

TFG

HOBBS&HOCKEY

PREPRODUCCIÓN DE UNA NARRATIVA
SECUENCIAL GRÁFICA

Presentado por Luna Pantoja Celda
Tutor: Carlos Plasencia Climent

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



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El siguiente trabajo teórico práctico pretende dar constancia de la fase pre-productiva del proyecto *HOBBS&HOCKEY*, una narrativa secuencial gráfica que focaliza la base de su producción en el estudio filosófico sobre el estado de naturaleza humana propuesto por Thomas Hobbes, cuyo planteamiento se basa en la suposición hipotética de cómo serían los hombres antes de la instauración de las normas civiles, políticas y morales. Según las teorías hobbesianas, los individuos estarían expuestos a una permanente situación de guerra, un *homo homini lupus* debido al ansia infinita por adquirir el poder.

En la práctica las teorías se materializan mediante el dibujo como medio de expresión, con la creación de una narrativa visual que presenta una hipótesis donde tres jugadoras de hockey luchan unas contra otras por la posesión de una bola, en representación ésta del poder como un objeto identificable y tangible. Se trata, pues, de una materialización figurativa hiperbólica sobre la ambición humana por el dominio del poder; y de la lucha de un todos contra todos para conseguirlo.

PALABRAS CLAVE

Filosofía, Ambición, Poder, Lucha, Dibujo, Narrativa Visual

SUMMARY

The following practical theoretical work expects to record the pre-production phase of *HOBBS&HOCKEY*, a graphic sequential narrative that focuses the basis of its production in the philosophical study about the state of human nature proposed by Thomas Hobbes, whose approach is based on the hypothetical assumption of how would men be before the establishment of political and civil moral standards. According to the Hobbesian theories, individuals would be exposed to a permanent state of war, a *homo homini lupus* due to the infinite longing for achieving power.

In practice, theories are objectified by drawing as means of expression, with the creating of a visual narrative that presents a scenario where three hockey players fight against each other for possession of a ball, representing, this last one, the power as an identifiable and tangible object. So, it's about an hyperbolic figurative representation relating to human ambition for dominance of power; and the struggle of all against all to get it.

KEYWORDS

Philosophy, Ambition, Power, Fight, Drawing, Visual Narrative

INTRODUCCIÓN

En una Inglaterra del siglo XVII impregnada por la confrontación entre los bandos monárquico y parlamentario, se podía denotar un claro ambiente de inseguridad social, expresado a través del conflicto entre los hombres. Es aquí donde el filósofo Thomas Hobbes, ante la visión de una vorágine social, decide acudir al planteamiento de las causas e hipotetizar sobre cómo sería el ser humano en su estado natural -libre de leyes sociales, judiciales y morales-, para así averiguar el origen de sus comportamientos. En su figuración, el hombre es, de origen, igual a todos, y en la búsqueda de su eterno bienestar y de una seguridad íntegra, el ser humano busca, de manera persistente, aquel bien que le proporcione un poder capaz de resguardar su seguridad. Es por ello que, en su hambre del hambre futura, el hombre busca más y más poder, en un ansia infinita por su propia continuación vital.

Así, *HOBBS&HOCKEY* es un proyecto de narrativa secuencial gráfica que tiene un origen predilecto al análisis propio y que trata de materializar la teoría que Thomas Hobbes propone sobre ese supuesto estado natural, pero no sin antes realizar un estudio que cuestione a qué es debido este estado y de dónde podría proceder, pues ¿es el hombre en origen egoísta y agresivo o existe algún factor determinante que lo conduce a ello? Se reflexionará, a partir de este interrogante, sobre los aspectos que podrían incitar al ser humano a practicar un estado de guerra -y ambicionar un poder tal- y se conducirá a través de distintas expresiones artísticas -literarias, pictóricas y musicales- para ver cómo se han plasmado los conceptos hobbesianos y así formular una equiparación para con el proyecto narrativo.

Para finalizar el análisis teórico, se acudirá al estudio de una práctica que representa, al igual que los referentes artísticos, la ambición por el poder: el deporte. Se enfocará su visión a la búsqueda de status, siendo también ésta una práctica que desata las energías más innatas del hombre, y que formula, de manera reglamentaria, la práctica de la guerra.

Posteriormente, en una intención práctica por materializar el estudio conceptual, se propondrá un argumento de índole hobbesiana, donde tres jugadoras de hockey sobre patines lucharán de manera infinita por la posesión de una bola ubicada en un espacio indefinido e ilimitado, y se estudiará entonces la importancia del contexto, así como se planteará el diseño de los personajes que protagonizarán la historia; y se formulará, a través de un estudio de los planos, el lenguaje dramático y caótico que se pretende transmitir sobre el estado de guerra permanente de un todos contra todos.

Finalmente, en una tentativa por transmitir públicamente la obra, se planteará la producción de un videomontaje y la maquetación física para el formato revista, que permita la comunicación visual de los conceptos al lector.

ÍNDICE

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2. ORIGEN E IDEA	6
3. MARCO CONCEPTUAL	7
3.1 THOMAS HOBBS, NATURALEZA HUMANA Y PODER	7
3.1.1 <i>Estado de naturaleza y ambición: un breve análisis filosófico</i>	7
3.1.2 <i>El contexto como pretexto</i>	9
3.2 LOS REFERENTES DEL PODER	12
3.2.1 <i>Macbeth y la ambición desmedida</i>	12
3.2.2 <i>El señor de las moscas y el paraíso destruido</i>	13
3.2.3 <i>Balance y el contexto como símbolo</i>	14
3.2.4 <i>Antonio Ligabue y el hombre contra el hombre</i>	15
3.2.5 <i>Dmitri Shostakóvich y el retrato de un dictador</i>	17
3.3 EL DEPORTE COMO BÚSQUEDA DE STATUS Y PODER	18
3.4 HOBBS&HOCKEY, RESOLUCIONES CONCEPTUALES	19
4. MARCO FORMAL	20
4.1 LA NARRATIVA	20
4.1.1 <i>Estructura narrativa</i>	20
4.1.2 <i>Espacio</i>	21
4.1.3 <i>Personajes</i>	22
4.1.4 <i>Formulación de planos y storyboard</i>	29
4.1.4.1 <i>Referentes formales</i>	29
4.1.4.2 <i>Planos y storyboard</i>	31
4.1.5 <i>Montaje y maquetación</i>	35
4.1.5.1 <i>Maquetación física</i>	35
4.1.5.2 <i>El videomontaje</i>	35
5. CONCLUSIÓN	36
6. BIBLIOGRAFÍA	37
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	40
8. ANEXOS	42

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Pese a que el siguiente trabajo de fin de grado pretende una finalidad práctica, es de gran necesidad acentuar que ésta ha de tener una esencia conceptual que sobresalga e impulse el proyecto. Es por ello que uno de los objetivos principales es el estudio del concepto de poder determinado por la teoría hobbesiana, para así consolidar los fundamentos que darán un soporte al desarrollo práctico.

Para ello, se pretende investigar sobre los diversos ejemplos que materializan las teorías de Hobbes sobre el estado de naturaleza, no atendiendo así únicamente al referente filosófico, sino también a diversos referentes artísticos donde se manifiesten los términos de ambición y poder.

El análisis de los referentes puede ayudar a desarrollar lo que será otro de los objetivos primordiales del proyecto: la producción de una narrativa secuencial gráfica establecida a partir del contenido teórico, que pretende plasmar, de manera visual, los términos anteriormente comentados.

Así, se persigue formular una serie de elementos que ayuden a elaborar dicha narrativa, como son la elaboración del argumento, el planteamiento del espacio, el diseño de los personajes protagonistas y una serie de resoluciones visuales que ayuden a comprender el concepto que se pretende comunicar a través del lenguaje visual.

En lo que respecta a la metodología, el proceso se desarrollará, como el objetivo marca, a partir del estudio de la teoría del filósofo Thomas Hobbes sobre el supuesto estado natural del hombre, analizando las causas que incitan a la progresión de la ambición humana y, tras ello, se tratará de formular una alternativa -también hipotética- sobre la propuesta que el filósofo dicta, para así involucrarse de pleno en la formación teórica correspondiente.

Posteriormente, se acudirá al análisis de diferentes referentes que tratan la hipótesis hobbesiana y la materializan en su argumento, permitiendo así el paso al siguiente apartado: el planteamiento de un guión que confirme la narrativa.

Seguidamente, se idearán los elementos pertenecientes a lo visual: los personajes y su contexto. Para ello, se hará un estudio de diseño de los personajes y el planteamiento de su relación con el entorno, para así poder desarrollar un storyboard que formule los planos de los que se compondrá la narrativa, pudiendo finalmente plantear una maqueta en un formato físico o audiovisual.

2. ORIGEN E IDEA



El origen de este proyecto tiene cabida en la producción de unos dibujos - realizados de manera espontánea- de una serie de jugadoras de Hockey en posición de lucha y combate.

A partir de este inicio se intenta profundizar en lo que ello representa: los sujetos, dibujados de manera aislada, poseen una disposición a la lucha y a la agresividad. ¿Qué es, pues, esa sensación que se percibe al dibujarlas? ¿Qué es lo que se esconde detrás de dichas reproducciones? Tras una búsqueda introspectiva, se llega a una conclusión: se busca el poder. Se trata de una lucha individual por la gloria; del conflicto común por algo que se ansía y no se desea compartir -donde el hockey es una excusa armamental y los patines permiten unas condiciones corporales que van más allá de lo establecido: una velocidad fuera de los límites del cuerpo en un dinamismo feroz-, creándose así la guerra. Es un *homo homini lupus*: el hombre contra sus iguales que sólo pretende el empoderamiento propio.

Acogiendo estas resoluciones primarias, se busca la manera de aprovechar tales planteamientos y reconducirlos al proyecto. Se resuelve así la decisión de formular una narrativa visual que acoja todo lo anterior, teniendo en inicio tan sólo un planteamiento, una idea:

Varias jugadoras de hockey sobre patines batallarán, unas contra otras, de manera obstinada, por la obtención del poder.

Se pretende pues, a partir de esta sinopsis inicial, acudir a un estudio teórico donde se consolide el planteamiento inicial del proyecto, pudiendo tener así una base más consistente y poder transformar dichos conceptos teóricos en un lenguaje narrativo-visual.

Así, el próximo estudio teórico constará de los siguientes apartados:

- **Thomas Hobbes y el estado natural del hombre**, en un intento de profundización filosófica.
- **El análisis de referentes** que soportan las teorías hobbesianas (literarios, audiovisuales, pictóricos y musicales).
- **El deporte como búsqueda de status y poder.**
- **Hobbes&Hockey, resoluciones conceptuales y sinopsis definitiva.**



Figuras 1 y 2
Dibujos originarios del
proyecto.
Lápiz sobre papel.

2016

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1 THOMAS HOBBS, NATURALEZA HUMANA Y PODER

3.1.1 *Estado de naturaleza y ambición: un breve análisis filosófico*

¿Existió vez alguna un estado natural del hombre; una condición libre de leyes morales, civiles o políticas? Ante la duda, si consideramos que nunca fue posible tal situación, nos preguntamos: ¿cómo hubiera sido? ¿en qué actitud se situarían los hombres los unos respecto a los otros? En una esfera de total libertad gubernamental, ¿hacia qué lado se apoyaría nuestro comportamiento natural?

En un entorno histórico-político plagado de guerras civiles y religiosas, el filósofo Thomas Hobbes (1588-1679) persigue comprender de dónde procede y por qué procede la creación de un Estado soberano; así como también, y principalmente, indagar en los procesos psicológicos de las personas que generan en éstas conductas degenerativas -conductas pasionales y egoístas que se orientan a crear estados de conflicto entre los seres humanos- en la situación coetánea correspondiente. Para ello, Hobbes se atiene a la investigación de las causas, pues si accede a ellas, será más probable encontrar las soluciones políticas adecuadas para descartar las acciones que promueven dichos estados de conflicto.

Volvemos pues, a plantearnos ¿qué ocurriría, o más bien, cómo se comportarían los individuos, unos en relación con otros, si no hubiese un Estado o una serie de leyes que condujesen a la persona a vivir de acuerdo a determinadas normas? En primer lugar, lo que se debe buscar es conocer, como él manifiesta, las ciencias. Es por ello que, para evidenciar la mancha se transparenta el fondo, y el filósofo marca, a partir de una hipótesis, la condición natural del hombre. Dicha condición supone el estado previo del género humano a la instauración de las normas civiles, políticas o morales, y es a partir de aquí donde se dilucidan los planteamientos que Hobbes expone al respecto.

Para comenzar, y como bien sintetiza Fernando Vallespín apelando a la propuesta hobbesiana, “los seres humanos somos una especie de autómatas que nos guiamos única y exclusivamente por la búsqueda de satisfacciones primarias; es decir, tendemos hacia el placer y a evitar el dolor, somos seres que estamos polarizados y programados para el deseo por un lado, y por otra parte evitar aquello que nos puede perjudicar”¹. A partir de lo siguiente, se concluye pues, que toda conducta revela lo que el cuerpo ansía: conservar su vitalidad. Es por ello que la vida consta de una inagotable búsqueda de medios para la continuidad de la propia existencia -es decir, de la supervivencia-; lo cual genera una necesidad de seguridad, supeditada a una necesidad de

¹ VALLESPÍN, F. Poder, legitimidad y Estado. En: *Sobre el poder*, p. 35.

poder, pues lo que el individuo busca no es el objeto del bienestar inmediato, sino el afianzamiento de que ese bienestar continuará en un futuro:

“De manera que doy como primera inclinación natural de toda la humanidad un perpetuo e incansable deseo de conseguir poder tras poder, que sólo cesa con la muerte. Esto no es porque el hombre espere conseguir cada vez una satisfacción más intensa que la que ha poseído previamente, o porque no se contente con un poder moderado, sino porque no puede asegurarse el poder y los medios que tiene en el presente para vivir bien, sin adquirir otros más.”²

Es por ello que, su esencia egoísta, el instinto natural y la autoconservación lo que promueven es una persistente búsqueda de los medios necesarios para continuar la propia existencia -búsqueda, como antes he comentado, de seguridad y de poder-. Y la búsqueda de estos medios conlleva un estado de constante competición, pues se parte del supuesto de que los seres humanos son por naturaleza iguales, y en la medida en que todos somos *iguales*, tenemos la misma necesidad y capacidad de adquirir el poder, aunque ello conlleve la destrucción ajena:

“De esta igualdad en las facultades surge una igualdad en la esperanza de conseguir nuestros fines. Y, por tanto, si dos hombres desean una misma cosa que no puede ser disfrutada por ambos, se convierten en enemigos; y, para lograr su fin, que es, principalmente su propia conservación, y, algunas veces sólo su deleite, se empeñan en destruirse y someterse mutuamente.”³

La teoría hobbesiana determina, pues, que en su estado natural el hombre es competitivo y con tendencia a la agresividad, donde el uso del poder en pro a la autoconservación es permitido e ilimitado, mientras que por el contrario, los bienes a los que aspira para dicha conservación son limitados, y en el derecho natural del hombre, cada uno tiene “la libertad de usar su propio poder según le plazca, para la preservación de su propia naturaleza, esto es, de su propia vida; y, consecuentemente, de hacer cualquier cosa que, conforme a su juicio y razón, se conciba como la más apta para alcanzar ese fin”⁴, lo cual acarrea un estado universal de guerra de un todos contra todos, un *homo homini lupus*, donde los intereses de cada individuo están motivados por su esencia egoísta y por la fuerza de sus pasiones y que, en coexistencia con otros individuos iguales a él, suponen la creación de un estado de desconfianza y rivalidad perpetuo al no poder obtener en su totalidad el objeto de felicidad que proporcionará el bienestar futuro. Hobbes no acusa, sin embargo, a la naturaleza del hombre, pues “los deseos y otras pasiones humanas no son un pecado en sí mismos. Y tampoco lo son los actos que proceden de esas pasiones, hasta que no hay una ley que los prohíbe”⁵. Suponiendo entonces, que la confrontación por la autoconservación es un derecho natural, y por ende, naturalmente establecido, los hombres vivirían finalmente en un estado de conflicto acordado:

² HOBBS, T. *Leviatán*, p. 87.

³ *Ibid.* p.106.

⁴ *Ibid.* p. 88.

⁵ *Ibid.* p. 108.

“[...] mientras los hombres viven sin ser controlados por un poder común que los mantenga atemorizados a todos, están en esa condición llamada guerra, guerra de cada hombre contra cada hombre. Pues la GUERRA no consiste solamente en batallas o en el acto de luchar, sino en un período en el que la voluntad de confrontación violenta es suficientemente declarada. [...] la naturaleza de la guerra no está en una batalla que de hecho tiene lugar, sino en una disposición a batallar durante todo el tiempo en que no haya garantías de que debe hacerse lo contrario.”⁶

A partir de este curso antagónico y conflictivo constante, y como producto de ello la destrucción y el estado de ansiedad auto-protectora, surge la necesidad de crear un poder superior que reduzca el poder particular de cada individuo en pro a la seguridad común, pues sin él, los individuos estarían sujetos a un estado continuo de destrucción mutua, y es aquí donde el filósofo impone la necesidad de un *Leviatán*, un poder estatal que controle y reduzca la maldad original de cada hombre, asegurando la seguridad de la comunidad a cambio de una reducción de la libertad individual de cada uno de los pertenecientes a ésta.

3.1.2 *El contexto como pretexto*

Ante la teoría hobbesiana sobre el estado natural podemos preguntarnos: ¿qué nos asegura que el hombre sea egoísta por naturaleza; que la balanza se incline hacia un estadio ambicioso y negativo y de ello surja la guerra? Fuera de pretender alcanzar una solución definitiva a las cuestiones hipotéticas del supuesto estado de naturaleza humana, se ha de puntualizar que el filósofo Thomas Hobbes vivió en una Inglaterra confrontada por dos bandos políticos, los monárquicos y los parlamentarios, materializándose dicha confrontación en un estado de guerra civil; lo cual componía la imagen de un país teñido de conflicto e inseguridad entre sus habitantes. Sin ánimos de contradecir su filosofía, se puede plantear que esto podría tener relación con los pensamientos filosóficos que Hobbes agenciaba al comportamiento humano, aún teniendo en cuenta que se le consideraba una figura de talante neutral y empírico.

Pero si lanzamos la suposición de que el ser humano no es ni bueno ni malo por naturaleza y, parafraseando a Rousseau, decimos que nace como si de un lienzo en blanco se tratase, que es pintado por el entorno concierne, la sociedad y la cantidad de bienes dispuestos; podríamos rebatir a Hobbes lo siguiente: que el ser humano, en su condición natural, no tendría por qué inclinarse de manera innata a un suceder egoísta y conflictivo que sólo buscase el satisfacer de sus ambiciones, sino que sería el contexto el que velase por la propensión a un estado u otro.

Existe un caso ambiguamente clarificador que relata la desglosada historia entre los chimpancés y los bonobos, ubicados ambos en los dos lados de

⁶ *Ibid.* p. 107.

la rivera del río Congo: chimpancés en la orilla derecha, bonobos en la orilla izquierda. Se cree que en su inicio, ambas especies se consideraron distintas a partir de la separación que supuso el río, pero lo que realmente declara su diferencia es el comportamiento animal: mientras que los chimpancés poseen un temperamento altamente agresivo, de dominancia patriarcal y temperamento territorial (provocando así continuos episodios de conflicto); se caracteriza a los bonobos por ser todo lo contrario: simios de carácter pacífico, matriarcales y con un alto nivel de actividad sexual, en función ésta de una sociabilidad mayor y de una reducción del estrés. El foco de atención se posiciona en cuestionarse el por qué de unas conductas tan dispares, siendo ambos la misma especie. Se especula que la ausencia de gorilas en la rivera izquierda del río es la causante de ello, pues al no haber gorilas, hay alimento suficiente para la especie bonoba. Ocurre lo contrario, sin embargo, en la zona donde habitan los chimpancés, pues es en ese lado donde sí habitan los gorilas y los frutos y demás fuentes de alimentación se ven reducidos.

La siguiente explicación, pese a ser formulada bajo una idea especulativa de carácter científico, nos dispone a meditar o a especular sobre la hipótesis de que es posible que sea el contexto el que afecte al comportamiento, y es a partir de aquí donde podemos retomar las ideas de Hobbes y rebatirlas en un porcentaje mínimo: si tal y como el filósofo formula, el instinto de autoconservación es ilimitado, pero los bienes son limitados, los individuos harán lo que sea, en dicha ilimitación, para conseguir los objetos que desean. Pero, ¿qué ocurre en el caso de los bonobos? Exactamente lo contrario. Supongamos que, en su estado natural, un ser nace con el instinto de supervivencia altamente activo, pero a su vez, con una disposición de bienes ilimitados (ilimitados de manera natural o porque no hay ningún ente que se los arrebatte). ¿Qué ocurriría entonces? El ansia que provoca la inseguridad de una situación de supervivencia pone en activo las conductas más agresivas del hombre, pero si no existiese tal inseguridad, quizá las conductas se verían reducidas al máximo o extendidas a través de otras causas.

Y aunque es aquí donde se intenta cuestionar a Hobbes, de lo que se trata no es de ponerlo en duda o refutar su teoría sobre el comportamiento innato del hombre en el supuesto estado de naturaleza, sino de lanzar al aire una cuestión que, en definitiva, jamás tendrá solución, pues debatir el origen siempre nos remite a que “la naturaleza se nos presenta como hecho eterno, distante, que nos sirve de apoyo para pensar, pero nada más. Es descarga, un interlocutor que no responde directamente, la certeza incierta que nos obliga a pensar: es sólo referencia”⁷. Es decir, el acudir a las supuestas causas primarias sólo nos permite acudir al razonamiento de una hipótesis de lo natural que sólo concluye, de manera circular, en que el mismo planteamiento es una hipótesis, y por ende, también lo es la solución más aproximada.

Sin embargo, no se descarta en absoluto la propuesta que Hobbes expone en cuanto a la ambición de poder se supone, pues, quizás sea en el entorno civilizado, con el establecimiento -y el entendimiento- de las propiedades, donde el individuo trate de propiarse de un número mayor de bienes para

⁷ RAMOS FERNÁNDEZ, I. *Rousseau y el ser del hombre*, p. 40.

sí mismo, de tal modo que nunca quede satisfecho, aún sin el estrés de auto-protegerse. Es posible que la falta del filósofo resida en originar los males del hombre únicamente a dicha condición natural -males que se erradicarían en su mayoría ante el levantamiento del Estado-, y es ésta, a pesar de dicha falta, la fuente de este estudio: el ansia de poder del ser humano, un humano que, ya civilizado, conocedor de las leyes morales y las condiciones sociales, ambiciona poseer el poder por aquello mismo que aporta: poder.

Así pues, es en la siguiente situación donde la teoría de Hobbes podría tener más sentido (bajo un punto de vista subjetivo), pese a seguir sosteniendo el factor hipotético: si escogiésemos a un número determinado de individuos y los sacásemos de un entorno civilizado (un entorno con leyes morales, políticas y judiciales, dominado por un ente gubernamental) para ubicarlos en un espacio anónimo, libre de normas y de cualquier componente estatal (es decir, descontextualizarlos), podríamos rescatar e interpretar la teoría hobbesiana y observar cómo los individuos, en su total libertad, podrían dar rienda suelta a sus ambiciones más pasionales, más instintivas; pues ante la acción, no habría reacción (por parte de un ente superior y reprimidor).

Bajo esta teoría se pretende sostener la base conceptual del siguiente proyecto narrativo-visual, aprovechando así la hipótesis: una ilusión creada para remarcar las pasiones internas del hombre, las ambiciones que conducen a un comportamiento de omisión moral, donde los individuos luchan, unos contra otros -pese a su conciencia de iguales- por adquirir el poder, que los hará -como ya se ha comentado antes- más poderosos, más seguros.

Se concluye así la introducción a los planteamientos expuestos por Thomas Hobbes, y se da comienzo en los próximos capítulos a los referentes literarios, audiovisuales, pictóricos y musicales que materializan (bajo un punto de vista propio) las teorías hobbesianas anteriormente expuestas.

3.2 LOS REFERENTES DEL PODER

3.2.1 *Macbeth y la ambición desmedida*

Error contra naturaleza, la ambición se devora a sí misma. ⁸

Macbeth, obra teatral escrita por William Shakespeare, narra, en efecto, la historia de Macbeth, hombre implacable y lúcido que trata, bajo una ambición frenética, de conseguir el poder -el trono- y ser así rey. Para ello, de manera desesperada, asesinará -con el apoyo de Lady Macbeth, su mujer- a aquellos que se interpongan en su trayectoria. Los temas principales que componen la obra son la ambición, la traición y el posterior remordimiento. Para la investigación conceptual que atañe al proyecto se ha focalizado el estudio en lo que ambición y poder se refiere. En el comunicado de Adela Czarny para las jornadas sobre *Contenidos Jurídicos de Las Tragedias de William Shakespeare* se concentra a la perfección el sentido de poder que se le atañe a la obra shakesperiana:

“En las obras de Shakespeare abunda en sus reflexiones el tema del poder. Es poder como maquinaria lo que los impele a actuar y también por lo que sucumben: ¿podemos sustraernos al llamado poder?, se debe esperar pasivamente la ley de las sucesiones reales o revelarse a ella (como es el caso de Macbeth) y asaltar territorios ajenos?. Macbeth es la historia de una usurpación, de un regicidio, pero por sobre todas las cosas la historia de las consecuencias materiales y morales que se generan por una muerte violenta.” ⁹

Así, Macbeth es una perfecta muestra de la desmesura codiciosa que concierne a aquel que posee la vileza suficiente para alcanzar el poder sin un debate moral objetivo, presentándose sin embargo y finalmente, el destino mismo del poder: su muerte. Ningún poder desmesurado podrá ejercerse libremente, así como ningún poder, por moderado que fuera, debería ejercerse bajo medidas deshonestas. Macbeth, tras un suceder continuo de poder tras poder, no puede lavarse la mancha perenne de la sangre; y es el destino mismo de su ambición, quien acaba con él.

Se entiende, así, que la ambición corrompe a los hombres, y que en ese estadio donde reina el poder ningún individuo saldrá impune. Para el filósofo Jean Baudrillard, el poder es una herramienta que ha de ser continuamente transferible, y si no, mortal:

“Un grupo o un individuo jamás debe tender a su propia conservación. Si quiere realmente ejercerse, tampoco el poder debe buscar nunca su propia continuidad: debe buscar en algún lugar su propia muerte. Sin lo cual cae en la ilusión del poder, en el ridículo del engendramiento perpetuo, de la concesión perpetua del poder. Si no entiende eso, será barrido. Si el grupo no lo entiende, también

⁸ SHAKESPEARE, W. *Macbeth*, p. 69.

⁹ CZARNY, A. *Macbeth y el poder*.

se perderá. La institución del poder se refleja en la necesidad equivalente de su muerte.”¹⁰

Por lo tanto, *Macbeth* es un claro referente que ayuda a comprender a nivel individual el efecto desmedido del poder, expandiéndose éste como un lobo en el propio cuerpo (sin la conciencia de que un día morirá). Se trata pues, para con el proyecto, de intentar concentrar y evidenciar este ansia de poder, que ciega y no deja ver nada más que aquello que se anhela.

3.2.2 El señor de las Moscas y el paraíso destruido

Escrita por William Golding en 1954, *El señor de las moscas* es una novela que materializa, prácticamente a la perfección, la teoría hobbesiana sobre el estado de naturaleza. Ocurre que, tras un accidente de avión, los pasajeros que viajaban en él -que en este caso son niños- se ven conducidos a una isla próxima, provista ésta de agua y frutos (bienes que en principio podrían abarcar todas sus necesidades para sobrevivir). Pese a representar esta isla un entorno paradisiaco, descontextualizado del entorno civil y normativo (que permite a los niños desenvolverse en su forma más natural), poco a poco se va generando un ambiente de tensión entre ellos, pues comienzan a surgir ciertas conductas salvajes que evidencian las pasiones internas y los intereses propios, olvidando el beneficio común del grupo.

A medida que transcurre el relato, se establece entre los niños dos grupos bien diferenciados: unos se atienen a la racionalidad y las normas morales; otros se vuelcan en sus instintos más salvajes, olvidando toda ética. Así pues, se denota en la obra una confrontación entre la razón y el deseo, donde cada personaje habrá de decidir por sí mismo por qué lado de la balanza se decantará.

Al mismo tiempo, ocupa en la isla - bajo la visión de un único personaje- el Señor de las Moscas, una monstruosidad incorpórea que parece referir a la misma monstruosidad que obtiene el ser humano en su ceguera por el poder pasional, pues es la caza del cerdo por el anhelo de su carne y de su sangre -a pesar de tener frutas- lo que desbloquea un instinto de supervivencia en el grupo y una pasión por la matanza, matanza que luego se realizará sobre carne humana.

Como se marca en la introducción de este capítulo, *El señor de las moscas* es una viva materialización de la teoría hobbesiana, pues en ella se declara el retroceso a un estadio primario de la naturaleza gracias a una debida contextualización -la descontextualización civil- que permite la total libertad pasional y por ello, el derecho ilimitado a ejercer la violencia en el caso que se considere, en pro a la supervivencia.

¹⁰ BAUDRILLARD, J. *Las estrategias fatales*, p. 83.

3.2.3 *Balance y el contexto como símbolo*

Producido y dirigido por los hermanos Wolfgang y Christoph Lauenstein en el año 1989, *Balance* es un cortometraje que nos narra la historia de cinco hombres completamente iguales que están ubicados de manera ilusoria en una plataforma móvil flotando en medio de un espacio indefinido. Para que dicha plataforma no vuelque, los cinco hombres están estratégicamente colocados, creando así una balanza para que tanto ellos como la plataforma se mantengan estables. Cada uno de los individuos está provisto de una caña de pescar para procurarse sus propios bienes, y en el momento en que uno de ellos pesca un extraño baúl, comienza el caos. No se sabe lo que representa esta extraña caja para cada uno de ellos, pero todos ansían poseerla. Es así como la plataforma comienza a desequilibrarse al desequilibrarse de igual modo la colaboración común, siendo ésta suplantada por un deseo individualista y egoísta por la posesión del objeto.

Se nos ofrece, así, una metáfora del conflicto humano en su afán más ruin por el poder, donde el bien común se aparta a un lado para favorecer los instintos más ambiciosos. La escena se nos presenta en su estado más metafórico, donde cinco hombres sin diferenciación física ni psicológica (iguales), mantienen deseos individualmente comunes, pues ansían, cada uno de ellos, aquel objeto ubicado en un contexto simbólico que se desnuda para poner al límite la visualización de la conducta humana orientada por la codicia.

Figuras 3 y 4

Fotogramas del cortometraje *Balance*, por Wolfgang y Christoph Lauenstein, 1989



Por otro lado, en lo que también respecta a la rama audiovisual, películas como *Cube* (Vicenzo Natali, 1997), *Battle Royale* (Kinji Fukasaku, 2000) o *Los juegos del hambre* (Gary Ross, 2012) nos ofrecen claros ejemplos de estados conflictivos llevados al límite por contextualizar a los individuos en una condición de extrema supervivencia. Los escenarios, bien sean artificiales o naturales, exponen al grupo sometido a una total omisión del mundo real, lo cual hace florecer sus emociones de angustia y ansiedad, desatándose así los instintos más viles. Parece crearse, de modo artificial, una distopía que da propósito a la visualización de los comportamientos más desesperados del ser humano. Sin embargo, siempre se nos presentará en este tipo de reproducciones una o varias figuras morales que se distingan del resto del grupo, reconduciendo el relato a la imagen de una realidad más ética. Hace falta destacar que no es este el objetivo del proyecto, pues no se trata de hacer relucir este tipo de figuras, sino de evidenciar en su estado más pleno, el conflicto humano, tal y como es retratado en el cortometraje *Balance*.

3.2.4 Antonio Ligabue y el hombre contra el hombre

Alienado y desplazado de la sociedad por mantener con ésta una incapaz interacción, Antonio Ligabue (1899-1965) fue un pintor italiano que desarrolló su faceta pictórica, en su sentido más completo, rodeado de naturaleza en alguna casa remota perdida en los bosques del valle del Po.

Más allá de la evidencia material de sus obras, es poco lo que se supo y se sabe de este pintor, acusado durante toda su vida de padecer una gran locura que le impedía la intercomunicación social. Es, sin embargo, a través del visionado de sus pinturas donde nos cuestionamos hasta qué punto es condenable su locura. En ellas, animales de distintos hábitats y especies combaten unos contra otros de manera infatigable, y en su máxima expresión por el dolor, las bocas de los tigres son puertas al infierno mientras éstos son estrangulados por serpientes o dañados por gigantes tarántulas.

Figuras 5 y 6

Antonio Ligabue
*Boca de tigre y Leopardo con
 serpiente* (fragmentos)
 (s/f)



Figura 7
Antonio Ligabue
Leopardo y mono, (fragmento)
(s/f)



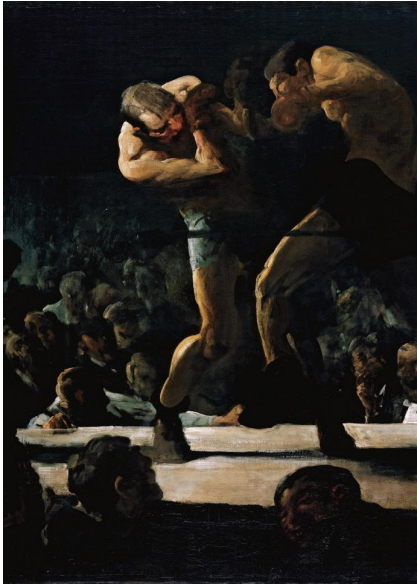
Es la lucha eterna por el poder, la visión de una naturaleza agresiva, donde se marca una gran obsesión por los animales de naturaleza exótica y salvaje. Sin embargo, para Ligabue las fieras que aparecen en sus obras poco tienen de animales, ya que no parecen ser más que la representación del hombre en una lucha constante contra sus iguales: la naturaleza y la humanidad se funden en una misma realidad, llena ésta de crueldad y conflicto eterno.

En sus composiciones, el dinamismo excede de la pintura perenne, y el movimiento de la lucha se nota continuo, así como la curiosa mezcla de figuras caricaturizadas y colores vivos en un horror vacui que potencia la pasión salvaje que los animales desatan en su conflicto territorial. Cerca del pensamiento de que su pintura se encasilla dentro de lo *naïf*, poco tiene de ingenua, pues recrea con potencia e intensidad un universo imaginario nunca libre de enfrentamiento.

Poniendo otros ejemplos en lo que expresión pictórica se refiere, en *Duelo a garrotazos*, por Francisco de Goya, podemos contemplar la confrontación mutua del hombre contra el hombre, haciendo una clara alusión a la guerra y a la violencia innata que nos remonta a un estado de conflicto directo y cruel. Hundidos hasta las rodillas, parece que la misma tierra avise de la víspera de sus muertes, provocadas, cada cual, a manos del otro.

Figura 8
Francisco de Goya
Duelo a garrotazos (fragmento)
1820-1823





Y finalmente, de manera paralela, en las pinturas sobre boxeo de George Bellows (1882-1925), podemos ver, de nuevo, una violencia recíproca entre los hombres que es establecida de antemano y utilizada como afán social, donde las peleas en el ring sirven como desahogo a la ira contenida por un público pasivo. Es el deporte como búsqueda de status que utiliza la violencia como vía y que se aprueba bajo el consentimiento de unos espectadores alborotados ante la energía de la furia.

3.2.5 Dmitri Shostakóvich y el retrato de un dictador

En lo relativo al ámbito musical, se comprende, a través de un lenguaje extralingüístico, la obra del compositor ruso Dmitri Shostakóvich (1906-1975) *Symphony n.10, 2nd movement*, desde un entendimiento subjetivo que interpreta dicha sinfonía como representativa de un estado de furia, de confrontación y de guerra.



El interés por esta obra no sólo se mantiene por inclinación personal, sino también por el contexto y el sentido que la envuelve. Shostakóvich compuso una sinfonía plena de tragedia, terror y violencia que parece representar los años vividos bajo la tiranía del dictador Joseph Stalin; un régimen vivido en un constante temor, donde el status del compositor declinó hasta la impersonificación de su figura. Es así como el horror de una época se encarna en la representación musical de la Sinfonía nº 10. En el libro que recoge las memorias del compositor, *Testimony: the memories of Dmitri Shostakovich*, se dice que éste movimiento construye la representación musical del retrato de Stalin, pretendiendo así escenificar su incesante furia y maldad:

“I did depict Stalin in my next symphony, the Tenth. I wrote it right after Stalin’s death and no one has yet guessed what the symphony is about. It’s about Stalin and the Stalin years. The second part, the scherzo, is a musical portrait of Stalin, roughly speaking. Of course, there are many other things in it, but that’s the basis.”¹¹

Así, para la consolidación conceptual y formal de este proyecto, se ha focalizado la atención en el segundo movimiento de esta sinfonía, siendo éste un rápido scherzo de corta duración (4 minutos apróx.), donde la percusión militarista marca la marcha ceremonial del terror, y el clarinete danza, de forma insinuante y macabra, una víspera a la violencia que se compone en la parte central de la sinfonía, llena ésta de estridencias y de un continuo movimiento depredatorio.

Es pues, a través del estudio musical de esta sinfonía donde se consolida el concepto del que se quiere impregnar al proyecto: pasión, furia y poder; el hombre en guerra contra todos que nunca sacia su hambre más innata y menos objetiva; que jamás duda, en su ceguera pasional y comprensión equívoca, por arrebatarse a los otros aquello que supuestamente le ha de pertenecer.

Figuras 9 y 10

George Bellows
Club Night (fragmento)
1907

Both Member of this Club (fragmento)
1909

¹¹ VOLKOV, S. *Testimony: the memories of Dmitri Shostakovich*.

3.3 EL DEPORTE COMO BÚSQUEDA DE STATUS Y PODER

Más allá del afán de superación física, moral o espiritual, el deporte -que no la práctica gimnástica realizada de manera individual- mantiene una estrecha unión con los términos de poder que antes se comentaban; pues es la aspiración a mayores logros y ganancias lo que vincula al deporte con la ambición o el afán de poder. En el capítulo *Poder, Política y Deporte*, Eduardo González Calleja realiza un hondo análisis sobre el nexo entre las prácticas deportivas y los deseos de status derivados de los reconocimientos y prestigios de dichas prácticas. Así, como él mismo comenta:

“[...] A diferencia de otras actividades físicas como la gimnasia, el deporte tiene dos características: su carácter público y sobretodo la búsqueda de la proeza y de la marca física mensurable, y por lo tanto susceptible de dar lugar a confrontaciones, resultados y récords. La evolución del deporte hacia una creciente competitividad, seriedad en la participación y búsqueda de triunfos, enmarcados dentro de una actividad cada vez más profesionalizada y prestigiosa, impone una separación creciente entre la práctica cotidiana del deporte como pasatiempo propio del *homo ludens* (el deporte para todos) y el deporte-espectáculo de la alta competición profesional (un deporte contemplado pasivamente por la mayor parte de la población), basado en el rendimiento (resultados y marcas), que es el más relacionado con el poder [...]”¹²

Es pues, a través de las actividades deportivas, donde tanto dentro de dichas prácticas como en la expectativa pasiva del público que las visualiza, se desenvuelven las aspiraciones pasionales más innatas del hombre, tanto por la descarga enérgica que proporciona el ejercicio deportivo, como en el status que éste representa:

“Otra virtualidad del deporte generadora de poder ha sido su capacidad para canalizar la potencial agresividad humana hacia enfrentamientos más triviales, pero que mantienen una fuerte carga simbólica. En su obra *Sobre la agresión*, Konrad Lorenz ha descrito la función del deporte en términos de una lucha competitiva ritualizada, que no conduce a la destrucción. Pero ello no siempre ha sido así. Evocando la Edad Media, un historiador recuerda que <<los juegos se parecían a la guerra y la guerra se parecía a los juegos>>.”¹³

Por lo tanto, en esta ceremonia que comporta el deporte, donde la violencia puede estar o bien permitida (como sucede en el anterior caso comentado de los boxeadores de George Bellows), o bien ser censurada, es donde recae el foco de interés: en la ritualización de una práctica que rememora a la guerra y la materializa en su estado más imaginativo mediante normas establecidas, un escenario imaginario y confrontaciones acordadas que reducen el daño pero no disminuyen la intención de seguir personificando el conflicto; funcionando así como un perdurable transmisor de la energía combativa.

Y son precisamente tales características las que sugestionan al proyecto: la

¹² GONZÁLEZ CALLEJA, E. Poder, política y deporte. En: *Sobre el poder*, p. 275.

¹³ *Ibid*, p. 282.

aparición de un escenario imaginado establecido únicamente para la confrontación y un número determinado de sujetos en iguales condiciones que persiguen aquel objeto que representa el triunfo y el poder.

3.4 HOBBS&HOCKEY, RESOLUCIONES CONCEPTUALES Y SINOPSIS DEFINITIVA

Se formula, a partir de la teoría estudiada, la sinopsis definitiva del proyecto narrativo que será titulado *HOBBS&HOCKEY* -debido, en primer lugar, a la significación que ambos conceptos representan (el estado de guerra y el deporte como excusa y potencia) y en segundo lugar, a la semi-simetría que dibujan ambas palabras- y que constará de la siguiente historia:

Ubicadas en un espacio indefinido e infinito, tres jugadoras de hockey sobre patines luchan, unas contra las otras, de manera individual, por la posesión de una bola que aparecerá en dicho espacio. El ansia por el poder que adquieren cada una de ellas las conducirá a un estado ciego de conflicto por un poder trágico e imposible.

El resultado y consolidación de esta síntesis y de la teoría que se pretende transferir al proyecto narrativo se formula a partir de las oportunidades conceptuales y metafóricas que han presentado los referentes previamente analizados:

- El estado de guerra permanente que testifica Thomas Hobbes; la guerra de un todos contra todos en un afán infinito por el poder.
- La ambición desmedida y el individualismo egoísta como característica psicológica de los personajes que protagonizarán el argumento narrativo-visual.
- La descontextualización del espacio civilizado para recalcar la situación extrema e hiperbólica a la que se enfrentarán los personajes: la formulación de un espacio imaginario representativo del conflicto.
- El objeto de deseo a conseguir: en *Balance* el baúl representa el deseo bajo la idea de continente y contenido, y de igual modo se pretende representar, mediante la bola, el poder que simboliza el objeto y la tangibilidad que éste representa.
- La ceguera que produce la expectativa del logro, siendo la lucha infatigable e infinita.

Hablamos, en conclusión, de consolidar la creación de un relato surrealista sujeto a una hipérbole fantástica que represente la ambición por el poder desorbitado.

4. MARCO FORMAL

En un intento por materializar las teorías anteriores, se ha formulado la producción de una narrativa secuencial gráfica que trata de exponer una serie de hechos concernientes a la historia atendiendo a un formato secuencial, como el de la novela gráfica o el cómic pero que, a diferencia de éstos, carece de texto, pues se ha pretendido trasladar los conceptos estudiados únicamente a la dimensión visual, potenciando las capacidades narrativas del dibujo sin emplear un texto complementario.

4.1 LA NARRATIVA

4.1.1 Estructura narrativa

La estructura de la historia se ha desarrollado en tres partes, cada una relacionada e intencionada en base a los conceptos previos:

-Inicio

Aparece una bola en el espacio. Ante la visualización de este objeto, las tres patinadoras ubicadas y enfrentadas en él pretenden acudir a su captura. Se materializa aquí, la teoría hobbesiana -y que tan bien se intuye en *Balancede-*: varios sujetos en descontexto, unidos por la igualdad de sus condiciones (equipamiento) son conscientes en ese momento de la aparición de un pequeño elemento ajeno y extraño: una esfera tan tangible como el poder que conlleva; una bola indivisible, y por lo tanto, no compartible. Al tomar consciencia de esta indivisibilidad, se comprende cuál es la solución: batallar, obtener el poder y obtener la estabilidad que conlleva tal poderío. Y es así como la primera jugadora en moverse hacia la bola desata el movimiento de las demás, iniciando así la lucha por aquel objeto.

-Nudo

Comienza la batalla tras la obtención de la pelota por parte de una de ellas; cuyo mando será arrebatado por otra, y así consecutivamente, de manera cada vez más frenética, agresiva y caótica; pues cada patinadora desata sus máximas capacidades para la posible conservación de la bola. Al poseer un igual equilibrio de habilidades, ninguna puede derrocar a otra de manera abrupta. Es pues aquí, la esencia combatiente: una muestra desnuda de la ambición por el poder; la imagen salvaje de aquellos animales que Ligabue plasmó en sus composiciones. Es la condición del desastre: una lucha infinita por una supervivencia que no pelagra.

-Desenlace

Al tornarse el enfrentamiento tan enredado, la querencia de poder pasa a un terreno desmedido, y el continuo dramatismo desemboca en la muerte del mismo: el clímax estalla y la ambición de Macbeth ha de concluir. Tras choques y encontronazos intencionados se produce la colisión definitiva: todas las patinadoras caen derrotadas, exhaustas; y la bola queda, como siempre, fuera del alcance de cada una.

Sin embargo, ante la comprensión subsiguiente que podría suceder tras la evidencia de la guerra -donde las jugadoras se yerguen agotadas-, aparece de nuevo la visión de la bola. Y es aquí donde la decisión definitiva moverá la balanza de un modo determinante: en un flujo incansable por el dominio, se da por alto la tragedia anteriormente sucedida y se vuelve al apresamiento de la bola, en un afán infinito por el poder encerrado en la materialidad de un objeto.

4.1.2 Espacio

Un punto clave del estudio teórico es el entendimiento del contexto como condicionante al comportamiento humano en el estado hipotético concierne. Así, las patinadoras están ubicadas en un contexto específico que se ha determinado como indefinido e infinito. Bajo ejemplos como *Balance* o *El Señor de las moscas*, se ha podido dilucidar la importancia que tiene el espacio, pues se emplea éste como símbolo o metáfora de las conductas que los personajes desarrollarán. En *Balance*, la plataforma es limitada, así como la visión de sus protagonistas respecto a las morales establecidas; en la obra de William Golding, la isla representa de igual modo la limitación, pero también la descontextualización que permite la libertad conductual.

Así, bajo estos ejemplos, la infinidad de la ambición se ha decidido simbolizar de manera espacial, contextual: El espacio es una plataforma sin inicio ni fin, infinita. Es un estado ciego y constante, sin terceros que interrumpan sus trayectorias; y el fondo, rojo carmín, se manifiesta como metáfora de sus pasiones: sangrientas, opacas e infinitas, comprendiéndose así la representación tonal de sus emociones, pues, por lo general, el rojo es intuitivo como un color altamente vivaz; casi furioso, temperamental -y se podría establecer, de igual modo, una ligera relación en cuanto a la militancia de algunos regímenes que destacaron por su alto contenido en violencia, como sucedió con Stalin-.

Se formula, en definitiva, un espacio vacío, donde la bola carece de un descarte visual: es el único objeto diferenciador, pues la sala está deshabitada. Ello impide cualquier vía de escape, pues el caramelo se sitúa en bandeja, solitario, ante los ojos del voraz lobo.

4.1.3 Personajes

A partir de la estructura y la definición del espacio, los personajes han sido el último elemento a desarrollar para dar comienzo a la elaboración de la narrativa secuencial. Así, tras el debido estudio conceptual, los sujetos protagonistas han sido caracterizados bajo el tema del hockey sobre patines, pues en el imaginario popular, el hockey es un deporte donde se permite el contacto físico, así como uno de los pocos donde cada jugador, menos el portero, va equipado con un apéndice (el stick como arma de lucha), y donde la velocidad es un factor destacable, conformando así otro recurso para que el mal se acelere mediante la violencia del movimiento. Por el contrario, en cuanto a la vestimenta, no se ha adecuado el ropaje oficial del hockey, sino que se ha simplificado en pro a la visualización narrativa. Así, el vestuario consta de prendas blancas e iguales para todas las sujetos, difiriendo así con el concepto de equipo tradicional: las jugadoras no colaboran, sino que luchan entre ellas.

Por otro lado, el diseño que atañe a la morfología de las tres patinadoras se ha formulado entendiendo una igualdad en cuanto a rasgos psicológicos se refiere -pues el objetivo que tienen las patinadoras es común, y todas se caracterizan por ser seres obnubilados y carentes de otras emociones que difieran de la ira y la conflictividad-, y a una diferenciación física determinada por un interés visual, pretendiendo así otorgarles una distinción, especificación o identificación que sea particular y característica. *

Así, los rasgos físicos que han determinado el diseño de las patinadoras se han resumido en el siguiente cuadro:

Patinadora	Cualidades físicas
Nº1	<ul style="list-style-type: none"> · Referente formal: pera · Ovalada · Formas curvas, dulces · Peso en la zona inferior · Cabeza y extremidades pequeñas
Nº2	<ul style="list-style-type: none"> · Referente formal: aguja · Delgada · Estilizada · Punzante · Cuadriculada
Nº3	<ul style="list-style-type: none"> · Referente: luchador de sumo · Gran pesadez · Redondez · Cabeza, manos y pies pequeños · Descontrol del movimiento

* El proceso de diseño y los dibujos correspondientes están ubicados en el Anexo.

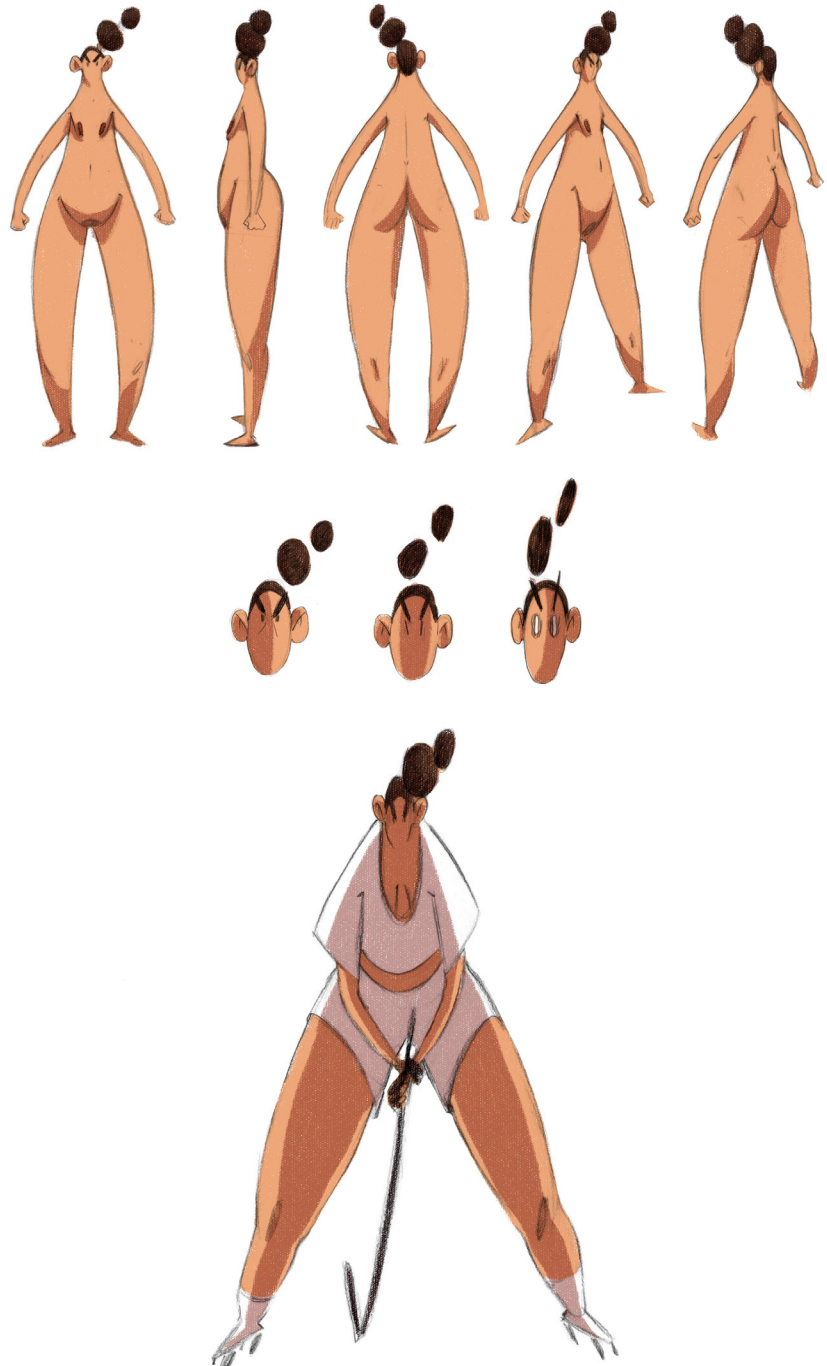


Figura 11

Perfiles, expresión y diseño definitivo de la patinadora nº1

Lápiz y retoque digital sobre papel.

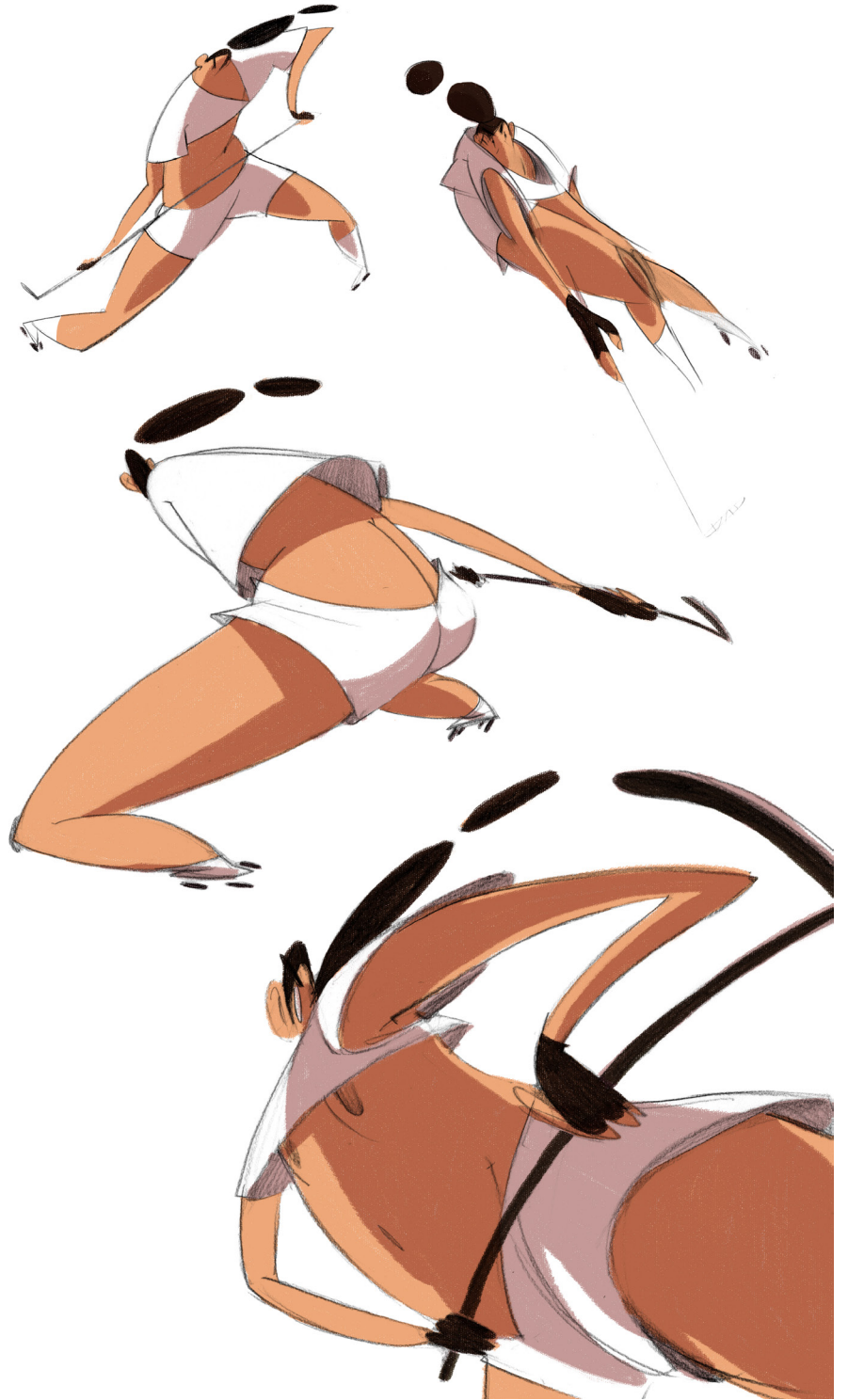


Figura 12

Pruebas de movimiento para la patinadora nº1
Lápiz y retoque digital sobre papel.

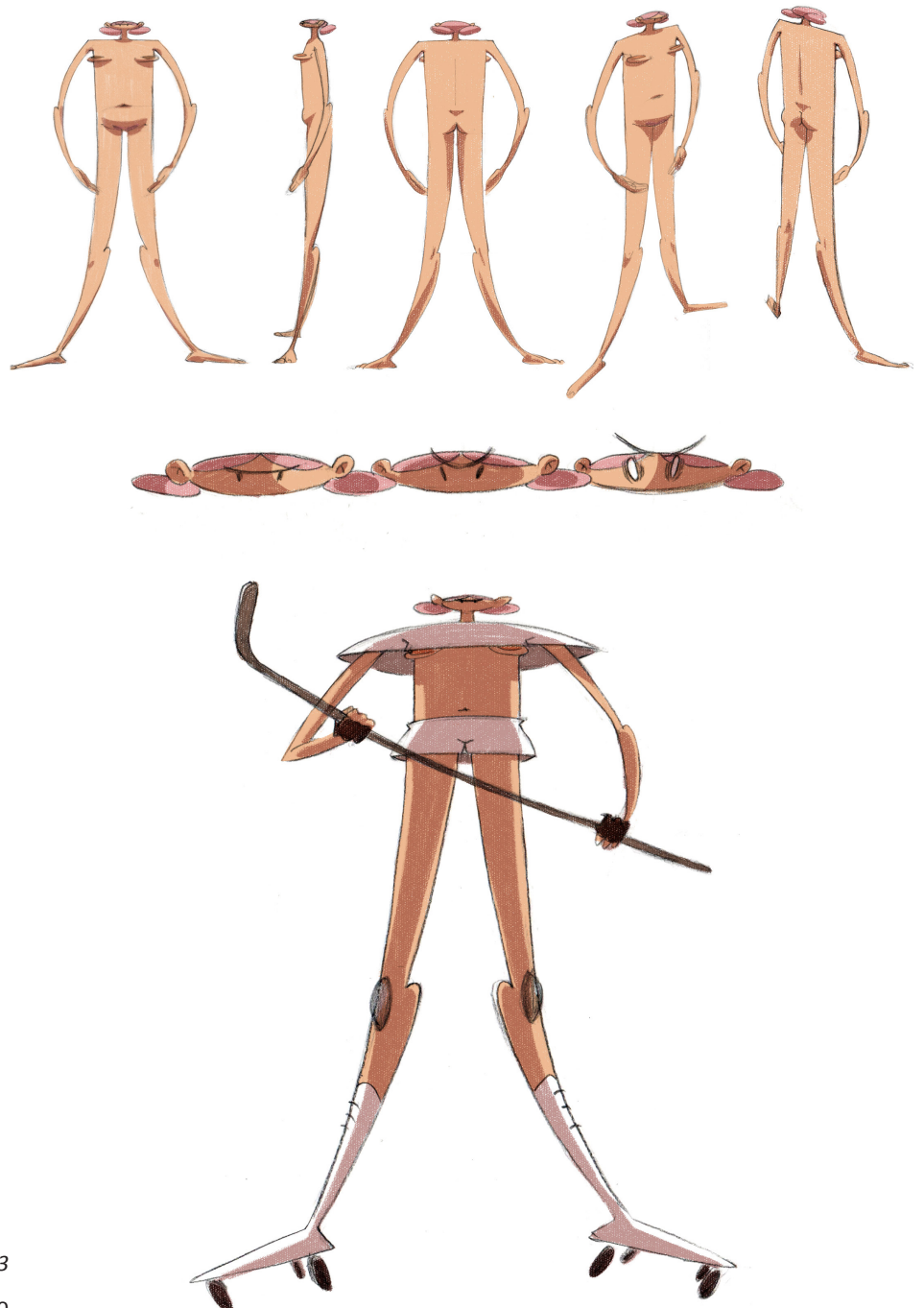


Figura 13

Perfiles, expresión y diseño definitivo de la patinadora nº2

Lápiz y retoque digital sobre papel.

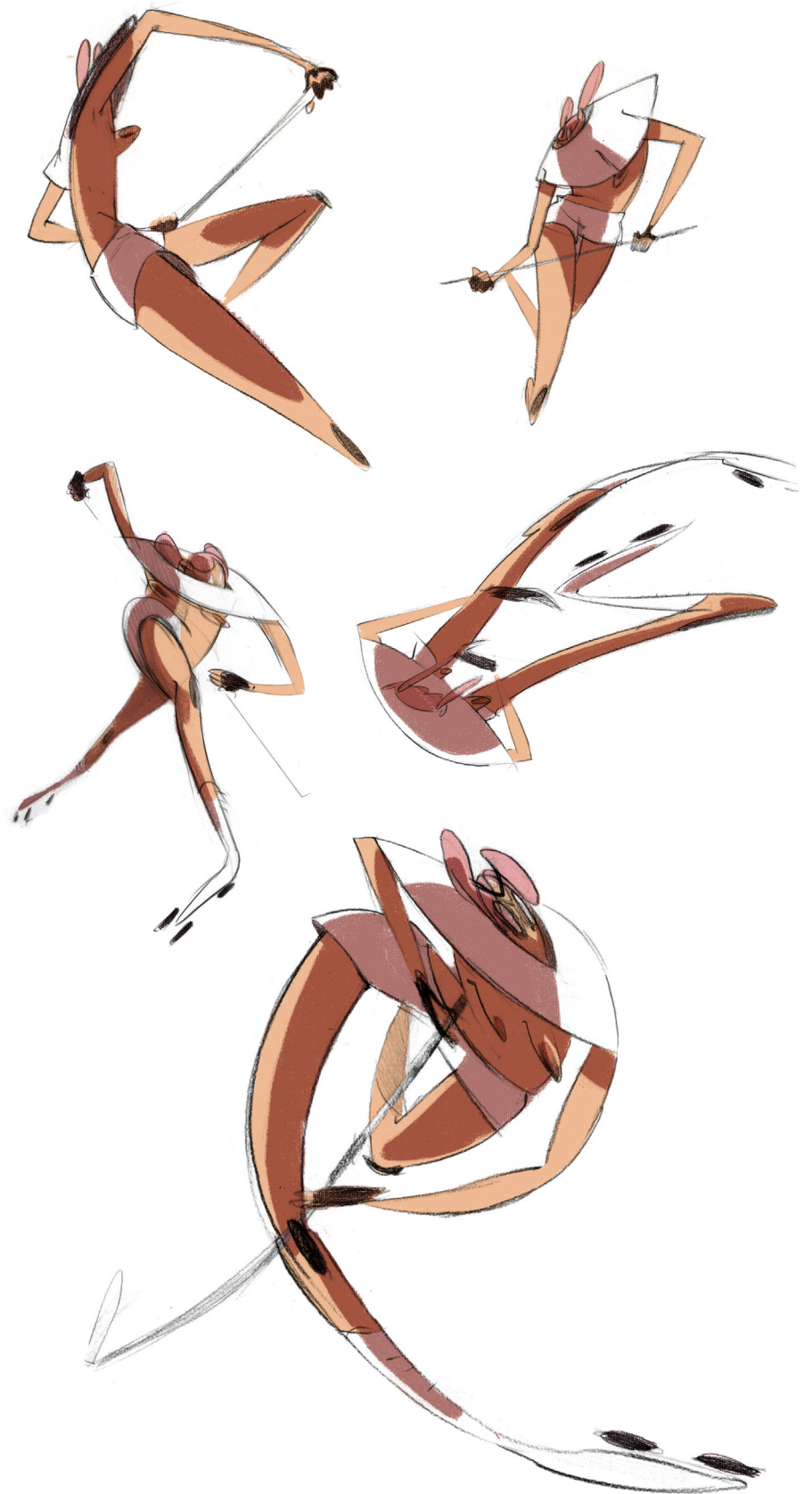


Figura 14

Pruebas de movimiento para la patinadora nº2

Lápiz y retoque digital sobre papel.



Figura 15

Perfiles, expresión y diseño definitivo de la patinadora nº3

Lápiz y retoque digital sobre papel.



Figura 16
Pruebas de movimiento para la
patinadora nº3
Lápiz y retoque digital sobre
papel.

Finalmente, apuntar que se ha decidido evidenciar, de manera parcial o total, ciertas partes del cuerpo de los sujetos, tales como los pechos o las nalgas, para dar constancia de la libertad del cuerpo en su espíritu luchador, donde se remarque así una sexualidad agresiva y salvaje; una muestra impúdica del cuerpo que se manifieste en su estado más feroz.

4.1.4 Formulación de planos y storyboard

4.1.4.1 Referentes formales

- Umberto Boccioni

Si se desea representar la guerra y el conflicto, entonces se ha de acudir al movimiento; al dinamismo. En las obras de Umberto Boccioni existe siempre una energía cinética, donde a partir de las líneas curvas multiplicadas y la utilización de formas semi-traslúcidas se crean estructuras cargadas de tiempo, energía y fuerza. Es a partir de este referente donde se han aprovechado, de igual modo, los conceptos que soportaba la naturaleza futurista: la potencia del deporte, la impetuosidad guerrera, el elogio de lo sensual y la realidad en movimiento.



Figuras 17 y 18

Umberto Boccioni
*Bocetos para Dinamismo de un
ciclista*
1913

Figura 19

Echiro Oda

Fotograma de la serie de televisión *One Piece*, 1999.

Figura 20

Yuichi Yokoyama

Fragmento del manga *New Engineering*, 2007.

Figura 21

Tomer Hanuka

Portada para el manga *Battle Royale*, de Koushun Takami. 2014

-One Piece

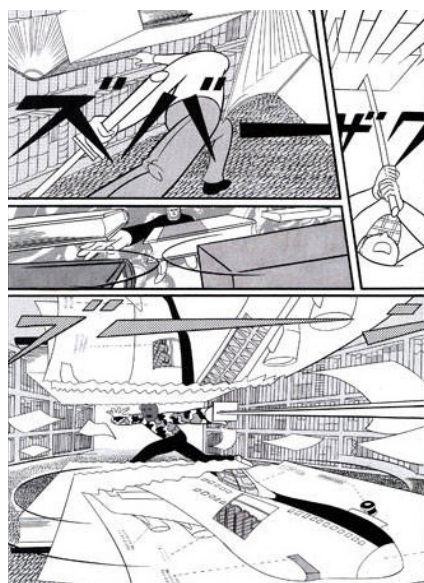
Partiendo de las líneas curvas, aquello que mejor representa la agresividad son las distorsiones. Es por ello que la serie *One Piece* (Echiro Oda, 1999) ha supuesto un ejemplo obvio en cuanto a la utilización desmesurada de las formas en movimiento, queriendo representar así mediante las deformaciones morfológicas un auge de violencia, pues se logra así acentuar el éxtasis de un estado mediante la 'violencia' de las estructuras corporales. De igual modo, se consigue exaltar las impresiones mediante angulaciones y composiciones ultra dinámicas, resueltas a través de planos contrapicados o la curvatura del espacio.

- Yuichi Yokoyama

Por otro lado, en lo que respecta a la narrativa visual, Yuichi Yokoyama ha supuesto un claro referente debido a su estilo narrativo característico de esencia dinámica: composiciones diagonales, la materialización figurativa de los sonidos en movimiento, la formulación de las acciones a través de la cinética del dibujo, etc.; y crea, mediante la crónica dinámica de dichas acciones, un estilo visual que, a partir de sus elementos, proporciona un leve agotamiento por tratarse puramente de una lectura visual no estática.

- Tomer Hanuka

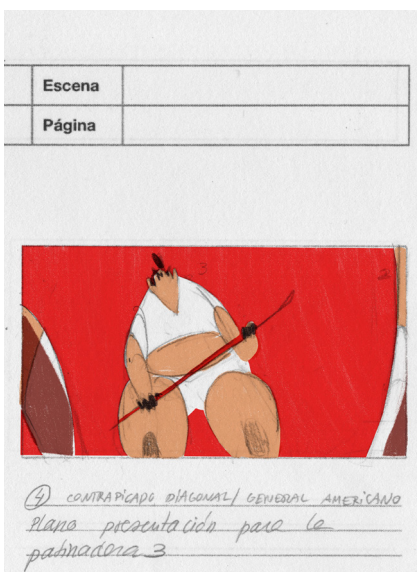
Finalmente, otro referente que ha ayudado a reforzar el lenguaje visual pretendido ha sido la portada de *Battle Royale*, diseñada por Tomer Hanuka, donde la composición refuerza la teoría del contenido interior: caos, distorsión, movimiento y agresividad. A través de las luces y los colores se reafirma el concepto de batalla grupal: fondo rojo carmín únicamente distinguido por pieles y ropaje en igualdad tonal; luces cenitales que potencian el dramatismo y una composición que sitúa a parte de los elementos centrales fuera de escena, creando un primer plano agobiante y escabroso.



4.1.4.2 Storyboard y formulación de planos

El número total de planos que se ha estimado para la realización de la narrativa ha sido 36: 6 para la introducción, 17 para el desarrollo y 13 para el desenlace. El último plano que conforma la narración es igual al primero, para cerrar así el círculo del bucle.

En la introducción se han utilizado planos más generales, con picados y contrapicados no muy pronunciados en composiciones estáticas, que funcionan básicamente como carta de presentación a los personajes y al espacio donde aún no ha comenzado la acción. Un aspecto a destacar es el posicionamiento de los personajes en diferentes planos de la imagen, recurso que se irá repitiendo a lo largo de la obra.



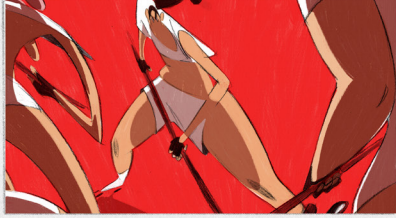
Figuras 22 y 23

Planos nº 2 y nº 4 correspondientes a la página 1 del storyboard.
Lápiz y retoque digital sobre papel.

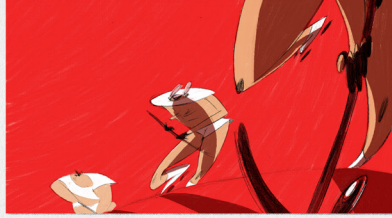
Figura 24

Plano detallado nº 3 correspondiente a la página 1 del storyboard.
Lápiz y retoque digital sobre papel.

En el nudo, a diferencia del prólogo, existe una cantidad mayor de planos. Al tratarse de la parte central de la obra, ésta ha de representar los principales aspectos de guerra y conflicto, por lo que se comienza aquí a utilizar angulaciones más inclinadas, ya sean picadas o contrapicadas, añadiendo éstas últimas un factor de superioridad en los personajes que se presentan por encima del espectador. Así, los planos comienzan a tener más dinamismo, acentuado éste mediante el uso de composiciones diagonales -evitando en su gran mayoría el paso por el tercio central- que refuercen el movimiento; dejando así de lado la presentación del espacio para mostrar de pleno las acciones cometidas, situándolas, en la medida de lo posible, alrededor de los puntos de máxima atención de las composiciones.



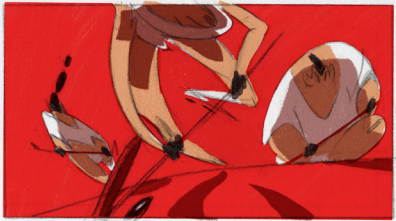
8-① focal - picado / general
la patinadora 1 coje la bola



9-②
da 2 avanca detrás de la 1
da 3 sigue reaccionando



10-③
da 2 pone el stick para
robarle la pelota a la 1.



11-④
da 2 tiene la bola, la 1 se
queda atrás y la 3 gana terreno.



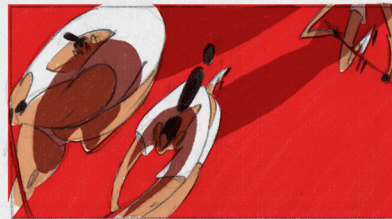
12-⑤
da 3 intenta robarla la 1
poniéndole el stick por delante.



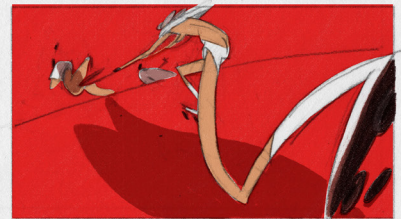
13-⑥
da 3 no puede y empuja a
la 2.



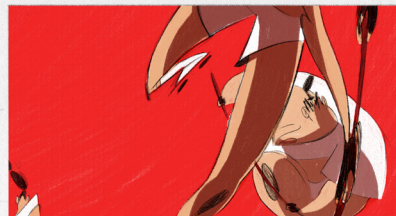
14-⑦
da 2 se aparta y aparece la
1 para robarle a la 3



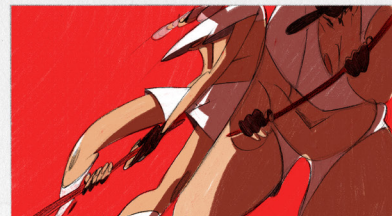
15-⑧
da 1 coje la pelota de la 3,
pero aparece la 2



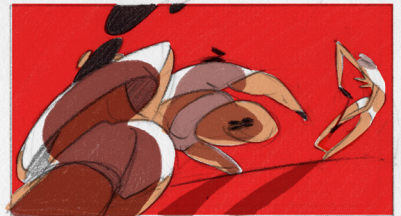
16-⑨
da 2 pone el stick "en pecho"
y hace caer a la 1.



17-⑩
da 2 y la 3 en busca de la
bola mientras la 1 está en el
suelo.



18-⑪
codazo de la 3 para desista-
bilizar a la 2



19-⑫
mientras la 2 cae, la 1
saprude a la 3.

Figuras 25 y 26

Páginas 3 y 4 del storyboard.

Lápiz y retoque digital sobre papel.

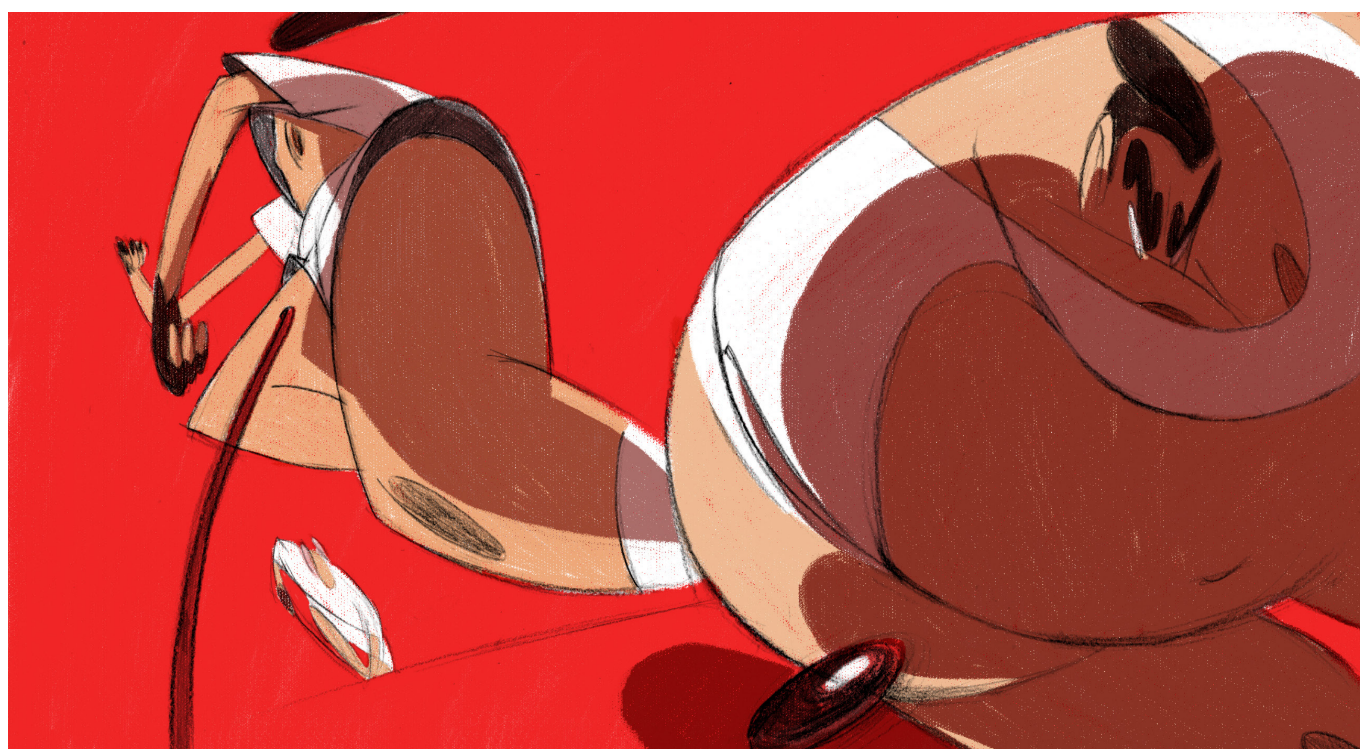
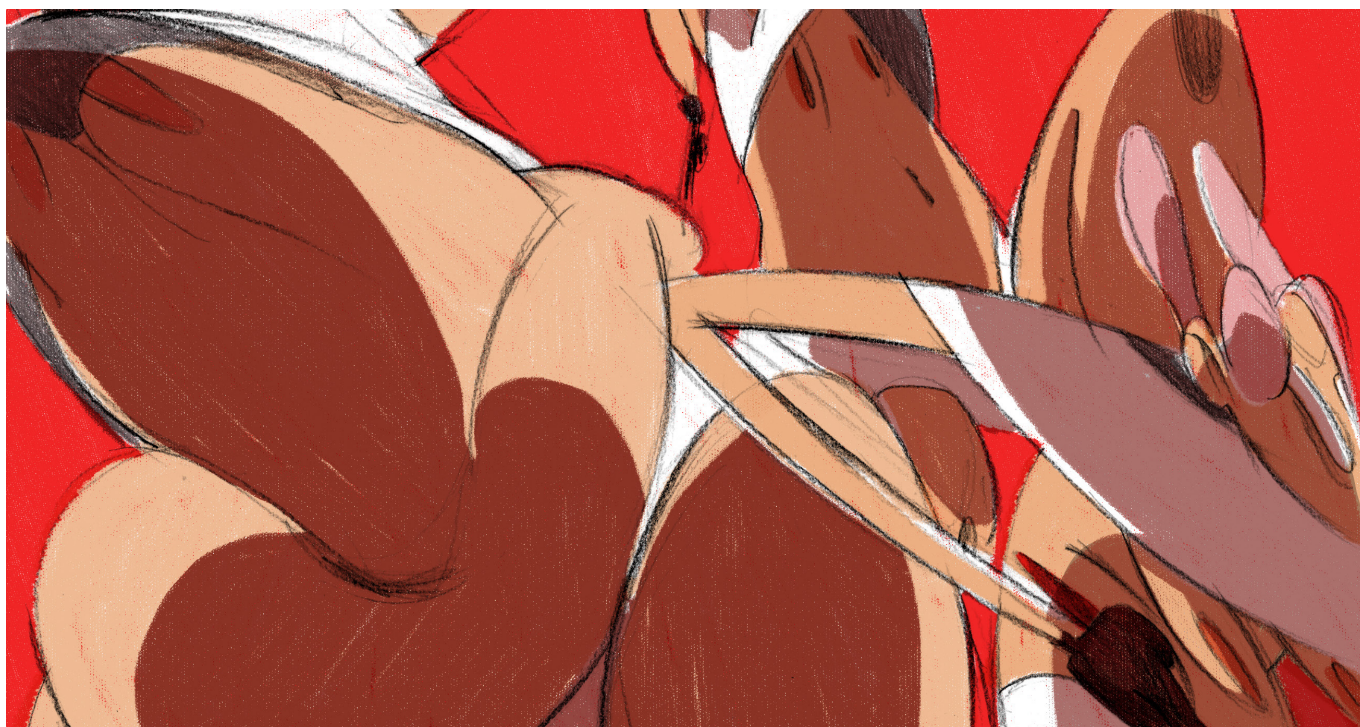


Figura 27

Fragmento detalle del plano nº 19 correspondiente a página 3 del storyboard.

Lápiz y retoque digital sobre papel.

En el desenlace sucede un número menor de planos que consolidan la narración ascendente: las composiciones son menos aireadas para que el ritmo narrativo se vuelva más caótico, presentando planos más cerrados (de menos duración), asfixiantes y visualmente opresivos hasta el desenlace, donde se vuelven a repetir los planos generales del inicio.



Figuras 28 y 29

Planos nº 26 y nº 28 correspondientes a la página 5 del storyboard.

Lápiz y retoque digital sobre papel.

Finalmente, como apunte, las luces se han utilizado como un elemento estético en pro al dramatismo: focales y directas, sin disposición concreta que actúan según la intensidad dramática de la narrativa. Proyectan sombras alargadas y filosas y cubren parte de las figuras, ocultando así a los personajes de la luz directa y poniéndolos en un contraluz que potencie la oscuridad y la tragedia.

4.1.5 Montaje y maquetación

4.1.5.1 Maquetación física

En cuanto a la maquetación se refiere, e intentando aprovechar el recurso constante de bucle que se le confiere a la historia, se ha formulado, finalmente, la posibilidad futura de un formato físico que tienda al recorrido cíclico de la narrativa.

Para ello, el propósito constaría de maquetar la narrativa en una plataforma física -como podría ser el formato revista-, que careciese de portada y contraportada, donde las primeras páginas estableciesen un inicio con los planos correspondientes, y sin embargo al final, la supuesta conclusión careciese de sus páginas pertinentes, pues la obra terminaría con los mismos planos con los que se empieza, conduciendo así al lector a tornar la revista y comenzar de nuevo.

Para que el proyecto no carezca de portada y contraportada, éstas se podrían resolver en la producción de una caja contenedora que guarde dentro la revista.

4.1.5.2 El videomontaje

Como el término narrativa secuencial puede aplicarse a varias plataformas, y para que la sinfonía de Shostakóvich no permaneciese en un único estado referencial, se ha propuesto la realización de un corto videomontaje que consolide la esencia del proyecto mediante la audiovisión, complementando la imagen con la música y viceversa.

En el videomontaje, de acuerdo a los ritmos musicales, se adecuarían los planos que más casasen con la estructura sinfónica, ya que al tratarse de un referente y no de un condicionante a la producción narrativa los planos realizados no podrían coincidir al máximo con la melodía. Se trataría, al fin y al cabo, de permitir una 'audiovisualización' de la obra para su mayor comprensión conceptual.

5. CONCLUSIÓN

*Mas, ¿qué gano, si obtengo aquello que deseo?
Soñar, un soplo, espuma de un mal furtivo gozo.
¿Por gozar un minuto, llorar una semana?
¿Vender la eternidad por lograr un juguete?
Por un dulce racimo, ¿quién arruina una viña?
¿Qué loco pordiosero, por tocar la corona,
se expondría a morir por el peso del cetro?¹⁴*

No queda manifiesto si el ser humano mantuvo en origen un estado de guerra contra todos, o si fue o no egoísta por naturaleza, o si su ambición sucumbiría a las más viles pasiones por alcanzar el poder; pero sí es indudable que ello ha existido, en todas las épocas, inmerso en la sustancia de los hombres. Los que poseen o han poseído una potestad soberana sobre los otros y la han ejercido en desmedida, sin duda representan un claro ejemplo de afán de poder y codicia, pero no se les debería agenciar únicamente a ellos dicha característica, pues las querencias de poder se pueden esconder en cualquier sitio donde se establezca un resquicio de peligro, de conservación vital.

Comer o ser comido representa la metáfora más acertada para traducir cómo se relaciona el ser humano con sus iguales, donde el miedo a perecer por la escasez de cualquier tipo de bienes impone sus requisitos para formular un supervivir extenuante. Los ejemplos que nos ofrece lo natural nos son de gran utilidad para comprender lo cultural, pues ello nos muestra cómo el entorno nos condiciona de manera abrupta. Y por lo tanto, si expuesto a una situación límite y ante el miedo por un hambre futura, el hombre que contenga un ápice de temor se vende al abismo del poder, su futuro no será otro que la pérdida de la guerra que ha creado contra los demás y contra sí mismo.

Así, en un intento por evidenciar de manera hiperbólica el conflicto humano, este proyecto se formuló con una gran pretensión al éxito, y se desarrolló en un intento tal por materializar la ambición que logró, de tal manera, tomar conciencia del propio afán por conseguirlo.

Gracias al estudio teórico realizado se ha adquirido una visión más amplia para una realización consolidada para con el proyecto narrativo, y en su práctica, éste ha confirmado algunas de las expectativas estimadas, pues se considera que ha logrado, en su justa medida, transmitir aquello que se pretendía. Sin embargo, aún queda el conocimiento de que existen mejorías a las que no se ha podido alcanzar, resquicios de ambición que entorpecen el ritmo natural del trabajo; un ansia por haber ascendido y no por la tranquilidad de ascender. Pero, *¿qué gano, si obtengo aquello que deseo...inmediatamente?*

¹⁴ SHAKESPEARE, W. *El rapto de Lucrecia*.

6. BIBLIOGRAFÍA

Monografías

- BAUDRILLARD, J. *Las estrategias fatales*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1984.
- EISNER, W. *Comics and sequential art*. USA: Poorhouse Press, 1985.
- GOLDING, W. *El señor de las moscas*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.
- GÓMEZ MOLINA, J. J. *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Editorial Cátedra, 2003.
- GONZÁLEZ CALLEJA, E. Poder, política y deporte. En: MENENDEZ ALZAMORA, M. *Sobre el poder*. Madrid: Editorial Tecnos, 2007.
- HOBBS, T. *Leviatán*. Madrid: Alianza Editorial, 1993.
- MATTESI, M. *FORCE: Dynamic life drawing for animators*. USA: Elsevier, 2006.
- MCCLLOUD, S. *HACER CÓMICS: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2008.
- RAMOS FERNÁNDEZ, I. Capítulo II: Recepción hermenéutica de la pregunta por el hombre. En: *Rousseau y el ser del hombre*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2014.
- SHAKESPEARE, W. *El rapto de Lucrecia*. Buenos Aires: Editorial Losada, 2008.
- SHAKESPEARE, W. *Macbeth*. Barcelona: Editorial Planeta DeAgostini, 2000.
- VALLESPÍN, F. Poder, legitimidad y Estado. En: MENENDEZ ALZAMORA, M. *Sobre el poder*. Madrid: Editorial Tecnos, 2007.
- VOLKOV, S. *Testimony: The memoirs of Dmitri Shostakovich*. USA: Limelight Editions, 2004.
- WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Londres: Faber & Faber, 2001.

Artículos en revistas y publicaciones periódicas

CZARNY, A. Macbeth y el poder. En: *Revista del centro de investigaciones en Filosofía Jurídica y Filosofía Social*. Rosario: 1995, num. 20, ISSN: 1851-0884. [Consulta: 20/04/2016] Disponible en: <<http://www.cartapacio.edu.ar/ojs/index.php/centro/article/view/492>>

FEDERICO GADEA, W. Naturaleza humana, deseo y guerra en Hobbes: la necesidad del estado político. En: *Eikasía. Revista de filosofía* [en línea]. Oviedo: 2013. [Consulta: 17/03/2016] Disponible en: <<http://www.revistadefilosofia.org/autgadea.htm>>

FERNÁNDEZ PEYCHAUX, D. Thomas Hobbes: Libertad, miedo y resistencia política. En: *INGENIUM. Revista de historia del pensamiento moderno*. Buenos Aires: 2013, num. 7, ISSN: 1989-3663. [Consulta: 17/03/2016] Disponible en: <<https://revistas.ucm.es/index.php/INGE/article/view/44073>>

MARTÍNEZ, M. Hobbes y la moral egoísta en el estado de naturaleza. En: *Ideas y Valores*. Colombia: 2008, num. 136, ISSN: 0120-0062. [Consulta: 21/03/2016] Disponible en: <<http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/idval/article/view/1359>>

PLASENCIA, C. Dibujar, dibujar y dibujar. En: *Con A de Animación*. Valencia: 2013, num. 3, ISSN: 2173-6049. [Consulta: 13/02/2016] Disponible en: <<http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1426/pdf>>

Trabajos de fin de grado

EKSTRÖM, H. *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape* [trabajo final de grado]. Gotland: Gotland University, 2013. [Consulta: 08/03/2016]. Disponible en: <<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A637902&dswid=-7595>>

Webgrafía

(Sin Autor) Bonobos: el primate de la orilla izquierda. En: *National Geographic*, publicado: 23-03-2013. [Consulta: 04/05/2016] Disponible en: <http://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/grandes-reportajes/el-primite-de-la-orilla-izquierda-2_7031>

GARCÍA VIDAL, A. El señor de las moscas y el Leviatán de Hobbes. En: *adriangarciavidal.com*, publicado: 14-01-2015. [Consulta: 17/06/2016] Disponible en: <<http://adriangarciavidal.com/senor-moscas-leviatan-hobbes/>>

MANGUM, J. About the piece Symphony No. 10. En: *LA PHIL* (s/f). [Consulta: 13/03/2016] Disponible en: <<http://www.laphil.com/philpedia/music/symphony-no-10-dmitri-shostakovich>>

Audiovisuales

Balance (animated film) (Wolfgang y Christoph Lauenstein) (1989). En: *YouTube*. Actualizado en 07/10/2010. [Consulta: 25/03/2016] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=vZiEt5RUYSk>>

FUKASAKU, F. *Battle Royale* [película]. Japón, 2000.

NATALI, V. *Cube* [película]. Canadá, 1997.

ROSS, G. *Los juegos del hambre* [película]. USA, 2012.

Shostakovich - Symphony No. 10, Mvt. 2. En: *YouTube*, Actualizado en 20/02/2010. [Consulta: 12/03/2016] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=po5vTycfZTk>>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Nombre	Pág.	Texto de referencia	Fuente
Figuras 1 y 2	6	Dibujos originarios del proyecto. Lápiz sobre papel. 2016	Anexo
Figuras 3 y 4	14	Fotogramas del cortometraje <i>Balance</i> , por Wolfgang y Christoph Lauenstein, 1989	http://woordup.com/wp-content/uploads/2012/08/balance-animation-1989.jpg https://absolutmedien.de/bilddatenbank/bilder/205/Balance.jpg
Figuras 5 y 6	15	Antonio Ligabue <i>Boca de tigre</i> y <i>Leopardo con serpiente</i> (fragmentos) (s/f)	http://hyperbole.es/wp-content/uploads/2012/12/bianca-9.jpeg https://ferrebeekeeper.files.wordpress.com/2013/01/leopardo-assalito-da-un-serpente-ligabue1.jpg
Figura 7	16	Antonio Ligabue <i>Leopardo y mono</i> , (fragmento) (s/f)	http://gazzettadireggio.gelocal.it/polopolyfs/1.1117758.1428165554!/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/gallery_978/image.jpg
Figura 8	16	Francisco de Goya <i>Duelo a garrotazos</i> (fragmento) 1820-1823	https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/duelo-a-garrotazos/
Figuras 9 y 10	17	George Bellows <i>Club Night</i> (fragmento) 1907 <i>Both Member of this Club</i> (fragmento) 1909	http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.61247.html http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.30667.html
Figura 11	23	Perfiles, expresión y diseño definitivo de la patinadora n ^º 1	Anexo
Figura 12	24	Pruebas de movimiento para la patinadora n ^º 1	Anexo
Figura 13	25	Perfiles, expresión y diseño definitivo de la patinadora n ^º 2	Anexo
Figura 14	26	Pruebas de movimiento para la patinadora n ^º 2	Anexo

Nombre	Pág.	Texto de referencia	Fuente
Figura 15	27	Perfiles, expresión y diseño definitivo de la patinadora nº3	Anexo
Figura 16	28	Pruebas de movimiento para la patinadora nº3	Anexo
Figuras 17 y 18	29	Umberto Boccioni <i>Bocetos para Dinamismo de un ciclista</i> 1913	http://dibujo.rosairigoyen.com/gallery2/main.php?g2_itemId=1202 http://www.allpaintings.org/d/144385-2/Umberto+Boccioni+-+Dynamism+of+a+-+Cyclist+++jpg
Figura 19	30	Fotograma de la serie de televisión <i>One Piece</i> , 1999.	http://img1.wikia.nocookie.net/_cb20130306020736/onepiece/images/6/60/Luffy_Fighting_We_Are!.png
Figura 20	30	Yuichi Yokoyama Fragmento del manga <i>New Engineering</i> , 2007.	http://pepoperez.blogspot.com.es/2009/08/new-engineering.html
Figura 21	30	Tomer Hanuka Portada para el manga <i>Battle Royale</i> , de Koushun Takami. 2014	https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/518WmwAGfuL_SX331_BO1,204,203,200_.jpg
Figuras 22 y 23	31	Planos nº 2 y nº 4 correspondientes a la página 1 del storyboard. Lápiz y retoque digital sobre papel.	Anexo
Figura 24	31	Plano detallado nº 3 correspondiente a la página 1 del storyboard. Lápiz y retoque digital sobre papel.	Anexo
Figuras 25 y 26	32	Páginas 3 y 4 del storyboard. Lápiz y retoque digital sobre papel.	Anexo
Figura 27	33	Fragmento detalle del plano nº 19 correspondiente a página 3 del storyboard. Lápiz y retoque digital sobre papel.	Anexo
Figuras 28 y 29	34	Planos nº 26 y nº 28 correspondientes a la página 5 del storyboard. Lápiz y retoque digital sobre papel.	Anexo

9. ANEXOS

En el Anexo 1 se presentan los dibujos que originaron la idea del proyecto.

En el Anexo 2 se presentan los diseños que se fueron estableciendo para la creación de los personajes.

En el Anexo 3 se presenta una serie de archivos que se exhibieron en la exposición *HOBBS&HOCKEY*.

En el Anexo 4 se muestra los diseños definitivos de los personajes que protagonizan la narrativa.

En el Anexo 5 se muestra una serie de composiciones realizadas provenientes del storyboard también presente.