

TFG

“XXZ”

CÓMIC ERÓTICO

Presentado por: Joaquín Hernández Lacerda

Tutor: Alberto José March Ten

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto consiste en la elaboración de un cómic. El cómic aborda el tema de la sexualidad. La historia transcurre cuando en una cálida tarde de principios de verano un grupo de sacerdotisas descubren un hechizo para mantener relaciones sexuales sin perder la virginidad. El hechizo llama la presencia de un dios que se presenta ante ellas con la forma de un lobo dispuesto a hacer una orgía con ellas. Las jóvenes pasan toda una noche con el dios y cuando está despuntando el alba el lobo se va. Pero a la mañana siguiente una de las otras novicias¹ no puede soportar la culpa y se lo dice a la suma sacerdotisa, quién las castiga colgándolas en unos árboles durante un día. Pero esa misma noche la suma sacerdotisa² vuelve a llamar al dios que esta vez se aparece con forma de toro, otra vez pasan toda la noche haciendo el amor y a la mañana siguiente el dios se va. La suma sacerdotisa entonces descuelga a las novicias y hablan sobre sexo y amor.

Palabras clave: cómic, ilustración, tebeo, novela gráfica, narrativa erótica, dibujo erótico, narrativa en occitano, narrativa secuencial, tebeo sobre sexo.

This project consists in the creation of a comic. The topic of this comic is the sexuality. The story is developed in a hot eve of summer. A priestess and her companions discover a papyrus in which there are a magic spell to have sex and keep their virginity. The spell invokes a god that appears in front of them with the shape of a wolf and ready to have sex with them. The girls spend a night with the god and when is coming the morning the god returns to his place. But next day one of the priestess can't keep the secret and tells what happened last night to the chief priestess and she punishes them hanging up them from a tree. But that night the chief priestess, invokes the god to have sex with her and also they spend all the night having sex. Next day Papiria hook off the girls from the tree and they talk about sex and love.

Keywords: comic, illustration, graphic novel, erotic narrative, erotic drawing, narrative in occitan, sequential narrative.

1. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. m y f. Principiante en cualquier arte o facultad.

2. WIKIPEDIA. m y f. Se refiere a una persona que ejerce la función de sacerdote-gobernante o al que es la cabeza de una casta religiosa.

“El arte no reproduce lo visible, sino que nos hace ver”

Paul Klee.

Pintor,
maestro,
Caricaturista

INDICE

Resumen y palabras clave.....	2
Agradecimientos.....	3
1. Introducción.....	5
2. Objetivos y metodología.....	6
3. Proyecto: Cómic erótico “XXZ”.....	7
3.1. Idea y desarrollo.....	7
3.2. Contexto de la narración.....	10
3.2.1. El trazo.....	12
3.2.2. El color.....	12
3.2.3. El lenguaje del cómic.....	13
3.3. Referentes.....	14
3.3.1. Referentes conceptuales.....	15
3.3.2. Referentes técnicos.....	16
3.4. Proceso de trabajo.....	19
3.4.1. La narración.....	19
3.4.2. Dibujar.....	20
3.4.3. Colorear.....	21
4. Conclusiones.....	23
5. Obra.....	24
6. Índice de imágenes.....	41
7. Bibliografía.....	42
8. Anexos.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo habla del cómic que se ha realizado como trabajo de final de grado. En él se desarrolla una historia que cuenta cómo unas sacerdotisas³ invocan a un dios para tener sexo con ellas sin perder su virginidad. En este tebeo se habla de sexo, amor y fantasía, de historia también y de religión porque se ubica temporalmente el cómic en un pasado lejano, una mezcla entre un pasado medieval y grecorromano⁴ en el cual los personajes están habituados a lo sobrenatural.

La idea de hacer un cómic como trabajo de final de grado estuvo presente desde el segundo curso de la carrera pero la indecisión hizo que el tema tratado cambiara mucho y sobre todo al último curso que empezó con una idea totalmente diferente a la que finalmente se ha elegido.

La finalidad del cómic es transmitir el ambiente al espectador-lector, es decir, hacer que se sienta sumergido en la historia y que mientras mira los dibujos pueda imaginárselo como si fuera una película.

El tema erótico se ha elegido por su cualidad de llamar la atención del público y también porque resulta divertido y entretenido dibujar personajes practicando sexo. Además es un tema que no requiere pensar mucho el contexto, fácilmente la historia va hacia adelante.

En el aspecto lingüístico se ha elegido el occitano⁵ como la lengua hablada por los personajes. Esta elección tiene como objetivo ayudar al espectador a entrar a un mundo antiguo. El occitano es una lengua muy parecida al catalán pero en sus formas parece una lengua muy medieval. Por el hecho de ser muy parecida al catalán permite de una manera fácil la comprensión del texto y le da ese tono antiguo que se buscaba.



3. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2. M y f. Persona dedicada y consagrada a hacer, celebrar y ofrecer sacrificios.

4. WIKIPEDIA. m y f. Adj. Concepto que expresa la fuerte identidad entre las manifestaciones de lo griego y de lo romano en la época clásica y en pervivencia en todos los aspectos de la civilización occidental, sobre todo desde el Renacimiento, que lo toma expresamente como modelo clásico a imitar.

5. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2. Adj. Perteneciente o relativo a Occitania o a los occitanos. 4 m. Lengua romance que cultivaron los trovadores en época medieval y que en la actualidad se habla en el sur de Francia, Mónaco, zonas del noroeste de Italia y en el valle de Arán (Occitania).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo del proyecto es hacer un cómic que no deje al espectador indiferente, se quiere que el lector se entretenga mirando los detalles de las viñetas⁶. Este tebeo quiere también generar polémica en el sentido de que puede ser que a todo el mundo no le guste, incluso algunas viñetas pueden dar aprensión⁷ para algunas personas, pero esto también forma parte del objetivo, no se quiere representar un acto sexual bonito o recatado sino una forma de hacer el amor más teatral centrándose en el acto. Además es un tema que deja abierto los posibles desenlaces, es decir, no tiene una trama elaborada, al contrario, es sencilla pero con una gran tramoya⁸ para hacerla más atractiva. También es destacable que el sexo llama la atención y comercialmente puede tener más salida que si se hubiera hecho una historia de aventuras, por ejemplo. Hablando con gente que se dedica o se ha dedicado al mundo del cómic un gran número de dibujantes afirman haber empezado a publicar con cómics de temática erótica.

En cuanto a la parte metodológica se empezó intentando copiar el estilo del dibujante Joann Sfar, el cual en algunas de sus historias emplea elementos medievales como castillos, mazmorras, monstruos como vampiros, hombres lobo, sirenas, recurreix a países lejanos... Además sus trazos intentan ser infantiles y a veces incluso pueden parecer garabatos. En XXZ se ha empleado también este recurso del trazo dudoso o envuelto para dar la sensación de que todo vibra además de la utilización del horror vaqui para aumentar la percepción de movimiento. El color también ha sido un elemento clave para hacer más atractivo al cómic. Este ha sido también muy influenciado por la forma de colorear de Sfar, el color se ha elegido para transmitir sensaciones y en cada página predomina una gama diferente de color.



6. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. F. Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta.

7. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. F. Escrupulo, recelo de ponerse alguien en contacto con otra persona o con algo de que le pueda venir contagio, o bien de hacer o decir algo que teme que sea perjudicial o inoportuno.

8. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. F. Conjunto de dispositivos manejados durante la representación teatral para realizar los cambios de decorado y los efectos escénicos. En el texto hace referencia a los fondos; escenario.

3. PROYECTO: CÓMIC ERÓTICO “XXZ”

El proyecto ha sido realizado durante 4 meses, sin embargo las ideas anteriores también contribuyeron a la concepción de la idea final. A principios de curso la idea de hacer un cómic como trabajo final estaba bastante clara, pero el proyecto anterior se trataba de una historia demasiado elaborada y larga, por lo tanto no daría tiempo a presentar un trabajo acabado y además llegó un momento en el cual se hizo aburrido y pesado, así que en ese momento se cambió la temática del proyecto junto con el estilo, para hacerlo más dinámico y atractivo y más comercializable para poder despertar el interés de alguna editorial interesada en publicarlo.

El periodo de creación ha estado dividido básicamente en tres fases. La primera fase fue la de la concreción de la idea, cuando se me ocurrió la idea de hacer un cómic erótico empecé a escribirla para tener la referencia escrita y poder tenerla como referente directo a la hora de dibujar. Fui muy detallista en la parte escrita porque así, más tarde, cuando plasmara la idea todo sería más rápido y no se tendría que estar pensando qué cosas podrían pasar a continuación.

En segundo lugar se dibujó lo que se había escrito antes y se tuvo que pensar como dividir las viñetas y qué mostrar en cada una de ellas. Este paso se hacía con cada página. Después de tener la página dibujada se escaneaba y se pintaba por el ordenador. Para elegir los colores se han empleado páginas de otros dibujantes y se han ido copiando las composiciones de color para conseguir mantener una armonía entre los colores, empleando complementarios o tonos que entre ellos combinan bien.

3.1. IDEA Y DESARROLLO

Este proyecto tomó forma a partir de la idea de crear un cómic para contar una historia que fuera diferente y propia y que a la vez llamara la atención del público. Lo que se quería plasmar era una historia sencilla, inspirada en un tipo de mito grecorromano, se quería crear un mundo donde la magia y la religión estuvieran unidas, es decir, un mundo donde los dioses y los humanos socializaran entre ellos a partir de invocaciones, hechizos y hablar del sexo como un conector con los dioses.

La idea era mostrar la historia como si fuera una serie de frescos pompeyanos que ilustran diferentes posturas sexuales. Además se vincula a los dioses con animales al igual que hacían muchas culturas antiguas. En el caso de “XXZ”, el dios que adopta formas de animales como de lobo y de buey es una referencia a la cultura romana puesto que el lobo siempre ha sido un elemento muy vinculado con esta. El caso del toro podría ser obvio porque desde antiguo este animal ha sido relacionado con la sexualidad, la fuerza o la fertilidad. En definitiva animales que están relacionados con la sexualidad



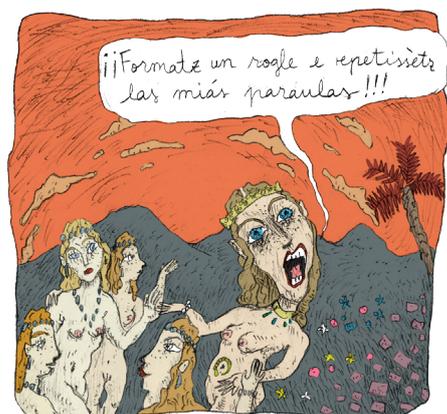
desde la antigüedad.

A continuación se hará un breve resumen sobre el significado de lo que es un cómic. En España a los cómics coloquialmente se les ha conocido como tebeos, pero alrededor de los años ochenta empezaron a decirle cómics para quitarles la vinculación con los tebeos, que normalmente estaban asociados con los niños. Desde entonces el cómic ha tenido diferentes géneros y ha sido dirigido a diferentes públicos, tanto a niños como a adultos. Este cambio estuvo vinculado con la época de la Transición Española⁹ puesto que, después de la muerte de Franco el país empezó a abrir las puertas a la literatura forastera y fue entonces cuando el término cómic fue importado del inglés.

En cuanto a la definición de cómic podemos decir que tiene el mismo significado que tebeo o novela gráfica. La RAE define la palabra cómic como:

1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.
2. m. Libro o revista que contiene cómics.

Realmente los cómics no tienen nada de moderno, desde hace miles de años el hombre está dibujando cómics pero en cada época se le pone un nombre diferente. Incluso las pinturas rupestres están consideradas los primeros cómics de la historia porque realmente se encuentran ubicadas dentro de la definición, se tratan de una sucesión de dibujos que explican una historia, ya sea una cacería o el movimiento de un buey corriendo y si hablamos del cómic erótico como género ya en esta época se encuentran dibujos donde se representa el acto sexual o rituales orgiásticos¹⁰. Muchas culturas del mundo han realizado dibujos secuenciales de escenas contando algo y el hablar del sexo en estas narraciones pictóricas es igual de antiguo. Culturas como la griega pintaban cómics en las vasijas, los egipcios lo hacían en las tumbas de los reyes, los romanos pintaban frescos en las paredes de templos, casas particulares, prostíbulos, los mayas también lo hacían contando acontecimientos importantes, los japoneses también pintaban cómics en papel en los que hablaban de sexo, religión, en la cultura india tenemos el ejemplo del Kamasutra¹¹ que fue traído al papel, a la escultura. Hablando de historia podríamos acercarnos mejor a la historia de los cómics. En un manuscrito plegable precolombino de unos diez metros de longitud descubierto en el siglo XVI se cuentan con ilustraciones a todo color las gestas de 8 Venado Garra de Jaguar¹² y además se puede entender el manuscrito parcialmente. Centenares de años antes de que se descubriera



9. WIKIPEDIA. Período de la historia contemporánea de España en el que se llevó a cabo el proceso por el que el país dejó atrás el régimen dictatorial del general Francisco Franco.

10. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Adj. Pertenciente o relativo a la orgía.

11. WIKIPEDIA. Antiguo texto hindú que trata sobre el comportamiento sexual humano.

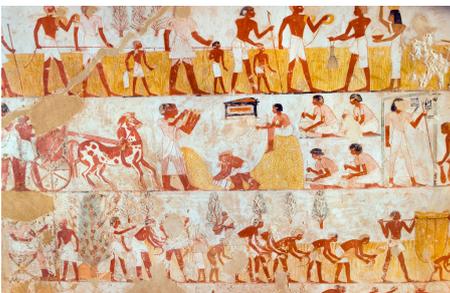
12. WIKIPEDIA. En idioma mixteco: Iya Nacuaa Teyusi Ñaña. Fue un cacique mixteco del siglo XI. El códice al que hace referencia el texto es el Códice Colombino-Becker.



Ocho Venado (a la derecha en la imagen, con su nombre calendárico sobre él), según aparece representado en el Códice Nuttall.



Tapiz de Bayeux - Escena 32 : hombres mirando el cometa Halley.



La Tumba de Menna, la tumba tebana TT69 en Sheikh Abd el-Qurna, parte de la necrópolis tebana en la ribera occidental del Nilo, en Luxor. Menna fue un escriba de los campos del Señor de las Dos Tierras en la XVIII dinastía.

La sala transversal, Ala Sur: Menna con vistas a las labores agrícolas que se llevan a cabo enfrente de él.

este manuscrito precolombino en Francia se produjo una obra muy parecida conocida como Tapiz de Bayeux¹³, este tapiz nos cuenta en setenta metros de longitud la historia de la conquista de Inglaterra por los normandos que empezó en 1066. Al igual que en el códice americano no hay viñetas cerradas, pero sí divisiones claras de escenas por temáticas. Pero encontrar cómics más allá de nuestro milenio es más difícil. A primera vista los jeroglíficos egipcios pueden parecer ilustraciones pero realmente lo que representan son sonidos, una cosa parecida a nuestro alfabeto, pero otra cosa muy diferente son las pinturas egipcias. Una pintura de hace treinta y dos siglos en la tumba de "Menna", un antiguo escriba egipcio, nos muestra una escena que puede ser leída en zigzag y de bajo hacia arriba donde se cuenta una escena de la vida cotidiana de un día de recaudación de impuestos. Mucho más tarde un invento que cambió el mundo fue la imprenta. Con la invención de la imprenta el arte que hasta aquel momento había sido monopolio de ricos pudo ser disfrutado por más gente. Un ejemplo del gusto popular de la edad media es "Las torturas de San Erasmo" de alrededor de 1460, se trata claramente de un cómic medieval. Más tarde la sofisticación de la pintura historiada consiguió considerable altura debido al artista William Hogarth como por ejemplo la obra "La carrera de una cortesana" publicada en 1731. A pesar de las escasas viñetas estos dibujos exuberantes explican una historia rica en detalles y con una profunda preocupación social.

"La carrera de una cortesana" y su secuela "Los progresos de un libertino" se hicieron tan populares que fue necesario crear nuevas leyes de copyright para protegerlos. El padre del cómic moderno en muchos aspectos es Rodolphe Töpffer, un dibujante que a mediados de 1800 usó la caricatura y las viñetas creando la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes aparecida en Europa, pero Töpffer no entrevió todo el potencial de su invento considerándolo como un simple pasatiempo. La contribución de Töpffer para la forma de entender los cómics fue considerable porque creó una nueva manera de aglutinar el dibujo y la escritura concibiendo un nuevo lenguaje. Esta tradición empezada por Töpffer fue continuada por caricaturistas ingleses y conforme nos fuimos acercando al siglo XX fueron surgiendo los cómics tal cual los conocemos hoy en día y empezaron a tener éxito. Durante la mayor parte del siglo XX e incluso en el presente la palabra "cómic" ha tenido una connotación negativa hasta el punto de que muchos practicantes han preferido autodenominarse "ilustradores", "dibujantes publicitarios" o "caricaturistas". De este modo la baja estima que se tiene por el cómic se fue perpetuando y la perspectiva histórica que se tiene de él se ha visto nublada por esta negatividad. Por ejemplo el grabador en madera Lynd Ward es uno de esos eslabones perdidos. Sus "novelas grabadas" se tratan de fábulas modernas enaltecidas por los dibujantes, pero pocas veces

13. WIKIPEDIA. También conocido como Tapiz de la reina Matilde, es un gran lienzo bordado del siglo XI de casi 70 metros de largo.

son aceptadas como cómics. Otro ejemplo de grabados son los que realizó el belga Frans Masereel haciendo magníficos trabajos sobre madera y poniendo de manifiesto el gran potencial de los cómics, pero pocos fueron los que admitieron que sus trabajos se tratan de cómics, la definición del cómic era demasiado estrecha tanto entonces como ahora. Otro caso es el de la surrealista “novela collage” de Max Ernst, Una semana de gentileza. Se trata de una secuencia de 182 láminas que es calificada como “una obra de arte del siglo XX”, pero ningún profesor de historia del arte se atrevería a decirle “cómic”. El propósito de Ernst no fue que los espectadores miraran la obra sino que la leyeran.

Más tarde por fin se comprendió que los dibujos secuenciados eran un excelente instrumento de comunicación y empezaron a ser utilizados para indicar cosas como por ejemplo las instrucciones de muchos objetos que gastamos día a día. Un ejemplo claro podrían ser las instrucciones que vemos en los aviones de cómo ponernos las máscaras de oxígeno. Pero aún así nadie se refirió a ellos como cómics, parece ser que la palabra “diagramas”¹⁴ resulta más digna. Para acabar podríamos decir que desde las cristaleras de las iglesias que muestran escenas bíblicas, pasando por las series de cuadros de Monet, hasta el manual de conducir de un coche, el cómic aparece por todas partes si nos ceñimos a la definición de arte secuencial.



3.2. CONTEXTO DE LA NARRACIÓN

Las novicias se encuentran jugando en el patio del recinto sagrado cuando una de ellas aparece con un papiro en la mano y afirma haberlo encontrado en la biblioteca. La que trae el papiro les explica en que consiste el hechizo del papiro y todas ellas acceden a llevar a cabo el hechizo. Todas ellas se agarran

14. GOOGLE.COM. m. Representación gráfica de las variaciones de un fenómeno o de las relaciones que tienen los elementos o las partes de un conjunto.

la mano formando un corro y pronuncian el hechizo que hace aparecer al dios ante ellas. Entonces el dios que ha adoptado forma de lobo huele profundamente a las sacerdotisas y se abalanza sobre una de las novicias comiéndosela de una sentada, después el lobo pronuncia unas palabras: "Homo homini lupus est"¹⁵ y el resto de las novicias empiezan a acariciarse entre todas. Entonces una de las novicias con un pene falso empieza a penetrar al lobo mientras este a la misma vez penetra a otra novicia. Hacen diferentes posturas sexuales mientras la luna va pasando por el cielo hasta que llega el amanecer. En ese momento el dios; agotado, se va corriendo desapareciendo por el horizonte.

Las vestales¹⁶ deciden no decir nada de todo lo que ha pasado y hacen un juramento de sangre ante el sol naciente. Esa noche una de las vestales no puede soportar la culpabilidad de lo que ha hecho y sale a rogar a la luna para que perdone su pecado. La suma sacerdotisa, escucha la conversación entre la novicia y la luna e interroga a la novicia la cual rápidamente confiesa el delito. La suma sacerdotisa castiga a las tres novicias mandando colgarlas durante todo un día de tres árboles. Esa noche la suma sacerdotisa no puede dormir bien porque sueña cosas sexuales y medio dormida va a buscar el papiro que ha escondido en su cambra¹⁷. La suma sacerdotisa abre el papiro y se deleita durante unos segundos con las miniaturas explicativas, después, toda acalorada, decide usar el hechizo para quitarse de encima ese sofoco (ella nunca a probado el gozo sexual y está bastante excitada). Mientras se encuentra en su cámara pronuncia el hechizo y de una de las ilustraciones del pergamino empieza a salir el mismo ser que antes, pero esta vez se aparece con forma de buey.

Si analizamos el contexto de la narración podemos diferenciar el contexto espacial y el contexto temporal.

Espacialmente los hechos empiezan en un lugar que puede parecer el paraíso terrenal, se trata de un campo de flores con palmeras y montañas al fondo. El campo está atravesado por un río y se ven ruinas romanas con columnas, esculturas rotas y una fuente. También se ve el templo donde viven las sacerdotisas. Dentro del templo entra poco la luz, se trata de un interior oscuro con columnas y sobrio. Los colores son azulados. El tercer escenario es la cámara de la suma sacerdotisa. Se trata de una habitación sencilla con muebles de madera. En la cámara encontramos la cama, una cómoda, la mesilla de noche, unos estantes donde hay unos libros viejos, está llena de muebles dando la sensación de barroquismo. La cámara tiene una ventana menuda¹⁸ y estrecha por la cual entra un poco de luz.

15. WIKIPEDIA. Es una locución latina de uso actual que significa 'el hombre es el lobo del hombre' o 'el hombre es un lobo para el hombre'. Se cita con frecuencia cuando se hace referencia a los horrores de los que es capaz la humanidad para consigo misma.

16. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Adj. Dicho de una doncella romana consagrada a la diosa Vesta.

17. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Del lat. mediev. camera "habitación"*. 1. f. desus. Cámara.

18. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Del Lat. mediev. minutus*. 1. Adj. De pequeño tamaño.

El contexto temporal puede identificarse con principios de la Alta Edad Media¹⁹ o en la Antigüedad Tardía²⁰ en la que hay mucha influencia grecorromana.

3.2.1. El trazo

Para empezar podríamos hacer una anotación sobre la diferenciación entre línea y trazo. Aunque parecen lo mismo no lo son, una línea es definida científicamente como una sucesión de puntos en el espacio, una línea es como una dirección, es como si fuera una “carretera imaginaria” por la cual va el trazo. El trazo es el elemento físico y real, la línea es imaginaria, se trata de un concepto. Estas líneas y trazos combinados de cierta manera pueden producir diferentes efectos sobre el espectador y de esos efectos se aprovecha el cómic. Sabemos que hay líneas que por ejemplo según sus ángulos, sus direcciones o su longitud pueden adquirir algún tipo de significado emocional, es decir pueden transmitir dinamismo, racionalidad, infinitud, inestabilidad, etc. A finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX algunos artistas definidos como impresionistas empezaron a propugnar que sus pinturas eran más reales porque captaban la luz con lo cual se acercaban más al mundo real. Pero en esos años aparecieron artistas que empezaron a pintar de una manera muy subjetiva, reflejando sus emociones. Su forma de pintar y dibujar es conocida como expresionismo e ideológicamente es completamente opuesta al impresionismo que tenía como base científica reflejar el mundo de una manera empírica. Pero esta filosofía también acabó siendo estudiada y apoyada con una base científica porque las emociones también afectan de una forma física al ser humano, en este campo hombres como Vasili Kandinski se sintieron llamados por esta forma de entender el arte y de expresar emociones con líneas para conseguir estimular los cinco sentidos a partir de uno; la vista (esto recibió el nombre de sinestésia). Fue en esos momentos cuando empezó a expandirse el nuevo lenguaje del color, a partir de entonces los rojos podrán ser furiosos, los morados plácidos, las texturas angustiosas, los verdes fríos.²¹



3.2.2 El color

El color a jugado un papel fundamental para el tratamiento estilístico de la historia y por supuesto enriquece el dibujo y lo acerca más a la realidad haciendo que para el lector el cómic sea más real y por lo tanto que cause más impacto sobre este. Podríamos en este sentido hacer aclaraciones sobre

19. GOOGLE. Primer período de los dos en que se divide la Edad Media; comprende desde el siglo V hasta el siglo XI o XII, según los autores.

20. GOOGLE. Período de transición entre la Edad Antigua y la Edad Media.

21. DE LAS VANGUARDIAS A LA POSTMODERNIDAD. SUMMA PICTORICA. A partir de 1912 con la publicación del libro de Kandinski llamado “De lo espiritual en el arte” comenzó oficialmente el movimiento de la abstracción convirtiendo a Kandinski en el primer artista y teórico abstracto.

el estudio del color y cómo este repercute sobre las obras artísticas. Como hemos dicho antes en el apartado sobre el trazo la expresividad de las líneas cautivó a los artistas del siglo XX, pero el color también llamó mucho la atención de estos artistas. Algunos pintores como Georges Seurat dedicaron su vida al estudio del color, otros como Kandinski creyeron que el color realmente tenía un efecto sobre el estado físico y emocional de las personas. En lo que concierne al mundo del cómic este siempre ha sido sometido a la influencia del comercio y de la tecnología. En cuanto a la tecnología el elemento que más ha incidido en la reproducción en color fue el logro de aislar lo que hoy en día se conoce como “los tres aditivos primarios” atribuido al físico escocés Sir James Clerk-Maxwell. Al proyectar estos colores juntos - rojo, azul y verde - en diferentes combinaciones se puede reproducir cualquier color del espectro visible, se les llamó “aditivos” porque al proyectarlos juntos, en el mismo punto, daban como resultado la luz blanca. Unos años después al pianista francés Louis Ducos Hauron se le ocurrió la idea de tres “sustractivos primarios”, estos colores - cyan, magenta y amarillo - también se pueden mezclar para generar cualquier color del espectro visible pero con estos colores en vez de generar luz lo que hacen es filtrarla creando el color negro, o mejor dicho creando la ausencia de color. En la industria de la imprenta el color revolucionó las ventas pero también se incrementaron los costes de impresión, para combatir este aumento de los costes se tomaron medidas para reducir los gastos. Fue entonces cuando en Estados Unidos se popularizó la impresión en cuatro colores sobre papel barato. En Europa las impresiones se solían hacer sobre papel de mejor calidad pero la elección de colores mates fue elegida por algunos artistas como Hergé, el dibujante de Tintín. Sin embargo otros hicieron valer las mejoras de la impresión para expresarse con el color y aquellos trabajos llegaron a Estados Unidos. Con esto se llegó a la conclusión de que el color puede influenciar en las emociones de los lectores y también en la forma de percibir la profundidad, los colores más expresivos ayudan a crear un ambiente con más encanto y esto repercute en la atracción de los lectores por el cómic. Hemos dicho antes que el color es caro y por eso las publicaciones a color siempre han sido relacionadas con las editoriales más poderosas que casualmente son las más conservadoras, por este motivo los dibujantes más experimentales han tenido que practicar primero con el blanco y negro.

3.3.3. El lenguaje del cómic

Partiendo de estos dos elementos; el trazo y el color, junto con los estudios psicológicos realizados durante el siglo XX podemos pasar a hablar de cómo se conjugan estos elementos para que el cómic transmita una historia mediante el lenguaje visual. El cómic siempre se ha hecho valer de elementos expresivos e icónicos para desarrollar su función, pero hasta hace poco nunca se le había tomado en serio como un género artístico propio a pesar de todos

los referentes históricos que hemos mencionado antes. Pintores, músicos y poetas han abordado el concepto de la sinestésia pero estas ideas no se han reivindicado en el mundo del cómic por estar considerado como un género vulgar. Pero cuando examinamos un siglo de cómics podemos encontrar artistas del mundo underground²² como el marcadamente expresionista Rory Hayes, pero otros como Charles Schulz se han acercado más a un estilo más icónico sin las líneas expresivas de un Munch o los colores de un Van Gogh. Ahora bien con la frase anterior no se quiere decir que uno de los artistas sea menos expresivo que el otro sino que más mejor dicho cada uno expresa cosas diferentes. En Rory Hayes vemos líneas que expresan miedo, angustia y locura mientras que en los dibujos de Charles Schulz las líneas denotan sosiego, moderación e introspección aunque realmente todo lo que vemos en las líneas de esos dibujos es materia que sirve como lenguaje. En los cómics además se utilizan líneas que tienen la función de símbolos, por ejemplo si algo hace mala olor en un cómic utilizaremos una serie de líneas ondulantes y este no es el único ejemplo pero sin duda los verdaderos maestros de la utilización de los símbolos son los japoneses. En el ejemplo anterior de las líneas que representan el mal olor se describe una acción invisible con elementos abstractos que podemos entender y este factor es la base de todos los lenguajes escritos desde que empezó la civilización. Los sumerios fueron los primeros conocidos en empezar a escribir hace 5000 años cuando tuvieron la necesidad de registrar lo que consumían. Aquellos primeros símbolos que los sumerios plasmaron se trataban de verdaderas caricaturas de cosas de su entorno que fueron evolucionando perdiendo todo su parecido temático acercándose a las formas abstractas de los lenguajes actuales. Ahora bien el icono más empleado en el mundo del cómic se trata del conocido como “bocadillo”²³. Son muchas las formas y los tipos de bocadillos que podemos encontrar y dentro de los símbolos que se pueden representar en ellos son muchos también los diferentes estilos de rotulado que hacen que la narración adquiera un tono; las letras grandes y vibrantes transmiten la sensación de un ruidoso grito. Incluso con los bocadillos podemos representar una cosa tan abstracta como el propio pensamiento y en definitiva cualquier manera de expresar emociones mediante símbolos.

3.3. REFERENTES

En un primer momento se había pensado en clasificar los referentes según

22. WIKIPEDIA. En origen “meramente un concepto técnico referente a los canales de edición, impresión y distribución de las historietas” que se desarrollaban al margen de las grandes editoriales de los Estados Unidos en los años 60. El término, al ser trasvasado a otros idiomas, quedó asociado a los rasgos formales y temáticos de las historietas publicadas en la prensa contracultural de aquella época.

23. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. En grabados, dibujos, caricaturas, chistes gráficos, tebeos, etc. Espacio circundante por una línea en el que se contienen las palabras o pensamientos de un personaje.

la manera en la cual nos hemos hecho valer de ellos, es decir, según las aportaciones que nos han ayudado a realizar el proyecto. De acuerdo con eso se ha decidido dividirlos según si han influido conceptualmente, para desarrollar la idea, o si han influido en el proyecto de una manera técnica, es decir, si se han tomado como ejemplo para desarrollar la parte práctica del proyecto.

3.3.1. Referentes conceptuales



Leda y el cisne en un alto relieve griego procedente de Argos que hoy en día se encuentra en el British Museum.

Como referentes conceptuales podríamos hablar de varias cosas. Podemos decir que han habido artistas que han influido en esta parte del proceso pero también podríamos hablar del contexto histórico, es decir, no sólo han habido personas concretamente de las cuales he mamado un estilo de hacer o una forma de plasmar los dibujos. Con esto lo que se quiere decir es que a la hora de definir el estilo o el contexto de la narración se ha chupado también de referentes históricos como por ejemplo la antigua Roma. El arte romano, y sobre todo los frescos conservados en Pompeya, han influido mucho en la forma de hacer que se ha llevado a cabo en el cómic. Con esto lo que se quiere decir es que también se ha intentado dotar al cómic de la esencia de la cultura romana. Para los antiguos romanos el sexo formaba parte de la vida cotidiana y además de la vida religiosa. Hablando de esto podríamos acercarnos al concepto romano de la zoofilia. Como ejemplo de zoofilia en la antigua roma podríamos hablar del mito de “Leda y el cisne”²⁴, este mito, aunque importado de la cultura etrusca²⁵, fue muy conocido por los romanos, también otro mito muy famoso fue el mito de Europa, que fue seducida por Júpiter transformado en buey, este mito fue importado de la cultura griega como la mayor parte de la religión. De hecho para muchos pueblos antiguos el mantener relaciones sexuales con animales estaba asociado a la fertilidad, sobre todo en zonas rurales donde se conectaba esta práctica con la productividad del campo. Otra práctica que llama la atención es que se conoce que a veces los romanos organizaban espectáculos en los cuales adiestraban animales para que mantuvieran relaciones coitales o anales con humanos para divertir a los espectadores.

Por otro lado tendríamos que hablar de otra de las influencias conceptuales de la narración. Se trata de la moral cristiana, más cercana a la época medieval. Antes se ha dicho que el contexto temporal de la historia está situado en una época ficticia basada en un periodo histórico que podría estar fijado a finales del Imperio Romano y comienzos de la Edad Media (Antigüedad Tardía). Esto

24. WIKIPEDIA. En la mitología griega Zeus descendió del Olimpo en forma de un cisne hacia Leda, mientras esta doncella caminaba junto al río Eurotas.

25. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 1. Adj. Natural de Etruria, país de la Italia antigua. 2. Adj. Pertenciente o relativo a Etruria o a los etruscos. 3. Adj. Pertenciente o relativo a la lengua etrusca. 4. m. Lengua de filiación incierta que hablaron los etruscos y que acabó absorbida por el latín.

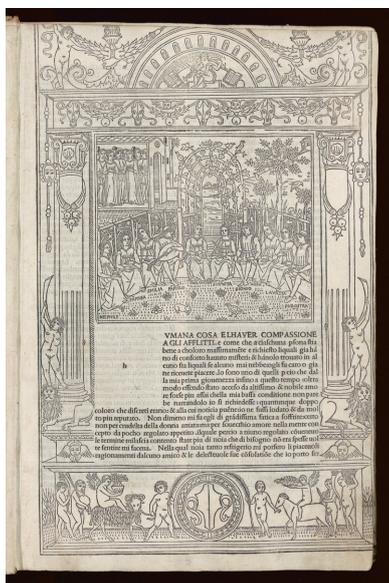


Ilustración para El Decamerón circa. 1492 edición de El Decamerón publicada en Venecia.

se ve reflejado en la segunda parte del cómic, cuando la suma sacerdotisa decide invocar otra vez al dios para satisfacer sus deseos sexuales. La suma sacerdotisa presenta una personalidad más estoica²⁶, más recatada como si se tratara de la madre superiora de un convento, ella va vestida y no desnuda como el resto de las novicias y se preocupa por la moral dentro del templo. Castiga a las novicias cuando se da cuenta de lo que ha sucedido con la historia del pergamino pero después ella vuelve a llamar al dios demostrando un tono de picaresca medieval. En este sentido hace falta hablar de la influencia del artista Pier Paolo Pasolini y de una de sus películas más famosas: “El Decamerone proibito”, película basada en El Decamerón (1351-1353) de Boccaccio, libro constituido por cien cuentos en los cuales se desarrollan tres temas principales: el amor, la inteligencia humana y la fortuna. La película // *Decamerone proibito* se trata de una adaptación cinematográfica del libro de Boccaccio en la cual se cuentan nueve de los cuentos que narra la obra. En la película Pasolini relata de una manera humorística y desinhibida la vida de una serie de personajes en su época. En uno de los cuentos explica el relato de unas monjas que viven en un monasterio del *Trecento*²⁷. El cuento nos dice como un día llega al convento un chico que parece ser sordomudo para pedir caridad y trabajo, las monjas lo aceptan y le dan trabajo en el huerto del convento. Una tarde unas de las monjas van paseando por el huerto y se encuentran al chico echando una siesta, ellas aprovechan que el resto de las monjas están durmiendo para pedirle sexo al chico y así lo hacen pero una de las monjas saca la cabeza por la ventana y ve lo que están haciendo y llamando al resto de las monjas. Todas las monjas deciden repartirse por horas al chico y acaban agotándolo físicamente. Finalmente el chico se queja a las monjas de que si continúan así acabarán matándolo descubriéndose que no es sordomudo y todos acuerdan hacer un horario flexivo para que todos queden satisfechos. Este cuento ha influenciado bastante el cómic.

3.3.2. Referentes técnicos

En este apartado hablaremos de los referentes de los cuales se ha adoptado la forma gráfica o, en otras palabras, el estilo. Hablando claro podríamos decir que se tratan de los artistas de los cuales se ha copiado el estilo, que mezclándolos todos con el propio han dado la gráfica empleada en el cómic. Para empezar habría que acercarnos a lo que mencionado antes sobre los frescos de Pompeya. Esta antigua ciudad sepultada por el Vesubio²⁸ en el

26. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2. Adj. Perteneciente o relativo al estoicismo. Estoicismo. 1. m. Fortaleza o dominio sobre la propia sensibilidad.

27. WIKIPEDIA. Trecento (“trescientos” en italiano) es una forma de denominar al siglo XIV (años mil trescientos) en la historia de Italia.

28. WIKIPEDIA. El monte Vesubio (italiano: Monte Vesubio; latín: Mons Vesuvius) es un volcán activo del tipo vesubiano situado frente a la bahía de Nápoles y a unos nueve kilómetros de distancia de la ciudad de Nápoles. Es famoso por su erupción del 24 de agosto del año 79 d. C., en la que fueron sepultadas las ciudades de Pompeya y Herculano.



Fresco de un prostíbulo de Pompeya. A decir de los investigadores, no tenía fines decorativos, sino que era una especie de “catálogo” que indicaba al cliente la “especialidad” de la persona dentro de cada cuarto.



Ilustraciones de cómics de Joann Sfar. La primera imagen y la segunda pertenecen al cómic El pequeño mosquetero. La de abajo del todo pertenece al cómic El gato del Rabino

79 estuvo considerada como la capital sexual del mundo romano, la ciudad incluso recibía gran cantidad de turistas sexuales que viajaban hasta allá para ir de fiesta y a los prostíbulos. En sus ruinas bastante bien conservadas se han descubierto un montón de objetos relacionados con el sexo y en los muros de las casas hay muchos graffitis vinculados a la sexualidad. Pero en concreto los frescos que más han afectado a la realización del cómic han sido los del lupanar²⁹, un antiguo prostíbulo en el cual se han conservado unos bellos frescos con temática sexual, en ellos podemos ver diferentes posturas sexuales, seguramente hechos para ayudar a los clientes a imaginar posturas. Las pinturas están distribuidas por todo el edificio pero hay que remarcar que las más trabajadas se encuentran en la parte de arriba del edificio que estaba destinada a la clientela más selecta; gente de clase alta. En lo que se refiere al cómic se han copiado las escenas que se representan en esos frescos sustituyendo a los personajes de las pinturas por los personajes del cómic.

Otro referente clave ha sido Joann Sfar, un dibujante francés que se dedica al cómic y a la animación. Se trata de un importante referente en lo que concierne al mundo del cómic europeo. Sus cómics suelen tener como base temática la historia, en ellos podemos ver referencias a distintas épocas históricas como la Edad Media, la conquista de América, el mundo árabe. Pero también todas sus narraciones están pasadas por un filtro de fantasía, en ellas habla de vampiros y todo tipo de monstruos. También en él vemos referencias a sus orígenes judíos como en el cómic “Le chat du rabin”. Según Sfar él mismo se define como heredero del dibujante Hugo Pratt y del pintor Marc Chagall, los dos con raíces judías. De Pratt podemos apreciar la influencia en el dibujo de líneas abiertas y espasmódicas a la vez que rígidas de trazos firmes, también la forma de colorear los dibujos con acuarelas desvanecidas es característico de este dibujante. Las composiciones son sobrias, es decir que presenta una carencia de adornos superfluos y a menudo emplea los complementarios para pintar los personajes dejando el fondo nebuloso cuando emplea acuarelas o pintándolo con un mismo color o con colores de la misma gama cromática haciendo que el fondo se simplifique y que la atención recaiga en los personajes.

Analizando la obra de Marc Chagall vemos un universo surrealista de colores vivos, se trata de una pintura figurativa pero muy deformada, recuerda a pinturas de Matisse y de Picasso, también podríamos relacionar su pintura con pintores que pertenecieron al grupo COBRA³⁰ como Guillaume Corneille o Karel Appel con obras en las que vemos ese uso de los colores complementarios

29. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 1. m. Mancebía; casa de prostitución.

30. WIKIPEDIA. Movimiento artístico fundado en París en 1948 y disuelto en 1951, debido a las disensiones y rivalidades internas así como por la mala salud de sus miembros Asger Jorn y Christian Dotremont. El nombre es el acrónimo de «Copenhague, Bruselas, Ámsterdam», ciudades de origen de los fundadores del movimiento. El movimiento editó 10 números de su propia revista llamada también CoBrA.

y llamativos, además de los temas en los que vemos representaciones de mujeres desnudas y animales. En algunos de sus cuadros se transmite una paz y tranquilidad muy conseguidas como en “Amantes en Vence” o “Cantar de los cantares” donde se desprende la sensación de un mundo imaginario ancestral y rural con representaciones de mujeres virginales, corderos, atardeceres tranquilos, ciudades medievales y campos labrados. Su obra también trata temas religiosos como crucifixiones e historias bíblicas. En definitiva se trata de una pintura que emite mucha dulzura.



Amantes en Vence.

Pintura de Marc

Chagall. 1957.

Tendríamos que mencionar también a Quentin Blake, un dibujante inglés que marcó mucho la forma de concebir el dibujo que ha desembocado en “XXZ”, sus dibujos presentan unos trazos que premeditadamente han sido practicados para dar la sensación de un dibujo inseguro y rápido haciendo que el trazo se asemeje mucho a un garabato. Los colores son aplicados con acuarelas utilizando tonos agudos que suaviza haciendo aguadas. Quentin Blake es conocido por sus ilustraciones para libros infantiles, en ellas siempre suelen aparecer personajes como niños, monstruos o personajes de creencias populares como brujas, lobos, gigantes. Uno de los libros más famosos que ha ilustrado es “*Las Brujas*” de Roald Dahl que fue llevado a la gran pantalla.



Sin título.

Quentin Blake.

2009.

3.4. Proceso de trabajo

El proceso de creación del cómic empezó en el mes de marzo. Sin embargo habría que considerar que en la consecución del mismo se han abocado toda una serie de conocimientos adquiridos durante mucho tiempo.

3.4.1. La narración

Todo empezó a partir de un dibujo, el cual inspiró la historia. A partir de la ilustración se empezó a imaginar la forma de ser de los personajes que aparecen y los escenarios en los cuales podrían vivir. Después se trasladó la idea de la imaginación a escrito y se fue puliendo. Por último se añadió más trama a la historia para hacerla más larga. En un principio los personajes iban a tener nombre pero después se optó por no ponerles nombre puesto que por ejemplo las sacerdotisas presentan una personalidad colectiva, todas aspiran a lo mismo, aunque más tarde una de ellas si que demuestra ser diferente cuando se siendo culpable por lo que ha hecho. El dios es un personaje que muestra una forma de ser que manifiesta indiferencia, se trata de un dios que es servil, cuando se le llama aparece pero hay que hacer un sacrificio para saciarlo si no su ira caerá sobre los hombres. Su forma física es mutable, él puede adoptar la forma de lo que quiera para presentarse ante los humanos. De todos los personajes la que demuestra una personalidad más humana es la suma sacerdotisa. Ella está inspirada en una especie de madre superiora de un convento. Se trata de una persona un tanto hipócrita, ella castiga a las novicias por lo que han hecho pero después no puede resistir la tentación del placer carnal e invoca al dios. Aparentemente es una persona frívola y severa pero interiormente lucha contra sí misma para controlar su lujuria. Otro tema que hay que explicar es la elección de la lengua occitana como lengua de los personajes.

Cómo he explicado al principio del trabajo, el occitano es una lengua muy parecida al catalán y resulta fácil su comprensión, además se buscaba una manera de dificultar la comprensión total de lo que dicen los personajes para acercar al lector al contexto de la historia, a una época antigua. Es verdad que se podría haber utilizado la lengua catalana o castellana empleando arcaísmos pero la belleza de la lengua occitana fue clave para su elección. Otro factor clave fue que al estar escrito en una lengua que podemos entender parcialmente las frases obscenas se suavizan. También en la elección de la lengua tuvo un papel importante la carencia de habilidad para narrar en catalán y en castellano; utilizando frases sencillas y en otro idioma que se entendiera parcialmente quedaría mejor o al menos se disimularía este aspecto. Puede resultar extraño que se haya escrito el cómic en una lengua que es desconocida para el autor pero con la utilización de un traductor

online³¹ se ha podido escribir el texto. Para asegurar la veracidad de las oraciones se han empleado diccionarios online de occitano y se han escogido frases sencillas para facilitar la tarea del traductor.

3.4.2. Dibujar



Los viejos tiempos - Sfar.

Páginas del cómic *Los viejos tiempos* de Joann Sfar.

El segundo paso después de tener la historia pensada y escrita fue comenzar a dibujarla. Como he dicho antes uno de los principales referentes ha sido Joann Sfar, de él se ha copiado el estilo gráfico. Las líneas vibrantes y peludas resultaron interesantes por su expresividad que combina bien con la temática de la historia. Con la elección de este estilo se buscaba mostrar un mundo diferente y extraño, también se buscaba mostrar un mundo exótico donde la abstracción es concebida como una forma de acercarse al más allá, como una manera de mostrar el mundo mágico de creencias y mitos. Aunque el dibujo es muy figurativo también presenta expresividad en las líneas. Para mostrar esta expresividad y trasladársela al espectador se ha dibujado el cómic intentando hacer un lenguaje gráfico naif³². Hablando del dibujo tendríamos que acercarnos al concepto de las viñetas, las cuales son un elemento primordial en la concepción de un cómic; las viñetas son las ventanas que muestran lo que sucede dentro del cómic, no son exactamente el espacio por donde se mueven los personajes porque estos se salen muchas veces de los límites de las viñetas y su mundo normalmente no se limita a un espacio tan pequeño, cuando dibujamos un cómic o cuando dibujamos una ilustración o un cuadro figurativo, o incluso abstracto en el cual imaginamos un espacio infinito de formas abstractas, donde se muestra un paisaje que sabemos que no se limita al soporte, se insinúa que el mundo representado se expande más allá y no se puede saber donde acaba. Las viñetas muestran el espacio-tiempo fragmentado aunque pueden o no ordenar los hechos normalmente se utilizan para organizarlo de una manera lineal. En el caso de los cómics occidentales el orden de lectura es de izquierda hacia la derecha mientras que en los cómics orientales, como en Japón, el orden de lectura es opuesto, pero siempre se leen de arriba hacia abajo, realmente hoy en día la división del mundo del cómic entre oriente y occidente es cada vez más estrecha y se producen cómics de estilo japonés en Europa y viceversa con formas de lectura diversas aunque está bastante extendido en el universo del manga el hacer los cómics para ser leídos de la derecha hacia la izquierda. En el cómic que nos concierne el orden de lectura es de estilo occidental. A la hora de concebir la división de las viñetas se pensaban las escenas a partir del texto que se había escrito como referente. Primero se imaginó el texto

31. SOFTCATALA. <https://www.softcatala.org/traductor/>

32. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 1. Adj. Dicho del arte o de una obra artística: Que se caracteriza por reflejar la realidad con deliberada ingenuidad, aparentemente infantil, y con poesía y simplicidad. Apl. Al arte, u. T. C. S. M. 2. Adj. Dicho de un artista: Que cultiva el arte naif. U. t. c. s. 3. Adj. Propio o característico del arte naif. 4. Adj. coloq. Ingenuo o inocente.

fragmentado en las imágenes que más definieron los hechos de cada escena y después se dividió la hoja en las viñetas que se consideraron necesarias. Sin embargo en algunas hojas la metodología de dibujar las viñetas fue intuitiva puesto que la propia historia exige un número de viñetas y no se consideró que fuera bueno limitarla. Para empezar cada página primero se dibujaba la primera viñeta y a partir de aquí la historia se desarrollaba tomando el espacio que esta necesitara. Es verdad que para una buena consecución de cualquier trabajo es bueno tener una buena metodología, pero al tener la historia ya planteada previamente y escrita simplemente se procedió a reproducirla en formato de viñetas.

3.4.3. Colorear

El color en esta obra tiene un valor importante. Desde el primer momento se pensó en darle color al cómic. Como se ha dicho anteriormente el color en el mundo del cómic ha sido un poco excluido por ser un elemento que hace que el precio de impresión aumente y por lo tanto el precio de venta también, lo que supone que su distribución se dificulte. A pesar de todo el ver una página llena de color le da un valor añadido al grafismo y por lo tanto el trabajo del dibujante se ve con más prestigio que si se deja en blanco y negro. Por supuesto estas afirmaciones no se pueden referir a todos los casos, hay cómics en los cuales el blanco y negro forma parte de su estética y ayudan a transmitir la expresividad que quiere reflejar el autor, todo depende del carácter que tenga la historia. En el caso de este trabajo el color es clave para adentrar al lector en la narración y ayuda a que este se imagine mejor el cuento. Al tratarse de una historia en la cual se enaltece lo carnal, lo terrenal, el color hace que la historia se perciba más real. Por otro lado los colores que se han empleado no se ajustan a los colores de la realidad, en el cómic el color está tratado según las sensaciones que los personajes están sintiendo, es decir que el color también dialoga con los personajes y sobre todo con el espectador para transmitirle las sensaciones que están viviendo los personajes, los colores están tratados de una manera subjetiva ateniéndose a la psicología de este, el rojo representa la pasión, la sangre, la vida, es el color de los labios de las chicas; tiene que ser interpretado como su sensualidad y también como su juventud y su lujuria. Los colores rosados se utilizan para transmitir una sensualidad más carnal que el rojo, se quiere comunicar una sensación empachosa, los rosados recuerdan a la carne y con ellos se intenta mediante la sinestésia hacer que el espectador pueda sentir el tacto de apretar la carne en un momento de éxtasis sexual. El azul se ha usado para representar la noche, las sombras y el misterio que estas generan. Los tonos naranjas, ocres y marrones han sido escogidos para simbolizar el atardecer. El amarillo se relaciona con el sol y la tarde, pero también con la locura, cuando se usa el amarillo se quiere simbolizar la posesión de la lujuria sobre los personajes, como los personajes están bajo el efecto del hechizo y



Este dibujo inspiró la realización del cómic. No se trata de una página del cómic, es una ilustración independiente.

se lanzan sin prejuicios ni vergüenza a la búsqueda del placer sexual.

Otro elemento usado que podemos comentar en este apartado es la forma de conectar las páginas a través del color, el color hace de conector entre escenas.

En las páginas del trabajo podemos encontrar páginas que están pintadas totalmente con una misma gama de colores pero hay otras que presentan dos gamas tonales distintas. Este elemento quiere unir las diferentes escenas que a veces se encuentran separadas en páginas diferentes.

Puede que esta mezcla de colores distorsione la forma de entender los personajes porque puede dar la sensación de que en cada página vemos unos personajes diferentes pero hay que entender que en la historia podríamos dividir a los personajes en tres: las novicias forman un conjunto que puede tratarse y entenderse como un personaje único, el dios que aunque cambie de forma es todo el tiempo el mismo y la suma sacerdotisa que muestra una personalidad diferenciada a la del resto de las sacerdotisas.



Dibujo que encontramos en la última página del cómic. En él se muestran tres personajes que son los hijos que tuvieron las sacerdotisas con los dioses y que pueden protagonizar un segundo tomo de la historia del cómic que se ha realizado.

4. CONCLUSIONES

El cómic realmente no es un género artístico que genere un gran flujo de dinero, al contrario, muchas veces los dibujantes que nos autopublicamos perdemos dinero o recuperamos la inversión a largo plazo. Son muy pocos los dibujantes que pueden decir que viven únicamente de los ingresos que les proporciona el cómic y para realizar cómics. Además se trata de un trabajo constante en el que hay que sumergirse profundamente para poder desarrollar la historia y se tarda mucho tiempo en finalizar los proyectos. Sin embargo sostener entre tus manos un libro propio y ver que ha quedado bien genera una gran satisfacción.

El propósito de este trabajo es crear un libro que se pueda vender y distribuir para conseguir capital. Con este cómic pretendo presentarme a concursos y participar en ferias del cómic y del libro en general. Pienso que el punto fuerte del cómic es su estética, me parece que la mezcla entre escenarios grecolatinos y medievales está conseguida y que algunos recursos gráficos también le dan calidad al trabajo. Por otro lado, la narrativa no es el punto fuerte del proyecto, la historia no se entiende bien y resulta difícil seguir la trama debido en parte a los cambios de colores; quería hacer que los colores representaran los estados anímicos de los personajes y a la vez que demarcaran el paso del tiempo haciéndose de noche y de día. Otro punto negativo, desde el punto de vista de una persona que no entienda los textos es la lengua en la que está escrito el cómic.

La lengua en la que está escrito el cómic es occitano, un idioma del sur de Francia que presenta un alto grado de semejanzas con el catalán. Al parecer ambas lenguas eran una sola lengua durante algún periodo de la Edad Media, posiblemente en la época del Imperio Carolingio, pero después debido a la influencia de países cercanos se acabaron diferenciando; en el caso del catalán la influencia del castellano y en el caso del occitano la influencia del francés. Al utilizar el occitano en el cómic lo que quiero conseguir es darle un matiz medieval e introducir más al lector en el marco espacio-temporal de la historia y al mismo tiempo reivindicar la semejanza de estas dos lenguas en peligro de extinción ya que pertenecen a la misma rama lingüística (las lenguas occitanorrománicas).

Me gustaría aclarar también que he añadido dos páginas más al cómic que en principio no había planteado; al principio del cómic, en la página tres, encontramos un resumen que se ha añadido. En él he intentado hacer un resumen de la historia en forma de prosa y he colocado en la misma página una ilustración de un trovador. El otro añadido lo encontramos al final, en la página catorce, donde se cuenta que la historia tiene un final abierto y además se ha incluido otro dibujo en el que se ilustra un futuro en el que aparecen tres bebés semidioses hijos de las sacerdotisas.



Personaje que ilustra la primera página del cómic en la que se cuenta de qué va a ir la historia.

5. OBRA

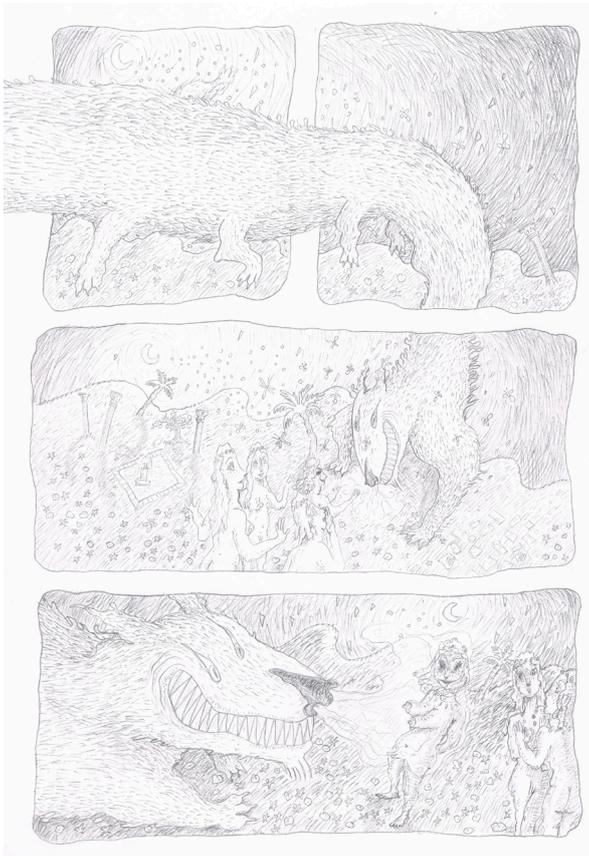
En las siguientes imágenes se muestran las páginas del cómic en su versión inicial a lápiz y con el resultado final a color colocadas una junto a la otra para su mejor comparación.



Pág. 1. Las sacerdotisas se encuentran descansando en los jardines del templo cuando una de ellas sale del templo diciendo haber encontrado un pergamino que contiene un hechizo fabuloso. En la última viñeta la que porta el pergamino explica a las demás en que consiste el hechizo.

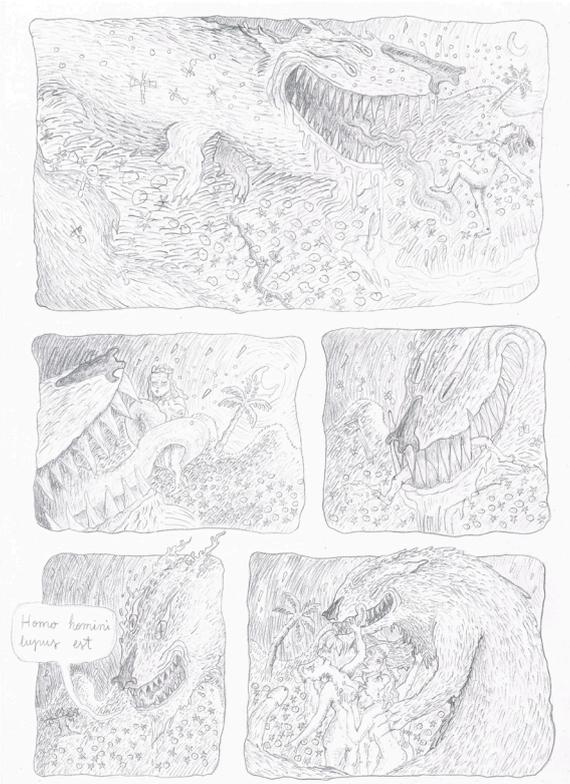


Pág. 2. En esta página se nos cuenta cómo las sacerdotisas invocan al dios mediante el hechizo que está escrito en el pergamino y cómo el dios se condensa desde las nubes para acudir en su llamada.



Pág. 3. La deidad con forma canina entra en escena y huele profundamente a la sacerdotisa que ha encontrado el pergamino con el hechizo mientras las demás se sorprenden y parecen asustadas.





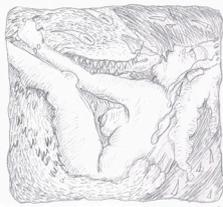
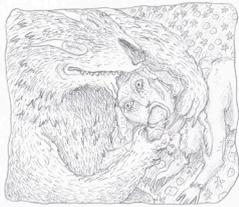
Pág.4. La sacerdotisa que encontró el pergamino con el hechizo se ofrece como sacrificio al dios para que las demás puedan hacer servir el hechizo y comienzan una orgía con el dios.





Pag.4 Todos hacen una orgía. En la última viñeta una de las sacerdotisas se engancha un falo de madera para penetrar al lobo.





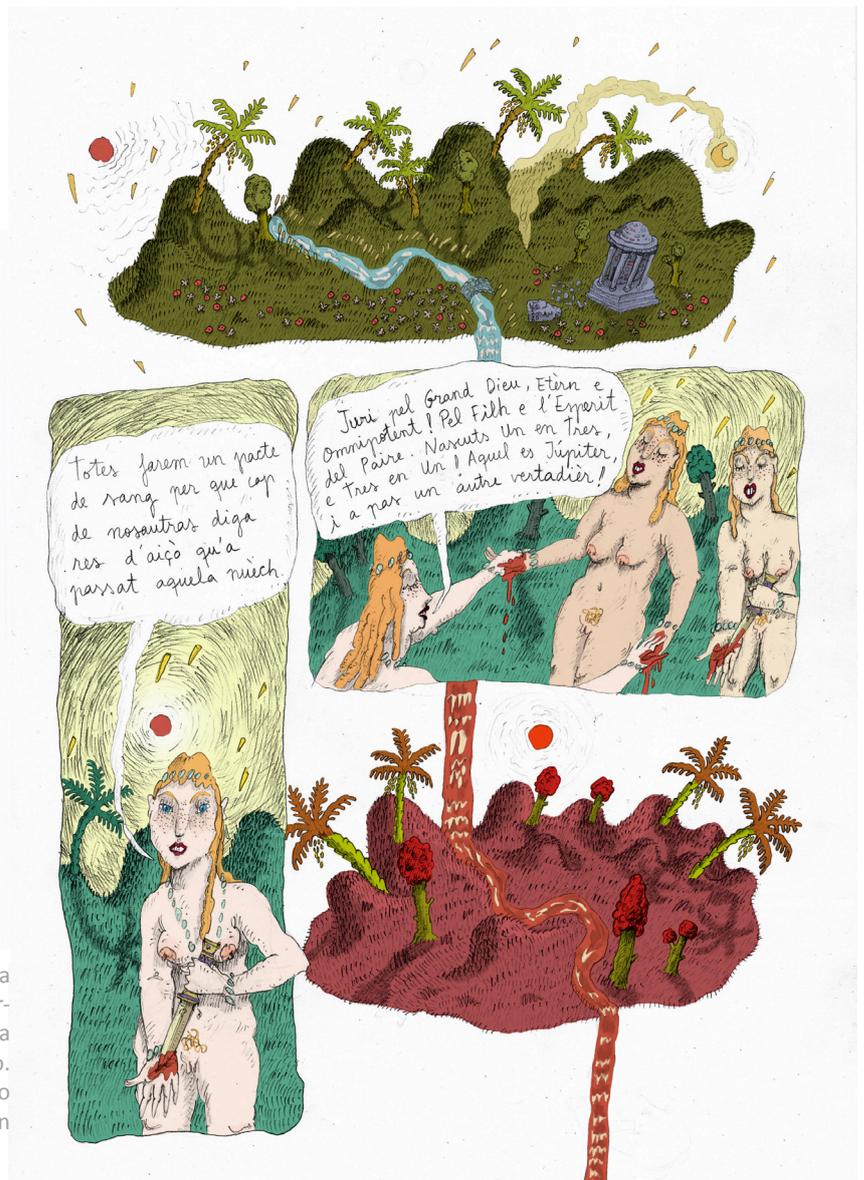
Pág. 6. Las sacerdotisas y el lobo continúan la orgía.



Pág. 7. El dios eyacula mientras las sacerdotisas bailan encima de él. El semen del dios hace crecer flores en su pelaje y comienza a fundirse con la tierra.

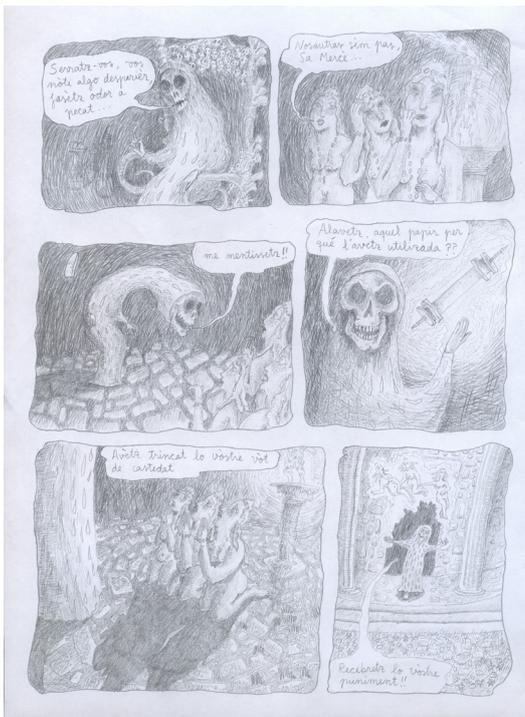


Pág. 8. En el paisaje de arriba el dios asciende a la luna en forma de una especie de bruma. Las sacerdotisas deciden hacer un juramento de sangre para que ninguna de ellas diga nada de los que ha pasado. En el paisaje de abajo el agua del río se tiñe de rojo al cruzar la viñeta en la que las sacerdotisas realizan el juramento.





Pág. 9. En el paisaje de arriba vemos como se hace de noche y en la viñeta de abajo las sacerdotisas se calientan en el interior del templo en un fuego mientras la suma sacerdotisa las mira sentada en su trono sacerdotal



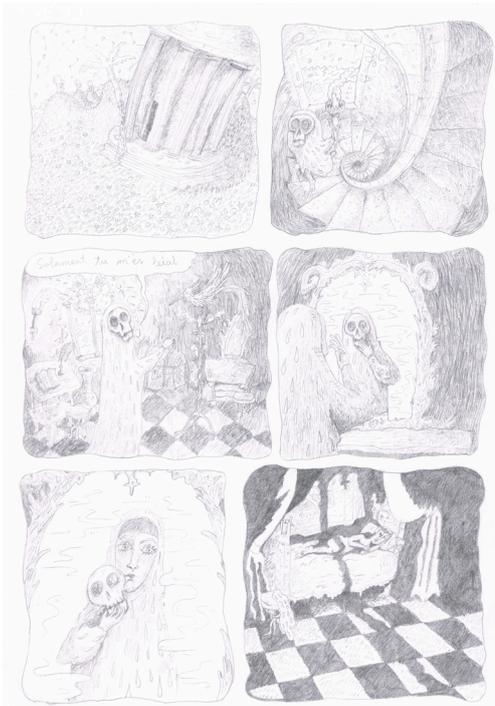
Pág. 10. La suma sacerdotisa es capaz de oler el pecado que han cometido las sacerdotisas y además ha encontrado el manuscrito prohibido. La suma sacerdotisa decide castigar a las sacerdotisas novicias y con su magia las puede controlar.



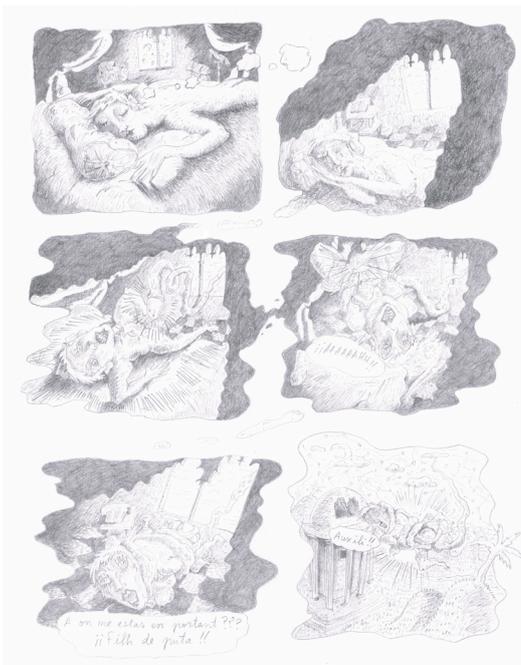


Pág. 11. La suma sacerdotisa castiga a las novicias colgándolas de unos árboles.



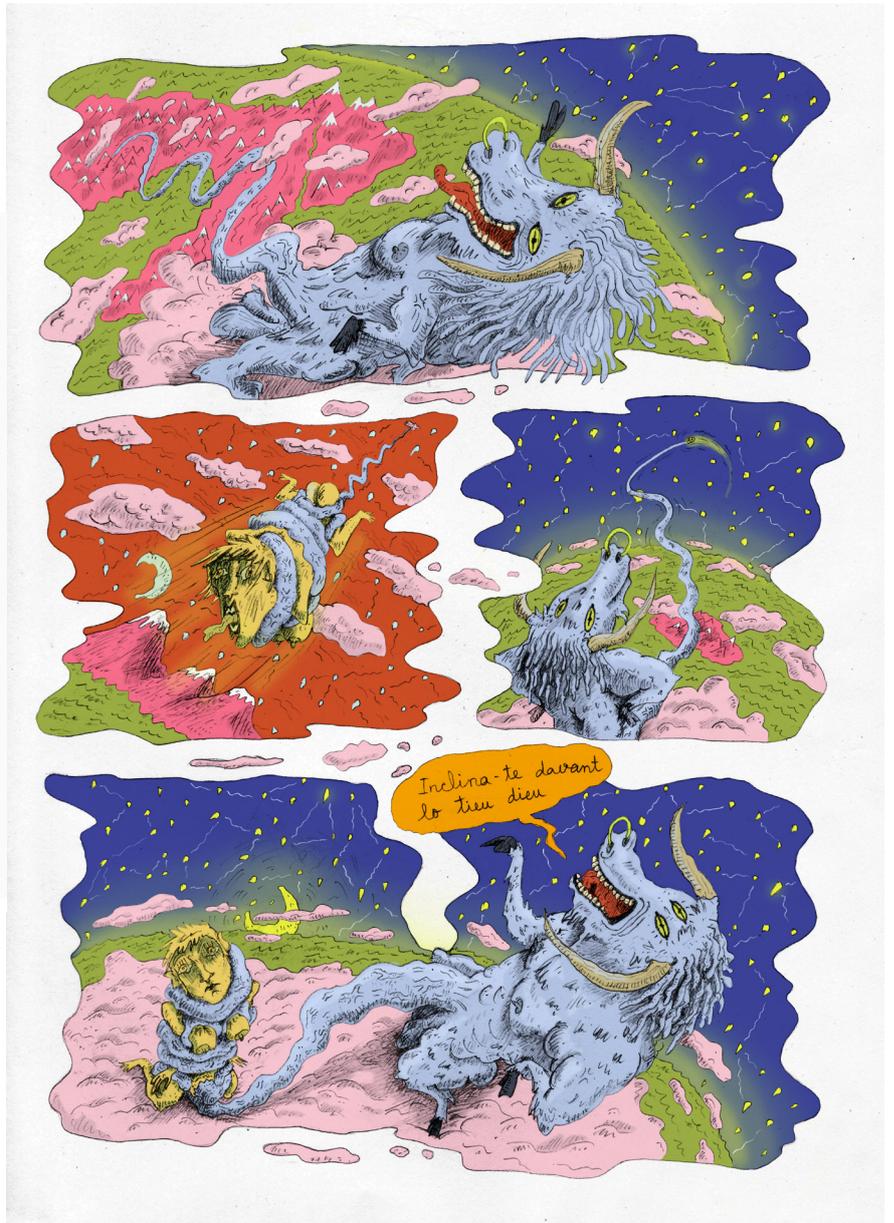


Pág. 12. La sacerdotisa vuelve al templo y se dirige hacia su cambra. Allí se quita la máscara delante del espejo y se sabe que no es una calavera.

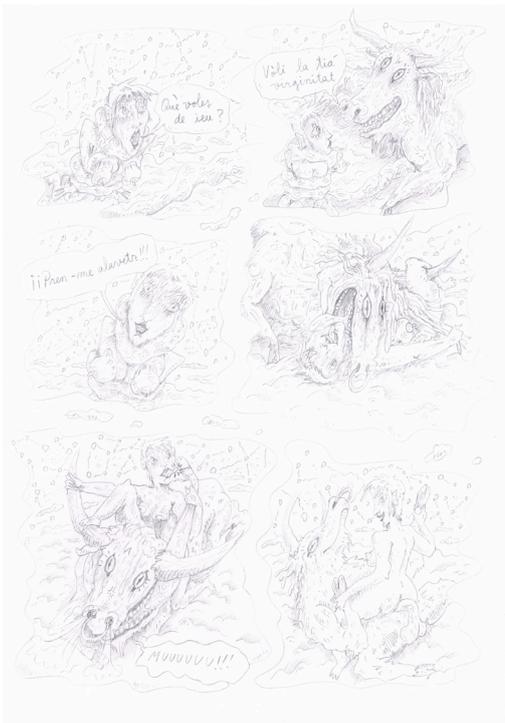


Pág. 13. La sacerdotisa comienza a soñar y en su sueño aparece un pene en la ventana que enrolla a la suma sacerdotisa y se la lleva por la ventana.

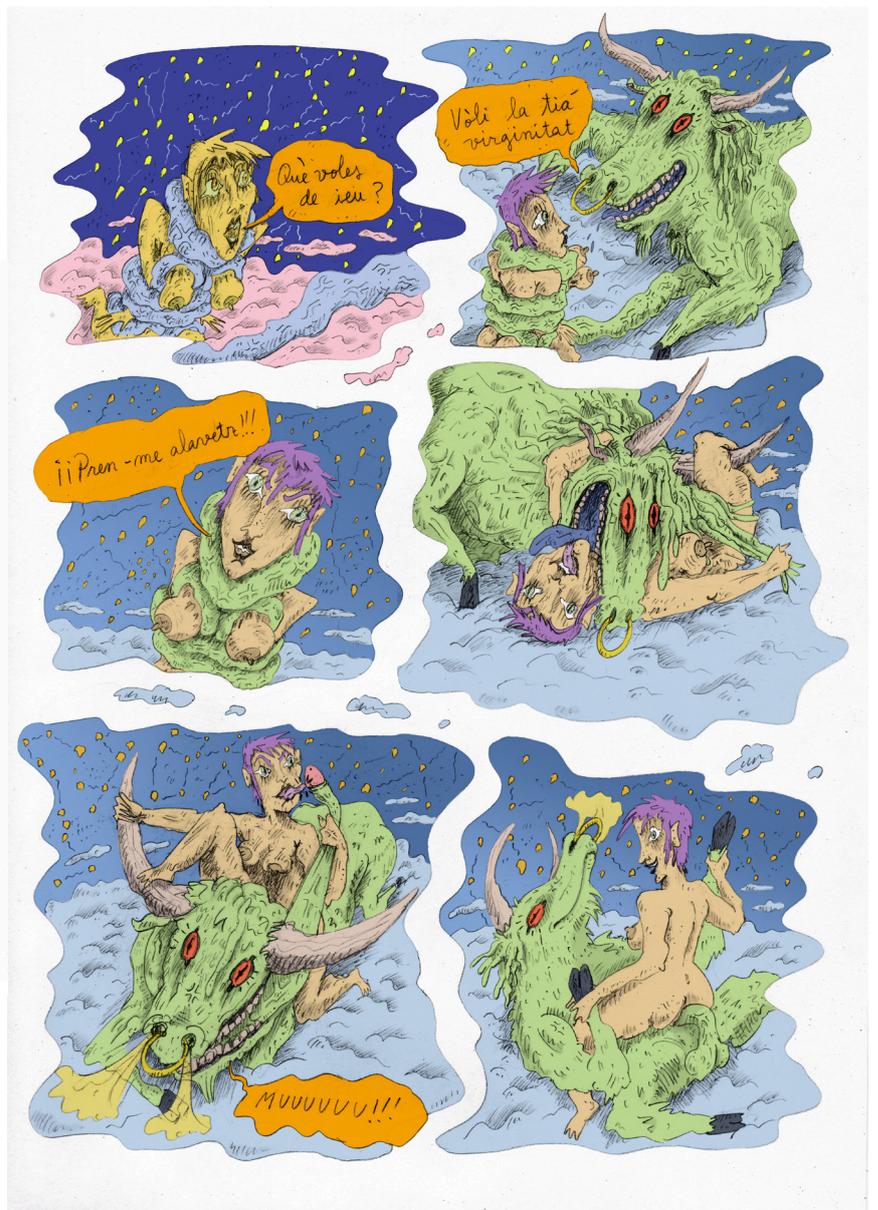




Pág. 14. El pene que enrrolla a la suma sacerdotisa es el del dios que la sube a las nubes. Esta vez el dios adopta forma de toro.



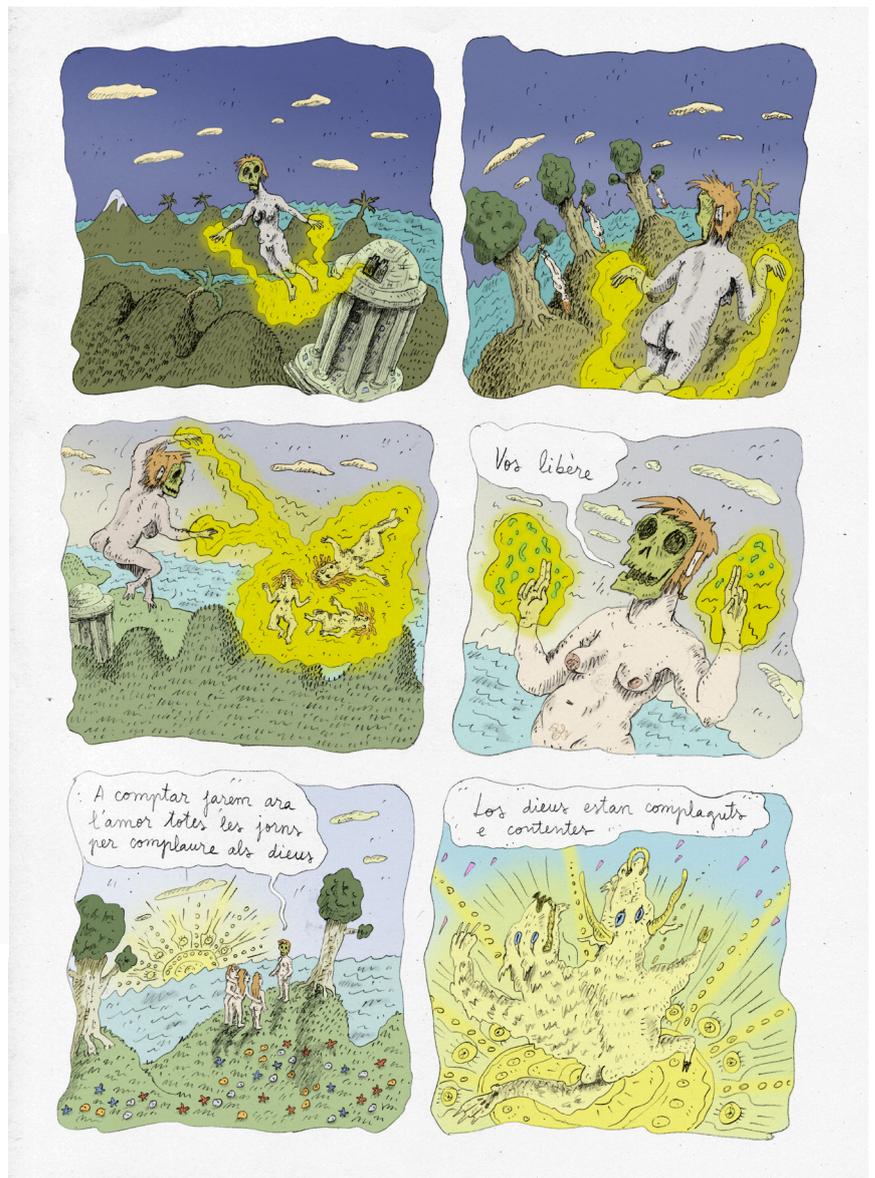
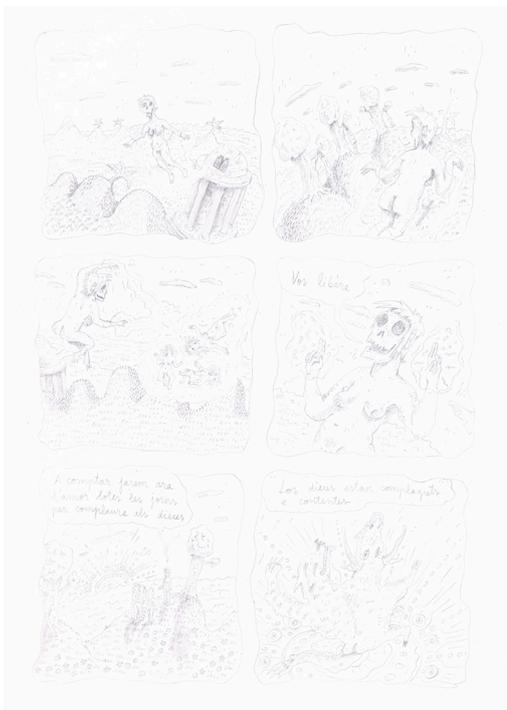
Pág. 15. El dios y la suma sacerdotisa hacen el amor en las nubes.





Pág. 16. La suma sacerdotisa despierta del sueño y se encuentra en un estado de sublimación sexual. Se levanta de la cama y va hacia el espejo, coje la máscara y se la va a poner.





Pág. 17. La suma sacerdotisa sale a buscar a las novicias para quitarles el castigo porque al tener sexo su perspectiva de vida ha cambiado. En la última viñeta vemos al dios bailando sobre el sol que sale por el horizonte.

6. INDICE DE IMAGENES

Seguidamente indicaremos en este apartado los autores de las imágenes que se han utilizado en esta memoria.

Imágenes de otros autores

ANONIMO

Ocho Venado según como aparece en Códice Nattall (Prehispánico, siglo XIV). pág.9

ANONIMO

Representación del cometa Halley en la escena XXXII del Tapiz de Bayeux. (Entre 1066 y 1082). pág.9

ANONIMO

Frescos de la tumba del escriba egipcio Menna. Dinastía XVIII (entre los años 1550 y 1295 a. C., aproximadamente.). pág.9

ANONIMO

Relieve del periodo romano (copia de un original griego) del 50-100 a.C. (The British Museum). Pág. 15

ANONIMO

Ilustración para El Decamerón de Giovanni Bocaccio circa. 1462 edición de El Decamerón publicado en Venecia. Pág.16

ANONIMO

Fresco erótico ubicado en Pompeya encontrado en el edificio catalogado como lupanar. (circa. 70 d.c). Pág.17

SFAR, Joann

El Pequeño Mosquetero. On ne patine pas avec l'amour. (2006). pág.17

El gato del Rabino. Jérusalem d'Afrique. (2006). pág.17

Los viejos tiempos. Le roi n'embrasse pas. (2009). pág.20

CHAGALL, Marc

Amantes en Vence. (1957). Museo Ruso. pág.18

BLAKE, Quentin

Sin título. (2009). pág.18

Imágenes propias

HERNANDEZ LACERDA, Joaquín

XXZ: cómic eròtic (2017). Pág. 5, 6, 7, 8, 10, 12, 22, 23,24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.

7. BIBLIOGRAFIA

Libros que han influido en la elaboración de la narración:

Dalh, R. Las Brujas.3ª Ed. Madrid: Alfaguara, 2002

Bocaccio, G. El Decamerón. Italia, 1350

Alighieri, D. Infierno. Divina Comedia. Florencia, circa. 1304-1307

Sófocles. Edipo rey. Grecia, (430 a. C.?)

Flaubert, G. Madame Bovary. Barcelona: Espasa libros, 1999
Novela de Gustave Flaubert

Chaucer, G. Los Cuentos de Canterbury. Inglaterra, 1478

Follett, K. Los pilares de la Tierra. 1ª Ed. Barcelona: Random House Mondadori, 2003

Platón, El banquete. 1ª Ed.Madrid: Santillana, 1996

Sfar, J. La mazmorra. 1ª Ed. Barcelona: Norma Editorial, 1998

Sfar, J. Vampir. 3ª Ed. Madrid: Sinsentido, 2005

Sfar, J. El gato del rabino. Madrid: Sinsentido, 2002

Anónimo. Génesis. (primer libro de la Torá)

Libros consultados para la elaboración de la parte técnica del trabajo:

McCloud. S. *Entender el cómic: el arte invisible*. 4ª Ed. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2014.

McCloud. S. *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. 1ª Ed. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2007.

García. S. La novela gráfica: 1ª Ed. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010.

Harvey. R. C. The art of the comic book: an aesthetic history. 1ª Ed. Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 1996

Enlaces a sitios Web y lugares de interés para la elaboración de la parte teórica del trabajo:

Trabajo de final de grado en historia sobre la sexualidad en el mundo romano.
http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/11625/MasoGiraltCarlota_Treball.pdf?sequence=1

Trabajo de final de grado en bellas artes sobre la elaboración de un libro ilustrado.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48772/MEMORIA%20TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Artículo sobre la zoofilia y su desarrollo durante la historia del ser humano.
http://www.eldiario.es/lapalmaahora/lapalmaopina/Relaciones-sexuales-zoofilia_6_367173318.html

Corrector ortográfico de catalán empleado para escribir la introducción y la conclusión en el cómic y el traductor de catalán-occitano.
<https://www.correctorortografico.com/corrector-catala.html>
<https://www.softcatala.org/traductor/>

Artículo de wikipedia sobre lo que es una vestal.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Vestal>

Artículo sobre el Tapiz de Bayeux en wikipedia.
https://es.wikipedia.org/wiki/Tapiz_de_Bayeux

Artículo sobre El Decamerón.
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Decameron

Búsqueda de imágenes de la tumba tebana TT69.
<https://www.google.es/search?q=tumba+de+menna&oq=tumba+de+menna&aqs=chrome..69i57j0l3.3783j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Artículo sobre el mito de Leda y el cisne.
<https://sites.google.com/site/iconografiaclassica/home/los-amorios-de-zeus/relaciones-con-humanas/leda>

Artículo en wikipedia sobre Pompeya.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Pompeya>

Artículo en wikipedia sobre Joann Sfar.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Joann_Sfar#Romans.2C_nouvelles_et_illustrations

8. ANEXOS

- Anexo con las traducciones de los diálogos al catalán, al castellano y al inglés.
- Anexo con el resultado final del trabajo: edición y maquetación.