

TFG

LITERATI

PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA

Presentado por Óscar Escolano Pendolero

Tutor: M^a Dolores Vidal Alamar.

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

PRESENTACIÓN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto presenta el proceso y elaboración de la novela gráfica titulada *Literati*. La historia está dirigida a un público adulto y es de carácter surrealista. Nos muestra la curiosidad de una divinidad contemplativa que se convierte en humano y decide descender a un mundo distópico y consumido por las guerras y las desigualdades, para experimentar lo que se siente al sobrevivir como un mortal e intentar acabar con los conflictos humanos. El objetivo del trabajo, es obtener un proyecto personal, sólido, convincente y comprometido con la actualidad. Una novela gráfica que ofrezca la oportunidad de ser presentada a concursos y editoriales para su publicación. Así como aprender a dibujar los movimientos y gestos de los personajes, la composición de las viñetas, y mejorar la destreza técnica del dibujo y la narrativa propia del guión.

Palabras clave: novela gráfica, surrealismo, adulto, supervivencia, distopía, dibujo.

PRESENTATION AND KEYWORDS

This project is about the process and development of the graphic novel called *Literati*. The story is for an adult audience and it is surrealistic. It shows the curiosity of a contemplative God that has become human who decides to descend to a dystopian world, consumed by wars and inequalities, to know how it feels to have to survive and tries to finish human conflicts. The aim of the work, is to get a personal project, solid, convincing and committed with today. A graphic novel that offers the opportunity to being introduced into contests and be published by editorials. publishing and in a future to be published. And learn to draw the movements and gestures of the characters, the composition of the cartoons, and improve the technical skills of drawing and the own narrative of the script.

Keywords: graphic novel, surrealism, adult, survival, dystopia, drawing.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi tutora Lola Vidal, por sus consejos, correcciones y sobre todo su paciencia. Agradecer su estricta y metódica corrección de mis dibujos, lo que me ha ayudado a progresar y a mejorar de cara al futuro para poder modelar sobre el papel mis controvertidos paisajes e infraestructuras.

A Silvia Mañes, Ascensión Soria Román, Lydia H. Jaén, Cristina Domínguez, Sergio Martínez, Juan Vico y Guillermo Valera por apoyarme e incitarme incondicionalmente a continuar con valentía este viaje tan arriesgado.

A Sheila Moreno, Juan Monzón y Alejandro Salvia por compartir sus dibujos y experiencias conmigo. Por enseñarme los trucos, habilidades y progresos acometidos en su rutina diaria. Y por apoyarme cuando las cosas no salen como uno espera.

A David Escolano a José Tomás Fernández y a Laura Giner por hacer posible la exposición, por creer en lo que hago y animarme siempre a continuar.

A mis padres por todo.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos y Metodología.....	6
3. Mapa Conceptual.....	8
4. Narrativa Secuencial.....	9
4.1. Novela gráfica.....	10
5. Antecedentes.....	12
6. Referentes.....	14
6.2.1. Carlos Giménez.....	14
6.2.2 Paco Roca.....	16
6.3.3 Juanjo Guarnido.....	17
7. Introducción a la obra.....	18
7.1. Argumento literario.....	18
7.2. Naming.....	18
7.3. Tema.....	20
7.4. Contexto argumental.....	21
8. Storyboard.....	22
9. Diseño de personajes.....	23
9.1. Philip.....	23
9.2. Lucie.....	24
9.3. Dr. Tetsu.....	25
9.4. Parias del desierto.....	26
9.5. Carlo di Maria.....	27
9.6. Mauricio.....	28
10. Perspectiva y Entorno	29
10.1. Perspectivas.....	29
10.2. Caminos ascendentes.....	30
10.3. Recintos de libertad reducida.....	30
10.4. Toma de tierra.....	32
11. Arte Final.....	33
12. Promoción	34
12.1. Exposición: <i>Escenas</i>	35
13. Conclusión.....	36
14. Bibliografía.....	38
15. Índice de imágenes.....	40
16. Anexo.....	41

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la carrera he observado a los compañeros dibujar en sus blogs con notable agilidad, diseñando personajes y creando diálogos y situaciones fantásticas. Esto me animó, al igual que ellos, a trabajar sobre el papel y lograr la destreza creativa para, partiendo de una hoja en blanco orquestar todos aquellos personajes pintorescos y escenarios que narraban una historia, un sentimiento, una crítica.

Irremediabilmente, con voluntad y sacrificio, los dibujos fueron adquiriendo soltura y personalidad. Haciéndome disfrutar de este arte y de algún modo minimizando ese abismo que me producía en un principio equivocarme. Pese a ser a mitad de carrera cuando me interesé realmente por el cómic y comencé a escribir y a dibujar mis primeras historietas cortas este proyecto se muestra como la oportunidad de dar un paso más. Ahora es el momento de mejorar, de conseguir una mayor destreza técnica y creativa, que me ayude a construir un mundo propio, ficticio, una mentira aparente que en definitiva nos pueda ayudar a reflexionar, que nos divierta o nos indigne, pero que nos abra los ojos acercándonos un poco más al análisis y reflexión de nuestra realidad.

Literati es el eje principal de este proyecto, es una novela gráfica de cien páginas, de carácter surrealista y con cierto aire escéptico, cuya trama nos muestra las dos caras del ser humano, su capacidad constructiva y destructiva. Es una novela en la que los dioses (presentes en todo momento) dejan de creer en los humanos, volviéndose pasivos, mirando a otro lado, como si no existiese un remedio que cambiase el destino de la humanidad.

Somos conscientes, de la complejidad de hacer una novela gráfica. La disciplina del comic es muy amplia y variada, pues requiere de nociones de dibujo (perspectiva, anatomía, expresión del trazo...) así como de nociones narrativas (planos, guión, ritmos, retórica...). En este trabajo el objetivo es abordarlas y poder así realizar un proyecto estable, lento porque lo es, pero gratificante y productivo a la larga. El cómic es un medio excelente para expresar sentimientos y empatizar con los conflictos que afectan a una sociedad y a uno mismo, de tal modo, no deja de ser un recurso de comunicación importante, y de debate, no solo para jóvenes como se ha comprendido en múltiples ocasiones, sino para todo aquel que tenga curiosidad y aprecie este arte.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos principales del proyecto son:

El primer objetivo es la puesta en marcha de una novela gráfica, convincente y personal que pueda ser publicada o presentada a concursos y eventos. El segundo es el de ampliar las capacidades técnicas a través del dibujo y la destreza creativa: diseño de personajes, escenarios, composición y recursos gráficos.

En cuanto a la metodología:

Tenemos que tener en cuenta que este proyecto es una creación totalmente propia, es decir, tanto el diseño de escenarios, de personajes y el guión de esta historia están redactados por una sola persona, lo cual implica que el trabajo del autor será doble y por tanto la organización del tiempo es importante, pero más aún, lo es el orden metodológico que se debe emplear.

A la hora de realizar este tipo de proyectos tan largos, hay que ser extremadamente paciente y constante. En primer lugar se redactará la trama, donde contaremos de forma general el planteamiento, nudo y desenlace. Una vez conformada la historia, tendremos que realizar el guión definitivo donde aparecerán todos los diálogos y acciones. Esto irá acompañado del Storyboard, este punto es de vital importancia, pues en él se puede observar la totalidad del proyecto de forma abocetada, dándonos la posibilidad de corregir los posibles errores, mejorando la cohesión de las viñetas y la composición de las páginas que en este caso serán de un formato vertical A4.

En cuanto al diseño de escenarios, nos hemos decantado por un desierto, su vacío lo convierte en un lugar idóneo para comenzar a construir, a diseñar, todo tipo de personajes e infraestructuras. No hay que olvidar que uno de los objetivos del trabajo es mejorar la credibilidad visual de los escenarios, trabajando la perspectiva y creando entornos de aspecto surrealista, ya que, se prestan con mayor facilidad a convertirse en cualquier parte del mundo. Se dibujarán edificios icónicos de la propia ciudad de Valencia y otros ficticios, para finalmente cimentar una capital de arena que constituirá el escenario principal de la narración.

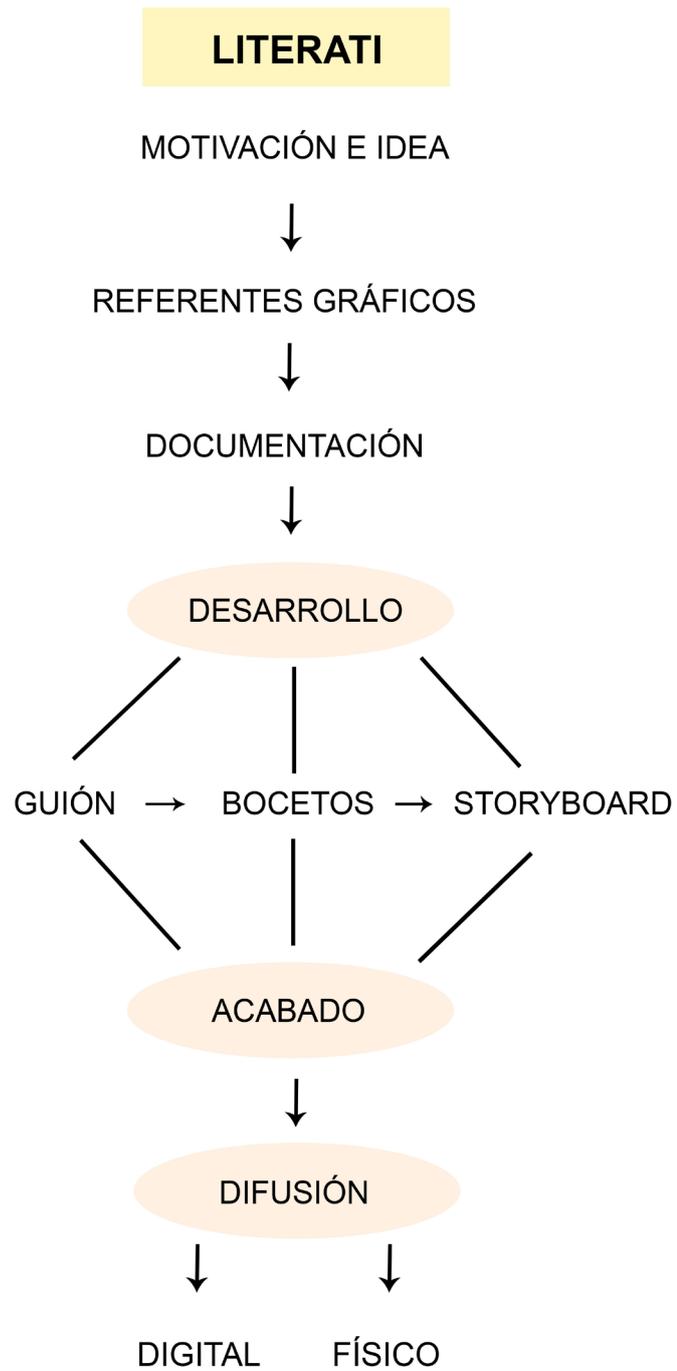
También experimentaremos con la técnica y veremos que opciones son las mejores para conseguir el efecto deseado. En un principio un acabado en blanco y negro saldría más rentable

económicamente a la hora de la autoedición, pues el color puede favorecer una atmosfera más pictórica que cautive al lector y lo introduzca de forma inconsciente dentro de la historia. No hay que olvidar que la visión del ser humano es en color y le puede resultar más natural e impactante una buena escena a color.

Para este proyecto, hemos elegido una estética más realista y objetiva, a lo largo de estos años hemos dibujado caricaturas, escenas satíricas, y humor gráfico, pero, en este caso debido también a la temática seremos mucho más miméticos a la hora de construir esta historia. De todos modos, el lenguaje del cómic, está comprendido por la exageración y la expresión, son sucesiones de acciones y en ese sentido la caricatura es un recurso muy interesante que puede potenciar el dinamismo y el énfasis en ciertas partes del guión. Pero en términos generales nos gustaría consolidar una estética más naturalista y convincente, es decir, que se pueda observar los movimientos de los personajes con naturalidad e intentar ganar confianza y rapidez a la hora de dibujar.

En resumen, en este trabajo desarrollaremos el proceso y elaboración de una novela gráfica, diseñando los personajes y escenarios, redactando el guión literario y dibujando el storyboard, para conseguir finalizar las primeras páginas de esta novela gráfica.

3. MAPA CONCEPTUAL



4. NARRATIVA SECUENCIAL

Para comenzar definiremos las diferentes pautas del cómic y sus formatos para profundizar en las características fundamentales de la novela gráfica, que es el formato, del cual nos serviremos para construir nuestra historia. Desde un punto de vista contemporáneo el cómic es una narración a través de una secuencia de viñetas donde conviven dibujos y texto. Es un lenguaje de comunicación que posee sus propios signos. Según Will Eisner¹ “El comic book consiste en un montaje de palabra e imagen, y por lo tanto, exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. Las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.”

Existen diferentes formatos dentro del arte secuencial, nombraremos los más básicos para iniciarse en esta disciplina y en el siguiente apartado profundizaremos en el que nos interesa, la novela gráfica.

Fanzine: Son publicaciones de tirada reducida que surgieron como alternativa a las editoriales, generalmente son publicaciones autoeditadas por uno o por un grupo de dibujantes. Estas no tienen por qué ser profesionales. La extensión no es amplia y por ello resultan económicas para el lector y pueden servir como medio para darse a conocer.

Cómic book: es una publicación que contiene uno o varios relatos, es una revista o cuadernillo con grapa, de periodicidad mensual. El contenido de la historia publicada oscila entre veinticuatro y treinta y dos páginas en color o monocromo, además de cubiertas, publicidad y textos autorreferenciales intercalados. Normalmente contienen una historia que, cada vez con mayor frecuencia, está dividida en entregas.

Grapa: Su número de páginas van desde las veinticuatro a las treinta y dos páginas por entrega. Engrapada y de edición generalmente mensual.

Tira cómica: Serie corta de viñetas de tirada periódica, destinadas fundamentalmente a los lectores de presa y que narran una historia de humor.

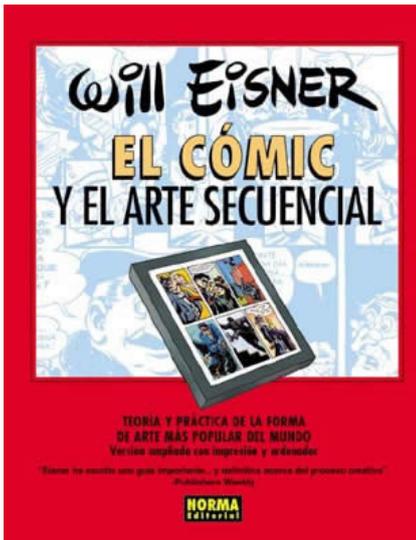


Fig.1. *El cómic y el arte secuencial*, Will Eisner. Portada correspondiente a la 4ª edición publicada por Norma Editorial en 2007.



Fig.2. *Fanzine clandestino*. Realizado por alumnos de la Facultat de San Carles de València. 2015.

1. EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. España: Norma Editorial, 1990, p. 10.

4.1. NOVELA GRÁFICA

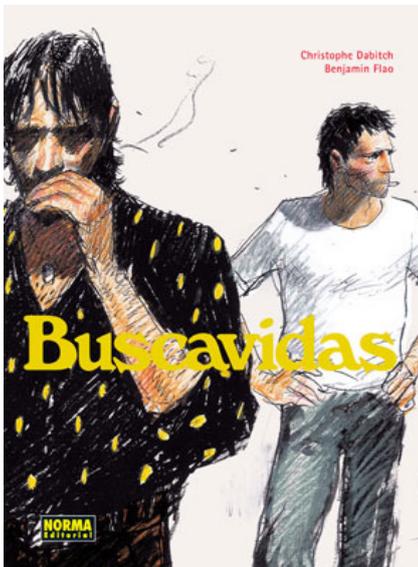


Fig.3. *Buscavidas*. Christophe Dabitch y Benjamin Flao. Publicado por Norma Editorial Julio de 2011 en Barcelona.

La Novela gráfica es un formato de cómic con una mayor complejidad en la psicología de personajes y recursos narrativos. Es realizada por un historietista (produce guión y dibujo) o por un dibujante y un guionista. Está dirigida a un público adulto y la extensión de la obra suele ser aproximadamente de cien páginas o más. Esta se puede considerar como el último movimiento vanguardista del siglo XXI, heredero de la historia alternativa, y que puede equipararse al estatus que por hegemonía histórica mantiene el arte tradicional.

Como cualquier obra literaria, la novela gráfica se puede dividir en diferentes temáticas. En esta novela la principal es “el surrealismo”, con pinceladas de ciencia ficción, relato negro, humor y temática social.

Surrealismo: Se inspira en las teorías psicoanalíticas para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente, dejando de lado cualquier tipo de control racional. La Doctora en Historia del Arte Francescá Lladó², lo describe así; “La tendencia surrealista es por encima de todo un intento de crear un propio espacio, el del autor, al margen de la realidad, y que a la vez coincide con el del lector-espectador. Aquellos dibujantes que acuden a este tipo de poética, intentan incluir elementos definitorios de la sociedad y del momento histórico que esta atraviesa, aunque con ello la imagen consiga desmarcarse de las pautas narrativas tradicionales. Se usan frecuentemente; cortes, elipsis temporales, flash-back y montajes paralelos. Normalmente son composiciones en blanco y negro donde prevalecen las gradaciones. La ausencia de diálogos provoca, a menudo, que el seguimiento de la línea de lectura se consiga a través de apoyaturas³.”

Relato negro: Se caracteriza por el crimen y el incumplimiento de la ley, violaciones, asesinatos y corrupción. En ella participan personajes de la policía y bandas criminales organizadas.

Humor gráfico: Se centran en un dibujo sencillo que pueda ilustrar con claridad una idea humorística.

Ciencia ficción: es una obra enmarcada en el futuro, con grandes avances tecnológicos, aventuras y viajes en el tiempo.

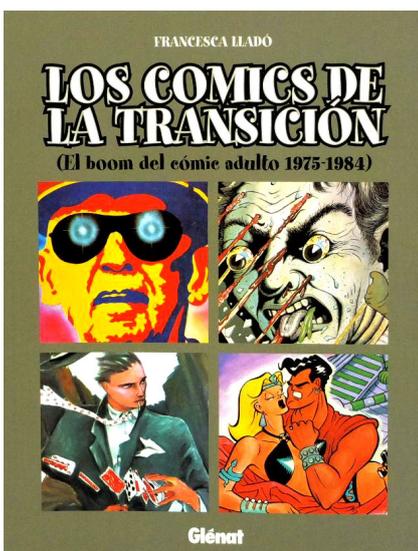


Fig. 4. *Los cómics de la Transición* (El boom del cómic adulto, 1975-1984). Francescá Lladó. Portada correspondiente a la 1ª edición publicada por Glénat en 2001.

2. Francescá Lladó. *Los cómics de la Transición* (El boom del cómic adulto, 1975-1984). España: Ediciones Glénat, 2001, p.119.

3. Apoyatura: comentarios que realiza el narrador, para ampliar una información, se introducen en un rectángulo dentro de la viñeta.

Temática Social: Se centran en los conflictos sociales. Destacan por una concienzuda descripción de personajes políticos, punkies, banqueros marginales, intelectuales, etc.

En cuanto a la naturaleza de la novela gráfica es un medio visual, que se comprende a través de la lectura y la secuencia de dibujos. Tom Wolf⁴, nos dice al respecto en su artículo publicado en Harvard Educational Review. “En los últimos 100 años, el tema de lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir [...] aprender a leer [...] ha venido a significar aprender a leer palabras: ahora bien [...] poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de las palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia que incluye el desciframientos de símbolos, la integración y organización de la información [...] en efecto, la lectura - en su sentido más amplio- puede considerarse una forma de actividad de perfección. La lectura de palabras es tan solo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras cosas: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales...”

En resumen, comprenderemos la disciplina del arte secuencial, como un lenguaje de comunicación y por tanto contribuye a una forma de lectura mucho más amplia que la convencional realizándose a través de dos artes, la del dibujo y la propia de la literatura. Nuestro formato, el libro, es un medio de comunicación pero también de expresión a favor del dibujo artístico y la retórica gramatical. Un acto íntimo, pues el lector la manipula con sus manos y la observa a muy corta distancia. A diferencia de una obra de arte expuesta en un museo cuya función es colectiva, se puede observar, comentar en público y está ocupa un peso estético considerable en la memoria del espectador, entenderemos la narración gráfica como un susurro discontinuo que mantiene en vilo al espectador y alerta, pero una vez leída la totalidad de la obra, esta se puede manifestar como un grito interior ya que el lector de forma individualizada y directa ha podido nutrirse de un conocimiento, un lenguaje y unos símbolos con los que le será más fácil comunicarse.

4. Wolf, T. Artículo: *Reading Reconsidered*. Publicado en Harvard Educational Review. Agosto de 1977.

5. ANTECEDENTES

Al referirnos a los antecesores de la comunicación gráfica es inevitable remontarnos a los antiguos egipcios, pues representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos realizados sobre hojas de papiro y sobre murales, que incluían imagen y escritura. Las pinturas murales egipcias (como la Tumba de Menna c. 1422-1411 a. C.), griegas o relieves romanos, como la famosa Columna Trajana pueden ajustarse a la definición de narrativa secuencial, aunque visto desde la percepción contemporánea existen controversias a la hora de catalogarlo como tal.



Fig. 5. Fragmento del Tapiz de Bayeux (siglo XI).

Otros ejemplos discutidos son las vidrieras o Tapices como el de Bayeux, o las bandas que rodean los retablos medievales, con los que mediante imágenes se adoctrinaba al pueblo. Posteriormente las obras pictóricas de Hieronimus Bosh, Brueghel o Goya, adquieren en ocasiones un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a las historietas sean las Aucas y Aleluyas, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820. Se caracterizan por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de las viñetas, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados.

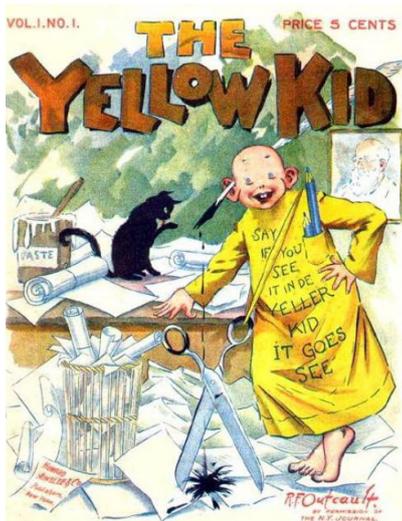


Fig. 6. *The Yellow Kid*. Tira de prensa estadounidense obra de Richard F. Outcault. Publicada entre 1895-98.

La historieta es considerada un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas. Su punto de partida se encuentra entre la aparición de la imprenta (1446), y de la litografía, (1789). Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión en Estados Unidos permitió que a partir de 1893 se incluyera una página en color en los suplementos dominicales. Las series germinales fueron *Hogan's Alley* (1895) de Outcault, protagonizada por *The Yellow Kid*, *The Katzenjammer Kids* (1897) de Rudolph Dirks, y *Happy Hooligan* (1899) de Frederick Burr Opper. Fueron éstas las que sentaron las bases del cómic actual, con las secuencias de imágenes consecutivas para articular un relato, la permanencia de uno o más personajes a lo largo de la serie y la integración del texto en la imagen, con los globos de diálogo.

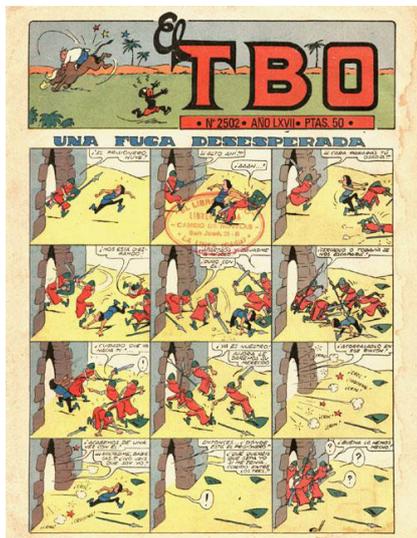


Fig. 6. El último número de la histórica revista de historietas. TBO, nº 2.502. Abril de 1983.

Sin embargo, la auténtica edad de oro del cómic tuvo lugar a mediados del siglo XX, cuando proliferan las tiras diarias en la prensa, los comic books y las historias de superhéroes. Es en ese momento cuando el cómic experimenta una rápida expansión internacional. La historieta (que nace casi al mismo tiempo que el cine) pronto desarrolla su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, son sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación. Los textos se introducen en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituirán, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. También el uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras o ciertos símbolos que son ya universalmente aceptados.

En España, a la historieta se la ha llamado también tebeo. Dicho término, puramente local, tiene su origen en la revista TBO, y designa sobre todo a la publicación que contiene historietas, siendo reconocido el término en la edición de 1968 del Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española. Durante la dictadura, el régimen supuso una pérdida de libertades, censurando aquello que no iba a favor de la familia o el catolicismo. En este periodo los tebeos evolucionan a temáticas de aventuras sobre guerreros y enmascarados en lugares exóticos o lejanos y un humor inocente dirigido al público más joven. A mediados de los años setenta, los tebeos y revistas comenzaron a caer en picado dejando paso a otra estética y temática, una parte del medio empezó a defender el uso del término de origen anglosajón *Comic*, para potenciar una historieta de grafismo más realista, pretensiones esteticistas o experimentales y temas considerados para adultos, con abundantes dosis de erotismo, violencia, y cuestionamiento político.

6. REFERENTES

6.1. CARLOS GIMÉNEZ

Es un historietista español nacido el 16 de marzo de 1941 en Madrid. Es uno de los máximos representantes del cómic adulto en España. Su temática se centra en la crítica social y política, especialmente en la época de posguerra mostrándose crítico con la censura sufrida durante la dictadura.

Suele utilizar tinta china sobre papel caballo, también acuarelas para dar color a sus ilustraciones. Las aplica sobre una fotocopia, para ir más rápido en el proceso de dar color y para evitar errores. Sus cómics más destacados son: *Paracuellos del Jarama* (1976), *España una, grande y libre* (1976-77), *Barrio* (1977), entre otros...

Lo que nos interesa de Carlos Giménez, además de su temática adulta, es la técnica y la estética de sus dibujos. El estilo caricaturesco y con cierta apariencia de “tebeo” nos puede aportar un registro gráfico mucho más experimental y artístico que le atribuye gesto y movimiento a los personajes. El mismo Carlos Giménez comenta en una entrevista que una de las cosas que más le preocupa es que sus personajes sean buenos actores, es decir, que interpreten un papel y que sea el gesto y la expresión de estos lo que involucre al lector y lo introduzca en la historia. No solo la expresión de la cara sino todo el conjunto del cuerpo pueda narrar ese sufrimiento interior o estado anímico que nos ayuda a conocer al personaje por dentro. Teniendo en cuenta sus consejos, podemos conseguir una expresividad gráfica donde no es una línea clara la que contornea y da forma a las figuras y al fondo, sino que los trazos entran y salen con más dinamismo y fuerza.

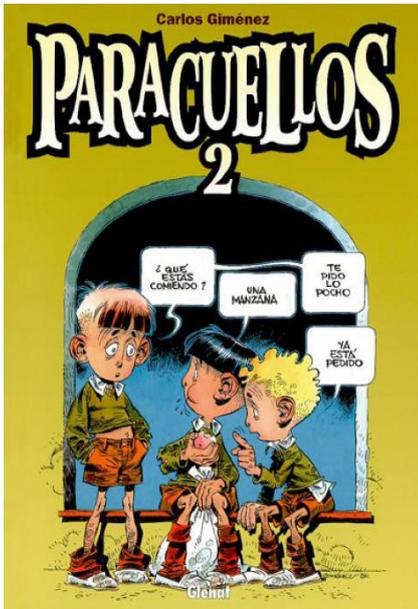


Fig. 7. *Paracuellos 2*. Carlos Giménez. publicado por la editorial Glénat: España, 1977.



Fig. 8. Personaje de *Paracuellos*, en el que podemos observar el estilo expresivo de Carlos Giménez.



Fig.9. Fragmento de la portada de ‘Todo los profesionales’, de Carlos Giménez, 2011.



Fig. 10. Página, nº 24 de Paracuellos 4.

6.2. PACO ROCA

Paco Roca es un historietista español nacido en 1969 en Valencia (España). Su formato habitual es el de la novela gráfica que produce para el mercado global. Su temática es variada, pero también trata sobre los conflictos sociales e históricos como la guerra civil española o el costumbrismo (Arrugas) donde nos hace reflexionar sobre esa última etapa de la vida que es la vejez. Suele utilizar la línea clara, técnicas como tinta china y posteriormente photoshop para incorporar color. Sus obras más destacadas son: *Los surcos del azar* (2013), *El invierno del Dibujante* (2010), *Arrugas* (Premio nacional del cómic 2008) *Juego Lúgubre* (2001).

Nos interesa Paco Roca por el trabajo que realiza de recogida de datos y documentación necesaria para desarrollar su proyecto. Pues, el trabajar una novela gráfica, implica un proceso de investigación y desarrollo de personajes más concienzudo y elaborado que otros formatos. También su temática costumbrista ayuda a empatizar con los personajes y sus circunstancias. Como bien dice Paco Roca uno de sus objetivos principales es llegar a la gente: “Al público en general, a la gente que no suele leer cómics. Esa es la gente que tengo en la cabeza a la hora de escoger el tema y al darle forma a la historia. Mi forma de narrar es muy sencilla, al igual que la concepción de la página muy clásica”. Sin embargo, su estética basada en la “línea clara” no transmite esa expresividad o gesto del personaje, esto no quita, para disfrutar del talento de este autor valenciano que con la mínima información gráfica, llega a expresar y a conmovir a tantos lectores. Por ello, en nuestro proyecto se hace necesario complementarlo con los recursos gráficos de Carlos Giménez para obtener una mayor plasticidad y expresión que nos permita jugar con la línea.



Fig. 11. Bocetos de *Los surcos del azar*. Paco Poca.

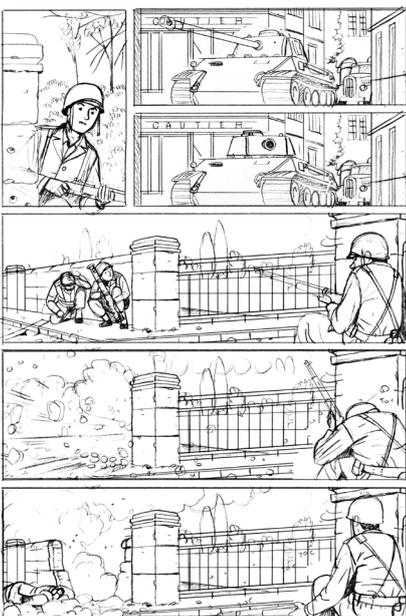


Fig. 12. Bocetos de *Los surcos del azar*. Paco Poca.

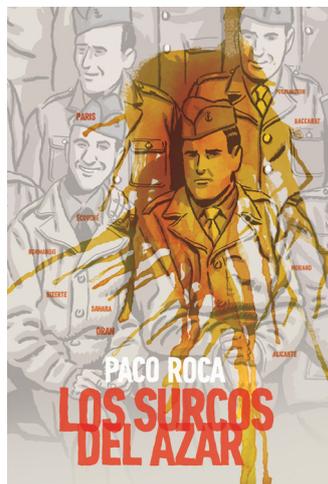


Fig. 13. *Los surcos del azar*. Paco Poca. 2013



Fig. 14. Viñeta de *Los surcos del azar*.

6.3. JUANJO GUARNIDO

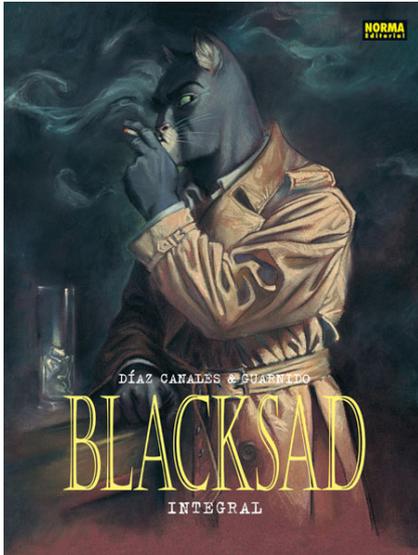


Fig. 15. *Blacksad Integral*, de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. Publicado por Norma Editorial. 2015.

Juan José Guarnido es uno de los mejores dibujantes del panorama nacional. Nacido en 1967 en Granada (España). Estudió la especialidad de Dibujo en la Facultad de Bellas Artes. Colaboró con distintos fanzines y produjo trabajos para la editorial que en aquella época publicaba los cómics de Marvel en España, *Cómics Forum* (1983-2004). Desde ahí intentó dar el salto a Marvel en Gran Bretaña, *Marvel UK* o directamente la casa matriz en Nueva York, como hicieron otros dibujantes de la misma editorial, pero su trabajo fue inexplicablemente rechazado. Debido al pequeño tamaño de la industria del cómic en España, se vio forzado a buscarse la vida haciendo cosas diferentes. En 1990, abandonó Granada y se trasladó a Madrid, donde trabajó en series de televisión durante tres años. Ahí conoció a Juan Díaz Canales, con quien compartía la idea de crear cómics. En 1993, Guarnido consiguió un trabajo en Walt Disney Studios en Montreuil (Francia), por lo que se mudó a París. Juanjo fue el animador principal del personaje *Sabor* en la película de Disney *Tarzán* (1999).

Su temática se centra en aventuras e historias policíacas. Una de sus obras más conocidas es *Blacksad*. La obra consta de una serie de historietas creada junto al guionista Juan Díaz Canales y trata sobre un detective llamado John Blacksad, situado en los Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial y en los principios de la Guerra Fría que tiene una serie de casos que resolver, entre ellos el asesinato de su antigua novia. La estética muy personal, nos presenta un mundo de personajes con forma de animales antropomórficos.

Las técnicas empleadas por este autor son principalmente técnicas tradicionales al agua, tintas, lápices y acuarelas. Es interesante como utiliza la técnica de la acuarela. Entinta los contornos con trazo negro, y posteriormente le da color, al utilizar dos técnicas de agua el acabado es más velado y plástico que el convencional o plano del photoshop.



Fig. 16. Personaje principal de la serie, el detective John Blacksad.

Juanjo Guarnido nos atrae por su calidad de dibujo, los acabados y la composición de sus viñetas. Su excelente elaboración del diseño de personajes y la naturalidad de estos al interpretar su papel. Los detalles en las vestimentas, las pieles y los ambientes. Escenarios muy documentados de esa América de los años cincuenta que hacen introducirte rápidamente en la historia.

7. INTRODUCCIÓN A LA OBRA

7.1. ARGUMENTO LITERARIO

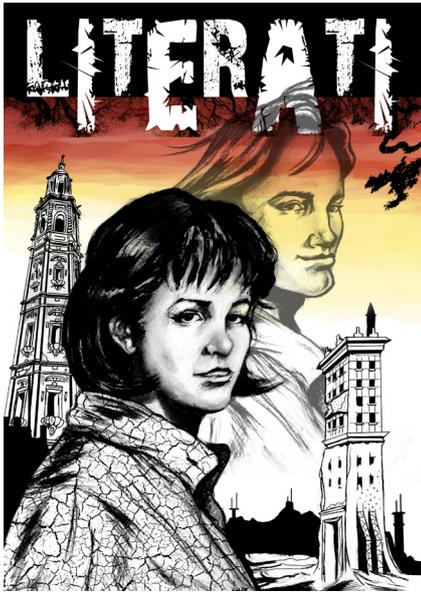


Fig. 17. Portada provisional de la novela gráfica *Literati*.

Esta historia surrealista narra la experiencia de una divinidad llamada Philip que se ve obligada a descender a la tierra a causa de las guerras y los abusos de poder. Una vez en el mundo construye infraestructuras de arena en mitad del desierto, para finalmente crear una fortaleza que sirva de hogar a los civiles desprotegidos. En sus viajes se encuentra con todo tipo de personajes y leyendas. El protagonista conoce a Lucie, una joven fugitiva perdida y desorientada. Ambos sienten una atracción misteriosa. La pobre Lucie no quiere sufrir los abusos del Clan de los taxidermistas, uno de los clanes más peligrosos de Europa y por ello necesita huir de aquel lugar desértico y sin ley donde gobierna un Régimen totalitario financiado por el Gobierno Estatal dedicado a la explotación de esclavos. Dependiendo del rango o clase social algunos son trasladados a los “Recintos de libertad reducida”, para momificar sus cuerpos y ser expuestos o vendidos en países asiáticos, africanos y tropicales donde coleccionistas los muestran como trofeos y obras arte. Mientras tanto, Philip añora reencontrarse con Lucie, pero debe atender su castillo de arena que prospera convirtiéndose en una gran capital. El Clan de los taxidermistas, dirigido por un villano sin escrúpulos no permite que se cuestione su autoridad y decide atacar la fortaleza lo que produce una gran lucha de poder, tras diversas tramas, traiciones y engaños, el castillo comienza a desvanecerse quedando atrapados entre la arena. Philip decide buscar a Lucie pero es cazado por los mercenarios del clan y se verá obligado a escapar o asumir su muerte.

7.2. NAIMING

El cómic se titula *Literati*, un *Literati* o *bunjin* es un estilo de bonsái. Es un árbol vanguardista, rompedor y revolucionario que surgió en China gracias a la superación del orden y de los cánones establecidos. Su origen se remonta a la Dinastía Han (206 a.c.- 220 d.c.) en esa época los funcionarios gubernamentales recorrían el país asiático en busca de gente ilustrada e interesadas en temas como el arte, la filosofía, la historia, etc... Para atraerlos al servicio del gobierno. Eran los llamados “hombres de libros”, los “*Literati*”. Estos *literati* vivían una vida bastante sencilla y austera, donde el estudio y el arte consumían

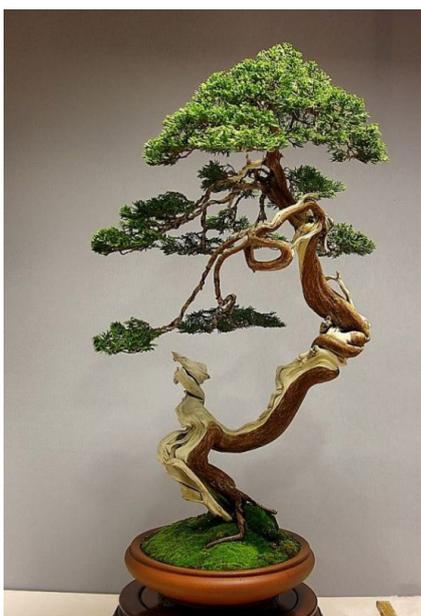


Fig. 18. Bonsái de junípero (*Juniperus sabinana*) modelado en estilo *Literati* por José Luís Blasco Paz.



Fig. 19. En este literati se puede observar el carácter mágico de la novela. Considerando necesaria la madera muerta comprendiendo que la muerte forma parte de la vida y esta se reencarna en nuevas estructuras con memoria.

buena parte de su tiempo. Por ello, acabaron desplazando su atención hacia los árboles cultivados en los jardines de aquellos palacios en los que trabajaban, trasmitiéndoles su forma de ser y de concebir el arte.

Un literati es heterodoxo por naturaleza su carácter indómito nos enseña a reinventarnos continuamente, desarrollando nuevas formas abstractas que se alejan de la idea de árbol naturalista, convirtiéndose en una obra de arte viviente casi de corte fantástico. Esta disciplina artística milenaria es un buen método o rito para acercarse a la meditación y reflexión sobre la naturaleza que nos rodea.

En nuestra historia el literati representa el alma de la divinidad, es la única vía de conexión para poder ejercer sus poderes naturales. Por eso construye una torre central, la denominada: "Toma de tierra" que es la más alta de la ciudad, la torre que comunica la tierra con el cielo y consta de 7.229.916.048 escalones (7 millones). Es allí donde planta la semilla que se convertirá en un literati. A través de él y por medio de la meditación puede comunicarse y tener experiencias metafísicas con cualquier mortal. Este humano solo puede percibirlos como un sueño, jamás como un acto real e influyente.

7.3. TEMA

El tema de la novela es surrealista, con transfondo humanístico, nos enseña a entender "la naturaleza como materia prima para construir una obra de arte inacabada. Donde, el ser humano tiene la influencia necesaria para poder mejorarla, nutrirla de belleza y respetarla como algo personal y propia". La naturaleza en sí misma no puede producir una obra de arte porque carece de intencionalidad o racionalidad artística, pero la manipulación deliberada que el humano ejerce sobre ella sí. Tal como se muestra en la novela esta puede ser destructiva o constructiva. A lo largo de la narración el protagonista construye a partir de recursos naturales toda una estructura que permite una vida en sociedad. Y no es menos importante saber apreciar los recursos naturales que permiten la existencia de vida en un lugar, que los instrumentos estatales o burocráticos que organizan dicha sociedad, quiero decir, que pese a que la educación prioriza sobre el humano y su función de ciudadano y trabajador en una comunidad legislada o empresa, son los pequeños detalles "aprender a apreciar la naturaleza como una obra de arte propia, personal y por construir", los que acaban marcando la diferencia moral para que dichos sistemas se entiendan, se replanten o mejoren y se consideren justos. En definitiva, no se trata de asumir la transformación del mundo y de su naturaleza por la estricta Dictadura de los Clanes y sus intereses. Como harán las "sociedades libres" se trata de tener la capacidad de comprenderla y construirla para conocer el valor real de estas y la prioridad para preservar su conservación. Tanto del patrimonio natural como la libertad intelectual y capacidad de desarrollo personal del individuo que son coaccionadas por la fuerte influencia de las leyendas (ficciones superfluas) reduciendo así la capacidad real de acción y desviando el punto de atención a intereses menores.



Fig. 20. Personajes enfrentándose a sus miedos. Tinta china y lápiz.

En cuanto al apartado destructivo se puede observar al humano como un “producto”. No interesa su valor de trabajo, ya que, el Estado carece de una economía propia. Esta se sustenta en la exportación de estos meros objetos de lujo, con los que intercambiar productos. Un humano cosificado que alcanza millones y es considerado una obra de arte. Por su calidad de detalle y conservación, que también depende del embalsamador, pero sobre todo por su valor conceptual, por lo que representa. De este modo los coleccionistas de arte más acaudalados pueden disfrutar en sus estancias de una escultura exclusiva de un futbolista, un dictador, o un actor famoso del viejo continente, con el regocijo de haber sido capturados y procesados en vida solo para adornar sus despachos y consolidar su estatus social. No importa que sean niños, ancianos o mujeres. La industria de la popular tendencia artística del “trofee kuns”¹ convierte la virtud de estos seres en un producto estético que aportará crecimiento económico a las ciudades en vías de desarrollo. En conclusión, por un lado se aprecia la naturaleza como obra de arte constructiva y sostenible que nutre de conocimiento y por el otro la visión de esta como un mero producto u objeto de explotación y fácil difusión que aporta un beneficio económico inmediato.

7.4. CONTEXTO ARGUMENTAL

Para orientarnos en la narración hablaremos de una Europa destruida. Consumida por la destrucción de sus centrales nucleares. Arruinada y abandonada por los más ricos que prefieren ir a lugares exóticos y tropicales a construir sus industrias. Todo el continente se agrupa en un Estado y este a su vez está dividido en Clanes. El Gobierno del Estado está dirigido cada cuatro años por un Clan distinto, en total son veintiocho clanes. Los Clanes viven en grandes capitales, fuera de ese foco solo encuentras el desierto y las leyendas que van de boca en boca atravesando ciudades pero que nadie sabe si son ciertas. La economía solo prospera en las ciudades basadas en la ganadería, el cultivo y la venta de humanos. Existe la moneda aunque lo más utilizado es el trueque. En la historia aparecerá solo uno de los clanes “El Clan de los Taxidermistas”. Situado en una zona desértica y castigada por los conflictos. El Clan está organizado como un pequeño estado totalitario, todo aquel que vive fuera de las fronteras de la capital, es decir, en el desierto son considerados fugitivos, delincuentes u opositores al Régimen. Si bien Europa se ha convertido en un continente tercermundista, los países emergentes del tercer mundo que no han sufrido tales daños han continuado su crecimiento. De este modo ahora son ellos los que establecen las prioridades.

1. Trofee kuns: tendencia artística ficticia que conserva y da forma a cuerpos humanos en cautiverio.

8. STORYBOARD



Fig. 22. Storyboard.

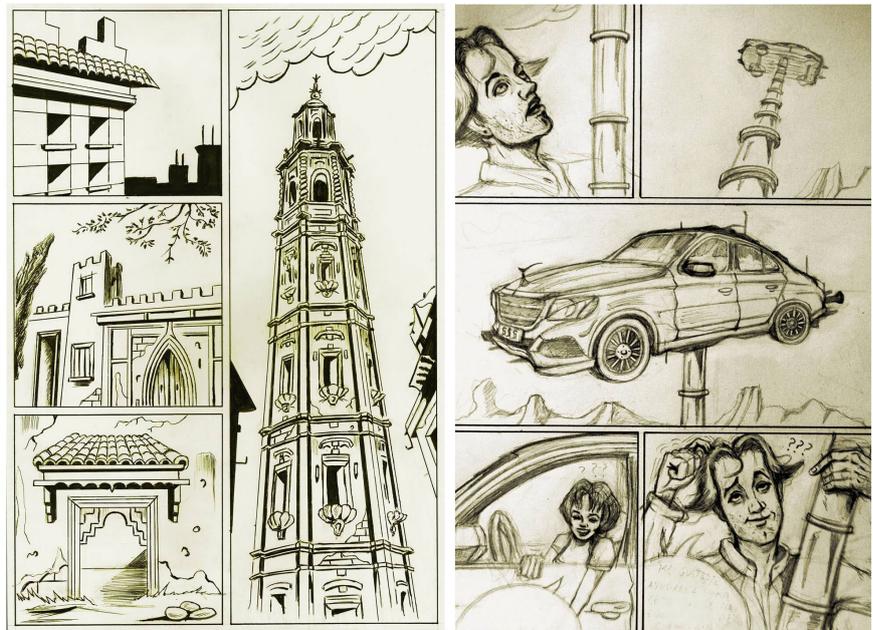


Fig. 21. La primera imagen muestra una página entintada y la segunda una a lápiz.

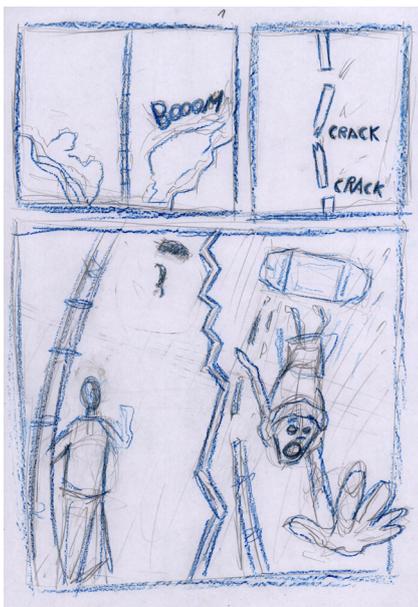


Fig. 22. Storyboard.

Entendemos el Storyboard como parte elemental del proceso ya que nos da la idea abocetada de la composición, el número de páginas, los pareados ¹ de páginas que coinciden, los descansillos ² y el tipo de viñetas. En este caso es un dibujo muy suelto y personal, un modo de aproximación a lo que luego será el definitivo. En nuestro proyecto tendremos en cuenta que al igual que nuestro referente Paco Roca, utilizaremos una estructura clásica de viñetas, respetando el gutter ³. Lo que haremos para darle un poco más de dinamismo y ritmo es romper alguna de las viñetas para que el personaje sobresalga y acentúe su acción. De este modo podemos crear ritmos y dar énfasis en los momentos que sean necesarios. Aparecerán flashback ⁴ (Analepsis) y flashforward ⁵ (Prolepsis) a lo largo de la narración. Situaremos la tensión de la trama al final de la página derecha. De este modo incentivamos la curiosidad o intriga en el lector incitándole o retándole a continuar el viaje guiado con el paso de las hojas. Por último, organizaremos las páginas con el diseño comercial, es decir, comenzar la historia en la página derecha y finalizar en la izquierda.

1. Pareado: Se compone de la portada y contraportada por su reverso.

2. Descansillos: Hojas en blanco normalmente situadas en la parte izquierda.

3. Gutter: Es el espacio en blanco entre cuadrículas que representa el tiempo que transcurre entre viñeta y viñeta.

4. Flashback: Es una vuelta repentina y rápida al pasado del personaje.

5. Flashforward: Narra acontecimientos futuros, anticipaciones con respecto al presente de la historia.

9. DISEÑO DE PERSONAJES

9.1. PHILIP

Es el protagonista principal de la historia y una de las divinidades que junto a sus cinco hermanos protegen los cinco continentes, los mares y los océanos. Su falta de actitud le obliga a descender a la tierra para arreglar el descontrol y las injusticias. Sus atributos son los de crear, contemplar y juzgar. Una vez pisa la tierra es imposible ejercer sus poderes. Se convierte en un humano más, con la excepción de que no puede morir. Este ser idealista intentará construir un refugio, para regenerar una civilización. Paradójicamente, sufrirá los conflictos humanos: la traición, la injusticia, el amor... Su habilidad principal es su visión de entender el mundo y su energía y perseverancia para alcanzar sus metas. Es de complexión delgada y su aspecto suele ser desgarbado.

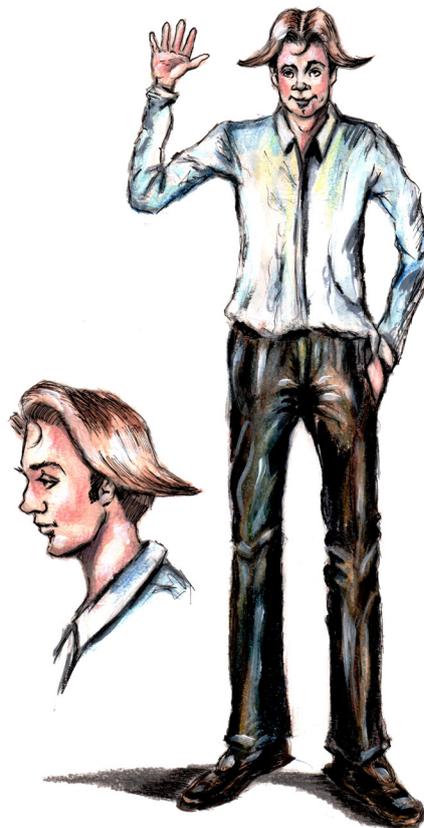


Fig. 24. Philip. Acuarela y lápices de colores.

9.2. LUCIE

Es una joven prisionera francesa del Clan de los Taxidermistas, que pretende huir al desierto. La encontraron perdida y desorientada pero el jefe se enamoró de ella y desde entonces prohibió su explotación. La muchacha desesperada pretende suicidarse pero por suerte se encontrará con Philip. Sus habilidades son la persuasión, la seducción y la picardía. La joven pretende sobrevivir en este mundo alejada de los que la hacen sentirse una prisionera. Su carácter es animado y nervioso. Pese a las torturas y escarmientos ella nunca pierde el valor para enfrentarse a sus enemigos y escapar.

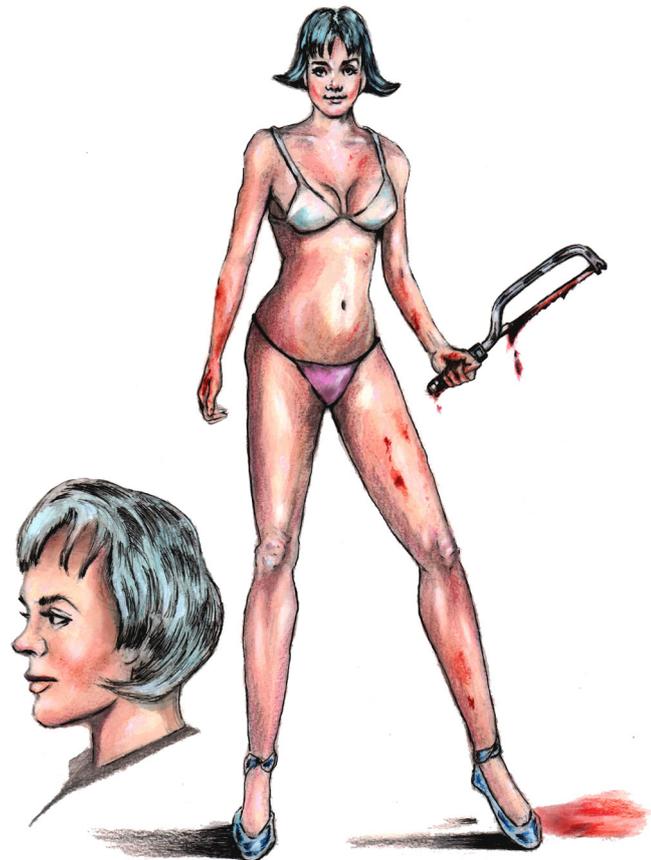


Fig. 25. Lucie con la sierra de Oggun. Acuarela y lápices de colores.

9.3. DOCTOR TETSU

El Doctor Tetsu¹ es un psicópata de familia adinerada y origen británico, nacido y formado en Japón. Convertido en un cirujano que trabaja para el clan. Su preocupación habitual es reflexionar sobre la vida y la muerte, experimenta con la tortura y el asesinato. A veces ayuda a alguien pero solo para descuartizarlo después. Tiene la autoridad del Régimen para realizar sus fechorías y no se va a quedar corto a la hora de torturar a sus víctimas. Sus habilidades además de ser un gran cirujano es la de reflexionar y realizar planes y estrategias complejas. Al no creer en los dioses y ser obstinadamente ateo, solo se preocupa por sí mismo y por el aquí y ahora, sufriendo un gran complejo de shinigami.²



Fig. 26. Doctor Tetsu. Acuarela y lápices de colores.

1 . Tetsu: Nombre de origen oriental relacionado con la filosofía y la sabiduría.

2. Shinigami: Conocido en la cultura japonesa como Dios de la muerte.

9.4. Carlo di Maria

Es el antagonista de la historia. El líder del Clan y dictador de la ciudad de los Taxidermistas. Su infancia fue extremadamente cruel, puesto que fue abandonado en el desierto y casi devorado por sus hermanos. O eso es lo que cuenta una de las leyendas. El Dictador representa la estupidez del poder desmesurado. Imponiendo sus normas, sus leyes e impidiendo un progreso real en libertad. Anteponiendo sus intereses personales a los de la comunidad vive como un rey mientras la pobreza asola el país. Su capacidad de oratoria es muy eficaz, pues más inútiles son los pobres ciudadanos “libres” que lo apoyan incondicionalmente atrapados en la ciudad y creyendo que todo aquello que se dice todas aquellas leyendas del exterior son ciertas.

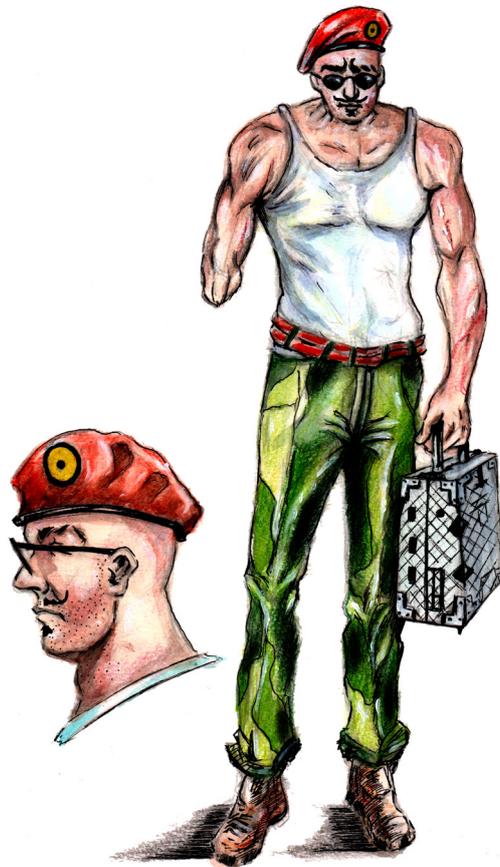


Fig. 27. Carlo di María. Acuarela y lápices de colores.

9.5. PARIAS DEL DESIERTO

Los Parias del desierto son criminales, fugitivos u opositores al Régimen. Esto es lo que creen los que viven en las ciudades. Pero en realidad son civiles que quieren vivir en libertad, sin la autoridad de un dictador o viajeros que intentan huir del continente y que son utilizados por el Jefe del Clan para traficar con sus cuerpos o para utilizarlos como estratagema para reforzar su posición en el poder. Los hay de todas las edades y nacionalidades. A lo largo de la historia Philip conocerá a estos individuos y sabrá de sus historias y leyendas. Si consiguen atraparlos normalmente acabarán junto con otro elemento o sobre un pedestal completamente momificados y conservados para formar parte para siempre de la herencia de algún millonario en la otra parte del mundo.

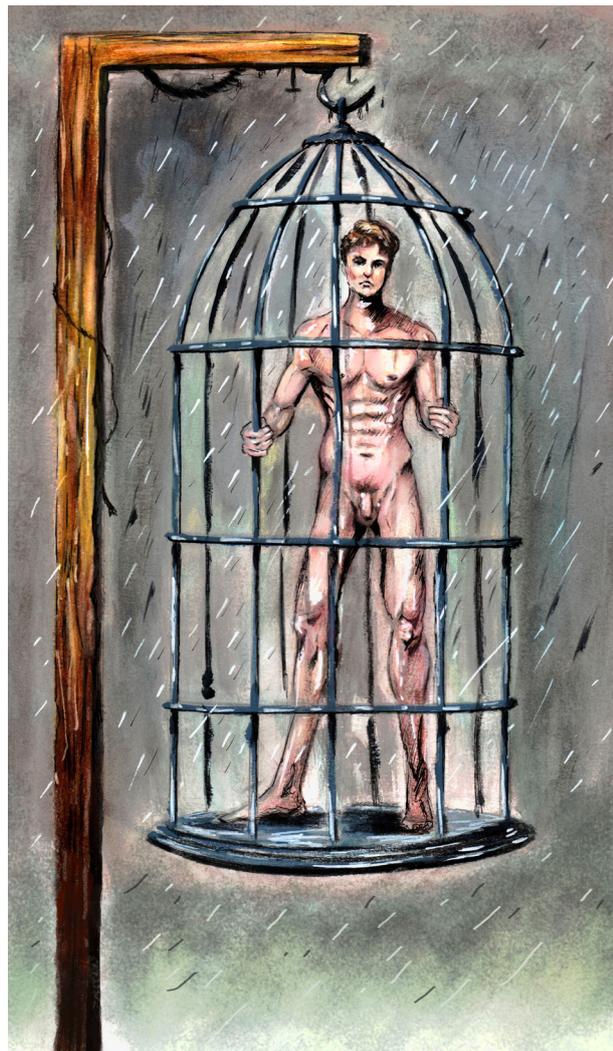


Fig. 28. Paria del desierto. Acuarela y lápices de color.

9.6. MAURICIO

Mauricio es un sicario de compleción fuerte de origen latinoamericano y ayudante del doctor Tetsu. Suele ser su acompañante siempre que salen al desierto a cometer sus fechorías. Puesto que formo parte del ejército de panamá y posteriormente de la marina de EE.UU. su habilidad es la fuerza y su capacidad para pelear o entrar en combate, está entrenado para matar siempre que sea para mantener el orden. Ahora es un asesino a sueldo que no tiene la inteligencia suficiente para articular palabra, pero en el fondo siente compasión por los débiles y es una buena persona. Lucie lo manipulará en ciertas ocasiones para tener aliados dentro del Clan. Aunque nunca se sabrá si la amistad entre Lucie y Mauricio es sincera o simplemente lo utiliza porque sabe que emocionalmente Mauricio es un trozo de pan adoc-trinado por el Doctor Tetsu para cometer crímenes y seguir órdenes.



Fig. 29. Mauricio. Photoshop.

10. PERSPECTIVA Y ENTORNO

10.1. PERSPECTIVAS

La perspectiva marca el punto de vista desde el que apreciamos nuestra realidad. En el diseño de fondos y escenarios es importante utilizarla adecuadamente, esto es, saber elegir para cada escena el tipo de perspectiva (frontal, oblicua o de cuadro inclinado) que mejor exprese nuestras intenciones narrativas para así orientar el estado emocional del lector. La perspectiva frontal al eludir deformaciones acusadas, se utiliza para describir un objeto concreto, así en la fig 28, en la que el paria se presenta enjaulado, lo importante era mostrar cómo es esa jaula. La perspectiva oblicua aparece en fondos arquitectónicos de la ciudad, mostrando la variedad de orientaciones de los edificios y simulando, por tanto, nuestra realidad acerca de cómo es una ciudad. En este proyecto se utilizará abundantes perspectivas de plano inclinado con dos o tres puntos de fuga para crear planos en picado y contrapicado. En las escenas de ciudades los planos en picado refuerzan la sensación de pequeñez de los personajes respecto a la arquitectura, al tiempo que el lector puede observar la inmensidad de la ciudad. Del mismo modo las perspectivas en contrapicado crean en el espectador una sensación de inseguridad frente a las estructuras.

Se hacen necesarios los primeros planos (picados y frontales) que utilizaremos con Nadine (niña huérfana víctima de la guerra) que transmitirán ternura e inocencia, dándole un sentido poético a la narración en contraste al horror y la miseria del entorno. La perspectiva también afecta a la representación de personajes: Así Philip se representa casi siempre desde un nivel de visión coincidente con su altura; Mauricio, el sicario gigantón lo vemos desde un punto de vista muy bajo con el fin de evidenciar su enorme tamaño. En algunas escenas el nivel de visión del lector no se ha hecho coincidir con el del personaje (fig. 32) logrando enfatizar el tamaño del personaje y creando mayor sensación de profundidad. En escenas de paisaje se ha resuelto aplicando los conceptos básicos de la perspectiva natural, valga como ejemplo la figura Fig. 33. *Recintos de libertad reducida*. La profundidad se obtiene aplicando la escala de tamaño/distancia pero también empleando la degradación en la saturación del color y la pérdida de detalle. Finalmente añadir que no siempre nos hemos ajustado a una representación exacta de las arquitecturas permitiéndonos algunas licencias perspectivas puesto que bastaba con crear la sensación de volumetría y profundidad espacial.



Fig. 30 y 31. Perspectivas. Óscar Escolano.

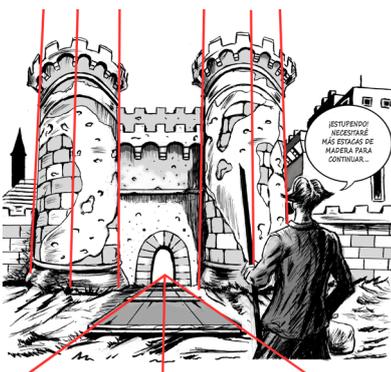




Fig. 32. Caminos ascendentes. Acrílico.
Óscar Escolano.

10.2. CAMINOS ASCENDENTES

Desde un punto de vista surrealista los caminos ascendentes son utopías verticales. Representan la ingenuidad del humano, también el esfuerzo y la constancia de perseguir sueños inalcanzables. Se dice de estos caminos que no existen, o que conducen a ninguna parte. Pero lo cierto es que el protagonista no solo encuentra a Lucie en lo alto de la cima, tras un día entero a pulso sino que construirá su propio camino ascendente: la inalcanzable “Toma de tierra”.

10.3. RECINTOS DE LIBERTAD REDUCIDA

Son unas instalaciones, extensas como bosques en mitad del desierto donde se enjaulan a los parias para la explotación y pre-co-sificación. Se les va limitando el alimento, embalsamando y se dejan al sol durante meses, para su deshidratación. Otro factor importante es controlar la dieta a base de gotas de agua, migas de pan y algunas hojas de legumbres. De este modo se reducen considerablemente sus órganos. Antes de la muerte se les inyecta una toxina para ralentizar su constancia vital y mantenerlos con vida. Es de vital importancia que en este proceso no mueran. Pues para modelarlos hay que evitar a toda costa la putrefacción del organismo. Una vez que estos ya no necesitan tanto oxígeno



Fig. 33. Recintos de libertad reducida.
Acuarelas y photoshop. Óscar Escolano.

se les inyecta una resina regeneradora que le ofrece el volumen y conserva la piel, de este modo los embalsamadores le dan forma y el cuerpo a través de los aceites vuelve a coger el brillo, el color y el volumen necesarios conservando todo tipo de detalles, cabello, pestañas, arrugas, expresión... Conservando un aspecto natural impecable. Finalmente se le sitúa sobre un pedestal que bien puede ser una silla, una escalera o con algún artilugio que acentúe su realismo y le otorgue una apariencia más intrigante y personal.

Las jaulas no tiene puerta se forjan a medida del prisionero, los barrotes están compuestos por Nitruro de boro ¹ lo cual hace imposible escapar sin la sierra de Oggun² construida con diamantes para cortar cualquier material resistente.

La idea de las jaulas surge al observar meticulosamente como viven algunas aves exóticas y de crianza en sus diminutas jaulas, expuestas en los balcones y las terrazas. ¿Quién disfruta del goce divino de retener una vida? ¿Él que ama o el que odia su naturaleza?, se preguntaría el Dr. Tetsu. El humano puede hacer cuanto quiera, con la creativa autoridad de un psicópata inducido. Seducido por el eufemismo intelectual y legal de sentir bello lo horrible. Puede envinagrar el agua para desparasitar al bicho o engordarlo si llega el periodo de puesta, puede alterar su organismo modelando su apariencia, como si de una escultura se tratara... pero donde acaba este arte estético de disfrutar de lo vivo, ¿Acaso la muerte es el fin de este arte ultra-materialista?

1. Nitruro de boro: Es un compuesto binario del boro y nitrógeno. Es un material extremadamente resistente especial para el mecanizado de aceros aleados y materiales de gran dureza..

2. Oggun: Es una de las deidades de la religión yoruba. Con temperamento, duro, vigoroso, inflexible y con la resistencia del metal, es el Orisha de los herreros, y de las guerras.

10.4. TOMA DE TIERRA.

Es el epicentro de la historia, un titánico camino ascendente que une la tierra con el cielo, consta de 7.229.916.048 peldaños, es decir, siete mil millones de escalones (7 billardos) uno por cada vida humana del globo. La necesidad de la divinidad por recuperar su poder le hace construir esta torre y así ayudar a su gran amor. Gracias al Literati que se encuentra en lo alto de la torre puede viajar a través de los sueños y comunicarse, aunque los humanos lo olvidarán con relativa facilidad. Este tipo de estructura que forman parte de la capital paria, está construida por Philip a partir de arena y estacas de madera. La arquitectura de la ciudad está inspirada en la infraestructura icónica e histórica de la ciudad de Valencia.



Fig. 34. *Toma de tierra*. Acrílico
Óscar Escolano.

Fig. 35. pag.1. *Literati*. Óscar Escolano.

11. ARTE FINALIZADO

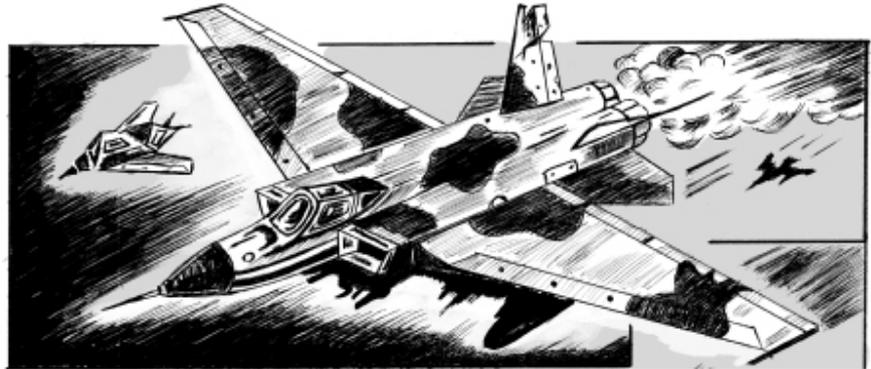


Fig. 36. Pájaros teledirigidos . Pág. 3. Óscar Escolano.

Fig. 37. pag.5. *Literati*. Óscar Escolano.

A lo largo del proyecto hemos experimentado con diferentes técnicas, acuarela, acrílico, tinta china, nogalina... cubriendo de color y vida al personaje y al entorno, no obstante, algunos compañeros son más partidarios del blanco y negro tradicional. Basándose en sus trabajos el color ofrece un exceso de información a la historia que no tiene por qué ser necesaria para su comprensión. El espectador entiende la trama de la narración que muestra su desarrollo dejando al desnudo el grafismo y el gesto del artista. Es cierto. Sin embargo, desde nuestro punto de vista y como hemos visto reiteradamente en los primeros capítulos del proyecto la novela gráfica es un formato idóneo para experimentar. La calidad del papel actual, los programas de retoque informáticos y los materiales que tenemos hoy en día nos ayudan a poder narrar con precisión lo que nuestra imaginación sea capaz de crear. El color aporta un sentido poético a la historia, se pueden crear metáforas, paradojas, modificando un color reconocible por otro más personal, el color puede formar parte de la historia, ya que, existen infinitas maneras de usarlo en beneficio de la narración. Siendo realistas y comprendiendo que ambos estilos tienen su propio encanto, decidimos realizarla en escala de grises. No porque pensemos que el color no beneficiaría sino porque al imprimir es más económico y en el caso de realizar una autoedición saldrá mucho más rentable. También es más interesante construir una estructura analítica, aportando un volumen con trazos y dejar para más adelante las manchas y planos de color. Para realizar el acabado, lo que hemos hecho es entintar las hojas y posteriormente darle profundidad con dos tonos de grises, de este modo el blanco y el negro nos dan la oxigenación y la determinación para comprender las formas y los grises nos permiten un poco más de juego para entender los entornos y los diferentes planos de profundidad.

12. PROMOCIÓN

Existen diferentes métodos de promoción de una obra gráfica el más directo es crear un webcómic. El webcómic es una historieta diseñada para ser leída en internet. Muchos webcómic son publicados únicamente en la web, mientras que otros se publican en papel, como el e-comic¹. Este tipo de promoción en las redes nos ayuda a compartir partes del proyecto que puedan ser interesantes para el público, suscitando opiniones, mejoras o dudas sobre los personajes pero también al llegar a un gran número de consumidores o coleccionistas se obtienen encargos de la obra o nuevos proyectos relacionados con el arte secuencial o la ilustración. Otro método de promoción muy aconsejable es presentarse a los concursos. Normalmente en el caso del cómic piden una extensión máxima de cuatro páginas, y en la novela gráfica de unas dieciséis. Es una oportunidad para darse a conocer, condensando la narrativa en pequeñas historietas emotivas y con el desarrollo de un estilo propio y personal que pueda interesar al jurado. En nuestro caso al no disponer de material para la novela lo que realizamos fue una exposición donde dimos a conocer escenas significativas de la historia, comenzando de este modo a diseñar los primeros personajes y escenarios.

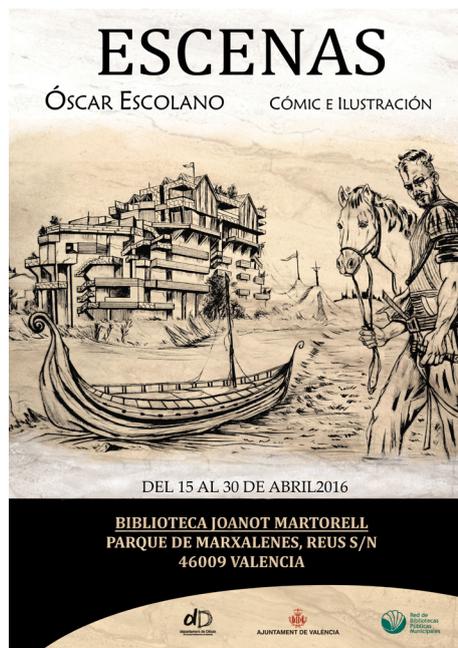


Fig. 38. Cartel de la exposición *Escenas*.



Fig. 39. *Cazadora*, personaje secundario.

1. e-comic: nombre usado para referirse a las historietas que se realizan específicamente en papel para su venta o distribución; y que son transformadas a forma digital para ser leídas en un PC o similar.

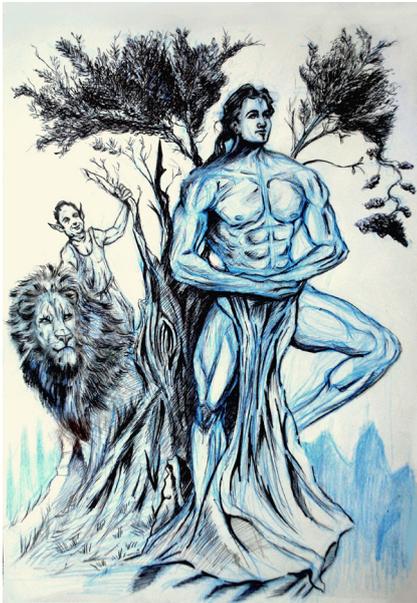


Fig. 40. León Carlos y sus acompañantes (personaje que finalmente fue descartado de la historia).

12.1. EXPOSICIÓN ESCENAS

Escenas, es una exposición de obra gráfica que fue inaugurada el día 15 de abril del 2016 en la biblioteca Joanot Martorell (Valencia) donde se expusieron los bocetos originales realizados para la novela gráfica Literati. Es una exposición donde se puede observar el proceso creativo de la novela a través de las ilustraciones. En ellas se comprueba a partir de diferentes técnicas el desarrollo de personajes ambientados en escenas que tienen como denominador común la arquitectura de Valencia. Se podría decir que la exposición es un viaje introspectivo a través del dibujo donde cada escena nos presenta a un personaje diferente y las circunstancias que lo envuelven.



Fig. 41. Escena final del primer camino ascendente.

13. CONCLUSIÓN

Como comentábamos en un principio, el proceso de elaboración de una novela gráfica requiere de muchos aspectos técnicos y conceptuales. A lo largo de este proyecto hemos reflexionado sobre las capacidades o cualidades que nos ofrece la novela gráfica, entendiendo su dimensión en comparación con otros formatos, para así poder obtener el mayor rendimiento de este medio de comunicación y de expresión. Hemos aprendido de la obra de los historietistas y del trabajo de los dibujantes. Sus preocupaciones a la hora de narrar una historia, sus inquietudes personales y sus cualidades técnicas que en conjunto definen el estilo de cada uno de ellos. Con esta base, se ha creado una historia simple y a la vez compleja pues nos muestra el mundo real de una forma poco convencional.

Es cierto que como arte final solo hemos podido realizar el principio de la historia, unas diez páginas, sin embargo creemos que estas ilustran con suficiente claridad el estilo y la poética de la narración. En cuanto a la manera de dibujar, pese a no estar acostumbrado a una estética realista y representando en ocasiones los personajes con cierta falta de naturalidad en sus movimientos, se puede apreciar, que conforme se avanza en la historia se va adquiriendo una mayor soltura y dominio del dibujo, encajando los personajes con mayor agilidad y confianza. Esto se ha visto claramente reflejado en el tiempo de realización, pues al principio una hoja costaba tres o cuatro días dibujarla y ahora en un día se puede tener el dibujo preparado para entintar. En cuanto a las infraestructuras construidas, se han diseñado con la intención de materializar conceptos de la vida cotidiana que en ocasiones nos son ajenos. Se han utilizado metáforas como, “el mundo es un cubo de azar dependiendo de la cara en la que te toque vivir tendrás diferentes vistas al universo” en la cual Philip muestra un dado sobre su mano (omitiendo al mundo) como se puede observar en el Storyboard del Anexo Pág. 43. También eufemismos como los “Recintos de libertad reducida” (apartado: Perspectiva y entornos. Pág. 30). “La arena humedecida por el miedo es más fácil de modelar, el truco es crear una estructura a base de palos”. (El miedo como forma de poder. Fig.37. Pág.33.)

Es interesante destacar que el estudio de dibujo en perspectiva no solo se materializa y se limita a representar escenas de nuestro proyecto, sino que en sí mismo constituye una fuente de experiencia e inspiración que se traslada al campo de la pintura, la ilustración o el dibujo artístico... consiguiendo una mejora por el compromiso de

desarrollar una estética realista que requiere de una clara convicción y comprensión por parte del lector.

Anteriormente a este proyecto hemos realizado historietas de humor gráfico, entendiendo que el dibujo debe acompañar al mensaje o idea. En el caso, de esta novela y de este nuevo reto, ya sea por el guión, por el carácter surrealista de la historia, o por su contenido social, el dibujo no tiene solo que acompañar al texto, además debe convencer visualmente de esa posible situación. La imagen comunica al lector la sensación de sufrir un parón racional en su rutina, una alucinación onírica donde ocurre una serie de circunstancias ilógicas o incomprensibles, pero sin embargo se siente identificado, con un entorno y unos edificios que formalmente reconoce. Este se encuentra en situaciones que de algún modo intentamos digerirlas o extrapolarlas a nuestra cotidianidad. Ello ha precisado por nuestra parte, de una impecable sincronización entre dibujo y texto; una imagen que cuenta algo y un mensaje escrito que parece narrar una circunstancia distinta, pero que no obstante ambas guardan relación con la escena.

Se hace difícil ocultar nuestra motivación al realizar este tipo de proyectos. Estamos convencidos de lo importante que es dominar este arte tan complejo, laborioso y por parte de algunos teóricos muchas veces infravalorado.

En definitiva, hemos cumplido los objetivos técnicos y conceptuales que nos propusimos como objetivo, desarrollando el comienzo de una novela gráfica, abordando sus apartados, diseñando los personajes principales, escenarios, storyboard y creando así un proyecto propio encaminado a enriquecer nuestro aprendizaje artístico y personal. Y aunque aún queda mucho por construir, por imaginar y reivindicar, somos conscientes de que se ha emprendido el camino a través de este excelente medio, continuaremos viñeta a viñeta, diálogo a diálogo aprendiendo, observando el mundo, compartiendo dudas con compañeros e intentando saciar las exigencias e inquietudes de nuestros lectores. Siempre acompañados por la amistad y la enemistad de nuestros personajes y disfrutando del goce que produce saborear de cerca este arte, estas ficciones de papel que tanto han nutrido y alimentado la imaginación de generaciones.

14. BIBLIOGRAFÍA

- *El cómic y el arte secuencial*. Will Eisner. Editorial: Norma editorial. Publicado: 4ª edición, 2002 Barcelona.
- *La novela gráfica*. Santiago García. Editorial Astiberri. Publicado 1ª. Edición marzo 2010 Bilbao.
- *Entender el cómic (el arte invisible)*. Scott Maccloud. Editorial: Astiberri. Publicado: 4ª edición septiembre 2014 Bilbao.
- *Los cómics de la transición. (el boom del cómic adulto 1975-1984)*” Francesca Lladó. Editorial: Glénat. Publicado 2001 Barcelona.
- *El Humor en la transición*. Julián Moreiro y Melquíades Prieto. Editorial: EDAF. Publicado: 2001 Madrid.
- *Buscavidas*. Christophe Dabitch y Benjamin Flao. Norma Editorial. Publicado: Julio de 2011 Barcelona.
- *Framed INK*. Mateu Mestre. Editorial: Desing studio. Publicado 2010, Korea.
- *Los surcos del azar*. Autor: Paco Roca, editorial; Astiberri, Publicado Noviembre 2013 Bilbao.
- *El invierno del dibujante*. Autor: Paco Roca, editorial; Astiberri, Publicado Noviembre 2010 Bilbao.
- *Arrugas*. Paco Roca. Editorial: Astiberri. Publicado: Noviembre 2007, Bilbao.
- *15M voces de una revolución*. Lara Fuentes y Patricio Clarey. EDITORIAL: Panini comics. Publicado: 2011.
- *España, una grande y libre*. Carlos Giménez. Editorial: Debolsillo. Publicado: 2013 España.
- *Un poco de madera y acero*. Chabouté. Editorial Planeta Cómic. Publicado 2015 España.

- *Bold y Light*. Carlos Trill y J. Bernet. Editorial: Toutain editor. Publicado 1996 España.

- *Dibujo anatómico de la figura humana*. Louis Gordon. Editorial: Daimon Tamayo. 1998.

Páginas y videos relacionadas con la historia del cómic:

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/trabajos/comic/Datos/Pag%20web/webs/2%20Historia%20general.html>

<http://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/>

<http://www.eduinnova.es/ene2010/comic.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=jHwBPElnVao>

Videos relacionados con la historia del cómic:

https://www.youtube.com/watch?v=L_oVonsVCIE

Entrevista Carlos Giménez:

https://www.youtube.com/watch?v=i36B_dyuyo8

https://www.youtube.com/watch?v=01cqLUOw_3E

Entrevista Robert Crumb:

<https://www.youtube.com/watch?v=aMtXiJuViNs>

Documental Robert Crumb:

<https://www.youtube.com/watch?v=rTOM6qzmjYY>

<https://www.youtube.com/watch?v=552F8-N7QeU>

<https://www.youtube.com/watch?v=4zs0PvoZau4>

Entrevista Paco Roca:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9caRuFBQaw>

<https://www.youtube.com/watch?v=y6H0vfQdyb4>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ipo6aRFB4YI>

16. BANCO DE IMÁGENES

Fig.1. El cómic y el arte secuencial, Will Eisner. Portada correspondiente a la 4ª edición publicada por Norma Editorial en 2007.	9
Fig.2. Fanzine clandestino. Realizado por alumnos de la Facultat de San Carles de València. 2015.	9
Fig.3. Buscavidas. Christophe Dabitch y Benjamin Flao. Publicado por Norma Editorial Julio de 2011 en Barcelona.	10
Fig. 4. Los cómics de la Transición (El boom del cómic adulto, 1975-1984). Francescá Lladó. Portada correspondiente a la 1ª edición publicada por Glénat en 2001.	10
Fig. 5. Fragmento del Tapiz de Bayeux (siglo XI).	12
Fig. 6. The Yellow Kid. Tira de prensa estadounidense obra de Richard F. Outcault. Publicada entre 1895-98.	12
Fig. 6. El último número de la histórica revista de historietas. TBO, nº 2.502. Abril de 1983.	13
Fig. 7. Paracuellos 2. Carlos Giménez. Publicado por la editorial Glénat: España, 1977.	14
Fig. 8. Personaje de Paracuellos, en el que podemos observar el estilo expresivo de Carlos Giménez.	14
Fig.9. Fragmento de la portada de ' Todo los profesionales', de Carlos Giménez, 2011.	14
Fig. 10. Página, nº 24 de Paracuellos 4.	15
Fig. 11. Bocetos de Los surcos del azar. Paco Poca.	16
Fig. 12. Bocetos de Los surcos del azar. Paco Poca.	16
Fig. 13. Los surcos del azar. Paco Poca. 2013.	16
Fig. 14. Viñeta de Los surcos del azar.	16
Fig. 15. Blacksad Integral, de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. Publicado por Norma Editorial. 2015.	17
Fig. 16. Personaje principal de la serie, el detective John Blacksad.	17
Fig. 17. Portada provisional de la novela gráfica Literati.	18
Fig. 18. Bonsái de junípero (Juniperus sabina) modelado en estilo Literati por José Luís Blasco Paz.	18

Fig. 19. En este literati se puede observar el carácter mágico de la novela. Considerando necesaria la madera muerta comprendiendo que la muerte forma parte de la vida y esta se reencarna en nuevas estructuras con memoria.	19
Fig. 20. Personajes enfrentándose a sus miedos. Tinta china y lápiz.	20
Fig. 21. La primera imagen muestra una página entintada y la segunda una a lápiz.	22
Fig. 22. Storyboard.	22
Fig. 22. Storyboard.	22
Fig. 24. Philip. Acuarela y lápices de colores.	23
Fig. 25. Lucie con la sierra de Oggun. Acuarela y lápices de colores.	24
Fig. 26. Doctor Tetsu. Acuarela y lápices de colores.	25
Fig. 27. Carlo di María. Acuarela y lápices de colores.	26
Fig. 28. Paria del desierto. Acuarela y lápices de color.	27
Fig. 29. Mauricio. Photoshop.	28
Fig. 30 y 31. Perspectivas. Óscar Escolano.	29
Fig. 32. Caminos ascendentes. Acrílico. Óscar Escolano.	30
Fig. 33. Recintos de libertad reducida. Acuarelas y photoshop. Óscar Escolano.	30
Fig. 34. Toma de tierra. Acrílico. Óscar Escolano.	32
Fig. 35. pag.1. Literati. Óscar Escolano.	33
Fig. 36. Pájaros teledirigidos . Pág. 3. Óscar Escolano.	33
Fig. 37. pag.5. Literati. Óscar Escolano.	33
Fig. 38. Cartel de la exposición Escenas.	34
Fig. 39. Cazadora, personaje secundario.	34
Fig. 40. León Carlos y sus acompañantes (personaje que finalmente fue descartado de la historia).	35
Fig. 41. Escena final del primer camino ascendente.	35

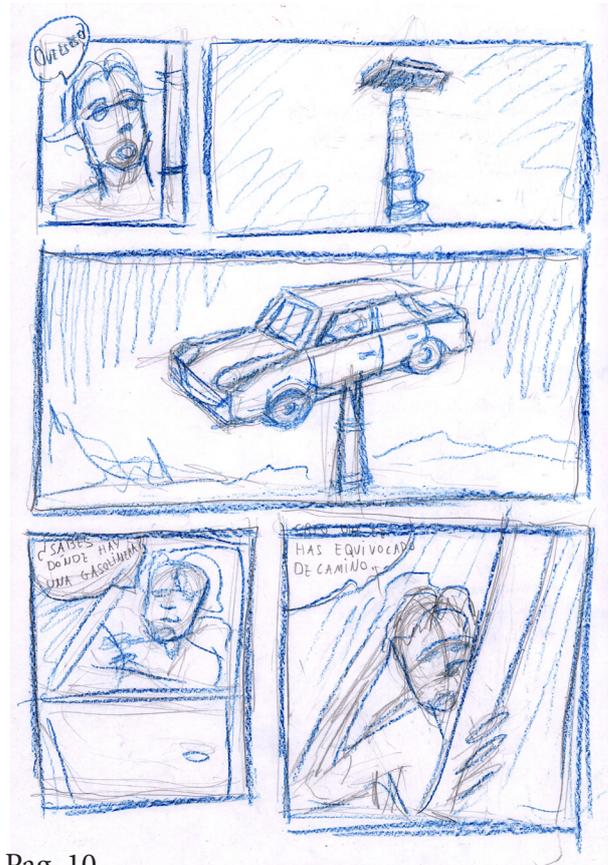
15. ANEXO

15.1. STORYBOARD.....	42
15.2. PERSONAJES Y ENTORNOS.....	44
15.3. ARTE FINALIZADO.....	50

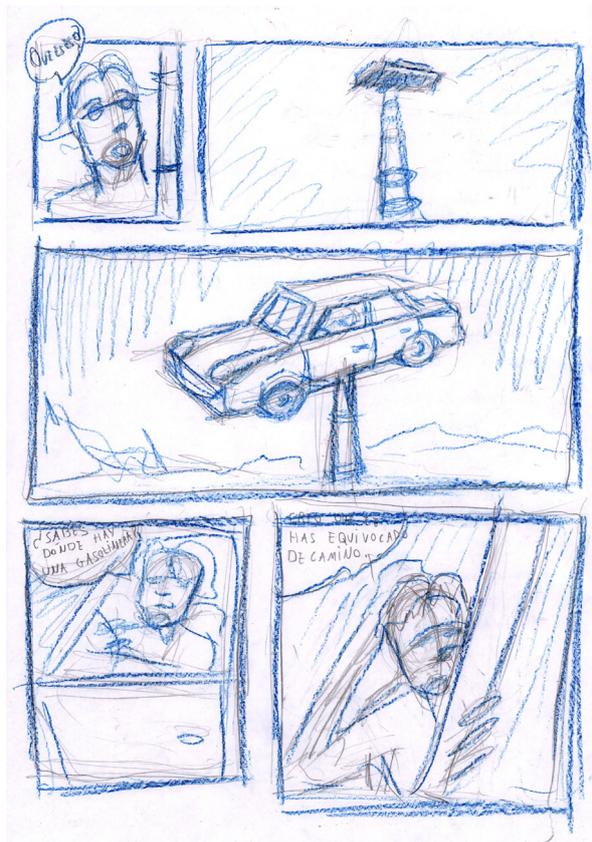
15.1. STORYBOARD.



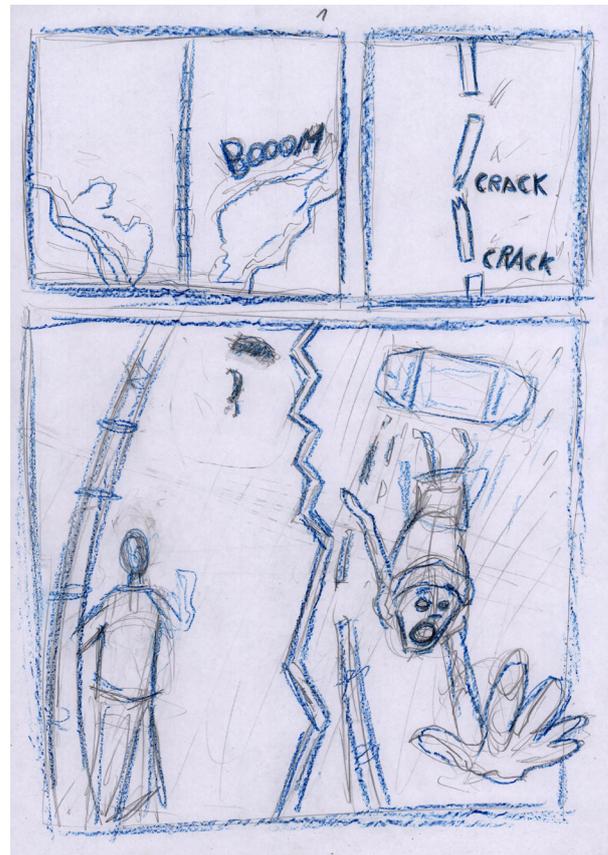
Pag. 9.



Pag. 10.



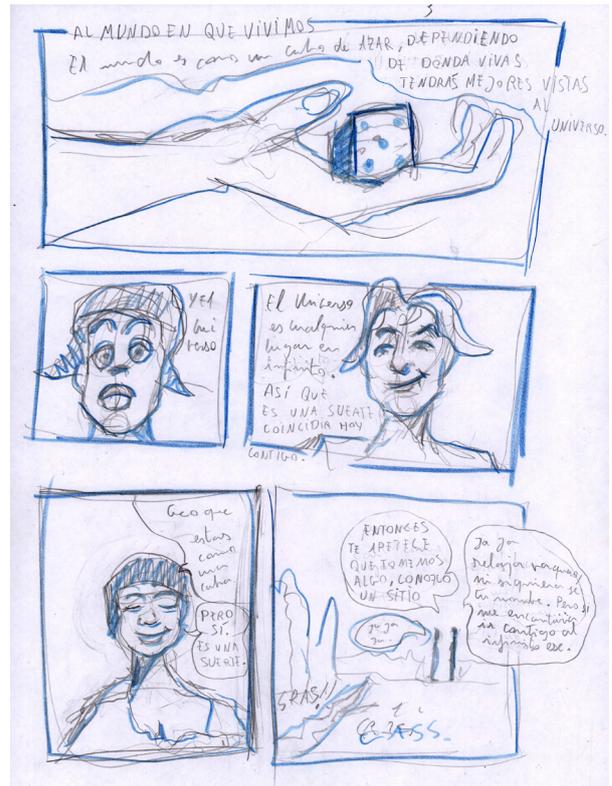
Pag. 11.



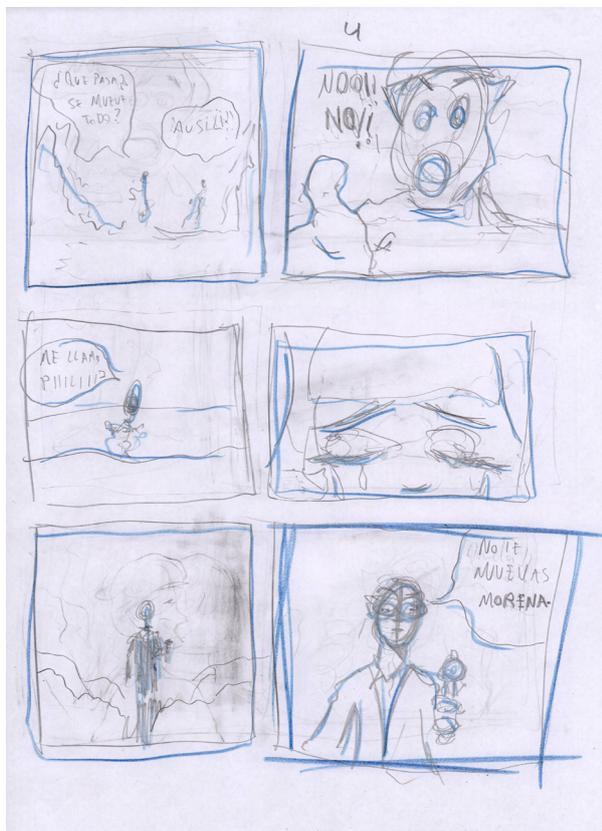
Pag. 12



Pag. 13.



Pag. 14.

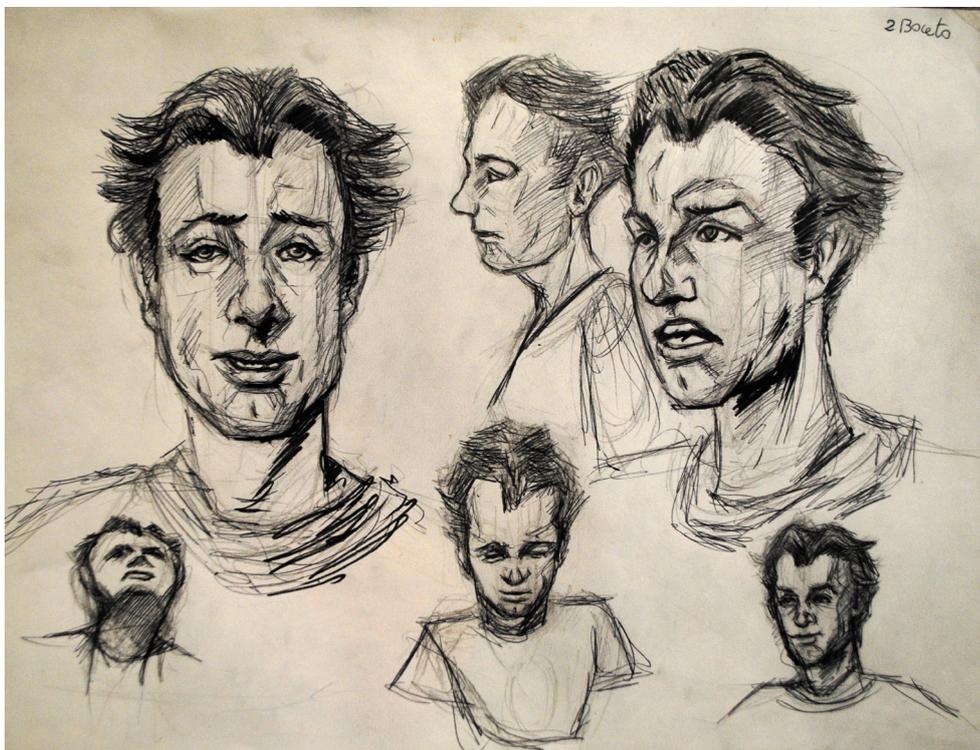


Pag. 15.

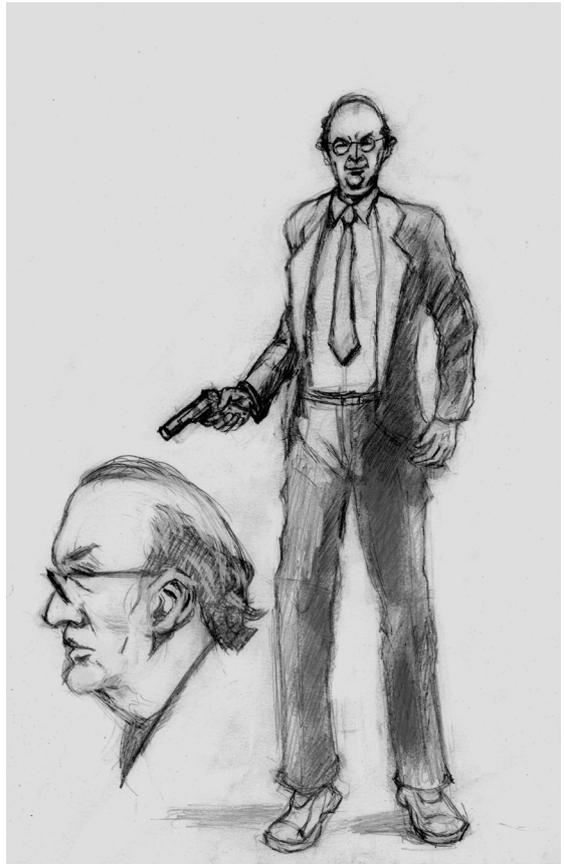
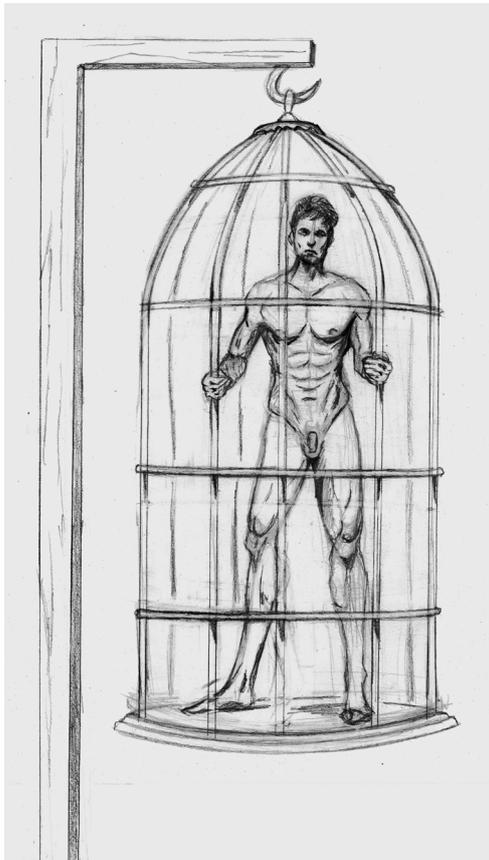


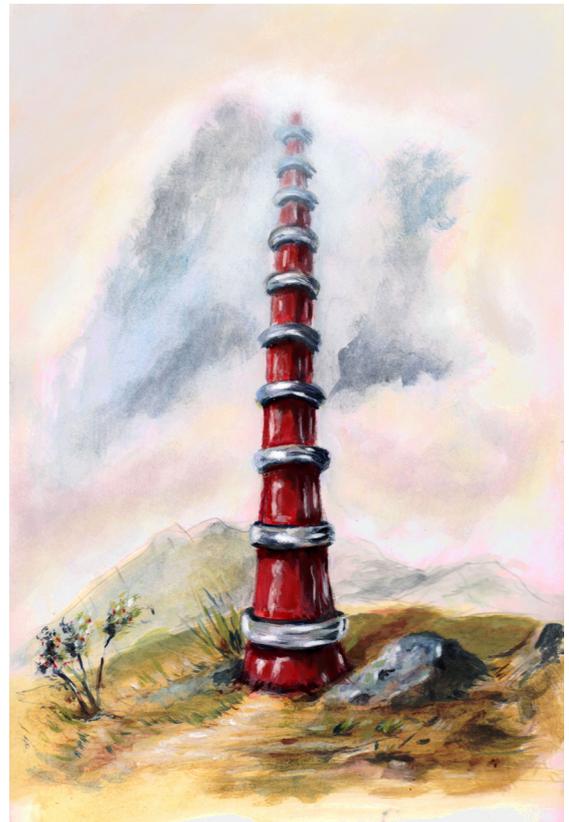
Pag. 16.

15.2. PERSONAJES Y ENTORNOS

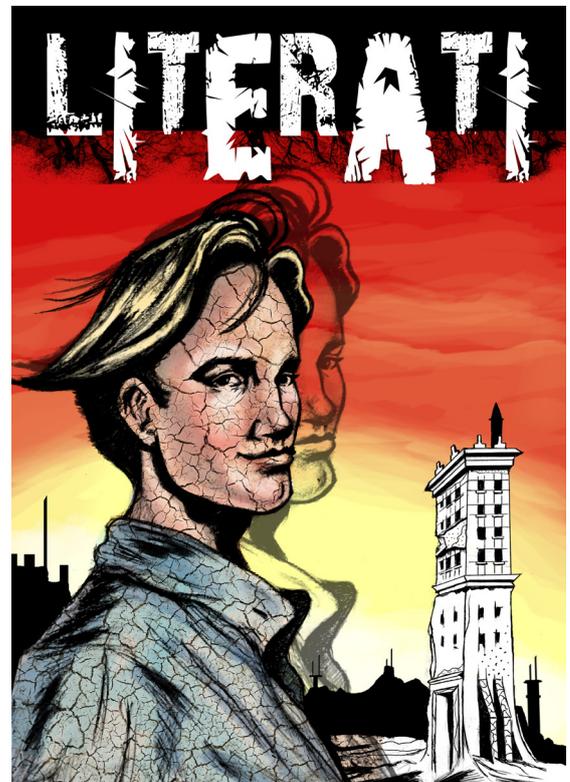
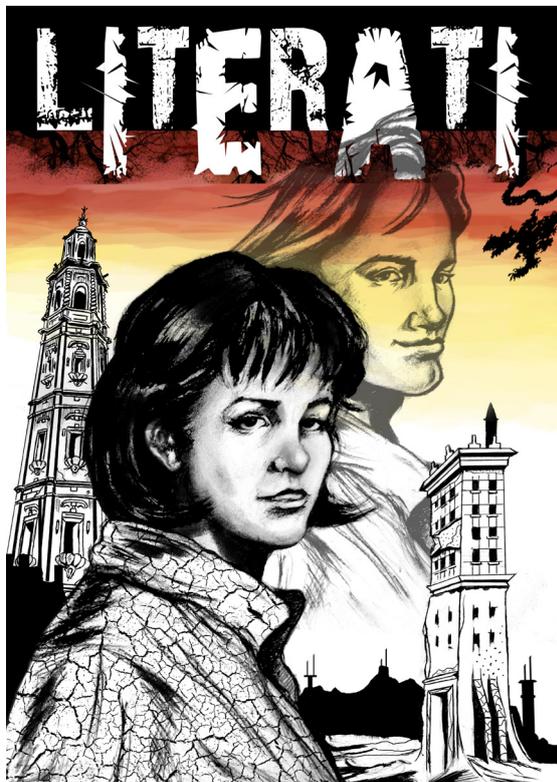
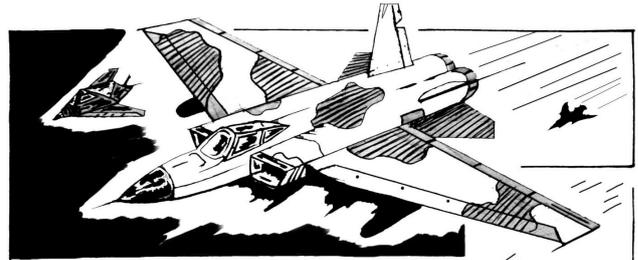












15.3. ARTE FINALIZADO (Capítulo I)





