los reemplazan con nociones como la “destrucción de la familia”, las “fronteras abiertas” como una supuesta “invasión migratoria”, y tergiversan la acción por el clima como una especie de “religión climática”. Además, desvirtúan la importancia de la educación de calidad tachándola de “adoctrinamiento”.

Mientras *Naciones Unidas*<sup>1</sup> establece campañas de marketing verde o *greenwashing* como los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) en la última cumbre climática realizada en Glasgow expertos en medio ambiente y científicos señalaron haber dejado para el futuro, una vez más, las urgentes decisiones para frenar el calentamiento global. A su vez muchos colectivos de desobediencia civil y acción directa no violenta (ADNV) luchan contra la crisis climática tachado de “eco-fascistas” a los políticos que en uno de los tres años hidrológicos más secos para España, promocionan y subvencionan actividades destructivas.

### 2.2. LA EMERGENCIA CLIMÁTICA Y LA DISTOPÍA

Resulta fácil establecer una relación entre la emergencia climática actual y la distopía. La lista de eventos climáticos es muy visual: sequías prolongadas, agresivas tormentas, incendios forestales y aumento del nivel del mar, eventos que están ligados a la escasez de alimentos, falta de agua y desplazamiento masivo de personas.

En este contexto, no resulta difícil imaginar un escenario post-apocalíptico en el que una sociedad que se enfrenta a una emergencia climática de este tipo sufra una erosión de la libertad individual, un aumento de la vigilancia y el control del gobierno, así como una lucha por los recursos limitados que, a su vez, generaría una creciente desigualdad económica y social.

En los últimos años, se han presentado diversos ejemplos dentro del ám-

<sup>1</sup>La Organización de las Naciones Unidas (ONU) es una organización internacional con el propósito de mantener la paz y seguridad globales entre países

bito de la novela gráfica en los cuales la emergencia climática se ha convertido en un pilar narrativo fundamental y esto por tanto, coloca a la novela gráfica como un elemento de transmisión de información y divulgación de información sobre la crisis climática. Dentro del catálogo de Norma Editorial, encontramos *El mundo sin fin* (2022) de Jean-Marc Jancovici y Christophe Blain explica claramente el origen de la crisis energética, su desarrollo y las recetas necesarias para hacerle frente de forma colectiva. El historietista Mario Adanti también quiso colarse dentro de este tema con *El meteorito somos nosotros* (2023) en el que nos recuerda que el problema está ahí y ahí seguirá por mucho que nos empeñemos en cerrar los ojos o mirar hacia otro lado. Por último me gustaría destacar *Algas verdes. La historia prohibida* (2023) de Inès Léraud y Pierre Van Hove, un ensayo gráfico que incide en esos procesos de agricultura y ganadería intensivas y los riesgos que entrañan para la salud humana y el medio ambiente.

## 2.4. PLÁSTIC: EL GUARDA FORESTAL Y LA MONTAÑA

Vivir en la montaña no solo estar allí como un lugar de estancia o hábitat, sino de aprender los códigos naturales y desarrollar procesos que son inexistentes en la ciudad. Tiempo, simplicidad y complejidad, terrenos y alturas, largos recorridos y largos silencios son solo algunos de los elementos que se experimentan.

En la novela se exalta y se romantiza la figura y la filosofía de los guardas forestales, quienes son los pilares para explicar el cómo y el porqué de su situación. Ser guarda forestal en *La Era del Lodo* no es un trabajo, sino un compromiso de entregar la vida y todas sus aristas.

Plàstic es nuestro guarda forestal protagonista, pero, sobre todo, es un canal para entender ese mundo. Por un lado, está designado para proteger y preservar los recursos naturales en las reservas naturales; por otro lado, mira al cielo viendo a los trasbordadores alzar el vuelo hacia otros planetas con sus familiares, o sin ellos. El paso de los años, la defensa, la arcilla y la duda, el blues y la soledad crónica son solo algunos de los elementos que se presentan en la historia.

## 2.3. LA SOLEDAD Y EL BLUES

El *blues* es un género musical que se originó en el sur de Estados Unidos a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Tiene sus raíces en la música afroamericana, particularmente en las canciones espirituales y de trabajo de los esclavos africanos y muchos músicos relacionados con el *blues* han pasado a formar parte de este imaginario musical como Etta James, Bessie Smith, Jimi Hendrix o Stevie Ray Vaughan.

Los kilómetros de arcilla que contiene la novela, junto con el *blues*, empiezan a asimilarse demasiado: soledad, emoción, improvisación y dolor. El *blues* como género musical es un pilar en la vida de Plàstic y cumple su función: empa las viñetas de soledad, tristeza y barro para nosotros, pero para él es

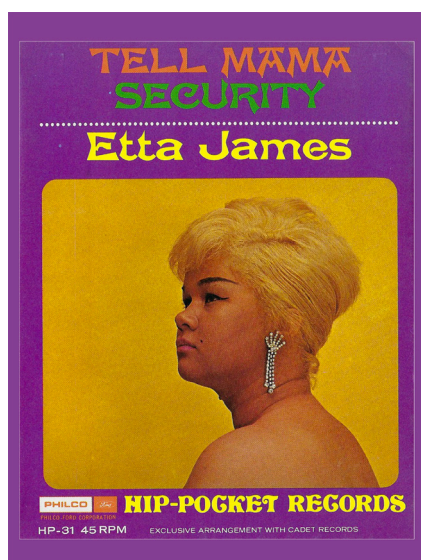


Fig.3. James, E. *Tell Mama Security* (Tell Mama) Hip-Pocket Records.

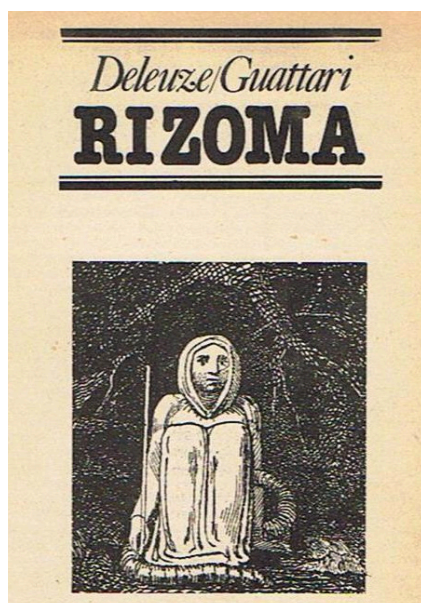


Fig.4. Deleuze G, Guattari F. (1977). *Rizoma*

una evasión momentánea cargada de preguntas y lágrimas: ¿dónde están su hija Nara y su mujer? ¿qué será de sus vidas?.

## 2.5. EL PROYECTO RIZOMA Y LA NO-MIRADA DEL DESATRE

Una gran parte de la gente joven que vemos nuestro futuro ecológico en un indiscutible declive, opinamos que la gestión climática de los gobiernos es un palpable fracaso; pero el verdadero fracaso ha sido cargar al ciudadano con casi toda la culpa de la situación, lo que ha generado una pasividad por bloqueo y una visión catastrófica del cambio.

En este sentido, paradójicamente, la novela arroja luz dentro de un contexto social directamente contrario a la claridad y la esperanza, gracias al Proyecto Rizoma.

En la historia el Proyecto Rizoma implica el desarrollo y la modificación genética de diversas semillas pertenecientes a diferentes grupos vegetales para generar resistencia a la arcilla gris y al suelo no fértil, así como una rápida fotosíntesis y mecanismos de resistencia a la sequía. En la novela, Sutja, guardabosques y biólogo de la reserva natural más cercana a Plàstic, es el encargado de la modificación genética y nuestro protagonista de aplicar los tests de plantación y el almacenamiento de datos.

En términos absolutos, ningún planeta será más importante que la familia. Entonces, ¿por qué los grandes guardabosques decidieron quedarse en la Tierra, abandonando su vida entera en los transbordadores? La verdad es que ni a Plàstic, ni a Sutja, ni a ningún gran guardabosques les hablaron de una permanencia infinita, de un abandono irreversible y de una muerte casi segura.

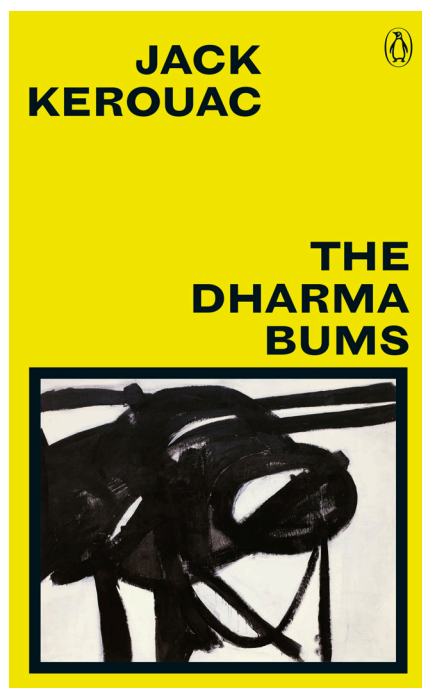


Fig.5. Kerouac (1958). *The Dharma Bums*

## 3. DESARROLLO

Para comprender la estructura completa del proyecto y todas sus facetas, comenzaremos examinando las influencias que han inspirado el trabajo. A continuación, exploraremos el proceso de creación del guion, el desarrollo de las ilustraciones y la construcción del mundo de la novela. Por último, concluiremos el discurso de esta novela gráfica abordando la investigación gráfica y la conciencia material, y como el uso de las texturas, de los materiales y de las formas conlleva a un análisis lento y minucioso de la originalidad de la obra.

### 3.1. REFERENTES

#### 3.1.1. Libros

Dentro del ámbito literario, podemos identificar dos corrientes que han servido de inspiración para este proyecto. Por un lado, encontramos la filosofía del guarda forestal y todo lo relacionado con él.

En este contexto, destaca la obra *Los Vagabundos del Dharma* (1958) de Jack Kerouac, donde se plasma la comunión con la naturaleza en las cumbres de las montañas, la fraternidad y la poesía junto al consumo de vino, marihuana y las orgías

Por otro lado, encontramos una segunda vertiente en las narrativas distópicas y en los mundos post-apocalípticos. Al explorar construcciones sociales diferentes a la nuestra, encontramos *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley, donde los dioses del consumo y la comodidad han triunfado. En esta sociedad, los seres humanos han dejado de procrear, el sexo se ha convertido en un mero entretenimiento y las letras del alfabeto griego se han utilizado de manera perversa para clasificar a las personas en diferentes castas. Todos los individuos aceptan su posición dentro de la nueva jerarquía social, la cual está perfectamente ordenada.

#### 3.1.2. Cine

En el ámbito audiovisual, la distopía ha sido un tema recurrente tanto en películas clásicas como en las más recientes. Entre las más antiguas, destaca *Blade Runner* (Ridley Scott) (1982), la cual ha sido una fuente de inspiración para el imaginario relacionado con los útiles tecnológicos. En esta película, se presentan diversos dispositivos relacionados con la creación y modificación genética que han influido en el concepto del proyecto.

Otra película que ha dejado su huella en la atmósfera del proyecto es *Mad Max* (George Miller) (1979). Si reemplazamos el árido desierto de *Mad Max* por el fangoso paisaje de *La Era del Lodo*, obtenemos un entorno agresivo y hostil para la vida, que ha impregnado el ambiente de la obra.

Entre otros referentes audiovisuales, destaca *Waterworld* (Kevin Reynolds) (1995) en esta película los casquetes polares se han derretido y todo



Fig.6. Plataforma petrolífera *La Gaviota*, noroeste del cabo Matxitxako, País Vasco.

el planeta está sumergido en agua marina. Los seres humanos sobreviven en plataformas flotantes y su principal preocupación es la escasez de agua dulce, un recurso extremadamente valioso.

En última instancia, me parece relevante mencionar un par de documentales que exploran las plataformas petrolíferas. Estas estructuras, ubicadas en medio del océano, son inspiradoras por su naturaleza imponente. Entre estas enigmáticas plataformas, me gustaría destacar los videos y documentales relacionados con la plataforma 'La Gaviota', situada en el País Vasco. Esta plataforma comparte el paisaje del mar Cantábrico con pecios hundidos y la isla de Izaro, mientras almacena gas natural de forma segura, como si fuera una caja de caudales.

### 3.1.3. Videojuegos

Por último, el séptimo arte no pasa desapercibido en nuestras generaciones, ya que los videojuegos se han convertido en una industria masiva que produce contenido impresionante. Sin duda, para que un videojuego sea excelente, debe contar con una historia y un guion de calidad.

En este sentido, encontramos que *La Era del Lodo* se nutre de la ambientación de *Fallout*, Interplay Productions (1997), donde una guerra nuclear el 23 de octubre de 2077 devastó el mundo y aniquiló la civilización moderna.

Tampoco podemos dejar de mencionar el videojuego *The Last of Us*, Naughty Dog (2013) que narra la historia de Joel, uno de los supervivientes en un mundo post-apocalíptico donde un hongo llamado cordyceps infecta a los seres humanos. Joel recibe el encargo de sacar a la joven Ellie de una opresiva zona de cuarentena.

Estos videojuegos ejemplifican cómo una buena historia y un sólido guion influyen a *La Era del Lodo* incluso antes de coger un lápiz.

### 3.1.4. Moodboards

Con el fin de enriquecer nuestro trabajo de referencias, vamos a utilizar mesas de trabajo vinculadas a los moodboards. Estas mesas nos serán de gran ayuda para contextualizar la historia en los apartados de guión, ilustración e investigación gráfica. En el anexo de desarrollo, podrás encontrar una versión más detallada y completa de estos moodboards.

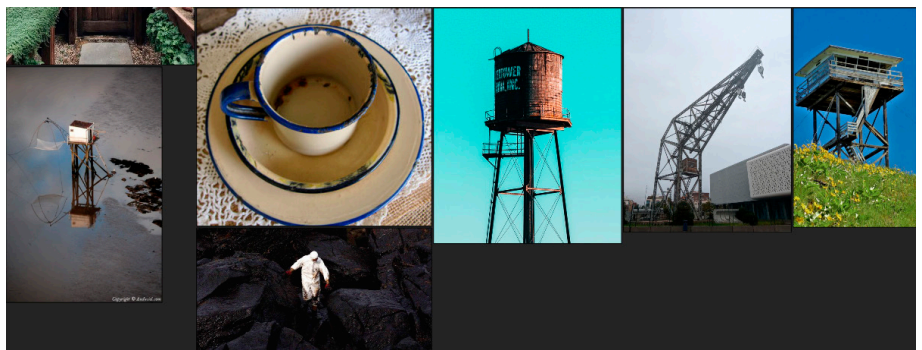


Fig.7. Moodboard entorno forestal y *enviroment*



Fig.8. Moodboard personajes

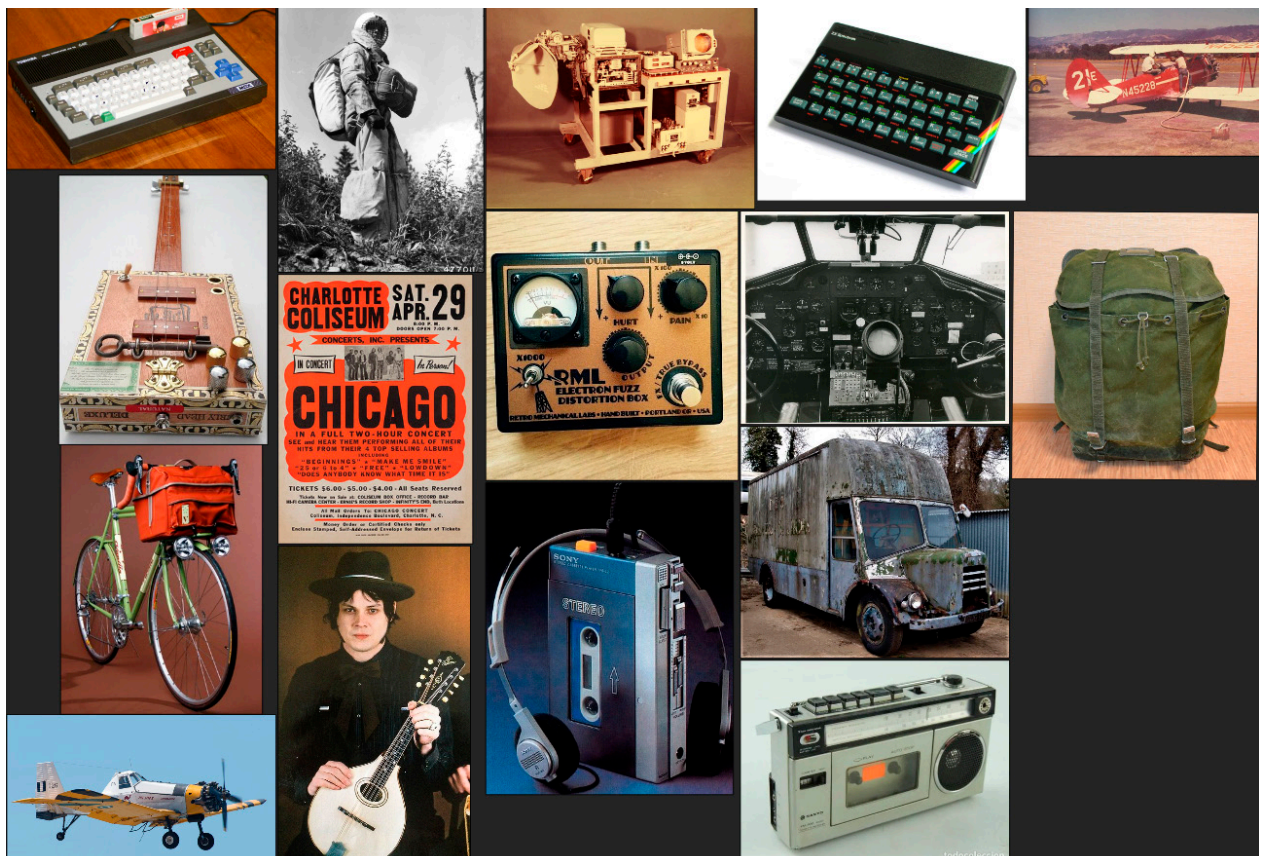


Fig.9. Moodboard props

## 3.2. PROCESO DE GUIÓN

El guión es una pieza fundamental en cualquier proyecto narrativo, ya que establece la estructura de la historia, el tono, la ambientación y otros elementos importantes.

En esta sección se detallará el proceso que se ha seguido para elaborar el guion de la novela gráfica. La redacción del guion ha sido conducida por mí, aunque sin dejar de mencionar la valiosa ayuda del tutor y de otros profesores relacionados, quienes me han orientado puntualmente.

He desarrollado y aplicado mis propias metodologías para la escritura del guion, alejándome del enfoque convencional del guion técnico. Podría decir que, en mi opinión, la falta de conocimientos específicos en este campo ha enriquecido la narrativa con un lenguaje, tono y estilo personales.

### 3.2.1. *El concepto*

La idea central que da forma al guión de *La Era del Lodo* es la utilización de la crisis climática actual para contar una historia que invite al lector a reflexionar. Como hemos visto en el marco teórico, la trama se desarrolla en una distopía donde todo está cubierto de barro y soledad, pero a su vez, se profundiza en los vínculos emocionales con los animales, lo que intensifica las emociones y provoca la empatía del lector a lo largo de la novela. Estos vínculos son elementos esenciales de la historia, que nos llevan a reflexionar sobre nuestra relación con el mundo natural y con otras formas de vida en el planeta.

### 3.2.2. *La sinopsis*

Están siendo semanas muy duras bajo un sol abrasador, pero por fin parece que las semillas de Sutja están generando resistencia al barro, las raíces están empezando a crecer.

Plàstic está terminando la jornada de plantación en su reserva natural cuando el biólogo Sutja, ha dejado de contestar a la radio. Insiste pero parece que ya no hay nadie al otro lado. Esa mañana han hablado mientras completaban los calendarios de germinación y ambos se felicitaban por el éxito del proyecto Rizoma, después de 3 años de plantación.

Plàstic saca sus prismáticos para observar si la reserva de Sutja ha sido atacada por algún gigante de arcilla, pero solo observa calma y kilómetros de lodo y barro, hace semanas que esos monstruos no se acercan por el valle. Solo se escucha a Grus, la grulla, que no cesa su repetitiva caza por el barro, atrapando lombrices mientras observa como el silencio de Sutja empieza a inquietar demasiado a Plàstic, lleno de preguntas y de dudas.

Y así pasarán los días junto al calor, la soledad y el insoportable silencio de Sutja hasta que Plàstic se ve obligado a tomar decisiones que cambiarán su vida en ese mundo vacío y lleno de barro y lodo.



### 3.2.3. La estructura en tres actos

En el caso de *La Era del Lodo*, la primera versión del guión presentaba una estructura caótica y desordenada, con información innecesaria y repeticiones que dificultaban la comprensión de la trama. Para solucionar este problema se decidió reorganizar la información y adaptarla a la estructura clásica de tres actos. Esta estructura divide la historia en tres partes: la presentación de los personajes y la situación, el desarrollo de la trama y el clímax, y la resolución. Gracias a este ajuste, la trama se volvió más coherente y la historia resultó más atractiva para el futuro lector.

Antes de ver como la historia se adapta a esta estructura de guión, he visto útil mostrar un mapa conceptual de como se articula esta estructura.



Fig.10. Mapa conceptual estructura de guión en tres puntos

Ahora que hemos analizado la estructura de este patrón de guion, vamos a esquematizar la historia de *La Era del Lodo*, identificando sus partes y enmarcándola dentro de la estructura de tres actos que utilizaremos para desarrollar la narrativa.

### **Acto I (25%)**

I. Imagen de arranque (una película a la más mínima expresión). Grus vuela alrededor de la reserva buscando lombrices hasta llevarnos al panel de control donde los dos guardas forestales hablan a través de radio.

II. Detonante. Después de un largo día de llamadas entre ambos, Sutja deja de contestar a la radio. Plàstic no recibe respuesta alguna por parte de Sutja.

III. Preguntas iniciales: ¿Podrá Plàstic contactar con su compañero biólogo?, ¿Sí o no?. ¿Podrá Plàstic hacerse con las súper semillas modificadas ubicadas en la reserva natural de Sutja?, ¿Sí o no?.

**IV. 1er punto de giro.** Consecuencia positiva: Plàstic envía volando a Grus a la reserva natural de Sutja para que le informe de que ha sucedido; consecuencia negativa: Grus nunca vuelve, es atacado por un gigante de acilla. Plàstic se ve obligado a tomar decisiones y ha de ser él quien vaya a ver que ha sucedido con Sutja y a rescatar a Grus. Sucede un cambio de escenario ya que Plàstic sale de su reserva natural hacia la reserva de Sutja.

### **Acto II (50%)**

V. Barreras físicas. Un gigante de arcilla ataca la reserva natural de Plàstic. Plàstic la defiende pero el monstruo alcanza a Plàstic pero el gigante de arcilla no quiere hacer daño a Plàstic.

VI. Barreras psicológicas. Plàstic está vivo pero desconfía del gigante. Plàstic piensa que en cualquier momento puede atacarle. Duda de que el monstruo actúe con bondad.

VII. Secuencia de imágenes. Muy poco a poco Plàstic y el gigante de arcilla establecen un vínculo. El monstruo no es violento como los demás gigantes de su especie y Plàstic es capaz de verlo. El gigante solo quiere dejar de sentirse solo en aquel mundo de barro y lodo.

**VIII. 2o punto de giro.** Sucede lo mejor de lo mejor: La radio vuelve a sonar, al parecer hay alguien vivo en la otra reserva. El gigante carga en su lomo la base de control (avioneta antigua) con Plàstic dentro. Se dirigen a la reserva de Sutja. Encuentran a Grus herido pero vivo. Consiguen hacerse con las súper semillas de Sutja. Sucede lo peor de lo peor: Sutja yace sin vida en el suelo. Al salir fuera de la reserva natural de Sutja, se ven rodeados por centenares de gigantes de arcilla. Están atrapados y los tres van a morir.

### **Acto III (25%)**

IX. El clímax. El gigante de arcilla empuja dentro de la base de control (avioneta antigua) a Plàstic y a Grus. Plàstic intenta hacerla volar para no

estrellarse. Dejan al monstruo frente a la agresiva manada de gigantes de arcilla. Se dan respuestas a las preguntas iniciales (punto III).

X. Resolución de tramas secundarias: 3 meses después de aquello, Grus se ha recuperado y Plàstic ha conseguido hacer crecer las super semillas en barro. Pero no se sabe nada del gigante de arcilla. Plàstic lo hecha de menos y se pregunta si lo volverá a ver en el futuro.

#### **3.2.4. Adaptación del texto a la viñeta**

Como ya he mencionado anteriormente, la adaptación del guión a viñetas ha sido un proceso altamente personal. A menudo, al enfrentarme a esta tarea una y otra vez, me di cuenta de que cada ilustrador tendría su propio método para llevarla a cabo. En lugar de seguir un procedimiento estrictamente técnico, la adaptación del guión a las viñetas se convierte en un punto de inflexión donde las características y habilidades únicas de cada guionista e ilustrador salen a relucir, incluso muchas veces, el dibujo entra a formar parte antes que partir del texto.

Estas son las pequeñas metodologías que han ido apareciendo a lo largo de este procedimiento y que he ido aplicando para construir las páginas:

##### 3.2.5.1. Partir de un concreto

Nos imaginamos que vamos a escribir un capítulo, en él visualizamos un tono, una reflexión, un diálogo o un plano muy concreto, de manera que el resto de su desarrollo tanto del texto como la gráfica, gira al rededor de esta imagen o sensación tan concreta que queremos transmitir.

##### 3.2.5.2. El ritmo del *frame* vacío

Otras veces el frame de las viñetas marca el ritmo del capítulo o de la escena. Realizar una composición de frames vacíos obligan al texto y a las ilustraciones a ceñirse a una composición con un ritmo y un espacio cerrado. Sería como empezar la casa por el tejado para luego ir decidiendo los materiales que revisten la estructura, hasta el último detalle.

##### 3.2.5.3. No pensar en el dibujo

Así es como suelo abordar la escritura de los capítulos: comienzo por plasmar la historia en papel sin preocuparme por cómo se traducirá visualmente. Al separar la tarea de escritura del ilustrador que llevamos dentro, se suelen descubrir aspectos muy interesantes. Es en este punto donde se hacen evidentes las diferencias en las técnicas de escritura y cómo estas influyen en el tono de las historias.

Mi estilo de escritura se enfoca en describir el mundo interno de los personajes, exaltando lo cotidiano y pasando por alto lo que podría parecer más relevante en otros contextos. Esta perspectiva a menudo nos lleva a descubrir facetas desconocidas de los personajes y a profundizar en su psicología, lo que puede resultar muy enriquecedor para la trama y para el lector.

En ocasiones, ocurre que una vez concluido el capítulo, el texto adquiere un significado propio y las viñetas se podían entender si apoyarse en el texto. Esto se debe a que el texto no se centra en narrar lo evidente, sino que se enfoca en describir las sensaciones psicológicas que no se pueden plasmar de manera directa en una viñeta.

### 3.3. PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Después de haber trabajado tanto en el guión, comenzar a desarrollar la parte gráfica da la sensación de que todo cobra sentido. Pero hay que ir al loro, también puede ser desafiante y frustrante: nuestra mente ha creado un mundo complejo que ahora debe plasmarse en imágenes a través de la ilustración. En esta sección, se detallará el proceso de ilustración, desglosando cada paso y destacando cómo las decisiones gráficas se retroalimentan del guión para consolidar el proyecto en su conjunto.

#### 3.3.1. Mapa conceptual de vínculos

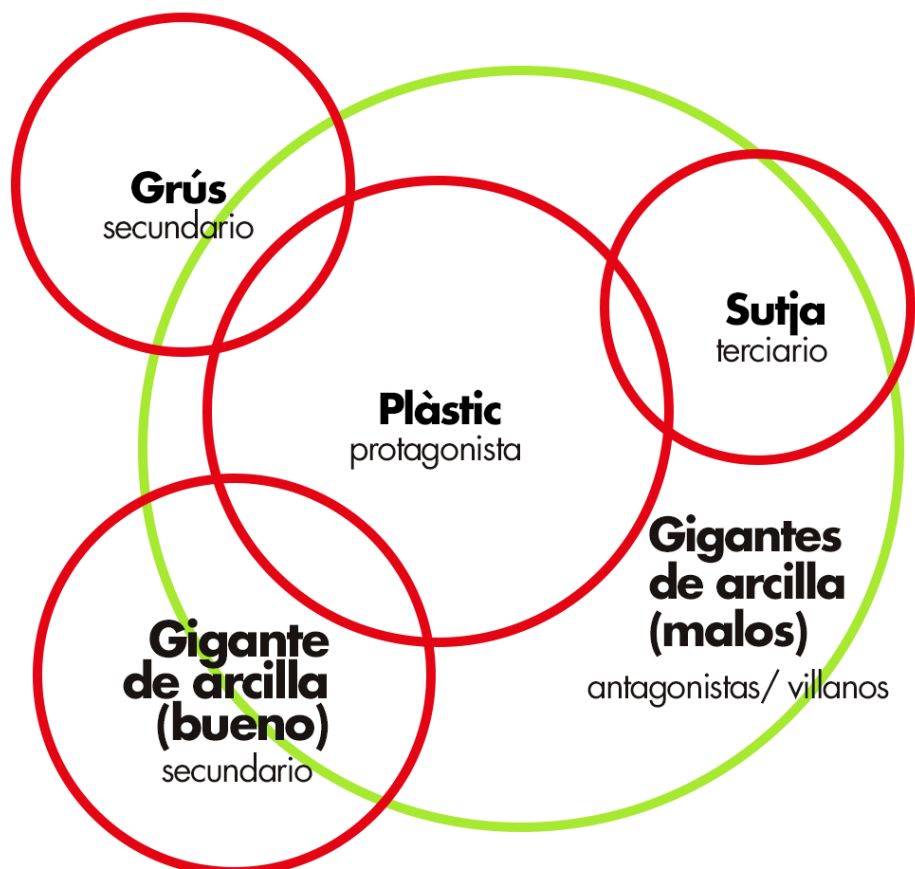


Fig.11. Mapa conceptual relación de vínculos entre personajes

### 3.3.2. PERSONAJES

#### 3.3.2.1. Plàstic

##### Aspecto físico (48 años / 1,89m / 79kg)

Plàstico es un hombre alto y moreno. Con tez baja, cansada, oscura. De espalda cargada y cansada de años y años de trabajo de repoblación en la reserva natural. Vestido con sus botines, su chaqueta puffer y gafas especiales que protegen del sol. Con bigote y cara muy flaca.

##### Conocimientos y funciones:

Plàstico es ingeniero en comunicaciones y agricultor. Por una parte controla todo lo relacionado con la telecomunicación y las bases de control; por la otra gestiona el almacenamiento y las bases de datos relacionadas con los test de plantación, además de testear y plantar las semillas que su compañero modifica genéticamente en la otra reserva natural.

##### Carácter psicológico:

Meditativo, introvertido y depresivo. No logra hacerse a la idea de no volver a ver su familia. Rodeado de pensamientos desesperanzados y a veces relacionados con el suicidio, que logran evadirlos con la idea de volver a reencontrarse con su familia y del proyecto Rizoma.

##### Pilares psicológicos / motivacionales:

- 1) volver a reencontrarse con su familia
- 2) completar el proyecto Rizoma junto a Sutja
- 3) Mantener la reserva natural en pie y protegerla de los gigantes de arcilla



Fig.12. Concept expresión facial Plàstico



Fig.13. Referente vestimenta superior Plàstico

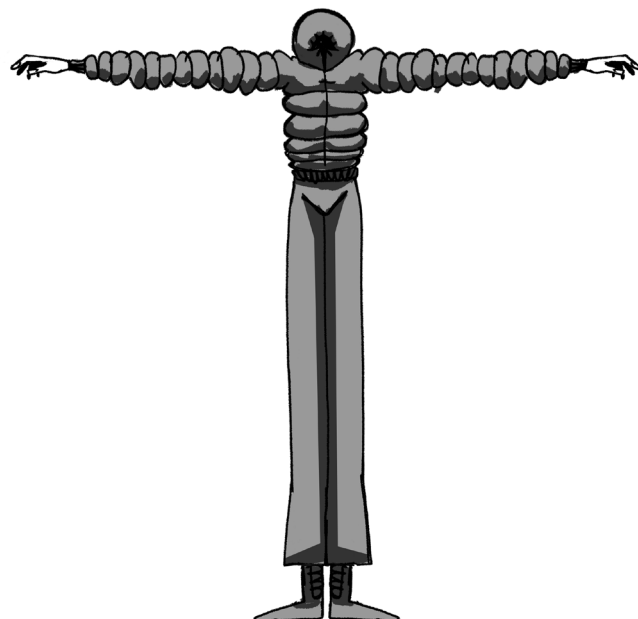


Fig.14. Concept diseño vestimenta Plàstico

### 3.3.2.2. Sutja

#### Aspecto físico (56 años / 1,69m / 79kg)

Sutja es bajo y blanquecino. De presencia seria y directa. De ojos claros y rubio. De cara redonda y barbudo. Vestido con un mono marrón de mecánico.

#### Conocimientos y funciones:

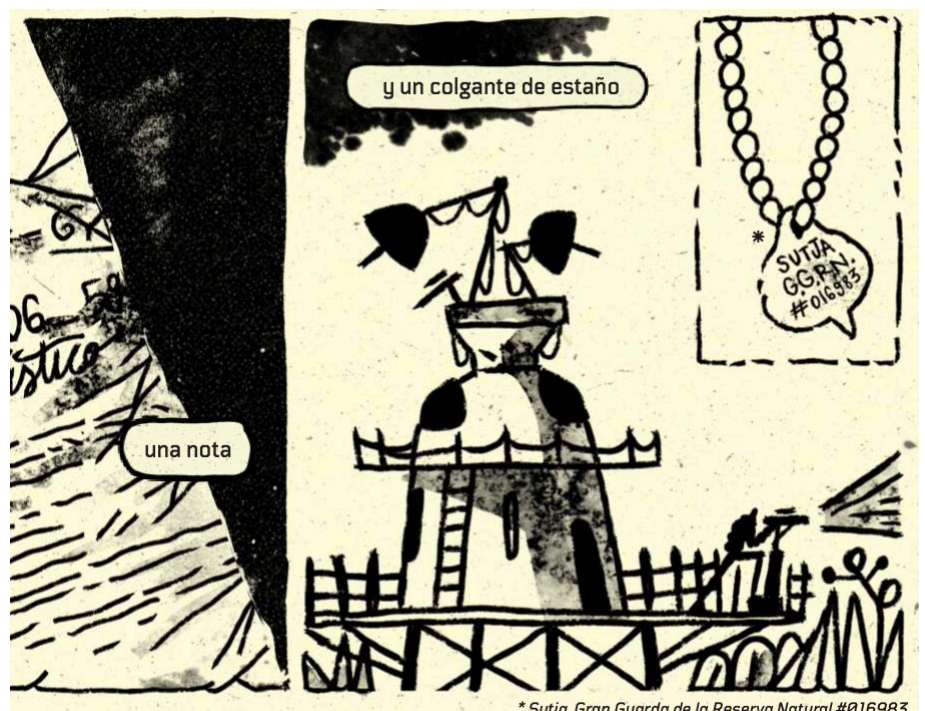
Sutja es biólogo botánico. En el interior de su reserva natural tiene un laboratorio donde realiza test genéticos para desarrollar semillas resistentes al barro y al lodo.

#### Carácter psicológico:

Obsesionado con completar el proyecto Rizoma. Siente que recae todo el peso de la tierra, de devolver la vida al planeta, de vencer al barro y al carbón. Cargado psicológicamente, ansioso. A veces incontrolable por sus impulsos. Sutja a diferencia de Plàstic, vio morir a su mujer en la migración a manos de un gigante de arcilla.

#### Pilares psicológicos / motivacionales:

- 1) volver a reencontrarse con su familia
- 2) completar el proyecto Rizoma junto a Sutja
- 3) Mantener la reserva natural en pie y protegerla de los gigantes de arcilla



\* Sutja, Gran Guarda de la Reserva Natural #016983

Fig.15. Viñeta capítulo Óxido en las alas

### 3.3.2.3. Grus

#### Aspecto físico (17 años aprox / 1,4m / 10kg)

Grus es una grulla que nace con Plástico. Es de gran envergadura. Blanca y a manchas grises. Pico fino y largo. Ojos grandes

#### Conocimientos y funciones:

En todo momento, se puede observar a Grus cazando lombrices con una siempre en su pico, retorciéndose. A pesar de que nunca habla, Grus comprende todo lo que sucede a su alrededor. Este ave doméstica está siempre disponible para Plástico y es capaz de entender situaciones complejas. Además, Grus mantiene un vínculo afectivo muy fuerte con Plástico, haciéndole compañía en todo momento. Se posa en su hombro o en su mochila para transmitirle su cercanía y le sirve de guía en su camino. De hecho, Grus es los ojos de Plástico en el cielo.

#### Pilares psicológicos / motivacionales:

- 1) Cazar lombrices
- 2) Ayudar a Plástico en lo que necesite



Fig.16. Concept perfil de Grus

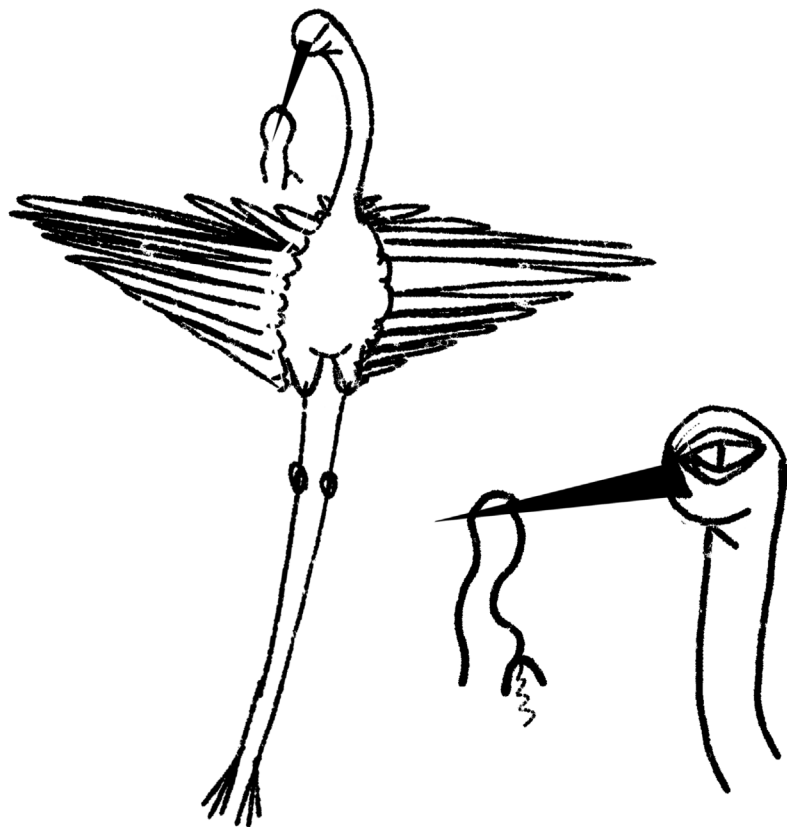


Fig.17 i 18. Concept vuelo y perfil Grus



Fig.19. Concept Gigante de Arcilla

### 3.3.2.4. Las mandas de gigantes de arcilla (villanos)

#### Aspecto físico (?? años / 5 a 10m / ?? toneladas)

El gigante de arcilla es una masa de carbón y arcilla gris compacta. Puede perder trozos de su cuerpo pero puede recuperarlos con facilidad. Puede automoldearse. Siempre alejado del agua ya que ella lo puede reducir a un charco en segundos

#### Conocimientos y funciones:

Nacidos de las llamas y el carbón, los gigantes se caracterizan por tener un carácter extremadamente violento y con una meta fija destructiva contra las reservas naturales. Ejercen toda su violencia contra cualquier tipo de vida vegetal, animal o humana. Les guía un instinto de eliminación y de persecución. Organizados por grupos de manadas y cohesionados para lograr el máximo daño posible.

#### Pilares psicológicos / motivacionales:

- 1) Hacer desaparecer del planeta cualquier tipo de signo de vida, tanto vegetal, como animal o humano.
- 2) La destrucción de todas las reservas naturales.

### 3.3.2.5. Gigante de arcilla (bueno)

#### Aspecto físico (?? años / 6,5 a 10m / ?? toneladas)

#### Conocimientos y funciones:

El gigante de arcilla es una bestia torpe. Incapaz de controlar sus extremidades y su corporalidad. Es muy curioso y siempre atento a su alrededor. No conserva el carácter violento de su raza de gigantes. De hecho, es un gigante benévolo, falto de compañía la cual busca en Plàstic. Se siente solo.

#### Pilares psicológicos / motivacionales:

- 1) Encontrar compañía y no sentirse solo
- 2) Ayudar a Plàstic cuando su vínculo se potencia

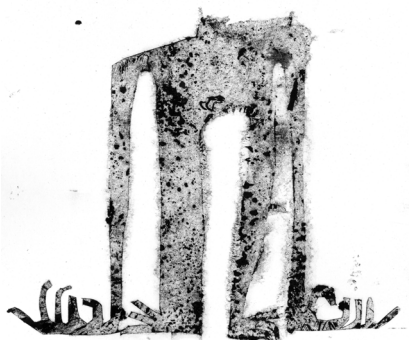


Fig.20. Concept Gigante de Arcilla



### 3.3.3. ambientación

#### 3.3.3.1. Interior

Las reservas naturales marcan una frontera entre el barro y la vida. En ellas, los guardas forestales habitan en casas de vigilancia ubicadas en las partes más altas de los cerros y montañas. Estas reservas protegen las últimas áreas de vegetación, las cuales son mantenidas por los guardas forestales. En el pasado, estas estructuras solían estar interconectadas para darse apoyo mutuo, pero con el tiempo, la falta de recursos, los ataques de los gigantes de arcilla y el abandono por los propios guardas forestales, muchas de estas estructuras se han dejado caer y han perdido el contacto entre ellas.

Aunque la base estructural de estas torres es clara y evidente, no solo sirven como habitáculo para los guardas forestales, sino también como depósitos de alimentos, agua o electricidad. Me interesan mucho estas estructuras verticales, ya que cuanto más las miras, más complejas se vuelven con una maraña de triángulos que soportan todo su peso.

Sin embargo, aunque esta base estructural era clara para la construcción gráfica de las reservas naturales, no parecía aportar nada nuevo a nivel gráfico y narrativo. Esto cambió cuando descubrí el proyecto *Collapsapes: A Rematerialisation Of Systems\_Industry* del artista "El último grito", se abrió una nueva vía. Estas estructuras compuestas por núcleos ovalados que se mezclan y se conectan a través de tuberías, creando espacios y estabilidad con formas futuristas era una mezcla perfecta.

Uniendo la estructura vertical característica de las torres de vigilancia forestales con esta referencia estructural de conexiones de habitáculos mediante tuberías, se crea una narrativa y una ubicación concreta para el desarrollo de actividades dentro del recinto de la reserva natural. Esto aporta una visión más futurista y funcional a estas estructuras, además de dotarlas de una mayor complejidad visual y narrativa.



Fig.21. El último Grito. (2013). *Collapsapes: A Rematerialisation Of Systems\_Industry* [Escultura de cristal]. Valencia: Bombas Gens.

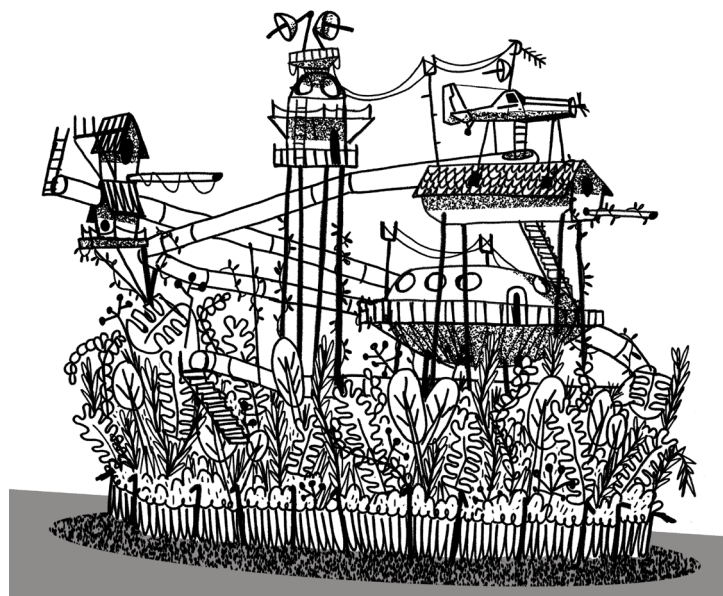


Fig.22. Concept Reserva Natural Plàstica

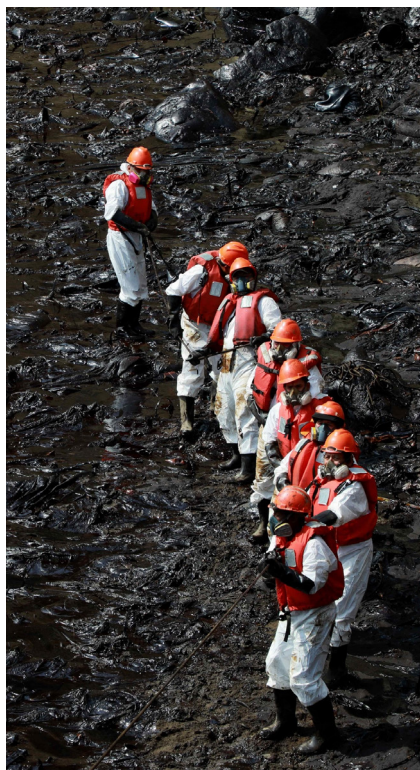


Fig.23. Fotografía tareas de limpieza después del desastre natural del *Prestige*, Galicia

### 3.3.3.2. Exterior

En la novela, el paisaje exterior se describe como un vacío de barro, resultado del incendio y la inundación mundial. El carbon vegetal dejado por el incendio y la lluvia que lo siguió, produjeron un paisaje de llanuras, depresiones, barrancos, montañas y valles cubiertos de lodo y barro. Este exterior se presenta como una sucesión de amplios valles vacíos. A través del uso de diferentes planos y capas, se logra transmitir la inmensidad del lugar, lo que, a su vez, enfatiza la soledad y la falta de contacto humano en el lugar. El contraste entre la exuberante vegetación en el interior de la reserva natural y el exterior muerto es también resaltado por la amplitud del paisaje.

En resumen, el paisaje exterior descrito en la novela se presenta como un vasto vacío de barro que transmite una sensación de soledad y aislamiento, en contraste con la exuberante vegetación y la vida que se encuentra dentro de la reserva natural.

### 3.3.4. props y detalles

#### 3.3.4.1. El café

El personaje Plàstic es un gran aficionado al café y parece que nunca puede tener suficiente. Para resaltar este rasgo de su personalidad, la cafetera italiana protagoniza varias de las viñetas de los capítulos, es un elemento recurrente. De esta manera, se refuerza la imagen del personaje.

#### 3.3.4.2. Las guitarras y los pedales

El blues y su carácter emotivo y solitario se apoderan de los capítulos. Para enfatizar este aspecto, se han incluido guitarras hechas a mano y pedales de efectos caseros como parte del decorado de las paredes y los escenarios, al mismo tiempo que refuerzan la conexión emocional que el blues puede generar en las personas.

#### 3.3.4.3. Recuerdos familiares

La sensación de pérdida y desconexión se hace más palpable al observar fotografías y cuadros que muestran momentos felices y personas que ya no están presentes. Además, los objetos más íntimos, como el peluche de la hija de Plàstic, también refuerzan este sentimiento de nostalgia y añoranza. Estos elementos funcionan como una especie de recordatorio tangible de lo que ha sido perdido y sirven para profundizar en la complejidad emocional de los personajes.

#### 3.3.4.4. Souvenirs

Se han incluido diversos objetos a lo largo de la narración, tales como anillos, colgantes, posters, libros, y otros elementos que ayudan a contextualizar la vida de los personajes. Cada uno de estos objetos posee una historia propia que contribuye a la comprensión de los motivos y emociones de los personajes, así como a la construcción de un mundo narrativo coherente y detallado.

### 3.3.5. Storyboards

La sección del storyboard comienza con un guión que se ha procurado separar lo máximo posible del dibujo. En este punto, se incorporan bloques grises a lo largo de las páginas para construir la estructura narrativa mientras se implementa el texto del guión. Durante esta etapa, existe total libertad para organizar los bloques grises, los cuales se convertirán posteriormente en viñetas reales, así como para realizar modificaciones en cualquier parte del texto del guión.

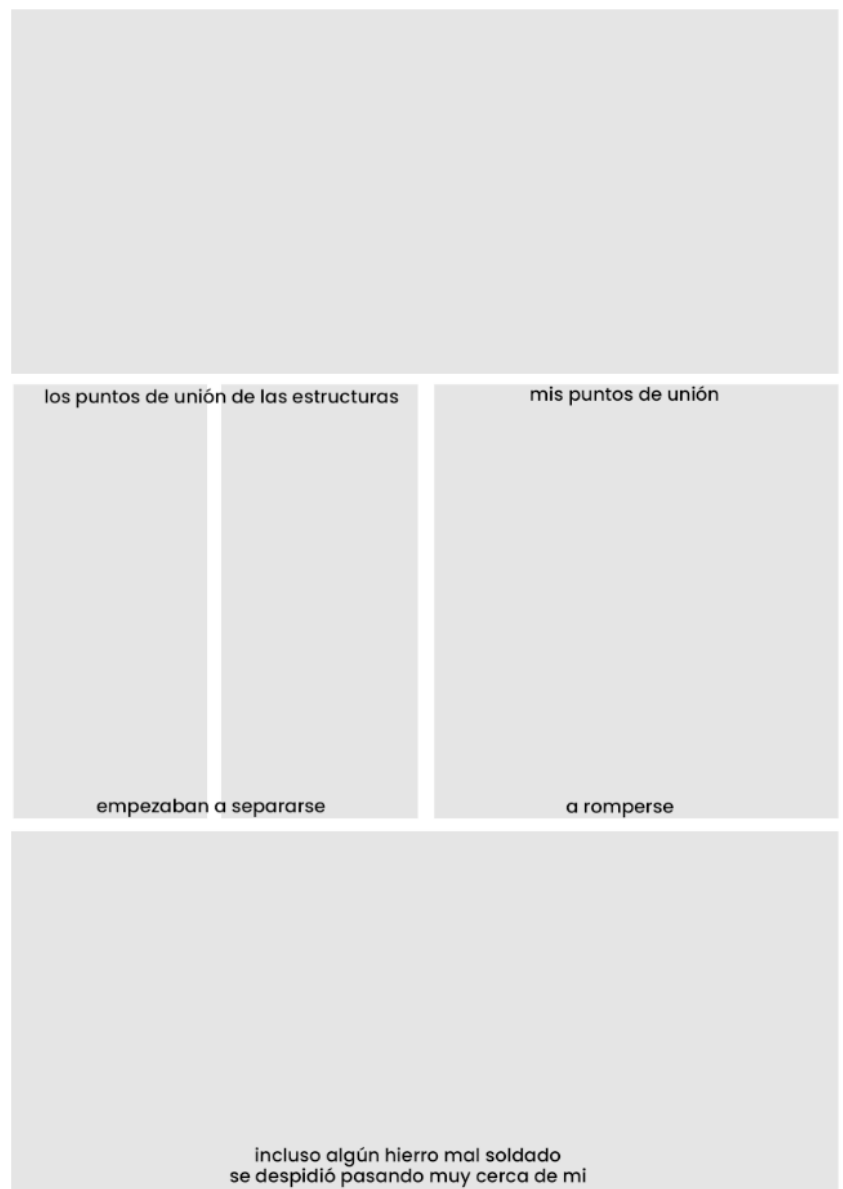


Fig.24. Storyboard con texto

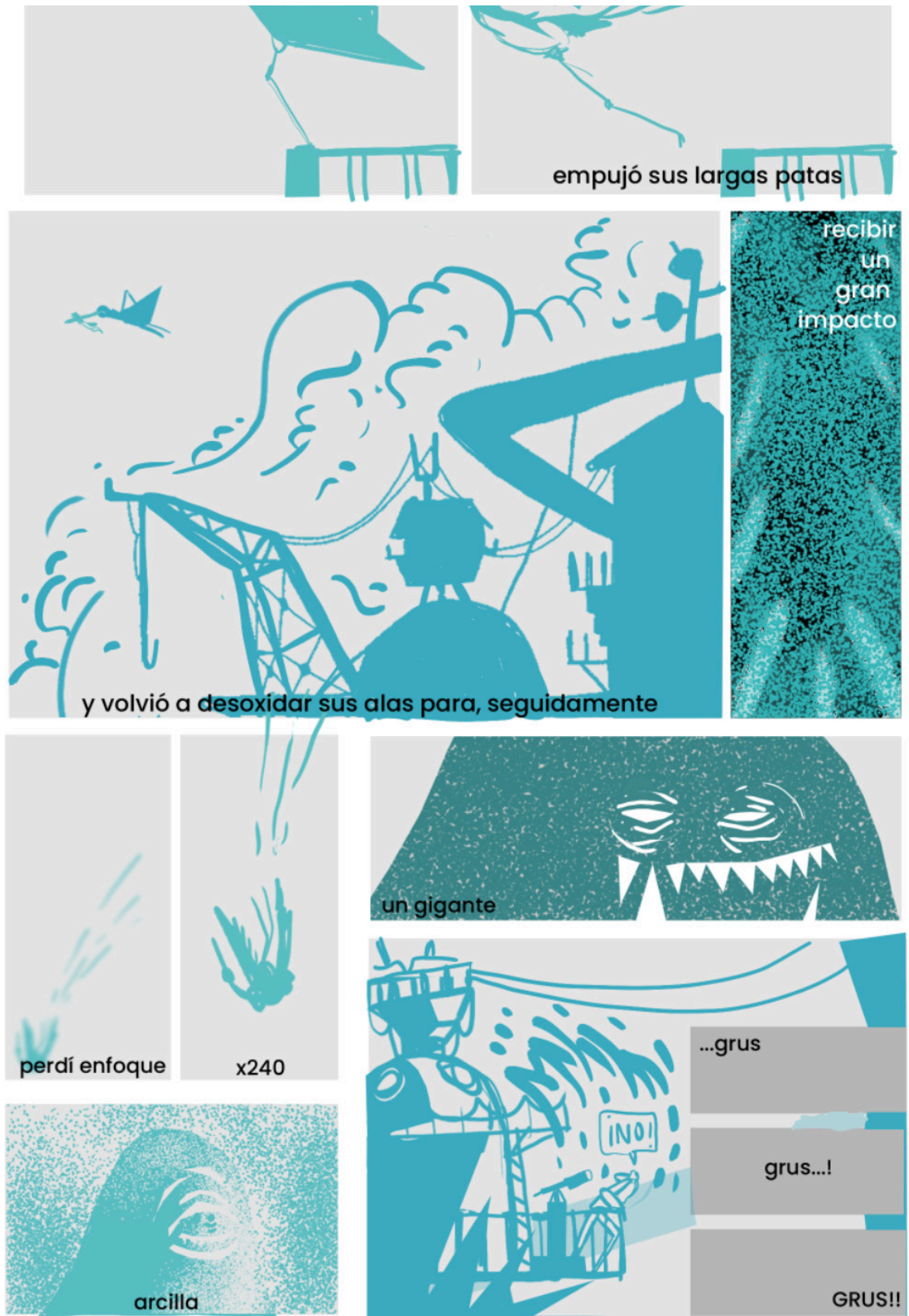


Fig.25. Storyboard del capítulo *El Encuentro*

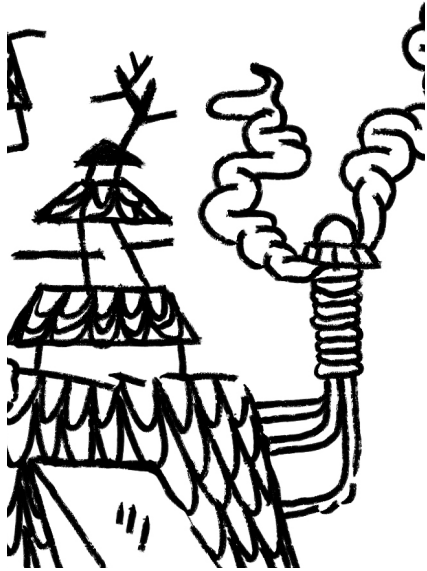


Fig.26. Frame de una viñeta del capítulo *Óxido en las alas*

### 3.3.6. entintado

La novela ha sido entintada mediante Adobe Photoshop. En cuanto al entintado, es importante analizar tanto el color negro constante de la línea como el tipo de pincel utilizado. En la siguiente sección donde se analiza el proceso y la investigación gráfica, se observará que se han utilizado referencias gráficas de las técnicas manuales similares al grabado calcográfico para lograr un estilo gráfico particular. Por lo tanto, el pincel elegido produce una línea peluda y con virutas que se asemeja a la técnica calcográfica de la punta seca.

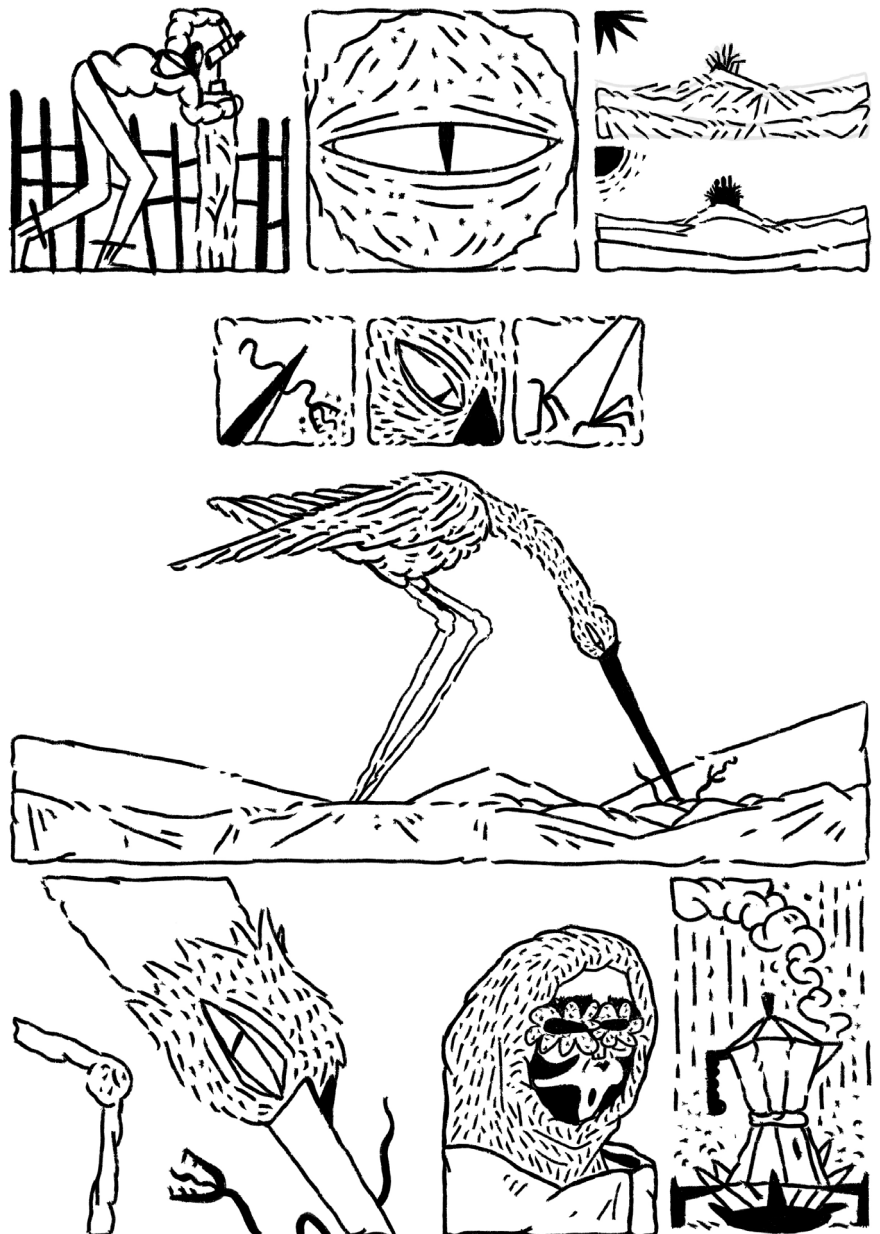


Fig.27. Página del entintado del capítulo *Óxido en las alas*

### 3.3.7. rotulación

En las novelas gráficas, la rotulación puede parecer un aspecto arbitrario a primera vista, pero en realidad es un elemento más que influye en la narrativa. El texto que cuenta nuestra historia está en tiempo pasado, tal como se ha visto en la sección del guión, y se decidió utilizar una tipografía de máquina de escribir para dar la sensación de que se trata de notas o escritos personales a máquina.

Inicialmente, se optó por una pastilla blanca para incluir el texto en la viñeta, con la intención de simular una etiqueta pegada con una máquina de escribir, como las clásicas Dymo. Sin embargo, el contraste entre el fuerte blanco de la etiqueta y el estilo de la viñeta resultó demasiado llamativo y distraía de la narrativa. Por lo tanto, se suavizó la pastilla del texto añadiendo recursos de línea y texturas que se utilizan a lo largo de la novela.

La tipografía utilizada a lo largo de toda la rotulación es llamada TT Musels TRL.



Fig.28. Viñeta con antigua rotulación



Fig.29. Tipografía Regular *TT Musels TRL*

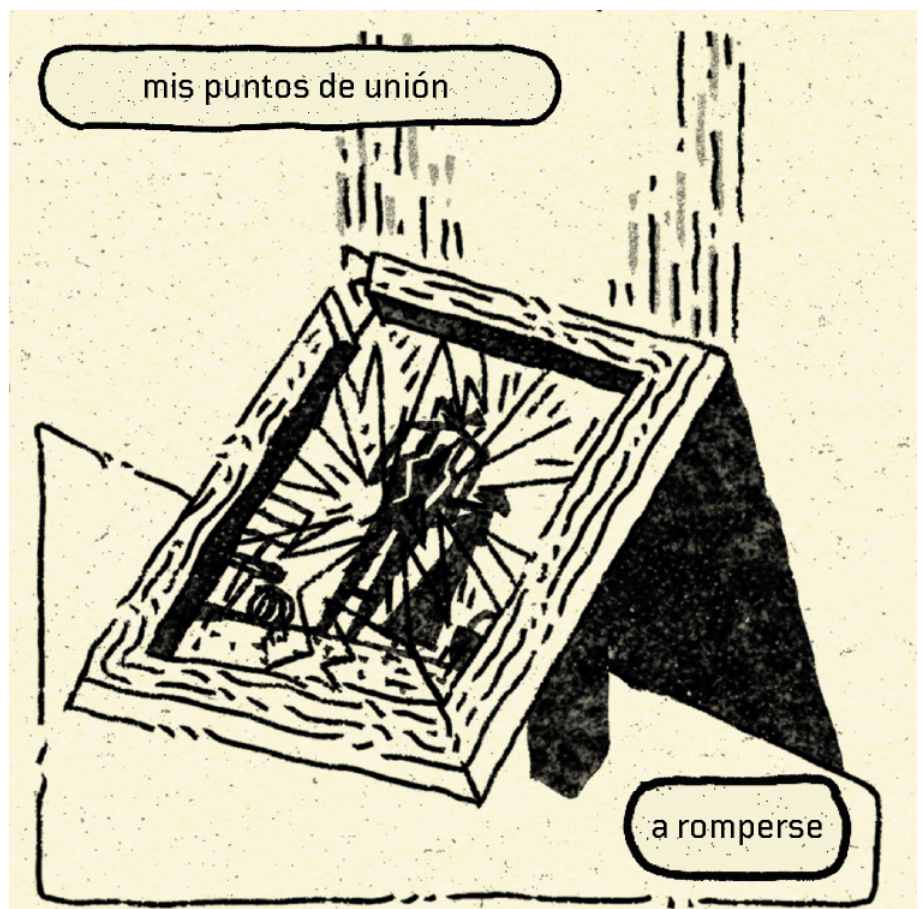


Fig.30. Viñeta con actual rotulación

### 3.4. PROCESO GRÁFICO

Es curioso como el Ctrl+Z ha pasado a formar parte del imaginario generacional de los nativos tecnológicos.

Con la democratización de la tecnología y la rapidez de los programas de diseño, retoque e ilustración, las técnicas artesanales, la experimentación táctil y la investigación en texturas y materiales han perdido su importancia, y la relación entre el ilustrador y la realidad tangible se ha roto en gran medida.

Como ilustradores que nos hemos desarrollado en el entorno digital, podemos hacer muchas cosas con los programas, aplicar todos los shortcuts aprendidos y combinar miles de capas, pero no comprendemos la esencia de los materiales que utilizamos. Simplemente importamos un pack de pinceles que simulan la textura de un grafito, aplicamos la función de multiplicar aquí y combinar capas allá, y para finalizar, agregamos una textura de papel reciclado del Freepik y ruido para que la ilustración parezca más orgánica. También ajustamos el color, la luz, los niveles y las curvas a nuestro gusto, utilizando una gran cantidad de botones para sentir que tenemos control sobre el proceso.

Sin embargo, en el fondo de este proyecto se encuentra el deseo de volver a establecer esta unión entre el ilustrador y la conciencia material, encontrar lo palpable, a tocar las tintas, a sentir la suciedad, a comprender los procesos químicos reales y a apreciar la originalidad y autenticidad que se logran mediante estas actividades. Se trata de “aprender de dónde vienen las cosas” y observar de manera lenta y cuidadosa.

#### 3.4.1. La técnica y la conciencia material

Cuando realicé mi primer aguatinata y observé la textura granulada que la resina de colofonia dejaba en el metal, comencé a replantearme mi proceso gráfico como ilustrador. Es por esta razón que la investigación gráfica en este proyecto está directamente relacionada con el grabado calcográfico.

La aguatinata es una técnica preciosa dentro de las técnicas calcográficas sobre metal, junto con la punta seca (que incide directamente en el metal con un buril) y el aguafuerte (que graba la matriz gracias a ácidos que reaccionan con el metal). El proceso de aguatinata es el siguiente:

1. se coloca la plancha de metal en una caja con resina de colofonia en polvo
2. las partículas en suspensión de la resina, terminan por acomodarse sobre el metal, creando un manto muy fino en su superficie.
3. una vez han pasado 6 minutos dentro de la resinadora, se extrae el metal y sobre un fogón, se aplica calor en la base de la plancha. En unos minutos la plancha está suficiente caliente para derretir la resina y esta queda pegada a la superficie.
4. esta plancha entra en los ácidos y este ácido solo entra dentro de las



Fig.31. Proceso de punta seca sobre matriz de cobre.

ranuras microscópicas que hay entre grano y grano de resina derretido generando diminutos surcos.

5. ¿Cuál es el resultado? Una vez se entinta y se estampa la matriz, encontramos que en nuestro papel aparece un granulado con mayor o menor intensidad de gris increíblemente bonito. Es todo un espectáculo.

Este, que ha sido resumen del proceso del aguatinta, podría también haber sido el de la xilografía, la serigrafía o cualquier técnica gráfica en la que haya que entender sus procesos para poder realizarla. Lo interesante es el grado de consciencia material que se experimenta al recorrer estos procesos con una mirada atenta, calmada y curiosa.

### 3.4.2. Selección gráfica

En busca de esta parte táctil, fue necesario asignar a cada elemento su marco gráfico, es decir, la correspondencia entre textura-elemento. A continuación, explicaremos los elementos seleccionados que se han querido enfatizar mediante texturas y la técnica o recursos utilizados

“Trabajadores anónimos habían impuesto a materiales inertes: fecit (« Yo lo hice, « Aquí estoy, en este trabajo », es que como decir « Existo »)”. (Richard, 2009, p. 163).

#### 3.4.2.1. Las montañas de lodo:



Fig.32. Viñeta del capítulo *Óxido en las alas*

Las montañas de lodo son un elemento gráfico presente en cada viñeta de cada capítulo. El lodo se entiende como una masa pegajosa que se adhiere a las superficies con las que entra en contacto y se desplaza por sí mismo en pequeñas avalanchas de material. Debido a su estructura, se experimentó con aguadas y formas para que la tinta empezara a disolverse junto al agua y entremezclarse en formas que representaran lo pegajoso y lo espeso. Para lograrlo, se utilizó una matriz de zinc y se jugó con la tinta y las gotas de disolvente para luego estamparlas en el tórculo.

#### 3.4.2.2. Plàstic:

Plàstic es el protagonista de nuestra historia. Para hacer de él un elemento más significativo, también se decidió aplicar texturas a su ropa y sus objetos personales. Para ello, se utilizó un marco gráfico que se asemeja más al carboncillo que al grabado.



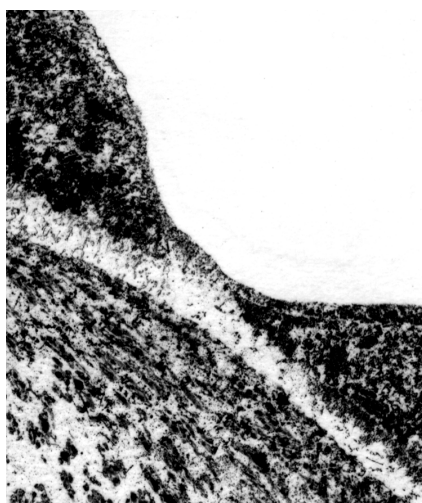
Fig.33. Viñeta del capítulo *El encuentro*

Fig.34. Extracto de textura

#### 3.4.2.3. Sombras

En general las sombras son un elemento que puede ocultar o revelar información, como la hora del día o el tono de la situación. En la novela gráfica, que se basa en una paleta de colores monocromática, las sombras tienen un papel destacado en la narrativa. Por esta razón, se crearon una serie de texturas para las sombras que se aplican a lo largo de las viñetas.

#### 3.4.2.4. El soporte (background):

Finalmente, se decidió introducir recursos gráficos similares a los que se pueden encontrar en los papeles de grabado, caracterizados por su color crema y sus texturas de algodón. Dado que nuestro soporte (background) es la base sobre la que se entinta nuestra novela, esta fue una forma de conectar también con la base que se utiliza en técnicas como el grabado calcográfico. En particular, se buscó emular el papel Rosa Mosqueta, un papel clásico utilizado para la producción de grabados calcográficos de alta calidad.

#### 3.4.3. La pequeña parte del todo

Una de las cosas más curiosas que he descubierto en mi investigación sobre las técnicas gráficas manuales es que, después de cada estampación, uno se sienta frente a la estampa y la inspecciona minuciosamente y con mucha curiosidad.

Por lo general, en estas técnicas que involucran diferentes procesos, el éxito no se alcanza en las primeras estampaciones y se trabaja junto con los errores. Debido a esto, el resultado final tiene una mayor cantidad de errores que de aciertos en una misma estampa. Para evitar la frustración, es importante analizar el resultado y determinar qué zonas funcionaron bien o parecen tener un resultado correcto, y luego recordar cómo se trabajaron esas partes para mejorar la próxima matriz.

Este enfoque implica abordar el resultado de manera diferente: buscar la pequeña parte de éxito dentro de una gran cantidad de errores.

Nos enfrentamos entonces a las texturas completa como si fueran un baúl que guarda pequeños elementos en su interior, formas diferentes que se interconectan para dar lugar a otras texturas. De todas ellas se han ido extrayendo con bisturí y se han ido introduciendo, dependiendo del contexto, en las viñetas de la novela.

#### 3.4.4. La Era del Lodo, *Texture Supply*

Del mismo modo que la investigación gráfica se ha tratado con uno de los pilares más importantes del proyecto, me gustaba la idea de poder transmitir este discurso relacionado con la consciencia material, lo tangible y táctil el resto de personas de una manera más directa.

Dentro de nuestros entornos académicos estos discursos sobre la originalidad, la experimentación de cada material y el esfuerzo por la calidad gráfica tienen mucho sentido, pero tales suelen llegar muy debilitados a gente que está relacionada con otro tipo de soportes culturales, de tal manera que no hay un análisis del porqué o el como se ha hecho.

Es por ello que surge la idea de recopilar esta investigación y experimentación gráfica a través de un pequeño catálogo suplementario donde se recorre desde la textura base general a la aplicación de las viñetas, pasando por la selección de sus pequeñas partes más interesantes y una pequeña explicación relacionada con la decisión, con la intención de acercar este procedimiento a los ojos de cualquier persona.

Con esto, *La Era del Lodo*, *TEXTURES SUPPLY* responde a dejar plasmado una investigación gráfica que actúa tanto de información complementaria a la novela, como diario de trabajo para mi mismo.

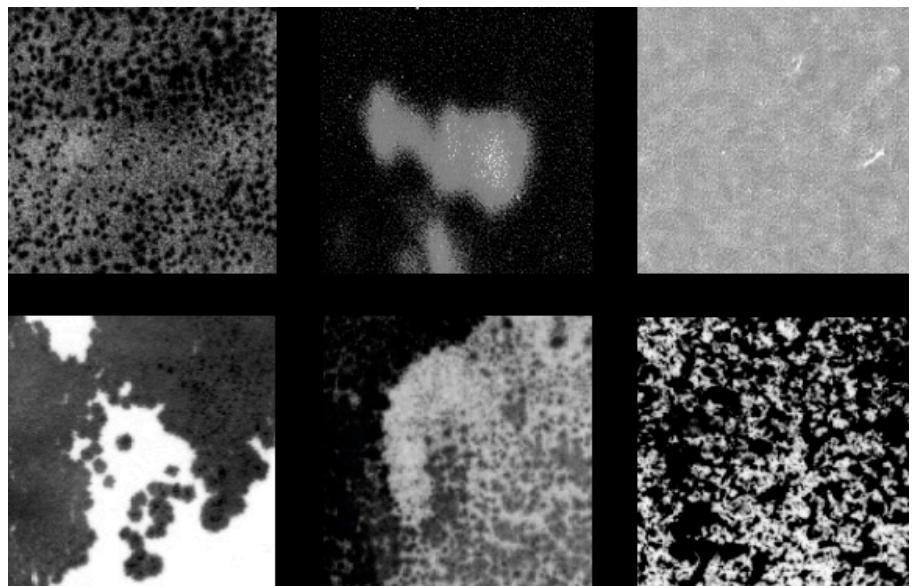


Fig.35. Seis extracto de diferentes texturas incluidas en *La Era del Lodo*, *Texture Supply*

### 3.5. RESULTADOS

#### 3.5.1. dossier editorial

Aquí podemos visualizar algunas de las imágenes a doble página que incluye el dossier editorial de *La Era del Lodo*. Este dossier lo podremos encontrar completo en el anexo III, adjunto junto la memoria del TFG.



Fig.36 y 37. Páginas correspondientes al resultado final del dossier editorial de *La Era del Lodo*



Fig.38. Páginas de contacto correspondiente al resultado final del dossier editorial de *La Era del Lodo*

### 3.5.2. La Era del Lodo, Texture Supply

Aquí visualizamos el resultado final de *La Era del Lodo, Texture Supply* en físico. En las siguientes páginas podremos también observar como es la maquetación en su interior. Este catálogo lo podremos encontrar completo en el anexo III, adjunto junto la memoria del TFG.



Fig.39. Fotografía en plató del resultado final físico de La Era del Lodo, Texture Supply

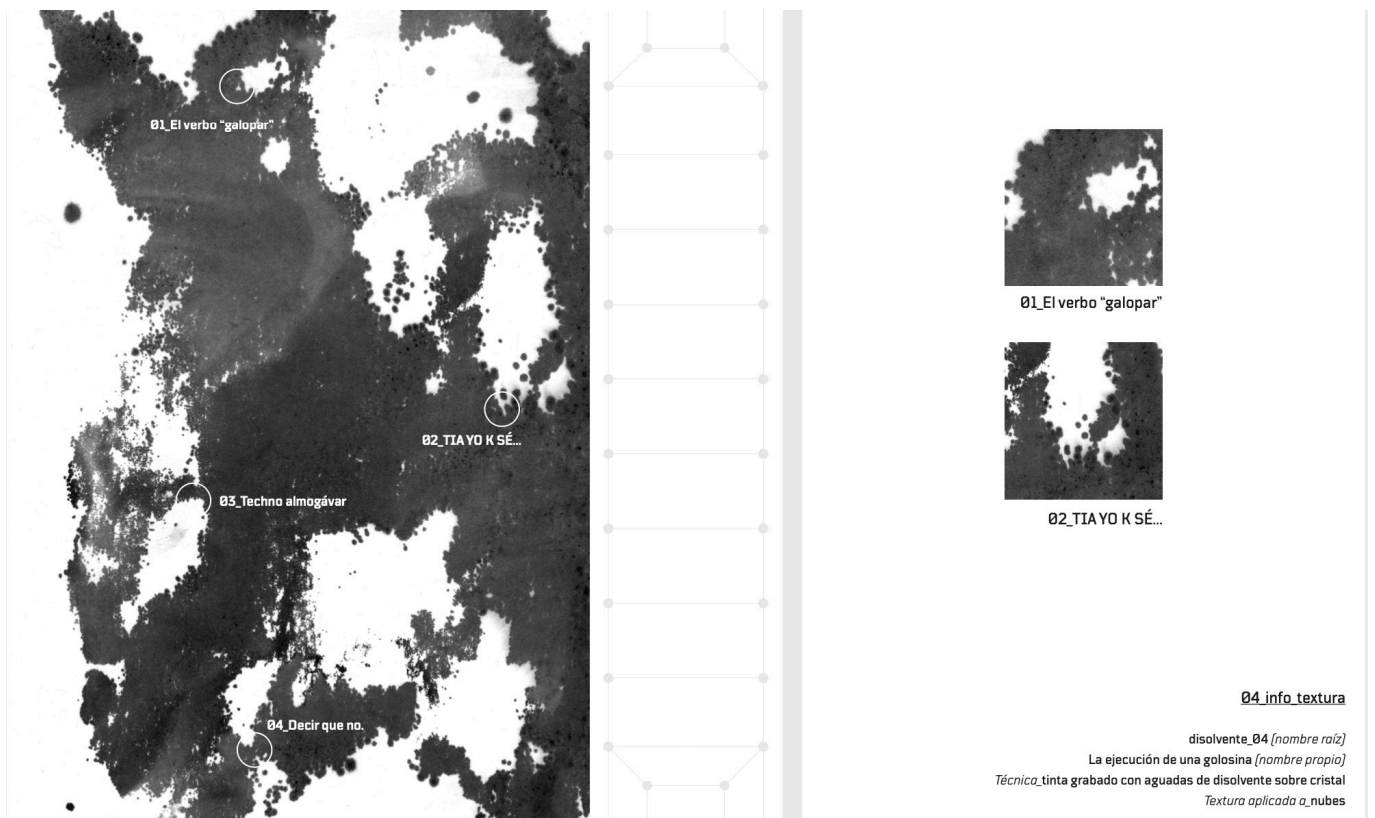
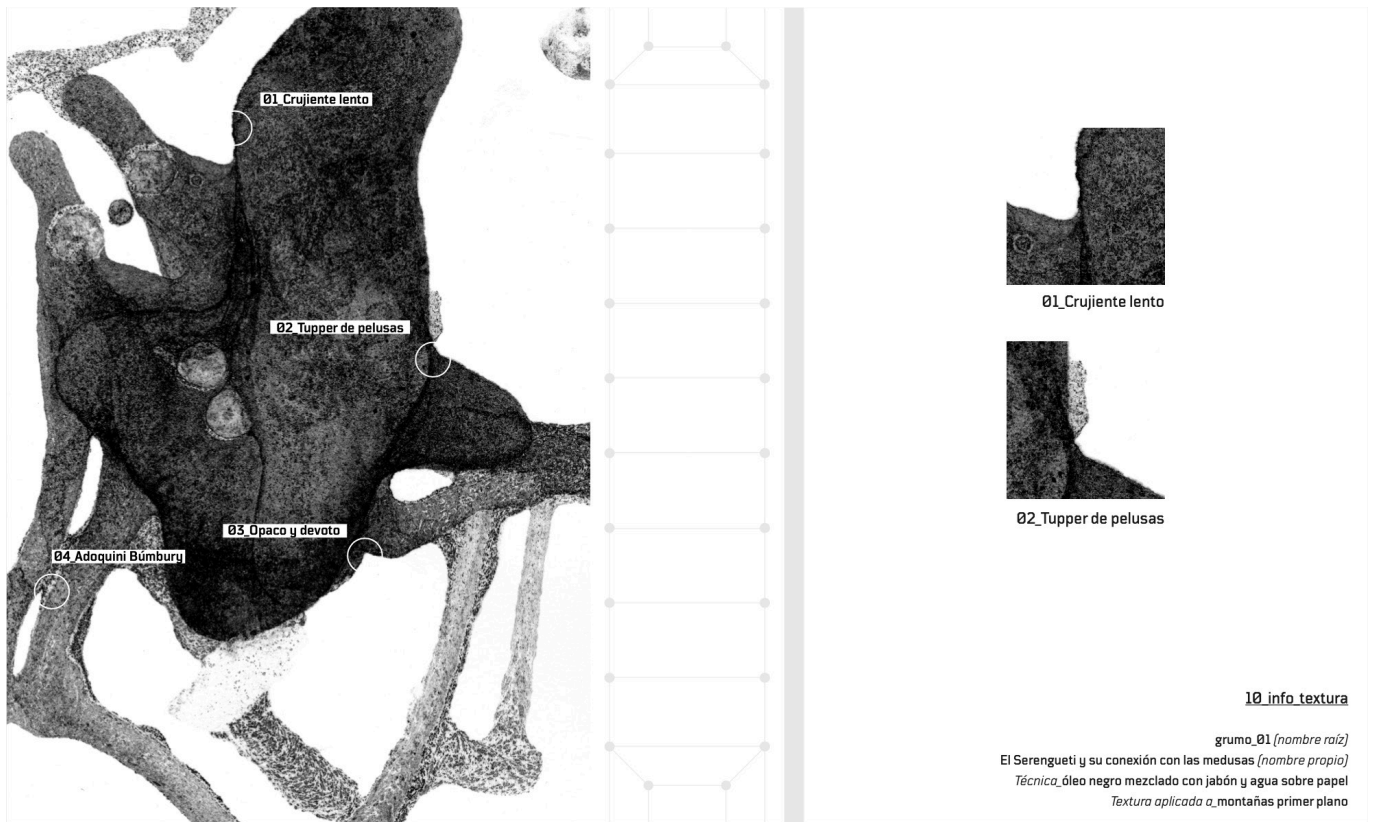


Fig.40 y 41. Páginas correspondientes a la maquetación del catálogo de *La Era del Lodo, Texture Supply*



Fig.42. Fotografía de bordado sobre tela de Grus sobre el bastidor

### 3.6. PREVISIÓN DE IMPACTO

#### 3.6.1. *La Era del Lodo, dossier editorial*

Uno de los resultados finales del proyecto es el dossier editorial de *La Era del Lodo*. Este dossier abarca desde la portada hasta la sinopsis, incluyendo tres capítulos esenciales de la novela, conceptos y la información de contacto. Aunque el dossier se mantiene en formato digital, resulta conveniente presentarlo en formato físico al exhibirlo en festivales y salones del cómic para editoriales. Por este motivo, se imprimirá y encuadernará manualmente, siguiendo el mismo proceso utilizado para la creación de *La Era del Lodo*, *Texture Supply*.

#### 3.6.2. *La Era del Lodo, Texture Supply*

En cuanto al formato de *La Era del Lodo, Texture Supply*, no se trata únicamente de un catálogo de texturas, sino que también muestra de manera paralela el nivel gráfico y conceptual, así como el desarrollo e investigación del proyecto de *La Era del Lodo*. Creo que este formato estará presente tanto en el dossier como en un ámbito más underground en festivales de autoedición.

#### 3.6.3. *Productos físicos promocionales*

El formato físico tiene un gran impacto a la hora de vender o difundir un nuevo proyecto, por lo tanto, durante la presentación a editoriales y en la búsqueda de financiación o publicación del proyecto, se propondrán diversas formas de difundir todo el material creado, tanto para los capítulos como para el dossier editorial y *Texture Supply*. Se crearán carteles, impresiones y, además, se realizarán grabados en aguafuerte, punta seca o xilografía para algunas viñetas.

Como toque final y para llevar a la realidad pequeños elementos presentes en la novela, se han creado bolsitas de semillas con los diseños de la novela gráfica. Estas bolsitas funcionarán como material de financiación y promoción. Además, se han diseñado cinco diseños diferentes que se podrán bordar en diversos soportes de tela, como camisetas, gorras o pañuelos.

Es importante mantener un ritmo constante en las redes sociales para difundir el proyecto e incluso he considerado la posibilidad de crear un video explicativo a nivel personal que proporcione información detallada sobre el proyecto.



Fig.43. Fotografía en plató del diseño de la bolsa de semillas.

### 3.7. PRESUPUESTO

Como mencionamos anteriormente en relación al impacto previsto, tanto el dossier editorial como el *Texture Supply* se mantendrán en formato digital y también se encuadernarán manualmente para ser exhibidos en salones o festivales de autoedición.

Sin embargo, si consideramos la posibilidad de realizar una edición tanto de la novela como del catálogo complementario, podríamos plantear un presupuesto orientado hacia una novela completa de aproximadamente 150 páginas:

<b>cantidad</b>	<b>300</b>	
<b>nº páginas</b>	<b>148</b>	
<b>formato</b>	<b>A4 / 27x19</b>	
<b>papel</b>	offset reciclado 120gr	

*novela gráfica*

Precio base **5095.37 €**  
IVA 21% **1070.03 €**  
Total **6165.4 €**

<b>cantidad</b>	<b>300</b>	
<b>nº páginas</b>	<b>48</b>	
<b>formato</b>	<b>A5</b>	
<b>papel</b>	offset reciclado 120gr	

*texture supply*

Precio base **2259.74 €**  
IVA 21% **474.55 €**  
Total **2734.29 €**

Fig.44 y 45. Tabla de presupuesto estimado de la novela completa y el *Texture Supply* complementario.



## 4. CONCLUSIONES

Los TFG marcan un final académico y en mi opinión, un punto de inflexión a nivel personal. En este punto de inflexión personal, lo psicológico es proyectado en estos trabajos, por lo que no solo se intenta cumplir con una obligación académica, si no que además uno entiende la posibilidad de darle mimo a algo muy personal y propio, distendido en el tiempo y de gran calidad.

Las historias son un recipiente de cuidados y de tiempo, llenas de procesos internos complejos, cuidadosos y además muy constantes ya que sufren mucho cuando te desconectas. Y eso es lo que yo quería encontrar en la creación de *La Era del Lodo*, un proyecto muy personal que se dilatara mucho en el tiempo, con una historia que se fuera construyendo mediante diferentes procesos interconectados.

Así ha sido como he recorrido muchos de los procesos para construir un guión, que aunque el concepto de la historia ya recorría mi imaginación desde hacía tiempo, fue de septiembre a enero cuando se plasmó y se estructuró de una manera más profesional. Tener recorrido en el ámbito de la ilustración profesional me ha servido mucho para desarrollar este proyecto a nivel de dibujo, pero a la vez siento que ha sido como tocar una especie de cenit o cumbre, al poder desarrollar algo conceptualmente tan amplio e hilado, con muchos matices y detalles. Y finalmente el desarrollo gráfico y la investigación de texturas ha sido el resultado del análisis y el estudio por entender los infinitos resultados que ofrece lo físico, e implementarlos de manera rigurosa a lo digital. Con esta investigación, más allá de aportarle calidad gráfica al proyecto, pretendía poder generar un discurso gráfico muy íntimo de la convivencia entre lo original y singular de lo físico con las manidas herramientas digitales actuales.

El resultado para mi ha sido muy gratificante ya que, además de crear la historia y crear dossier editorial de la novela, también se han tocado ciertos ámbitos como la realización en físico del catálogo de texturas, su correspondiente maquetación, edición, encuadernación y preparación de un set para realizar fotografías en el plató. También hacer las bolsas de semillas en físico ha sido algo muy divertido.

Y con este concepto termino, con el divertirse y pasarlo bien con los proyectos ya que en ellos invertimos tantas muchísimas horas de nuestro día (y de nuestras noches). *La Era del Lodo* ha sido un proyecto personal que me ha acompañado más de un año y hacer sentir bien que lo relacionado con él no me genere malas sensaciones si no todo lo contrario.

Supongo que este objetivo está más que cumplido: tener la capacidad de gestionar la parte psicológica de lo que supone arrastrar un proyecto casi diario, y no morir en el intento, aprender a gestionar el desgaste.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### 5.1. LIBROS

- EISNER, W. El Cómic y el Arte Secuencial. Norma Editorial, 1990.  
 MCCLOUD, S. Hacer Cómic. Astiberri, 2007.  
 MCCLOUD, S. La Revolución de los Cómic. Norma Editorial, 2001.  
 MOEBIUS, El mundo de Edena. Norma Editorial, 2014.  
 SENNETT, R. El artesano. Anagrama, 2009.  
 TORICES, M. La alegre vida del triste perro Cornelius. APA-APA, 2023.  
 EVENS, B. The city of Belgium. Drawn and Quarterly, 2021.  
 MCKEE, R. El guión. Barcelona : Alba, 2009.  
 KEROUAC, J. Los Vagabundos del Dharma. Anagrama, 2000.  
 HUXLEY, A. Un mundo feliz. Debolsillo, 2003.

### 5.2. FILMOGRAFÍA

- CONAIR - 50 YEARS IN 5 MINUTES  
[https://vimeo.com/421329061?embedded=true&source=video\\_title&owner=17537287](https://vimeo.com/421329061?embedded=true&source=video_title&owner=17537287)  
 OFFSHORE: PLATAFORMAS PETROLIFERAS  
<https://www.youtube.com/watch?v=02Yu9H1gRJI>  
 LA DERIVA DE LAS PLATAFORMAS  
<https://www.rtve.es/play/videos/repor/deriva-plataformas/5771020/>  
 MAD MAX (Dir. George Miller), Roadshow Entertainment. 1979.  
 WATERWORLD (Dir. Kevin Reynolds), Universal Pictures. 1995.  
 BLADERUNNER (Dir. Ridley Scott), Warner Bros. Pictures. 1982.

### 5.3. VIDEOJUEGOS

- FALLOUT*, 1997. Interplay Productions.  
*THE LAST OF US*, 2013. Naughty dog.  
*METRO: LAST LIGHT*, 2013. 4A GAMES

### 5.4. WEBGRAFÍA

- MAPA VÉRTICES GEODÉSICOS  
<https://www.geamap.com/es/vertices-geodesicos-espana#zoom=5&lat=37.3&lon=-4.9&layer=4&overlays=TTFF>  
 RECURSOS TORRES DE VIGILANCIA FORESTAL  
<http://www.firelookout.org/resources.html>  
<http://www.firelookouts.com/loshowntell.html>

GALERIA FOREST HISTORY SOCIETY

<https://www.flickr.com/photos/foresthistor/>

GALERIA OBJETOS TECNOLÓGICOS ANTIGUOS

<https://www.flickr.com/photos/ylearnkisto/albums>

GALERIA FOTOGRÁFICA SMOKE JUMPERS

<https://foresthistor.org/envira/fire-suppression-smokejumpers/>

## 5.5. INVESTIGACIÓN GRÁFICA

STEFAN WERTHMÜLLER

<https://www.stefan-werthmueller.ch/Radierungen/>

RACHEL GANNON

<https://rachelgannon.co.uk/>

DOMINIQUE CAMERON

<https://dominiquecameron.com/portfolio/rannoch-moor/>

EMIL NOLDE

<https://www.moma.org/artists/4327>

HÉLÈNE BAUMEL

<http://www.helenebaumel.com/aquatintes-2020---2022.html>

RESINERO CASERO AGUATINTA

<https://marudemarbella-tallergrabado.blogspot.com/2010/07/resinero-casero.html>

<https://aliciapedregal.com/resinero-casero/>

## 6. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

- Fig.0. Mapa conceptual del proyecto
- Fig.1. Publicación Instagram accion no- violenta Futuro Vegetal (2022)
- Fig.2. Cartel COP26 (2021), Glasgow.
- Fig.3. James, E. Tell Mama Security (Tell Mama) Hip-Pocket Records.
- Fig.4. Deleuze G, Guattari F. (1977). Rizoma
- Fig.5. Kerouac (1958). The Dharma Bums
- Fig.6. Plataforma petrolífera La Gaviota, noroeste del cabo Matxitxako, País Vasco.
- Fig.7. Moodboard entorno forestal y enviroment
- Fig.8. Moodboard personajes
- Fig.9. Moodboard props
- Fig.10. Mapa conceptual estructura de guión en tres puntos
- Fig.11. Mapa conceptual relación de vínculos entre personajes
- Fig.12. Concept expresión facial Plàstic
- Fig.13. Referente vestimenta superior Plàstic
- Fig.14. Concept diseño vestimenta Plàstic
- Fig.15. Viñeta capítulo Óxido en las alas
- Fig.16. Concept perfil de Grus
- Fig.17 i 18. Concept vuelo y perfil Grus
- Fig.19. Concept Gigante de Arcilla
- Fig.20. Concept Gigante de Arcilla
- Fig.21. El último Grito. (2013). Collapsca- pes: A Rematerialisation Of Systems\_In- dustry [Escultura de cristal]. Valencia: Bombas Gens.
- Fig.22. Concept Reserva Natural Plàstic
- Fig.23. Fotografía tareas de limpieza des- pués del desastre natural del Prestige, Galicia
- Fig.24. Storyboard con texto
- Fig.25. Storyboard del capítulo El Encuentro
- Fig.26. Frame de una viñeta del capítulo Óxido en las alas
- Fig.27. Página del entintado del capítulo Óxido en las alas
- Fig.28. Viñeta con antigua rotulación
- Fig.29. Tipografía Regular TT Mussels Trl
- Fig.30. Viñeta con actual rotulación
- Fig.31. Proceso de punta seca sobre matriz de cobre
- Fig.32. Viñeta del capítulo Óxido en las alas
- Fig.33. Viñeta del capítulo El encuentro
- Fig.34. Extracto de textura
- Fig.35. Seis extracto de diferentes texturas incluidas en La Era del Lodo, Texture Supply
- Fig.36 y 37. Páginas correspondientes al resulta- do final del dossier editorial de La Era del Lodo

Fig.38. Páginas de contacto correspondiente al resultado final del dossier editorial de La Era del Lodo

Fig.39. Fotografía en plató del resultado final físico de La Era del Lodo, Texture Supply

Fig.40 y 41. Páginas correspondientes a la maquetación del catálogo de La Era del Lodo, Texture Supply

Fig.42. Fotografía de bordado sobre tela de Grus sobre el bastidor

Fig.43. Fotografía en plató del diseño de la bolsa de semillas.

Fig.44 y 45. Tabla de presupuesto estimado de la novela completa y el Texture Supply complementario.

## ANEXO I. ODS

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

Aunque el proyecto *La Era del Lodo* podría alinearse con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible, no considero coherente enmarcar mi proyecto final dentro de la Agenda 2030 debido a mi desacuerdo con el blanqueamiento político que esta agenda representa para Europa. En mi opinión, justificar mis decisiones en el proyecto únicamente para alinearlos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible resultaría poco lógico.

Es innegable que nadie puede oponerse a la igualdad entre las personas, la reducción del hambre mundial o mantener las fronteras abiertas. Si bien reconozco la importancia de abordar los desafíos ambientales y promover el desarrollo sostenible en nuestro mundo, considero que algunas políticas adoptadas dentro de la Agenda 2030 no van más allá de ser estrategias de marketing político implementadas en formatos poco razonables, como un anexo en un Trabajo de Fin de Grado (TFG). Resulta irónico que en ninguna de las 169 metas incluidas en la Agenda 2030 se mencionen los paraísos fiscales.

Prefiero fundamentar mi proyecto de una manera personal y fiel a mis propias convicciones, tal como se ha hecho en los capítulos anteriores, en lugar de buscar una alineación forzada con estos objetivos.