

DESGRACIADA

Marta Fernández Roy

·Memoria Trabajo Fin de Grado·

·Tutorización: Soledad Córdoba Guardado·

·FCSH · Campus de Teruel · Universidad de Zaragoza·

·Grado en BBAA · Curso 2017/2018·

1. Introducción	5
2.1.1 Mapa Conceptual	5
1.2 Itinerario intracurricular	6
2. Desgraciada	7
2.1 Análisis y descripción de la obra	8
2.2 Filosofía del libro	8
2.3 Origen	9
2.4 Consolidación	10
3. Marco Conceptual	11
3.1 Fundamentación y antecedentes	11
3.1.1 1999 (primera aparición)	11
3.1.2 El arte y humor de lo absurdo	12
3.1.3 El diario y la autobiografía	12
3.2 Referentes	15
3.2.1 Humoristas gráficos	16
3.2.2 Ilustradores	18
3.2.3 Animación	21
4. Objetivos	23
4.1 Generales	23
4.2 Específicos	24

5. Metodología	24
5.1 Planteamientos iniciales y primeras ideas	24
5.2 Procesos	25
5.2.1 Fase Inicial	25
5.2.2 El no guion	26
5.2.3 Personajes	27
5.2.3.a. Alma	28
5.2.3.b. Cuerpo	28
5.2.4 Estética general	29
5.2.5 Maquetación	30
5.2.5.a. Título	31
5.2.5.b. Formato	31
5.2.5.c. Estructura	32
5.2.5.d. Portada y contraportada	34
5.3 Planing y timing realizados	35
6. Presupuesto	36
7. Conclusiones y autoevaluación	36

8. Bibliografía	38
8.1 Webgrafía	39
9. Anexos	40

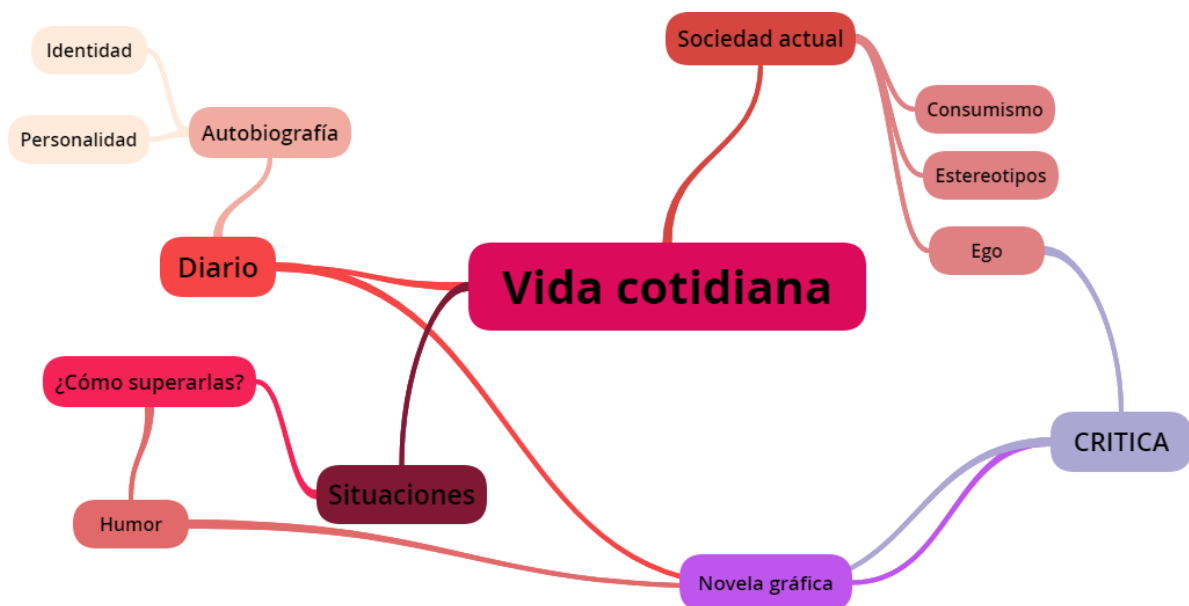
1. Introducción

El trabajo realizado como Tfg consiste en una novela gráfica/cómic cuyo tema principal es la vida cotidiana, los acontecimientos que vivimos día a día tratados con un toque humorístico. Estos eventos son vividos por un personaje en particular, el que yo considero mi alter ego y del cual hablaré detalladamente más adelante.

Con esta memoria pretendo redactar y explicar todas las ideas, elementos y procesos que ha sufrido el proyecto durante todo su desarrollo, desde el primer boceto, ya hace más de un año atrás, hasta su impresión y presentación.

1.1 Mapa Conceptual

A lo largo del curso he desarrollado una serie de mapas conceptuales con la ayuda de la asignatura *Construcción del discurso artístico* del último año académico de Bellas Artes. Gracias a las lecturas y constancia sobre la importancia del argumento que respalda al proyecto, he conseguido sintetizar los puntos clave que representan el objetivo y los medios del trabajo. El resultado final de esa sinopsis equivale a este esquema donde encontramos como punto inicial y vital la vida cotidiana, como he mencionado en la introducción, y puntos que salen de ella como son la sociedad actual, el diario y las situaciones. Al final se puede observar cómo todas acaban en un mismo punto, el cual representa al medio: la novela gráfica.



1.2 Itinerario intracurricular

En el año 2013 terminé los estudios de bachiller, en mi caso, el tecnológico. A continuación, decidí tomarme un año sabático, un año sólo para mí, para mis reflexiones, para descubrir quién era y qué es lo que me motiva.

Terminado este año de reencuentro conmigo misma por fin decidí la próxima ambición de mi existencia, cursar la carrera de Bellas Artes. Siempre me había atraído y necesitaba extender de una vez por todas mis conocimientos y aptitudes artísticas, descubrir este mundo tan fascinante y cambiante que nos rodea y hace plantearnos las cosas de un modo único.

Al no tener ninguna clase de instrucción previa, los dos primeros años fueron de descubrimiento total, tanto en las disciplinas: pintura, escultura, audiovisuales, historia, etc. como en los estilos individuales que coexisten continuamente en la universidad. Así que no es hasta tercero que me planteo mis verdaderas aspiraciones, aquello con lo que identificarme y usarlo como medio para transmitir mis pensamientos y reflexiones.

Respecto a las disciplinas, lo que más me atrae es el dibujo, tanto tradicional como digital, y la pintura, con su uso consigo expresarme mejor y transmitir un mensaje más claro. El acto de la performance y las instalaciones consiguen embaucarme pero no acabo de lograr un desarrollo pleno, las ideas evolucionan pero su ejecución no consigue su objetivo.

Personalmente me he dado cuenta que soy una persona sencilla y, lo que antes casi veía como un defecto actualmente lo estoy viendo como una virtud ya que con cada proyecto he comprobado que menos es más, que no es necesario tratar de adornar un concepto que en su estado más puro es bueno de por sí, puesto que la mayoría de veces lo único que consigues es ensuciarlo. Por eso para llevar a cabo el proyecto elijo el cómic, esta disciplina que a muchos nos acompaña desde la tierna infancia con sus historias fantásticas y humorísticas.

Busco una serie de relatos gráficos que contengan a la vida misma, tal y como la conocemos, sin ornamentos ni heroicidades. Una vuelta a lo sincero, a lo natural y humano. Busco conectar a la gente a través de lo conocido, de lo divertido y en varias ocasiones, de lo absurdo. Creo que no hay nada que una más a la gente que unas buenas risas.

2. Desgraciada

*Desgracia: situación o hecho que produce gran dolor y sufrimiento*¹.

No es el caso. Es contradictorio pero el nombre no es motivo de pena ni tortura, no vais a encontrar historias tristes ni deprimentes en este libro, más bien todo lo contrario. Entonces, ¿por qué ese nombre?

Todos los años, con mis amigos, intentamos realizar un viaje para disfrutar de nuestra compañía, ponernos al día y desconectar de la rutina de todo un año. Queda demostrado que siempre, y digo siempre, ocurre un desastre: robo de móvil, noches en vela sin rumbo ni alojamiento, atrasos de vuelos de horas, casi despeñamiento por un barranco, etc. y sólo es la punta del iceberg.

Este tipo de situaciones, por ridículas que puedan parecer, me hacen reflexionar sobre la vida. Todos nos enfrentamos a eventos desafortunados continuamente en nuestro día a día, algunos más graves que otros, por supuesto, y lo que personalmente he aprendido es que tienes dos formas de tomártelo, la primera consiste en desmoronarse, en llorar, en pasarte noches en velas despierto creando un círculo vicioso de dudas, inseguridades y amargura, lo cual es bastante deprimente. La segunda se fundamenta casi en la risa, en aprender de los errores y situaciones que la vida nos presenta y tomarlos de la mejor manera posible para poder continuar en esto que llamamos existencia. Es decir, a buenas y a malas se aprende que el ayer y el mañana dan lecciones.

Me gustaría citar una frase de la serie *Girls* que me impactó de alguna manera ya que tiene mucho que ver con el tema que trato, es decir, la vida cotidiana y sus consecuencias y conclusiones:

“He aprendido a que uno tiene que aceptar los golpes más duros de la vida tal y como son... hay que aprender a ser feliz con golpes o sin ellos, no hay que dejar que la mierda te afecte...” (Lenha Dunham, Temp. 6, Cap. 5, 2017)

Desgraciada cuenta historias y pensamientos reales personales, intenta descargar tensiones impuestas del mundo actual con humor y lecciones particulares que considero importantes ya que personalmente casi siempre, las he aprendido a las malas.

¹ Desgracia en el Diccionario de Google. Fuente electrónica (en línea).

2.1 Análisis y descripción de la obra

Desgraciada desde sus inicios adopta una intención cómica mezclada con ironía, por lo que trato que la atmósfera total del proyecto sea cálida y abierta. La narración no cuenta una única historia, sino que está formada por un conjunto de relatos independientes que comparten protagonista y varios personajes secundarios, consiguiendo así una lectura más fresca y distraída.

Se puede observar de primeras que su ambientación reside en el presente, ofreciendo típicas situaciones que vivimos en la sociedad de hoy en día junto a mi personal punto de vista sobre ellas. Éstas no suelen ser nada fuera de lo común ya que el personaje principal equivale a mi alter ego, pero más de una vez se junta con una mezcla de ficción y locura. Los temas que se tratan son universales y casi infinitos, en su mayoría destacan lo absurdo y lo casi incoherente tanto como situación como de desenlace, pero siempre intento crear algún tipo de trasfondo, una especie de lección moral con la intención de hacer crecer, aunque sea solo un poquito, a los lectores como individuos.

Admito que como persona nunca he correspondido a lo que se “supone que debía ser”, a ninguna edad, por lo que la gente que en general siempre ha encajado en esta sociedad me molesta. No quiero que se me malinterprete, no tengo nada en contra suya, pero esas aparentes perfecciones que gustan, admiran y aspiran todas las personas me agotan, así que aparecen a menudo personificaciones y estereotipos con los que se crean pequeños conflictos con la protagonista. Soy humana, me gustan las imperfecciones, los fallos, lo improvisado y las contradicciones, la gente que busca lo planificado y perfecto a lo largo de toda su vida... me supera. No se puede esperar que todo salga como uno quiera, eso sí que sería totalmente absurdo.

2.2 Filosofía de la obra

Desgraciada está basado en el pensamiento absurdo, en las relaciones personales y en la autoidentificación. Podemos decir que su intención y objetivo se justifica con la búsqueda de un respiro mental ante la rutina y la sociedad que nos envuelve actualmente.

¿Quién no ha llegado a casa agotado después de un día duro de trabajo o clases y ha necesitado una buena cerveza fría junto a su sitio favorito del sofá? Todos tenemos un límite que de vez en cuando traspasamos por diferentes motivos, la vida que actualmente

conocemos nos obliga a enfrentarnos a retos de todo tipo: laborales, amores, familia, amigos, etc. Muchas veces son las que, en conjunto, nos pueden.

Bien, no eres el único. *Desgraciada* busca demostrar al lector que no está solo en esto, que son muchos los que se han enfrentado a situaciones que para él son conocidas. Hay que seguir levantándose para luchar, no hay que dejar que el mundo te desanime. Un mensaje que intenta transmitir es el de poder y autosuperación.

Aquí existe un pequeño contrapunto pues también he de decir que no en todas, bueno más bien en casi ninguna, de las circunstancias y problemas que aparecen a lo largo del libro son resueltos airoosamente por la protagonista. Pero, por muy mal que pueda sonar esto, se puede decir que forma parte de la “terapia” que quiere transmitir el libro. A lo largo de tu vida encontrarás obstáculos que te harán caer, te dolerán y sufrirás por ellos, pero no hay que dejar que eso te afecte ya que de lo contrario podrías acabar en un verdadero pozo de desesperación. De este modo, *Desgraciada* siempre va a buscar la parte positiva de las cosas y hacerte reír a través de la vida cotidiana, intentar transmitir este mensaje para recordar que uno no ha de rendirse.

2.3 Origen

Desgraciada empieza sus primeros bocetos como tiras cómicas durante el mes de agosto del 2017, como resultado de una pasión hacia los cómics junto a esas horas muertas y calurosas del verano. Pero no es hasta finales de octubre de ese año en el que me planteo de verdad el proyecto, comenzando su planificación, investigación y desarrollo como novela gráfica/ cómic.

Siempre he sentido debilidad por las historietas y tiras humorísticas, es heredado de mi padre, y poco a poco se convirtió en una meta. También quería intentarlo, ser capaz de contar mis inquietudes por todo lo que me rodea a través del lenguaje de las viñetas y dibujos. En la asignatura de Ilustración que tomé el año anterior se propuso un proyecto de novela gráfica en la que saboreé por primera vez lo que se sentía con la creación de personajes que entablan una historia, el uso de los colores y manchas para destacar puntos clave, la organización de las viñetas, etc., fue una experiencia reveladora. A partir de ese momento, aunque no lo supiera, la idea principal de este proyecto quedó plantada.

2.4 Consolidación

El libro en conjunto, como he mencionado anteriormente, no forma ninguna clase de historia, carece de inicio, desenlace o final puesto que está formado por una serie de microguiones independientes. La elección de dicha estructura se debe a una búsqueda de una lectura más natural, como la vida misma cuando nos encontramos entre nuestros amigos y contamos historias que nos han sucedido a lo largo del tiempo que no nos hemos visto. No es necesario contar todos los detalles que rodeaban a la situación, lo importante es la acción y el resultado de la misma, siempre con cierto grado de exageración para darle ese toque que nos encanta añadirle.

Al principio creaba historias de una página con apenas tres o cuatro viñetas debido a su uso por muchos de mis referentes actuales a los que admiro. Me gusta la idea de lo sencillo y ellos consiguen con una página transmitir mensajes de todo tipo, algunos te hacen reír por su absurdo pero otros consiguen hacerte pensar, por ello traté desesperadamente de minimizar el “espacio”, por así llamarlo, de mis creaciones. Tenía la ridícula idea de que, lográndolo, mis ilustraciones conseguirían el mismo efecto que el de los profesionales que admiro. Gracias al consejo de mi tutora, amplié ese horizonte y aparecen historias de hasta tres o cuatro páginas creando mi propia y única estructura de cómic. Seguramente hay cientos de libros que trabajen de esta misma forma, pero personalmente me gusta la idea de llamarlo mío. Creo que con su uso el conjunto consigue crear otra atmósfera, además es importante encontrar el estilo que se le adapte a cada artista.

Por otro lado, quiero mencionar el hilo conductor de mis relatos. Se puede decir que no existe. Con esto me refiero a que no creo que haya ninguna “fórmula” que describa todo el libro en general, vuelvo a recalcar la búsqueda de lo cotidiano para explicarlo, existe una mezcla de situaciones que personalmente he vivido y otras que son meros pensamientos, inquietudes e ideas alocadas que se asoman muy de vez en cuando en mi mente. Es por esto que no quiero establecer un hilo conductor tal y como se conoce, con una introducción, un nudo y un desenlace, como sucede en los libros o películas.

Este libro no se puede comparar a nada de eso, por el contrario, sí que cuenta con un trasfondo común que sí que podríamos entender como hilo conductor, éste abarcaría las

relaciones e interacciones humanas. A través de lo cotidiano es un tema que abarco y que estudio, busco el comportamiento y reacciones dispares que nos diferencian y que nos hacen únicos como individuos, intentando provocar una identificación con alguno de los personajes que aparecen en la obra. Por ello, me gusta pensar en un no guion, en lo inesperado y conocido al mismo tiempo, sin ataduras ni embrollos.

3. Marco conceptual

3.1 Fundamentación y antecedentes

El argumento de este TFG se sustenta en un interés por descubrir e indagar sobre las relaciones e interacciones humanas, cómo actuamos como individuos, sus preámbulos y conclusiones. Buscar aquella esencia que nos define como humanos y como sociedad conjunta y exponerla de un modo conocido, pero al mismo tiempo con un toque discrepante y desenfadado.

Con la cantidad de personalidades singulares que conviven en este planeta hoy en día se puede decir que es imposible crear y establecer aquello que busco, por ello el trabajo torna hacia una reflexión del mismo tomada desde mi punto de vista personal.

3.1.1 1999 (primera aparición)

*1999*² se trata el primer contacto con una novela gráfica realizada a finales del curso académico 2016-2017 para la asignatura de Ilustración. Como he mencionado anteriormente, con este proyecto y su proceso de experimentación y realización pude sentir como nacía un nuevo sentimiento de satisfacción, orgullo e ilusión al descubrir este nuevo método de expresión que tanto apreciaba y amaba.

La temática de este proyecto era totalmente libre y mi primera opción consistía precisamente en un conjunto de tiras cómicas teniendo como protagonista a mi persona. Estudié diferentes tipos de estilos a la hora de representar al personaje pero ninguno acababa de convencerme, no me sentía identificada y no conseguí la expresión artística global que pretendía.

² Ver anexo pág.XXXXXX

Tal y como funciona continuamente el mundo del arte, las ideas van y vienen, se transforman o comienzas de cero. Me decanté por la última opción y decidí interpretar la canción *1999* de Love of Lesbian, uno de mis grupos de música favoritos, intentando crear una fuerte carga de crítica social con cada ilustración inspirada por las historias de Gavin Aung Than, un ilustrador actual que ya es conocido en el mundillo con sus comics de Zen Pencils.

Admiro y sigo a este artista desde hace años por lo que no me fue difícil aplicar cierta tonalidad suya a mi novela gráfica, de hecho el personaje principal femenino que aparece es una mezcla de mis primeros bocetos con alguno de sus personajes. Me sentí realmente cómoda dibujándola y no tuve que realizar bocetos o sketches previos a su producción. Es así cómo nace y aparece por primera vez mi alter ego, la protagonista de *Desgraciada*.



(Viñetas en la que aparece el personaje, de 1999)

3.1.2 El arte y humor de lo absurdo

El absurdo es aquello que rompe la línea de la lógica vital, que distorsiona el equilibrio de lo sensato, que trastorna el orden de los usos adquiridos. Aquello que sorprende por lo inusual o atípico, por el escándalo o la anomalía que produce.

El absurdo en definitiva rompe el orden establecido. Todo depende del orden que rompa y del sentido del humor con que se realice. Si se efectúa con crítica y mordacidad inteligente puede ser enriquecedor en determinadas situaciones. Si el absurdo siempre existió en la vida, no lo es tanto el que existiese en el arte. Parece inaudito que no fuera hasta llegar al siglo XX en el que una de las vanguardias históricas más transgresoras, el Dadaísmo, y a continuación el Surrealismo, lo introdujeron como materia y forma artística, y como característica principal de sus estilos. El Dadaísmo utilizó el absurdo como detonante

crítico contra el absurdo de la guerra, más concretamente de la Primera Guerra Mundial. Mientras que el Surrealismo lo utilizó para plasmar el subconsciente humano, descubierto por Freud en los tres estratos psicológicos del hombre, el “Ego”, el “Superego”, y el “Subconsciente”; siendo este último, en contraposición a los otros dos estratos, caracterizado por el absurdo, la irrealidad o realidad³.

Por otra parte, podríamos afirmar que el humor es la principal defensa que nuestra alma tiene para luchar contra la depresión. Si examinamos la aparición de fenómenos humorísticos en relación a los vaivenes de la sociedad, podríamos encontrar argumentos para comprender el nacimiento de una revista satírica o el éxito de un humorista. Pero algo que se hace patente es que, ante apuros sociales de crisis, ansiedad y tragedia, el humor absurdo emerge como un resorte de respuesta desde las pantallas o las páginas de revistas y periódicos. Y esto es bien humano porque el humor absurdo tiene una dimensión metafísica que libera al individuo y lo eleva por encima de cualquier contexto por muy espantoso que este sea.

El humor absurdo más puro, sin embargo, es aquel que no caduca porque contempla al hombre, antes que inserto en las circunstancias socio-políticas que le rodean, de manera distanciada: como individuo enfrentado a grandes conceptos como civilización, muerte o dios. El humor absurdo en su calidad de expresión arremete contra las propias bases de la lógica, mezclándose a menudo con notas metafísicas.

3.1.2.a. Filosofía del absurdo

La filosofía del absurdo o absurdismo sostiene que el humano se encuentra en una búsqueda permanente por encontrar sentido a la vida pero fracasará al encontrar que no existe sentido alguno para su existencia. El término no sostiene que sea imposible de manera lógica, solo imposible de manera humana. No se centra en el sentido del Universo, simplemente en el destino y sentido de la vida. El absurdismo asegura que todos los intentos del hombre de encontrar sentido a la vida fallarán por el hecho de la cantidad de información que se dispone y porque lo desconocido es mucho y, por ende, es absurdo realizar esta búsqueda. Sin embargo, Albert Camus, uno de los principales exponentes del

³ “El arte de lo absurdo” por Ana María Preckler, revista Cuenta y Razón (14 de noviembre, 2011), http://www.cuentayrazon.org/revista/pdf/133/Num133_017.pdf, (Consultado 7 de mayo, 2018)

movimiento, asegura que el humano debe percatarse de que esta búsqueda es absurda pero, pese a esto, el hombre no debe parar de explorar e intentar darle sentido.

El absurdismo surgió como ideología de gran alcance durante los años de la Segunda Guerra Mundial y en las épocas posteriores a ella, fueron muchos los escritores que desarrollaron su pensamiento durante esta gran época de confusión y angustias. Las consecuencias de la guerra fueron catastróficas; mostraron al mundo de lo que era capaz el ser humano: desarrollar el nazismo, crear y lanzar una bomba atómica, repartir el mundo en dos bloques y el constante choque de ideologías que esto traería. Pero no fueron los primeros, desde el desarrollo del existencialismo en el siglo XIX, filósofos como Kierkegaard habían mostrado su constante preocupación de la búsqueda inútil de sentido. Aun así, el primer gran tratado del absurdismo como corriente filosófica de pensamiento lleva la firma de Camus en *"El mito de Sísifo"*, publicado en 1942. En su obra afirma que nuestras vidas son insignificantes y carecen de valor por más que intentemos darle uno. Entre muchas observaciones y pensamientos existen algunos que vale la pena hacer mención: afirma que el absurdo se origina con la mente humana; el hombre absurdo debe vivir al máximo y sin ponerse límites; asegura que si el mundo no fuera absurdo no habría necesidad de crear arte.

Un año después, en 1943, Jean-Paul Sartre publica *"El ser y la nada"*, en este libro afirma que las personas pueden crear sus propias leyes y bajo su propia ética que, aunque diferente de las reglas establecidas por la sociedad, es prácticamente igual a cualquier sistema ético. También opina que todos somos personas en absoluta libertad capaces de tomar las decisiones que queramos. Pero no fueron las primeras obras en hacer mención del absurdo. En 1938, Sartre había publicado la novela *"La náusea"* y Camus había comenzado en 1939 a escribir *"El extranjero"*, libro que se publicó en 1942. Ambas novelas muestran a hombres vagando por la vida sin un sentido o propósito claro, que viven el día a día aunque no existe motivación alguna para hacerlo. El absurdo para estos autores se da porque el hombre es un ser racional que busca la verdad, la felicidad y trata de encontrar un sentido a su vida pero en el mundo sólo encuentra diversidad, contradicciones, maldad y sinsentido.

Partiendo de esta historia de la filosofía del absurdo quedan varias conclusiones que, lógicamente, al tratarse de este tema, no tienen respuesta. ¿El humano debe dejar de pensar en su propia existencia para ser feliz? Posiblemente, muchas veces hemos escuchado que el

pensar demasiado nos hace infelices y es muy posible que sea cierto, quien no reflexiona en su vida no tiene la angustia de saber qué lugar ocupa en el Universo y goza de una felicidad que se debe al no pensar en que ¿algún día el humano será capaz de encontrar el sentido de la vida y el por qué estamos aquí? Difícilmente, pero sería una gran dicha para algunos pensar que alguna divinidad vendrá y nos mostrará cuál es el sentido de la vida humana, pero es muy improbable que esto pase. ¿Alguien ya le encontró el sentido a su vida? ¿Alguien ya encontró el sentido de la vida humana?

3.1.3 El diario y la autobiografía

El género autobiográfico es prolífico, el interés por la vida de las personas a las que se admira juega a favor de las editoriales y a los egos les gusta explayarse, de eso no hay duda. El resumen de ambos factores da lugar a un extenso catálogo de estudios vitales, aunque no siempre relatados de la misma manera o con la misma intención. Existen miles de formas de expresarse con el diario y autobiografía, la más conocida es la escritura pero el mundo del arte también se utiliza esta tendencia. Como todos, los artistas buscan encontrarse a sí mismos en aquello que realizan y que mejor forma que a través del arte, es sabido que este tema, de una forma u otra, ha acabado apareciendo en su obra en algún momento de su carrera.

A todos les une la función, no siempre pretendida, de crónica de una época a través de una visión personal, con lo positivo y negativo que eso supone. Las trampas del recuerdo son peligrosas y su alianza con la percepción de uno mismo pueden derivar en una interpretación deformada o injusta de la historia. Si hasta el historiógrafo más minucioso no puede evitar una mínima subjetividad en su trabajo, qué decir de alguien que la rememora desde sus propias experiencias. Pero realmente esto es lo que interesa, si este factor desapareciera no quedaría más que historia pura y sabemos que pierde su atractivo principal. Vamos a ser claros, nos gustan los cotilleos, chismes, rumores, exageraciones, etc., todo aquello que le dé cierto puntillo a la vida, sin importar su veracidad pues casi hasta disfrutamos más con un toque de ficción en ella. También he de añadir que nos deleitamos con las anécdotas de los demás, sobre todo si tienen un factor lamentable y cómico ya que estas historias son las que se acaban contando hasta el final de los tiempos, es así de simple.

En cualquier caso, *Desgraciada* actúa bajo esta definición de diario y autobiografía siempre con esa especia a la que llamamos exageración de los hechos para brindarle sabor a las historias y memorias que contiene.

3.2 Referentes

Muchas son las obras que he leído a lo largo de toda mi vida y que por lo tanto mantengo como referencia y admiración. Quiero distinguir dos etapas en lo que se alude a referentes, dividiéndolos en humoristas gráficos, aquellos que por así decirlo ya tienen fama y llevan años de experiencia a la espalda, e ilustradores o novelistas gráficos, artistas que pertenecen más a mi tiempo y que están comenzando a descubrirse (aunque algunos ya tienen varios libros o renombre). Esta separación no es literal, puesto que los límites entre unos y otros son difusos, he decidido distinguirlos respecto a la línea de tiempo que se establece, más o menos, por el año 2000 y que hace alusión a mis períodos de vida entre la infancia y madurez.

3.2.1 Humoristas gráficos

Desde mi más tierna infancia, como muchos, disfruto de las obras de estos artistas, a los dos primeros quiero destacarlos por su gran trasfondo de crítica social usando personajes y situaciones comunes, del día a día.

Quino, o mejor dicho, Joaquín Salvador Lavado Tejón (Mendoza, Argentina, 1932) es un humorista gráfico e historietista cuya obra más famosa, y personalmente la más querida, es la tira cómica de *Mafalda*. Su contenido es muy cercano y los personajes son gente común y, aunque el contenido es altamente adulto (fuerte crítica social, política y económica), las historietas pueden ser leídas por lectores infantiles también. Con frecuencia utiliza los chistes para sacar una sonrisa como medio para enfrentarse a la cruda realidad⁴.

Forges, es decir, Antonio Fraguas de Pablo (Madrid, 1942) es un artista español cuya obra escrita ocupan un lugar fundamental el costumbrismo y la crítica social, una parte sustancial de la misma la constituyen los álbumes sobre historia de España en cómic y sobre informática para torpes⁵. Fue uno de los pocos humoristas con un oído sensible al

⁴ Es.wikipedia.org. (2018). Quino. <https://es.wikipedia.org/wiki/Quino> (Consultado 5 de mayo, 2018).

⁵ Forges. (2018). Biografía. <https://www.forges.com/bio/#antonio-fraguas-de-pablo> (Consultado el 5 de mayo, 2018).

lenguaje popular, gráficamente creó, asimismo, el taco o palabra malsonante tachada en los textos, consiguiendo una expresión léxica atenuada para algunos de sus personajes de lenguaje coloquial popular.

Francisco Ibañez Talavera, (Barcelona, 1936) es un historietista español creador de multitud de series humorísticas, de las que podemos destacar Mortadelo y Filemón, y muchas de ellas se perciben en España como un icono esencial de varias generaciones. Son muchos los dibujantes de cómic posteriores que reconocen su gran influencia, el humor que crea es muy directo y explosivo gracias a recursos estilísticos que él mismo ha creado.

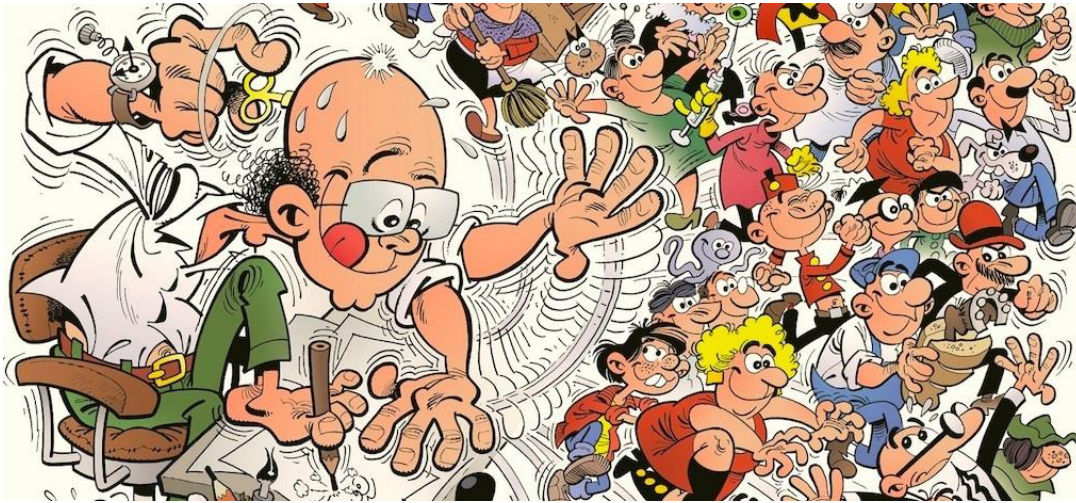
Vive del humor de lo absurdo, algo difícil de lograr, un humor espontáneo, con situaciones brutalmente cómicas, algo que personalmente admiro mucho.



(Mafalda, de Quino)



(Viñetas de Forgues)



(Homenaje a Ibañez)

3.2.2 Ilustradores

Sarah Andersen, (Estados Unidos, 1992), es una ilustradora joven actual que se enfoca en la adultez y la madurez de los millenials. Su trabajo más famoso es Sarah's Scribbles, una serie de cómics verosímiles que capturan los dilemas de su alter ego, una millennial de ojos saltones que se siente poco preparada para la vida adulta. Publica a diario sus viñetas en su webcomic las cuales son semi-autobiográficas y con las que relata experiencias personales.

Personalmente es con la que más me siento identificada e inspirada para realizar este proyecto, su estilo tan sencillo y directo logra conectar de una forma única y universal con todos sus lectores.

C-Cassandra, cuyo nombre real es Cassandra Calin, (Canadá, 1995) es una ilustradora e historietista que lleva una webcomic semi-autobiográfica en la que habla de su día a día, experiencias personales y problemas del primer mundo. Su estilo es muy reconocido por la mezcla de varios, es decir, aparecen ilustraciones con muchos detalles que acaban en expresiones caricaturizadas muy sencillas y cómicas con las que particularmente disfruto mucho pues consiguen una tonalidad seria que se desmorona en un instante para proporcionar una carcajada.

The pidgeon gazette, un comic de la ilustradora Jane Zei, no existe mucha información biográfica sobre ella pero mantiene una webcomic semi-autobiográfica en la que reina el caos y las situaciones exageradas desde el punto de vista de una introvertida, friki y amante del drama. Resulta inspiradora y, personalmente, me identifico mucho con sus comics y

disfruto de ellos día a día. El nombre no parece tener sentido, pero en una pequeña investigación he encontrado su explicación en una entrevista personal y he de añadir que uno se queda más que satisfecho con ella.

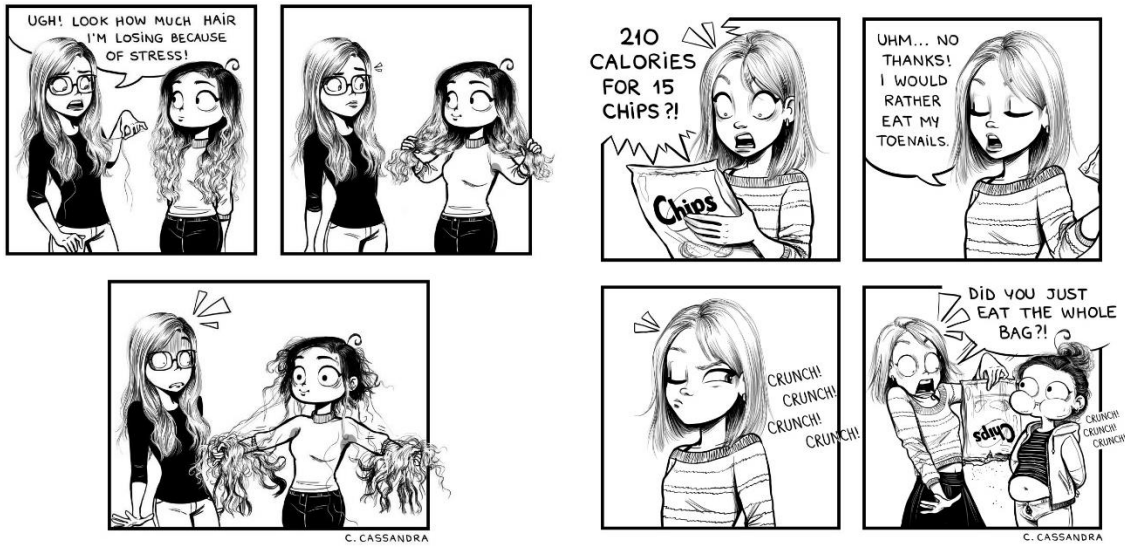
“Siempre consideré a la paloma como la metáfora perfecta y compasiva para el ser humano humildemente promedio. Usted ve palomas todos los días, grises y sucias, por el polvo de la ciudad, picoteando migajas, trotando sin rumbo en rebaños, temeroso de sus pies. Pero si miras más de cerca, si realmente te tomas el tiempo de observar su existencia, notas los delicados patrones de su plumaje.” (Zei, 2017)

The Kao, es decir, Vincent Kao (Estados Unidos, 1991), ilustrador y artista del cómic, actualmente lleva a cargo una serie de cómics conocidos como Mondo Mango. También es semi-autobiográfico con la diferencia de la aparición de elementos más fantásticos que los mencionados anteriormente, para poner un ejemplo, tiene un dragón como mascota.

Lo que admiro de este artista es la inocencia que muestra en cada cómic, su personaje es como un niño en el cuerpo de un adulto y no teme en mostrarlo.



(Sarah's Scribbles de Sarah Andersen)



(Viñetas de C-Cassandra)



tapastic.com/series/thePigeonGazette
gocomics.com/series/thePigeonGazette
facebook.com/thePigeonGazette
[twitter @PigeonComics](https://twitter.com/PigeonComics)
[instagram: thePigeonGazette](https://www.instagram.com/thePigeonGazette)

(Viñeta de The pidgeon gazette)



(Viñeta de Mondo Mango, The Kao)

3.2.3 Animación

La animación también es una disciplina que nos acompaña desde pequeños, casi desde el momento en el que existe un televisor en cada casa. Se convierte en un pasatiempo, seguimos series, aparecen héroes con superpoderes y luchamos con ellos para vencer al mal, tratan de enseñar a los niños a través de imágenes en movimiento y atractivas historias los temas más básicos, como por ejemplo la amistad, la diferencia entre el bien y el mal y similares.

Personalmente, siempre he sido una fanática de ello. Era de esos niños que veía 50 veces la misma película sin cansarse, la animación te muestra mundos fantásticos de finales felices, ¿a quién no le puede gustar eso?

Las películas que más podemos recordar de la infancia pertenecen a Disney, fue la gran empresa que ha llenado nuestras pantallas durante años y aunque lo más representativo y el tema más utilizado son las princesas, para mí existen dos películas que lo fueron todo. La primera es nada más y nada menos que *Alicia en el país de las maravillas*, los colores y la cantidad de locura y fantasía que encontramos en este film no tiene precedentes. Mis escenas favoritas eran la aparición de seres estrambóticos, la mezcla de animales con objetos cotidianos consigue unos resultados magníficos. Por otro lado, tenemos la película de *Dumbo*, una tierna historia sobre la auto superación que presenta duros momentos para el pequeño protagonista. En un momento dado, Dumbo ingiere sin querer un poco de alcohol y al momento empieza a tener alucinaciones con elefantes de todos los colores, tamaños y formas. Esta animación me parece sublime, los movimientos, el uso de color y todos los elementos forman una escena que simplemente puedo describir como majestuosa.

Recuerdo que justamente estas escenas no eran disfrutadas por el resto de infantes, incluso les tenían miedo. No sé si es porque no entendían la trama o encontraban escenas muy fuera de lo común, sin embargo, a mí me encantaba, mostraba un mundo increíble en el que cualquier cosa por ilógica que sea, era posible, además la estética era impresionante.



(Escenas de las películas mencionadas)

De cualquier modo, hace unos años la animación se consideraba solo eso, algo de niños, pero poco a poco nos hemos encontrado con series y películas que abarcan a todas las edades. Muchos lo han convertido en un medio de expresión artística que no tiene precedentes y actualmente está extendido por todo el mundo. Los niños que crecieron con las series, lo han hecho con ellas y la mentalidad que éstas adoptan van desde complicadas tramas con evolución de personajes a absurdos shows en lo que nada parece tener sentido. Es aquí donde quiero resaltar su importancia y la relación que guarda la animación con el proyecto.

Se puede decir que soy fan número uno de esta clase de shows, hoy en día existen muchas series que aluden a este género que se basa en la ilógica y lo absurdo. He de destacar icónicas series actuales como *Adventure Time* de Pendleton Ward y *Rick y Morty* de Justin Roiland y Dan Harmon. Ambos sobresalen de la media por su uso de acciones y situaciones descabelladas a las que deben enfrentarse los protagonistas, el resultado suele ser una mezcla de locura, peleas sinsentido y elementos que escapan de la comprensión humana. No conforman una referencia “literal” en este proyecto, pero el disfrute personal de sus capítulos durante años, junto a otros shows, para mí son irrefutables y realmente forman parte de mí y de cómo veo las cosas.



(Adventure Time)



(Rick And Morty)

4. Objetivos

4.1 Generales

De manera general, el objetivo de *Desgraciada* consiste en crear y llevar a cabo una novela gráfica divertida, distendida y fresca en el que a través del uso del dibujo y color expresivo se pueda compartir y experimentar situaciones cotidianas llevadas al límite de lo absurdo.

Busca crear esas interacciones humanas que vivimos hoy en día para una identificación más rápida del lector con las actividades y expresiones de los personajes. Puedo asegurar que este es su principal objetivo, la realización de este proyecto gira en torno a la búsqueda de un acercamiento humano. Actualmente parece que se muestra un deterioro en la capacidad de convivencia entre los seres humanos y bien podríamos achacar este desgaste a la aparición de las nuevas tecnologías, en especial, aquellas que ofrecen sumergirse en un mundo ajeno a todo lo relacionado con lo real. La tan adorada era digital, como todo, tiene sus pros y sus contras. Nos conecta de una forma única con el resto del mundo, tanto social como intelectualmente, pero también nos aparta de vivir el presente, es decir, quién no ha quedado con su grupo de amigos y ya, a mesa puesta, ha acabado todo el mundo pendiente del móvil. Parece que olvidamos disfrutar de estos momentos de reunión. *Desgraciada* a través de la caracterización de situaciones diarias, pretende devolver el recuerdo y las anécdotas a los temas de conversación. La risa es el mejor vínculo entre personas.

4.2 Específicos

De una forma más específica y personal, otro objetivo de este proyecto es llevar a cabo una difusión en la web utilizando diferentes redes sociales como Instagram, Facebook, y otras más específicas como Tapas o Patreon. Internet es la herramienta más universal que existe actualmente para expandirse a nivel mundial, además de gratuita y sencilla, también permite un trato cercano con los lectores. Mis referentes C-Cassandra y Sarah Andersen comparten a diario sus viñetas e historias en todas sus redes permitiendo de este modo que los lectores encuentren fácilmente sus creaciones. Éstos les siguen, comentan y apoyan su trabajo.

Otra meta, para mí más grande, sería la publicación del libro a través de una editorial. Ir a una librería y encontrar en uno de los estantes una obra a mi nombre sería uno de las mayores satisfacciones. Ahora mismo lo veo lejano pero también lo veo muy posible y factible si me lo propongo, así que pienso trabajar en esto como próxima meta.

Siento que mi trabajo es bueno, me siento orgullosa de cada dibujo que he hecho y, como todo artista, deseo compartirlo con el mundo, no quiero que se quede únicamente como el trabajo de fin de grado que realicé para conseguir el título universitario.

5. Metodología

5.1 Planteamientos iniciales y primeras ideas

Desgraciada, como he mencionado, aparece al principio como un proyecto personal sin importancia, no tenía realmente nada planteado y siendo sinceros surgió a raíz de nuestro compañero en vida, el aburrimiento. Me sorprende gratamente cómo ha acabado convirtiéndose en mi trabajo de fin de grado.

Siempre es curioso cómo se tornan las cosas y aunque al principio no parece que una situación tenga solución, acaba apareciendo por su propio peso. En la asignatura de Ilustración el personaje ya había nacido sin darme ni cuenta y cuando menos me lo esperaba, tenía cientos de historias escritas. Incluso si uno mismo no lo busca, su esencia acaba manifestándose.

El proyecto ha descubierto aquello con lo que más me siento identificada. Al principio de curso puedo asegurar que no tenía nada claro, el diseño es algo que admiro y a lo que me quiero dedicar, pero no fui capaz de encajarlo como proyecto. El dibujo y la pintura son otras disciplinas con las que me siento a gusto pero tampoco logré encontrar un tema al que dedicarme y manifestar con ellas. Por último, está la animación. Me encanta pero en el tercer curso realicé una y tanto el proceso como el resultado fueron agotadores y para nada satisfactorios. El problema que uno encuentra en Bellas Artes es que hay tantas opciones como las que te puedas imaginar, es decir, infinitas, y la presión de ser el último año junto al proyecto no ayudan.

Necesitaba realizar algo que me llenara, tanto en técnica como en contenido. La idea del cómic había aparecido en verano pero pensé que no sería lo suficientemente buena para el trabajo o que la gente no se lo tomaría en serio. Durante los dos primeros meses del curso estuve dándole vueltas y creía que no habría fin, pero finalmente decidí que no importaban las opiniones de los demás mientras yo realizara un trabajo con el que sentirme identificada y satisfecha, de este modo empezó todo a moverse. Una vez decidido todo comenzó muy rápido, con la experiencia y referencias que tengo sobre los cómics y novelas gráficas, fue realmente sencillo decidir el qué, cómo y por qué de todo el asunto.

5.2 Procesos

Una vez decidida la idea, se inician los distintos procesos de pruebas y diseños.

5.2.1 Fase inicial

Aquí se empezó a estructurar un poco los pasos que vendrían a continuación, lo cual fue bastante rápido ya que por suerte contaba ya con el personaje y las historias. Obviamente con el paso del tiempo, éstos evolucionaron.

La mayor parte de esta etapa consistió en ilustrar esas historias que tenía en la cabeza e intentar averiguar la estética final que las acompañaría. Resulta ser, sobre todo, una fase de experimentación tanto narrativa como artística.

5.2.2 El no guion

Esto se ha mencionado anteriormente, la elección de un no guion proviene especialmente de mis referentes artísticos, tanto antiguos como actuales, además de estar hablando de un concepto general. Al principio los más antiguos eran resultado de tiras cómicas en el periódico para luego convertirse en lo que conocemos actualmente, en el presente no es diferente, se hace uso de la web para poder subir diariamente, conforme se realizan las historias y allí los lectores deleitarse con ellas. Parece que la única diferencia entre el ayer y hoy son las nuevas tecnologías, que no es poco, pero como siempre la buena esencia se mantiene.

En cualquier caso, empecé a crear estas historias como respuesta a una necesidad propia, es decir, personalmente me sentía inquieta por la elección del tema del TFG y había comenzado a crear historietas antes de plantearme todo, éstas eran resultado de ratos muertos en mi habitación, tirada en la cama sin nada que hacer. Básicamente eran eso, cuando tenía quince minutos vacíos, tomaba la libreta, un lápiz y mi cabeza para llenar esas páginas. No estaba planeado, no existía una premeditación de todo eso y tampoco he realizado en ningún momento un *storyboard* del libro en conjunto, es más, a la hora de maquetarlo mi primera opción es coger las historias y colocarlas según me parezca, bueno más bien serán distribuidas conforme a su tiempo de creación. Me gusta ver el paso del tiempo y recordar los momentos según sucedían.

A lo que me refiero, es que no existe un guion al igual que no lo existe en la vida misma, puedes intentarlo, no lo voy a negar, pero es muy difícil tratar de tener todo bajo control; además, ¿quién querría eso? Por mi parte apoyo lo imprevisto y lo fortuito, hacen que la existencia ofrezca ese valor que tanto lo caracteriza, incluso si a veces es para mal.

En resumen, *Desgraciada* no cuenta con un guion absoluto que cuente con una introducción, un problema ni un desenlace que ocurra a lo largo del libro. Lo que verdaderamente contiene son momentos. Historias, anécdotas, pensamientos y reflexiones del día a día que son contados tal y como lo hacen dos buenos amigos; refiriéndonos al tema, se puede decir que se compone de microguiones. Éstos, por el contrario, sí que poseen una estructura en la que, jugando con el número de viñetas y páginas, se presenta una situación, le sigue un dilema o nudo y termina con una conclusión, la cual es abierta a los ojos del lector, él es el que decide cómo tomárselo, como toda buena obra.

Definitivamente se puede decir que no existe un conjunto que defina al libro, pero sí que está formado por piezas que comparten un sistema.

5.2.3 Personajes

Aunque los personajes de *Desgraciada* son muy variados podemos dividirlos en tres grupos: existe una única protagonista que es mi alter ego; algunos de ellos forman parte de mis amigos y conocidos y por último aquellos que son totalmente estereotipos de la sociedad. Como se puede imaginar, el abocetado de los mismos es muy sencillo o bien porque los conozco o porque su representación ya se ha visto y usado en otras obras.



La imagen de la protagonista se resolvió fácilmente, en los primeros bocetos resultaba sencilla, pequeña y con un cierto tono de “adorabilidad”. Y aunque esos rasgos están bien, también era muy desproporcionada y los trazos eran torpes, careciendo de una buena unidad estética, sobre todo en lo que respecta al tamaño de la cabeza como se puede observar. Poco más tarde traté de retratar a mis amigos y tras tres o cuatro sketches solucioné sus identidades fácilmente, después de estar toda una vida con ellos era imposible que resultara difícil.

(Primer diseño y estudio del personaje)

No puedo describir cada uno de los aspectos que engloban a todos los personajes, pero sí que es necesario desarrollar a la protagonista de *Desgraciada*. Un elemento importante a constatar es que no tiene nombre. Creo que técnicamente el nombre del personaje es Marta, quiero decir, ella es yo. Pero trato de no usar su nombre, porque quiero que la gente se proyecte sobre ella, siento que llamarla Marta dentro de las viñetas tendría el extraño efecto de hacerla más individual y menos identificable. ¿Tiene sentido?

5.2.3.a. Identidad y carácter

La protagonista es una millennial a punto de salir al mundo laboral, esta carga aparece de vez en cuando en las historietas pero no es la única, pues se enfrentará a distintos aspectos que caracterizan a la sociedad actual, tales como la tecnología, el feminismo y la religión.

Su carácter es aparentemente maduro pero sus salidas y pensamientos son una mezcla de inocencia, locura y egoísmo independiente. No quiere llegar a la adultez y se encierra muchas veces en su propio mundo en el que, por ejemplo, una serie, una buena manta y comida lo pueden arreglar todo. También, como he mencionado en algún punto anterior, aborrece al resto del mundo por sus “reglas” actuales en las que es necesario que todo el mundo sea igual a todo el mundo, perfectos y homogéneos, resulta aburrido así que busca sus propias normas. Trata de que su visión sea diferente y auténtica sobre todo aquello que le rodea, aunque muchas veces, y aludiendo a una expresión tosca, le salga el tiro por la culata.

Siempre intenta desquitarse, de algún modo, de las responsabilidades que tiene por excelencia: trabajo, convenciones sociales,... pero sus metas son claras y no parará hasta conseguirlas, por muchos malos tragos que tenga que soportar.

5.2.3.b. Cuerpo

Desde el comienzo tuve claro alguno de los rasgos de mi personaje, no quería algo muy detallado pero tampoco cuatro rayas mal puestas, debía encontrar un equilibrio que me permitiera manejar el dibujo a mis anchas sin dedicarle media hora a cada viñeta.

Siendo una representación de mí misma, al principio fue difícil encontrar aquellos rasgos que me definieran para plasmarlos en el papel, pero viendo mis bocetos en seguida creé un patrón que repetía constantemente: ojos saltones, pelo apartado detrás de la oreja con una media melena, camiseta de manga de tres cuartos y, aunque no lo dibujara, sabía que llevaría unos pantalones vaqueros. Es lo que nos suelen enseñar, sólo aquello que repites una y otra vez acaba revelando el verdadero potencial.

El diseño final muestra a un personaje cómodo, sin accesorios más aquellos que quiera incorporarle en ciertas situaciones especiales, pelo suelto y más de una vez con ojeras del cansancio de la vida. Planteé ponerle gafas, tal y como hago yo, pero terminaban tapando

los elementos más importantes, los ojos, siendo la parte más expresiva de toda la cara sería un error ocultarlos. La nariz no es “mona” o “respingona” como pueden hacerla en otras caricaturas porque directamente la mía no lo es, ésta es recta y un poco grande, como un pico, y aunque podría haberla modificado, simplemente no lo hice. Como he dicho, me gustan las imperfecciones y defectos, es lo que nos hace únicos así que no me voy a desprender de ningún detalle.

Continuando con esto, el cuerpo también es recto, no tiene una figura atlética, delgada ni esbelta como lo pueden tener otros personajes por el mismo hecho. Es más, cuenta con unos muslos como jamones y me encanta. Yo soy como soy. No tengo un cuerpo diez y no voy a ponérmelo, hace no mucho que he aprendido a amarlo tal y como es y no eliminaré aquello que soy sólo porque quede bonito o sea estéticamente correcto.



(Estudio del personaje a color y de cuerpo entero)

5.2.4 Estética general

Al principio la idea consistía en que las historias ocurrieran en blanco y negro, casi todos mis referentes las usan y el resultado es innegable, realicé varias pruebas pero ninguna daba resultado, quedaban sosas y sin vida. Aparece el color a través de las acuarelas ofreciendo la lectura fresca que estaba buscando, resulta más sencillo y ayuda a crear

atmósferas más acordes a la situación, aunque anteriormente ya había realizado otras pruebas de color con lápices de madera y rotuladores.

En busca de lo cómico y absurdo, las manchas están llenas de fuerza y energía para inundar el fondo blanco que acompaña al libro en toda su extensión. Cuanto más uso el color, mejor es la estética general y es por ello que he tenido que rectificar y añadir manchas y tonos a casi todas las primeras viñetas ya que en ellas apenas coloreaba los personajes. He de admitir que me costó un poco adoptar esta iniciativa puesto que, como he mencionado, mi primera intención era el uso del blanco y negro, pero el resultado me es irrefutable, cada vez que ojeo las páginas me delato con una sonrisa.

Respecto a los personajes, entre las líneas, expresiones y colores, creo que la mejor palabra para describirlos es que son amigables. Viendo el conjunto, sumando los movimientos y la intención que se les impone no podría ser de otra forma, no hay que olvidar el objetivo de humor que tiene la novela. Las acciones y situaciones que aparecen no son complicadas de entender, o por lo menos esa es la idea, la búsqueda de la identificación entre lector y *Desgraciada* no permite crear historias complejas ni rebuscadas, tampoco fondos ni páginas saturadas de imágenes. El apoyo en la base blanca de la página es muy importante, hace que sea más factible y ayuda a respirar a todas las historias permitiendo un juego nato entre personajes y fondos.

Por último, me cabe hablar de la tipografía. Para aportar un mayor punto de diario, trato de realizar a mano todos los textos que aparecen a lo largo de las historietas y el resultado es bastante positivo, le otorga un rasgo más personal del que ya tiene. Al escanear las imágenes, la caligrafía desaparece y apenas es legible, trato de mantenerla buscando otros métodos pero hay veces que simplemente no es posible. De este modo, comienzo la búsqueda de una tipografía en internet y tras varias pruebas e intentos encuentro la que actualmente se puede observar en las páginas del libro. Aunque me hubiera gustado mantener la mía propia, resulta muy parecida y trabajar con ella se vuelve beneficioso y grato.

5.2.5 Maquetación

La maquetación y apariencia general de *Desgraciada* se encuentra formada por varios aspectos a tener en cuenta.

5.2.5.a. Título

Desgraciada, como ya ha sido explicado con anterioridad en este trabajo⁶ hace referencia a la reflexión de cómo se ha de tomar uno la vida. Sabemos que a lo largo de nuestra vida nos vamos a llevar muchos golpes, vamos a caer y en algún momento quizás hasta rendirnos, pero esa no es la solución. Como se le dice a un niño pequeño cuando es torpe y está aprendiendo, levántate, sacúdete el polvo y vuélvelo a intentar.

También, he querido tener en cuenta la visión del lector. Aunque el libro no trate del tema literal de su título, pienso que es una forma de atraer la atención pues si por el contrario tuviera un nombre como, por ejemplo, relatos graciosos de vida, no tendría el mismo efecto ni buscaría el mismo público. Pienso que con el nombre actual, ya únicamente por cómo suena, te invita a tomarlo en cuenta y por lo menos curiosar alguna de sus páginas.

5.2.5.b. Formato

Se puede decir que el formato del libro se consolidó por sí mismo, es decir, al principio cuando realicé mis primeros bocetos, lo hice en una libreta que me acababa de comprar y la cual tenía un formato A5. Todos mis bocetos han terminado en dicho cuaderno, es una opción muy cómoda, he podido llevarlo conmigo a cualquier sitio y, acompañado de un lápiz, cualquier lugar era el ideal para seguir creando esas historias. Aparece pues como primera opción ante lo cómodo, si de primeras lo es para mí, ¿por qué no lo sería para el lector?

De todas formas, volviendo a mis referentes, también suelen usar tamaños pequeños, adaptados a las historias. El tema y cómo lo abarco a través de esos microguiones, donde no aparecen más de cinco o seis viñetas por página, tampoco permitiría un formato mayor puesto que quedarían imágenes muy grandes y espacios vacíos y poco aprovechados. Quino con *Mafalda*, por ejemplo, usaba formatos alargados, similar a un A5 (si no era la misma), porque el trazado y organización de sus viñetas así lo requerían.

Por otra parte, y hablando más técnicamente, la elección de la tapa del libro es la blanda. Esta opción se debe a la referencia y gusto personal sobre la disciplina del cómic, todos aquellos que tengo en casa mantienen este formato y sinceramente me gusta, es cómodo y

⁶ Consultar punto 2 *Desgraciada*.

da la sensación de frescura y actualidad. Por otro lado, en la selección del tipo de página he querido tomar en cuenta las necesidades de la obra por sí misma, es decir, al ser una serie de ilustraciones se necesita un gramaje más alto al mismo tiempo que tenga otro tipo de textura para diferenciarse del formato típico de los libro. De este modo, la obra cuenta con un gramaje de 170 gr. y una elección de plastificado mate para todas sus páginas, a excepción de la cubierta que consta de 300 gr.

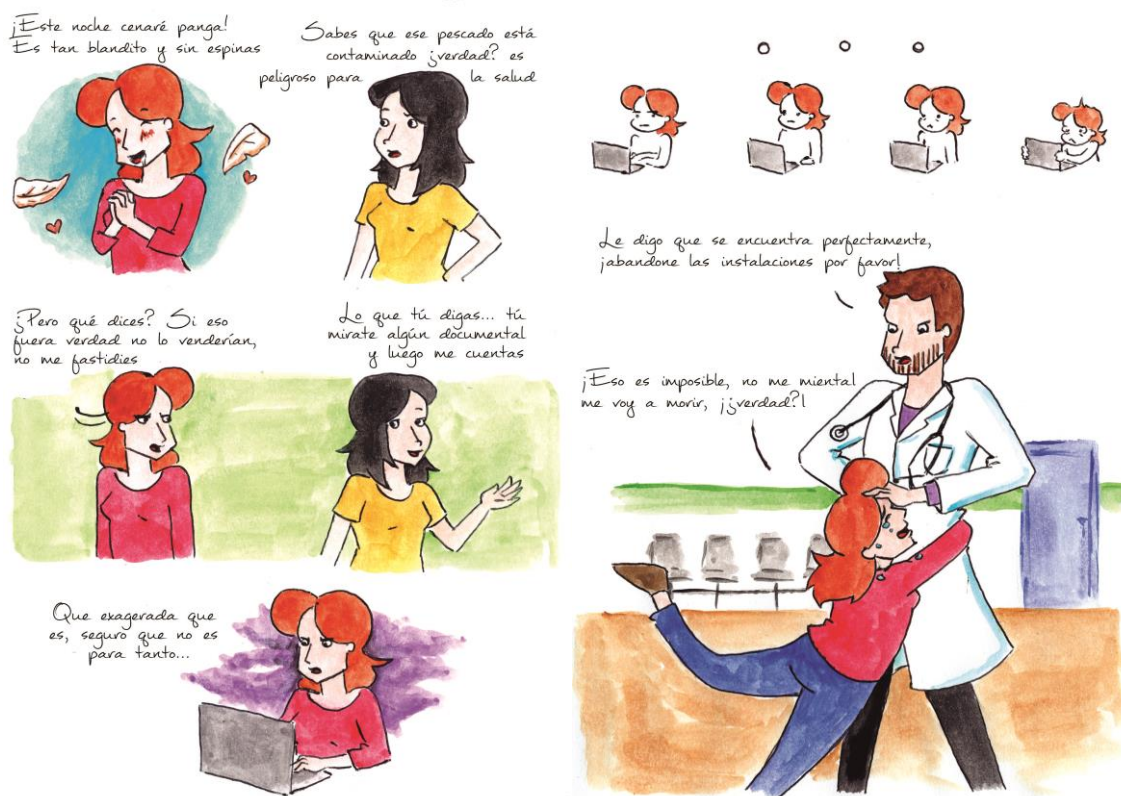


(Foto real del libro)

5.2.5.c. Estructura

La estructura conforme a la cual se organizan las viñetas, no delimitadas como tales, forma parte de la estética limpia y fluida que se buscaba. Este tipo de organización, como ya se ha mencionado, crea un ambiente más libre y amplio al formar un espacio que envuelve, a la par que deja respirar a los dibujos, lo cual es importante en el caso de esta novela. La intensidad de los colores, la expresividad y movimiento de los dibujos de encontrarse encerrados en una viñeta tradicional quedarían saturados y agobiantes.

Es importante tener en cuenta que esta apariencia etérea que consigue el uso de espacios y márgenes, aparentemente, sin delimitar aporta a la historia una mayor sensación de unidad



(Ejemplo plano medio, detalle y general)

5.2.5.d. Portada y contraportada

El diseño de la portada de *Desgraciada* actúa como una presentación del personaje, tanto física como mental. La temática del libro es el humor, la ironía y el positivismo ante las cosas, y esto era necesario transmitirlo a través de la portada, de ahí el uso de color. Personalmente pienso que el amarillo es de los colores más llamativos y que irradian más energía, por ello he querido incluirlo y tomarlo como apoyo y trasfondo del título. Además para restarle esta tonalidad negativa que impone la propia palabra del título.

Encontramos a la protagonista apoyada en la pared, como si no pasara nada, con el rodillo rebotante de pintura. Ella es quién ha pintado el propio título de *Desgraciada*, es su historia, ella es la protagonista y así es como debe ser. No he querido presentarla tal y como se encuentra estéticamente dentro del libro, por ello he buscado otro enfoque y la he añadido esas manchas, inexactas, descuidadas y fuera de la línea, que aportan una idea de cómo puede ser la protagonista, e incluso pueden sugerir el estilo de historias que se pueden encontrar en la novela.

En lo referente a las tipografías, el texto y el nombre de la autora están compuestos por la misma letra que encontramos a lo largo de todas las páginas. Sencilla y de manuscrito, que como se ha comentado aportan un toque personal. Por el contrario, el título muestra una nueva tipografía que destaca, una vez más, por tener trazos expresivos, descuidados e informales. Simula una escritura sobre muro hecha con brocha, lo que armoniza con el color y la idea visual y conceptual de toda la cubierta.

Por último, añadir que el conjunto tiende a sugerir limpieza por el uso del fondo blanco como soporte de las ilustraciones, siguiendo, de este modo, la filosofía de diseño que se ha ido desarrollando en el interior.



(Portada y contraportada del libro)

5.3 Planning y timing realizados

- En mayo de 2017, primer contacto e investigación a través de la novela gráfica 1999.
- De Octubre a Noviembre de 2017, consolidación e investigación sobre el género y recopilación de información.

·De Diciembre de 2017 a Mayo de 2018, realización del libro y recopilación de información para la memoria a modo de borrador.

·De Mayo a Junio de 2018, redacción de la memoria definitiva del TFG e impresión del libro.

·De Junio a Julio de 2018, preparación de la presentación y defensa del proyecto.

6. Presupuesto

Block de dibujo A4: 13,13 €

Block de dibujo A5: 5€.....x4

Lápices: 0,80€.....x6

Gomas de borrar: 0,15€.....x2

Set de 3 rotuladores calibrados: 7,35€.....x1

Acuarelas Winsor&Newton: 12€

Prueba de impresión, impresión final + encuadernación (x10): 84,07€

TOTAL: 141,65€

7. Conclusiones y autoevaluación

Haciendo un análisis del proceso de creación de este proyecto, quiero destacar el tiempo dedicado a la parte relacionada con la creación y desarrollo de las historias, puesto que puedo asegurar que, desde la elección del mismo, no hubo día que no las creara o modificara. Soy de esas personas que tienen prisa por terminar las cosas. Sin embargo, he conseguido mantener el nivel de trabajo a lo largo de todos estos meses, por supuesto, con algún altibajo, pero comparados a otros proyectos nada que ver, me he sentido muy cómoda con este trabajo y muy alentada por parte de mis compañeros y tutora.

A lo largo de la producción artística, debido a la poca experiencia previa con la disciplina de la novela gráfica, ha sido indispensable la realización de numerosas pruebas en todos

los aspectos que la rodean, lo cual es esencial en cualquier proyecto. La evolución del personaje, el uso del color, la estructura, etc. Todo forma parte del proceso y aunque al principio me encontraba perdida, se aprende de los errores, la experiencia es algo que consigues a base de ellos.

La elección y el análisis de los referentes artísticos han sido necesarios para crear cierta base sobre la que desarrollar el trabajo. Tanto en la temática, como por ejemplo, las inquietudes de Quino por la sociedad, como el trabajo en físico, ilustraciones y maquetación de Sarah Anderson, han servido de fundamentación para la creación de este libro.

Desgraciada es un proyecto complejo y bastante grande al que me he enfrentado, he de admitir que me siento orgullosa de mí misma por todo el proceso y el resultado final que he logrado. Lo he mencionado con anterioridad, pero esto era un proyecto personal que jamás hubiera pensado que sacaría adelante, sin embargo, he llegado a un punto en el que no quiero parar. Este trabajo se ha convertido en una parte de mí que me encanta así que quiero seguir desarrollándolo en un futuro y mantenerlo día a día, al fin y al cabo, la felicidad y momentos que he pasado se reflejan a través de sus páginas.

Por último, haciendo balance de todo lo ocurrido durante este último curso y en la elaboración de *Desgraciada*, sólo puedo decir que no hay nada de lo que no haya aprendido algo. Por todo esto estoy muy agradecida a todos los que, de algún modo, han podido aportar su granito de arena a lo largo de estos años de carrera. Y finalmente, desear que disfruten de este trabajo tanto como yo lo he hecho durante todo este tiempo.

8. Bibliografía

Albuixech, S. (2018). Porta-recuerdos: álbum para la memoria. TFG. Universidad Politecnica de Valencia.

Pascual, A. (2018). Terror Prints. Grabado expandido. TFG. Universidad Politécnica de Valencia.

Mollá Furió, D. and Gavaldá Roca, J. (2010). El dominio discursivo del comic. Valencia: Universitat de València, Departament de Teoria dels Llenguatges, i Ciències de la Comunicació.

Barbieri, D. (1993). Los lenguajes del comic. 1st ed. Barcelona: Paidós Ibérica.

Glanville, B. (2003). The comic. Bryn Maen: Smaller Sky.

García, S. and Campbell, B. (2015). On the graphic novel. University Press of Mississippi.

Piñol, C. (2003). El gran libro de cómo dibujar cómics. 2nd ed. Barcelona: Martínez Roca.

Gravett, P. (2005). Graphic novels. New York: Collins Design.

Andersen, S. (2016). Adulthood is a myth. Simon And Schu USA.

Andersen, S. (2017). Big mushy happy lump. Simon And Schu USA.

Krause, F. (2015). Deep dark fears. Berkeley, Calif.: Ten Speed Press.

Jornet, S. (2015). Pajas Mentales: cogito ergo verigüell fandango. TFG. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Zaragoza.

Than, G. (2014). Zen pencils.

Kao, V. (2018). The freckled mango.

Nicholas and Miller, C. (1979). Idiota de mente. New York: Abaris Books.

Córcoles, R. (2017). Idiotizadas. Barcelona: Zenith.

Quino (2010). Mafalda. Grenoble: Glénat.

Ibañez, F. (2017). El 60 aniversario. [S.l.]: Ediciones B, SA.

8.1 Webgrafía

Es.slideshare.net. (2018). Como redactar un trabajo fin de grado. Reglas y consejos sobre redac.... at: <https://es.slideshare.net/EmilioDelgado/como-redactar-un-trabajo-fin-de-grado-2-ed> (Consultado en mayo 2018).

Culturacolectiva.com. (2018). El absurdismo como filosofía de vida. <https://culturacolectiva.com/letras/el-absurdismo-como-filosofia-de-vida/> (Consultado en mayo 2018).

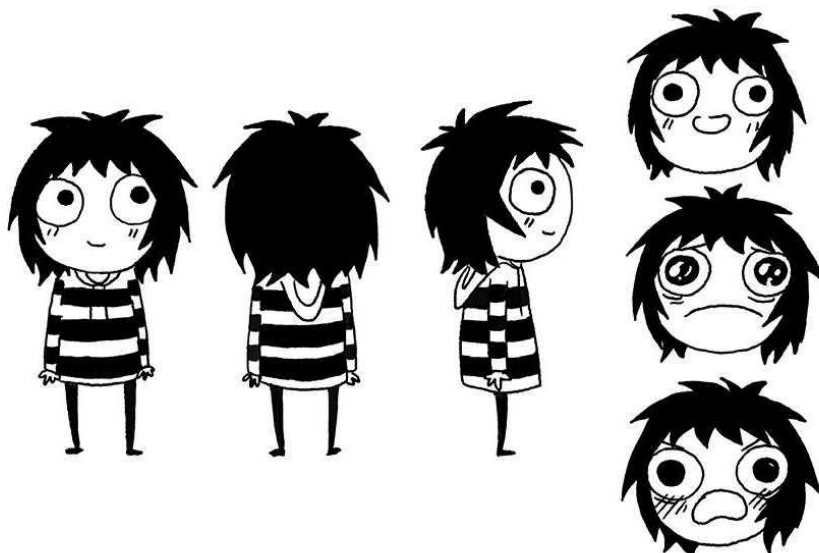
Camus, A. (2010). La filosofía del absurdo. A Parte Rei. Revista de Filosofía, (68). <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/soberanis68.pdf> (Consultado en mayo 2018).

Andersen, S. (2015). Sarah's Scribbles: Interview with Sarah Andersen. <https://www.thingsinsquares.com/blog/sarahs-scribbles-interviews-with-webcomic-artists/> (Consultado en mayo 2018).

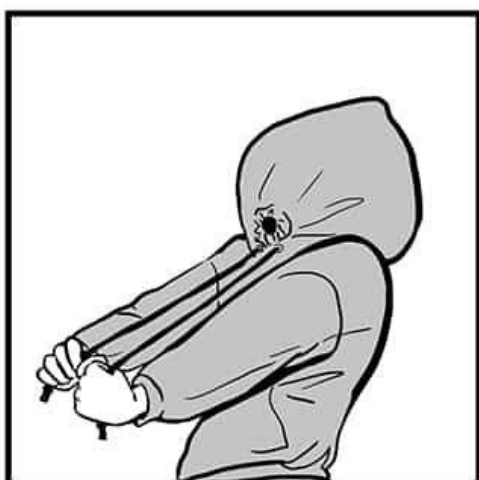
Andersen, S. (2017). 10 Questions with Sarah Andersen, Creator of Sarah's Scribbles. <https://www.thecollegejuice.com/2017/03/10-questions-with-sarah-andersen/> (Consultado en mayo 2018).

Zei, J. (2017). Meet Your Creator: Jane Zei Of 'The Pigeon Gazette'. <https://www.gocomics.com/blog/3853/meet-your-creator-jane-zei-of-the-pigeon-gazette> (Consultado en junio 2018).

9. Anexos



(Sarah Andersen; Sarah's Scribbles)

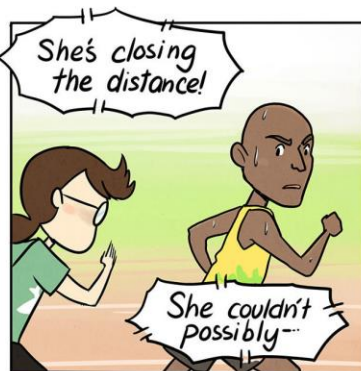
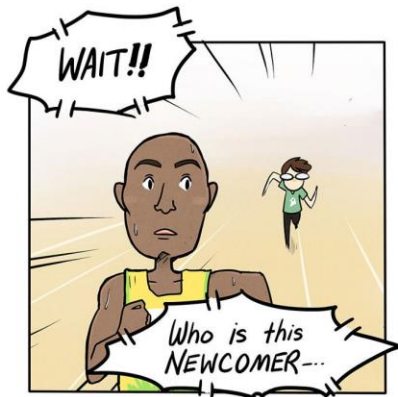


C. CASSANDRA

(Cassandra; C-Cassandra)



<http://twitter.com/theK40> ©THE KAO (Vincent Kao; The Kao)



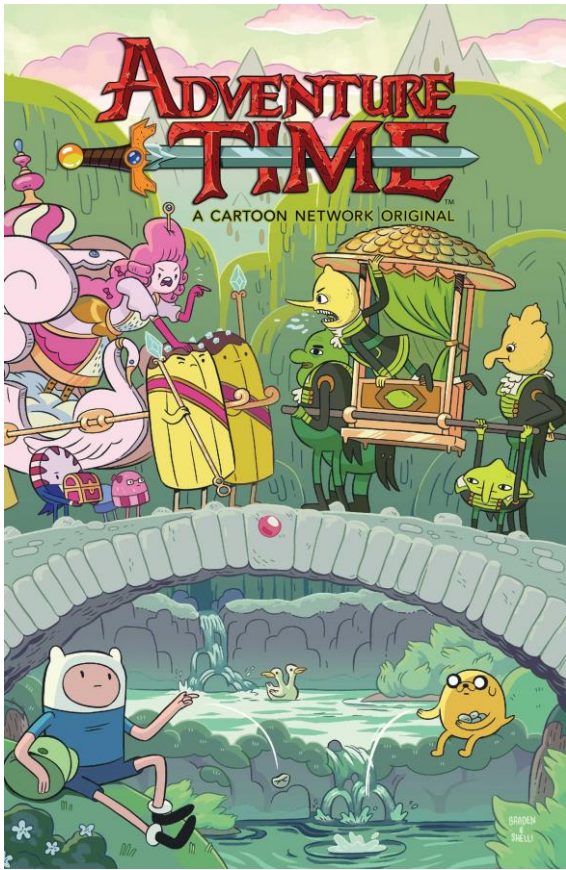
ThePigeonGazette.tumblr.com [facebook.com/ThePigeonGazette](https://www.facebook.com/ThePigeonGazette)
tapastic.com/series/the-pigeon-gazette



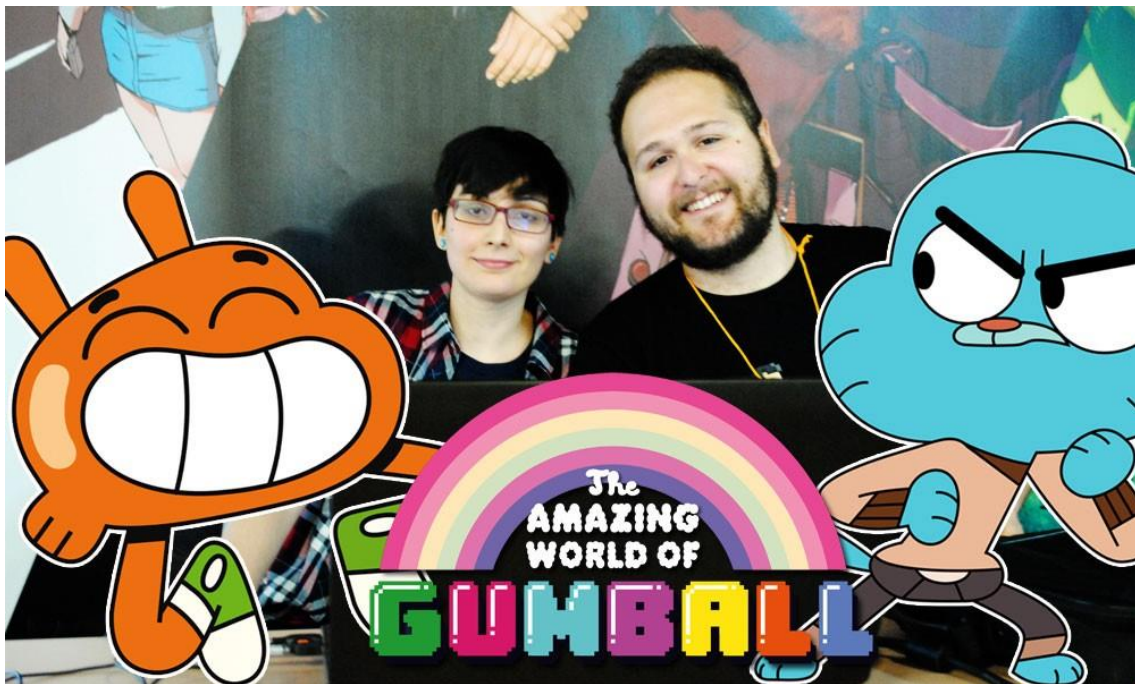
(Gavin Aung Than; Zen Pencils)



(Chris Grady; Lunarbaboon)



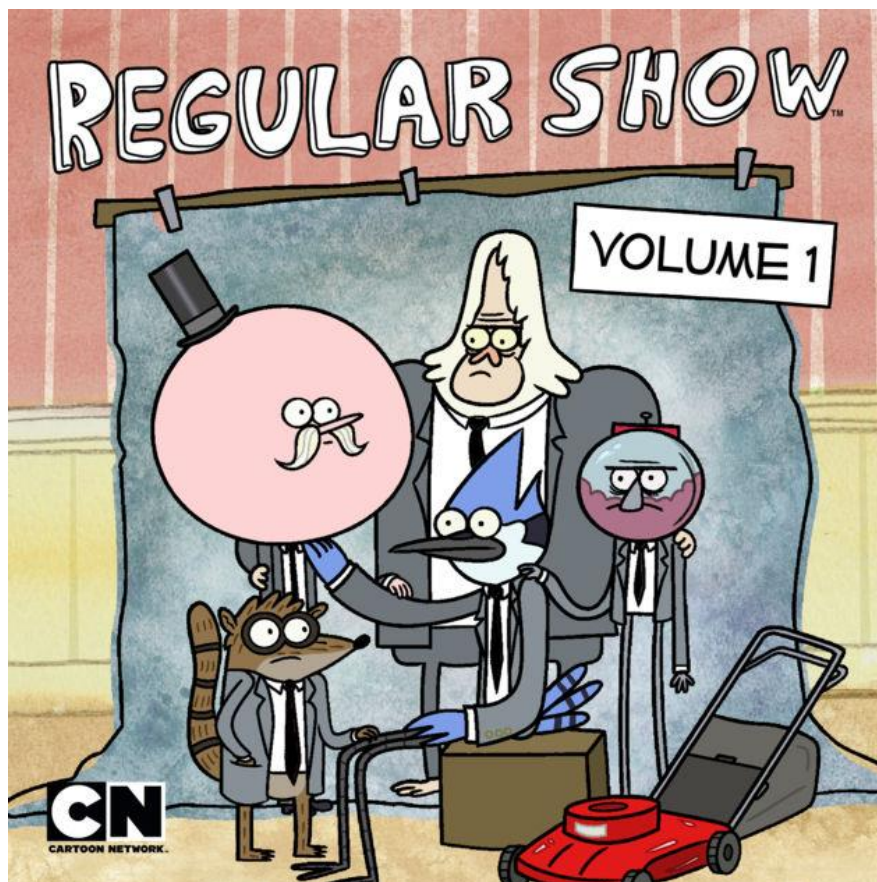
(Pendleton Ward; *Adventure Time*)



(Ben Bocquelet; *The amazing world of Gumball*)



(Justin Roiland and Dan Harmon; *Rick and Morty*)



(J.G. Quintel; *Regular Show*)



(Lena Dunham; *Girls*)



(Javier Calvo y Javier Ambrossi;
Paquita Salas)



(Bill Lawrence; *Scrubs*)

Hasta aquí llegó el ritual de enfados y canibalismo estúpido.



Descansamos nuestra espalda en las persianas bien cerradas,



tú y yo anémicos

Terapias mal llevadas sin nadie que mediara por dos histéricos,



Son demasiadas horas en vela y nada que decir.



y a cada parpadeo
calmado
intentamos dormir.



mis gritos envasados al vacío reventaron al fin.

(Novela gráfica 1999, pg. 1)



Y ahora congelo cada instante sabiendo de antemano que son los últimos



la noche en que el noventa y nueve llegó hasta abril.



Ya no hay ganas de seguir el show,



ni de continuar fingiendo,



sólo quiero ser espectador, relax, entertainment.

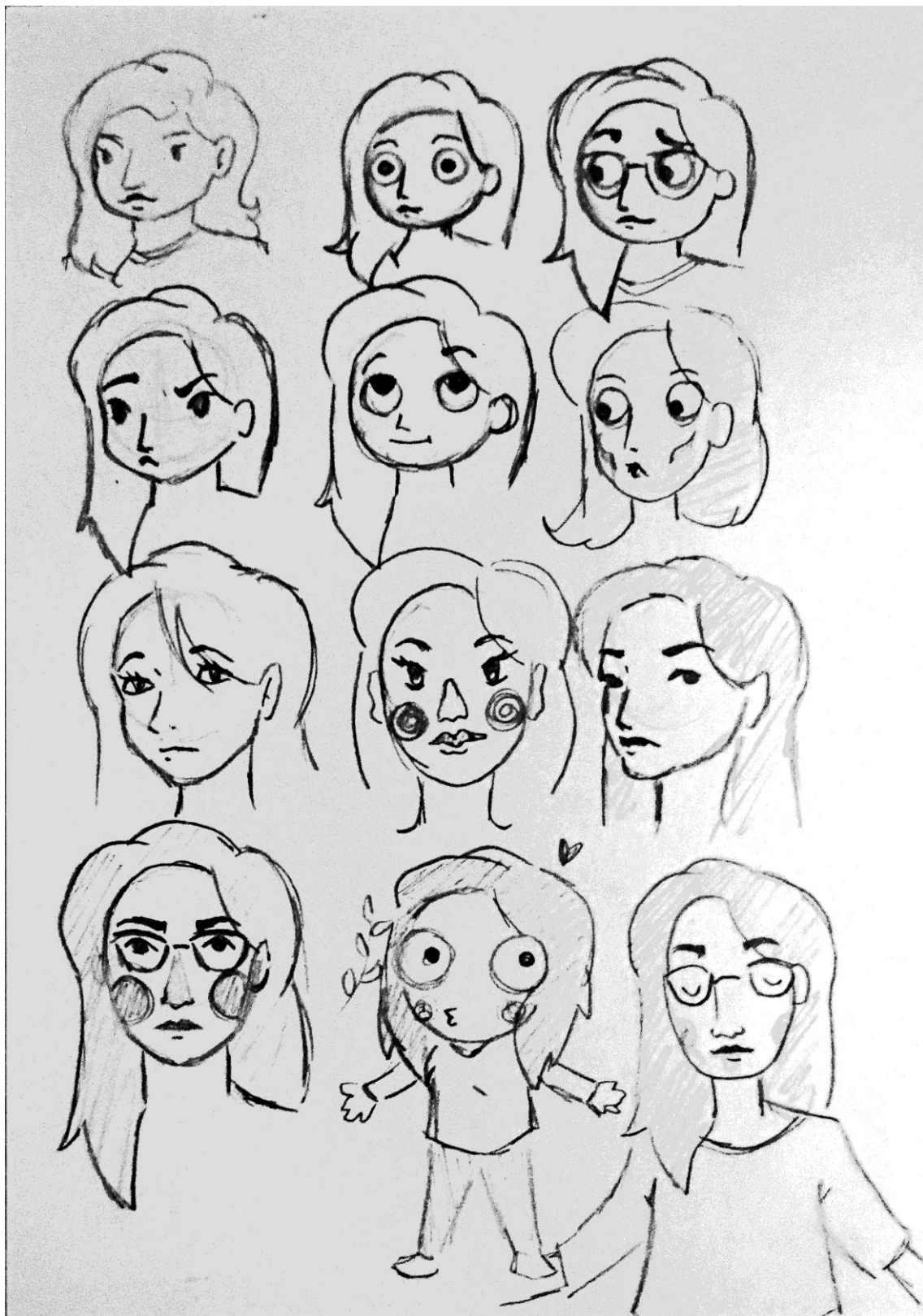
(Novela gráfica 1999, pg. 2)



(Novela gráfica 1999, pg. 3)



(Novela gráfica 1999, pg. 4)



(Primer estudio del personaje)



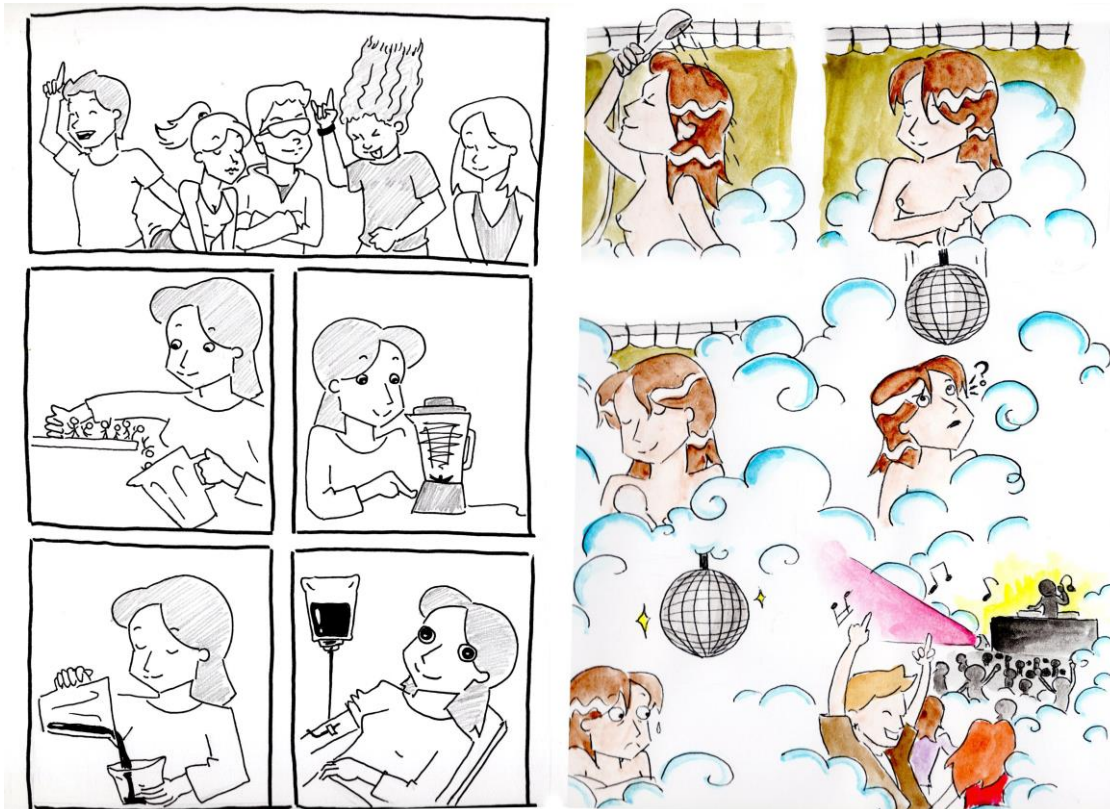
(Bocetos del personaje)



(Sketch del posible personaje)



(Estudio y prueba de color del personaje)



(Estudio de diseño y color de viñetas)



(Diseño final de personaje)



(Libro *Desgraciada* finalizado)



(Interior del libro *Desgraciada*)