

# 8 mundos para B

---

**Clara Pellejer Falo**

Memoria Trabajo Fin de Grado.

Dirección: Soledad Córdoba Guardado.

FCSH. Campus de Teruel. Universidad de Zaragoza.

Grado en BBAA. Curso 2015/2016



Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel  
Universidad Zaragoza

## Índice

|   |    |
|---|----|
| 1. Introducción.....  | 2  |
| 1.1. Itinerario intracurricular                             |    |
| 1.2. Objetivos  |    |
| 2. Marco conceptual .....                                   | 4  |
| 2.1. Fundamentación   |    |
| 2.1.1. La Divina Comedia de Dante                           |    |
| 2.1.1.1. Beatrice   |    |
| 2.1.1.2. Virgilio/smiley                                    |    |
| 2.1.2. Neoplatonismo. Plotino                               |    |
| 2.1.3. Surrealismo  |    |
| 3. Contextualización. Referentes.....                       | 9  |
| 3.1. Artísticos/Conceptuales                                |    |
| 3.2. De estilo  |    |
| 3.3. Escenográficos   |    |
| 3.4. Teóricos   |    |
| 4. Descripción de la propuesta.....                         | 19 |
| 4.1. Sinopsis   |    |
| 4.1.1. 8 mundos para B                                      |    |
| 5. Metodología.....   | 26 |
| 5.1. Planteamientos iniciales y primeras ideas              |    |
| 5.2. Planing y timing realizados                            |    |
| 5.3. Procesos   |    |
| 6. Información técnica detallada del proceso artístico..... | 35 |
| 6.1. Análisis de los procesos teórico-técnicos              |    |
| 6.2. Materialización y presupuesto                          |    |
| 7. Conclusiones.....  | 37 |
| 7.1. Valoración personal                                    |    |
| 8. Fuentes consultadas .....                                | 37 |
| 8.1. Bibliografía   |    |
| 8.2. Recursos Web   |    |
| 9. Anexo.....   | 39 |

<< *La identidad encerrada en un cuerpo anónimo.*  
*Desfragmentación del yo.*  
*Caras sin rostro. Rostros sin expresión.*  
*Partes del cuerpo que huyen de sí, un alma que los ata,*  
*un Uno que los une en un Todo sin nada. >>*

*Cuaderno de notas*  
*2015/2016.*

## **1. Introducción**

El propósito de esta memoria es detallar todas las ideas, procesos, conceptos y caminos seguidos durante el desarrollo de este proyecto materializado finalmente en una novela gráfica.

### **1.1. Itinerario intracurricular**

Comencé el Grado de Bellas Artes en el Campus de Teruel de la Universidad de Zaragoza en el año 2012. Tras cuatro años de formación artística ininterrumpida he contemplado en mí una gran evolución no sólo en mi técnica sino también en mi propia manera de pensar, y que, de alguna manera, he intentado plasmar aquí.

Este proyecto es el resultado de un encadenamiento de trabajos de diferentes ramas del arte que he podido experimentar en los diferentes cursos, y aunque técnicamente es algo que deseaba hacer desde primer ciclo del grado, temáticamente ha llegado desde otras ramas que difieren de la ilustración.

El primer acercamiento técnico se produjo gracias a la asignatura de *Historia* en segundo ciclo. La propuesta del profesor Pedro Luis Hernando fue la de elegir un movimiento artístico y realizar una obra basada en él. Mi elección fue el Futurismo y realicé *Depths*, una novela gráfica muy oscura en la que transformé las ideas principales del manifiesto en las bases de una sociedad submarina. La idea me entusiasmó pero por su gran magnitud no pude finalizarla a tiempo y tuve que hacerla en dos bloques del que finalmente sólo materialicé uno.

Con esa espina clavada, llegué a tercer ciclo. La asignatura de Ilustración me ayudó a mejorar técnicamente y mi nivel de pintura digital aumentó. Así pues decidí retomar la historia pero, una vez más, los plazos estimados en clase eran demasiado

cortos como para poder realizar una novela de tal envergadura.

Ese mismo año, en las asignaturas de *Metodología de proyectos: Espacio e Imagen* comencé a realizar un proceso de introspección para conocerme a mí y mis inquietudes. Una que destacaba sobre todas era el erotismo. Desarrollé durante ese curso la propuesta de “el erotismo como ocultación del propio deseo” en dos proyectos *Besos de Eros I* (foto y vídeo) y *Besos de Eros II* (serie fotográfica). Estos proyectos, aunque interesantes para mí como teoría, acabaron siendo insulsos y sin alma. No transmitían todo (aunque sí parte) de lo que intentaba y mi intención quedaba de este modo muerta.

En cuarto curso, gracias a la asignatura de *Instalaciones* me introduje en un mundo que yo tenía marcado fuera de mi camino artístico: las performances. Al hacerme a mí misma como una ilustradora, me encerré en ramas muy concretas que no hacía que mi mente se expandiera. Las performances hicieron que mi obra artística tuviera un sentido y una sensibilidad y me ayudaron a la introspección mucho más que cualquier análisis personal que me hubiera hecho a mí misma.

Con esta nueva mentalidad, quise volver a mi inicio: la ilustración. Este género, al estar supeditado a una historia, siempre tiene un rincón peyorativo en el arte. De esta manera, mis experiencias más teóricas del último curso me han forjado además como una contadora de historias más allá de los que una mera imagen pueda decir.

## **1.2. Objetivos**

### **Generales**

El Trabajo Fin de Grado que aquí presento es un trabajo de superación. Tras el fracaso doble de *Depths*, ésta se convierte en mi primera historia completamente creada por mí que termino al cien por cien. Era seguro que iba a terminar el proyecto dado que era necesario para finalizar el grado, pero no deja de ser el objetivo principal: finalizar la obra con un nivel de calidad.

### **Específicos**

- Idear y materializar una novela gráfica enteramente por mí misma.
- Mejorar técnicamente la pintura digital y experimentar con técnicas nuevas.

- Crear mundos oníricos a partir de ideas concretas.
- Dar un carácter de interés a este formato de arte.
- Contar una historia seria desde un punto de ternura y humor.

## **2. Marco conceptual**

### **2.1. Fundamentación**

#### **2.1.1. Dante Alighieri. La Divina Comedia.**

La Divina Comedia, escrita por el italiano Dante Alighieri entre 1304 y la muerte del poeta en el año 1321, es una epopeya alegórica considerada una de las obras maestras de la literatura.

Está dividida en tres bloques que corresponden al Infierno, Purgatorio y Paraíso, y cada uno de ellos está dividido a su vez por 33 cantos compuestos de tercetos. Es obvio observar que el número 3 es un elemento importante en toda la organización del poemario y no es algo de extrañar, ya que es representante de la Santísima Trinidad y la historia tiene un carácter totalmente religioso.

Resalta pues que justamente el título de esta novela contenga el número 8. La razón reside en la horizontalidad del 8, que acaba desembocando en el infinito. Al fin y al cabo es la muerte, y haya o no haya algo tras ella sin duda es algo eterno. Pero para no romper del todo este gran símbolo numérico, a pesar de haber 8 mundos, sólo se muestran 6 de ellos, por lo que acaba siendo un múltiplo de 3, que corresponde a la simbología original.

##### **2.1.1.1. Beatrice**

El objeto de deseo amoroso. La idealización del ser amado. Algunos textos e investigadores creen hallar a esta mujer en la persona de Beatrice Portinari, pero Dante no confirma su verdadera procedencia, ni siquiera si fue real para él.

Ella era sólo una simbología que materializaba el amor puro y casi divino. Un éxtasis religioso, incondicional, por el que recorrerías el infierno.

Pero no podemos engañarnos, ella no era una mujer. Ella era sólo un objeto, una excusa para su lírica, y así ha sido usada cada vez que de ella se ha hablado.

En *8 mundos para B*. no podía dejar que su papel encajara simplemente en ese marco de belleza idealizada como un ente onírico. No podía volver a cometer antiguos fallos y volver a concebirla como los hombres lo habían hecho hasta ahora.

El objeto amado también ama, entonces ya no es objeto, y si no es objeto no es perfecta, y si no es perfecta es un ser humano más. Por qué escribir de un ser humano más.

Ella amó y fue amada, por qué sólo Dante fue por ella. ¿Acaso ella no lo amaba? ¿Acaso ella no tenía la fuerza como para luchar contra cada anillo del infierno y llegar hasta él? Toda persona puede hacer lo que quiera si se convierte en protagonista de su historia, por este motivo quiero convertir a Beatrice en esa persona.

Así que Beatrice no será la belleza idealizada, ella no tendrá rostro, ella estará rota... Porque puede ser cualquier mujer en busca de sí misma, el fin es personal (en este caso reencontrarse con su amor) pero el proceso podría pertenecer a cualquiera.

#### **2.1.1.2 Virgilio/Smiley**

Dante, durante su viaje al infierno, cuenta con Virgilio como guía. La decisión de que fuera él y no otro se disgregan en dos opciones:

- El escritor era un gran admirador de la obra de Virgilio y nada mejor que un mentor para marcarte el sendero a seguir.
- Marcando el precedente de que Virgilio ya escribió un descenso al infierno en la Eneida, quién mejor que él mismo para guiar a Dante.

Ambas son plausibles y se complementan. De esta manera, teniendo un previo ejemplo debía dar a Beatrice un guía que la llevara por su aventura.

Como hay pocos datos fiables de Beatrice era complicado decidir una persona o animal que pudiera relacionarse inmediatamente con ella. En un inicio, se ideó el colocar simplemente un *smiley* (representación esquemática de una cara sonriente) entre la zona baja del estómago y el monte de venus, ya que la última parte que se pierde es el tronco inferior. Este personaje sería la voz en el cuerpo de Beatrice, que sin boca no



*Smiley. Concept art: Expresiones.*

puedo comunicarse ni con los habitantes de la historia ni con el espectador. Este primer *smiley* diseñado para estar de forma abocetada no quedaba bien integrado con el resto.

En un segundo diseño, se pensó colocar el *smiley* clásico (cara redonda y de color amarillo) como si de una pegatina se tratase. Al final daba la impresión de que estaba auto-censurando el pubis de Beatrice siendo como que ni siquiera tenía planteado ponerle órganos reproductores para dotarle de un aire asexual y de maniquí.

Finalmente, y dando la vuelta a la desventaja de la anterior idea, se estableció al *smiley* como esa misma zona erógena. Partiendo de la frase “*sonrisa vertical*”, los labios de la vagina se trasmutaron en una boca y, recuperando la idea de boceto de la primera concepción, se le añadió ojos para darle mayor expresión.

### 2.1.2. Neoplatonismo. Plotino

Mi no-educación religiosa y el desapego personal hacia el cristianismo me hacían complicada la realización de cualquier historia en referencia a la Divina Comedia, ya que está escrita en un contexto totalmente religioso.

El misticismo y la religiosidad con la que los nuevos platónicos recogían sus teorías me dispusieron un camino, ciertamente, sencillo a la hora de adaptarlo a la divina comedia. El neoplatónico que fundamentalmente usé como referente fue Plotino.

La ecuación que necesitaba para que el neoplatonismo me sirviera como punto de inicio era:

- Un cuerpo que sólo es carne y huesos, desechable.
- Un alma pura, la esencia del ser.
- Dios, un lugar al que ascender.

Todo esto era necesario para que, por muy dispar que yo ideara la historia, todo acabase en el mismo punto donde lo hizo Dante. Plotino concibe el Uno como Dios, es el ente supremo que lo es todo y lo es nada.

*[...] no es ninguno de los seres y, sin embargo, es todos los seres: no es ninguno de los seres, porque todos los seres vienen después de Él; es todos los seres, porque todos proceden de Él. [Enéadas: VI, 7, 32].*

Así procede todo del Uno. Pero, jerárquicamente, entre el Uno y el Alma reside un espacio intermedio: el Espíritu. El Alma no asciende directamente al Uno, si no que pasa al Espíritu que lo supedita. Dentro del Espíritu:

*[...] la vida transcurre serena, y la verdad es su madre, su nodriza, su sustancia y su alimento; y contemplan todas las cosas, no sólo aquellas a las que corresponde el devenir, sino las que poseen el ser y, entre otras, a sí mismos. Allí todo es diáfano y nada oscuro o impenetrable, si no que todo es manifiesto para todos, en*



*su intimidad y en todas partes, la luz se manifiesta a la luz. Cada uno lleva consigo todo y en cada uno ve todo, de manera que todo está en todas partes, todo es todo, y cada uno es todo y el resplandor es infinito [Enéadas: V, 8, 4].*

La diferencia del Alma respecto al Espíritu es que cuando ella piensa, no piensa en cuanto Alma, sino en cuanto participa del pensamiento que pertenece esencialmente sólo al Espíritu. Además, aunque el Alma sea autoconsciente y viva, no constituye la identidad sujeto-objeto propia del Espíritu; ella misma no es actividad autorreflexiva, sino que es y piensa en otro, en el Espíritu. Es decir, el Alma no conoce, pero desea conocer; no es su ser, sino que quiere serlo. El Alma es, pues, movimiento interior, deseo de conocer y de ser, que causa el movimiento externo. El Alma gobierna la realidad que ella misma produce, la realidad física.

Y llegados a este punto, podemos explicar la base fundamental en la que toda la historia de Beatrice cobra sentido y es que “el hombre es sólo su Alma” [Enéadas: IV, 7, 10]. Para Plotino el Alma es la que transmite al cuerpo vida, movimiento, belleza, unidad. Al contrario que en el Cristianismo donde el cuerpo es como una vasija vacía donde se encierra al alma, para Plotino ésta abraza al cuerpo, lo reafirma, es su argamasa y lo que le da sentido a su ser. Por supuesto, tras la muerte, el Alma da por finalizada su función “vivificadora” y debe volver a formar parte de su forma contemplativa externa al mundo material. En este proceso el Alma se desprenderá del cuerpo y ascenderá hasta que nuevamente, a causa del deseo de vida, vuelva a descender para generar un cuerpo nuevo.

### **2.1.3. Surrealismo**

Para la historia que relata esta novela gráfica me he inclinado más hacia el surrealismo, ya que me permite crear mundos a mi antojo dentro de un marco donde todo parece posible. Dentro del surrealismo hay dos vertientes, una más abstracta propia de Miró o Klee, y una más onírica donde podemos destacar a Dalí, Ernst o Magritte. Esta última es hacia donde he llevado la parte más gruesa de todos los mundos de B.

Para los surrealistas la obra nace del automatismo puro, es decir, cualquier forma de expresión en la que la mente no ejerza ningún tipo de control. Intentan plasmar por medio de formas abstractas o figurativas simbólicas las imágenes de la

realidad más profunda del ser humano, el subconsciente y el mundo de los sueños. Para ello, utilizan recursos como: animación de lo inanimado, aislamiento de fragmentos anatómicos, elementos incongruentes, metamorfosis, máquinas fantásticas, evocación del caos, representación de perspectivas vacías, etc.

El pensamiento oculto y prohibido será una fuente de inspiración, en el erotismo descubren realidades oníricas, y el sexo será tratado de forma impúdica.

### 3. Contextualización. Referentes

#### 3.1. Artísticos/conceptuales

##### Hans Bellmer

(Katowice, 1902 - París, 23 de febrero de 1975). De origen polaco, fue un fotógrafo surrealista que desarrolló su trabajo principalmente en Berlín y más tarde, obligado a marchar por la instauración del III Reich, en París.

Sus trabajos más importantes tratan del cuerpo y el erotismo, y de ahí mi primer acercamiento hacia él. Su obra más conocida, la Muñeca, encarna en sí un sentimiento contradictorio de sexualidad y repulsión. Un articulable femenino de 140cm con multitud de extremidades para un solo torso, un objeto infantil escalado a lo grande para convertirlo en un objeto erótico con un inevitable aire siniestro.

Este uso del cuerpo impersonal que tienen las muñecas y maniqués me interesó mucho, y fue un punto de partida muy importante para mi trabajo ya que la desmembración no *gore*<sup>1</sup> crea unas sensaciones de inquietud en el espectador muy propias del aire surrealista que yo quería ofrecer. Además, al conocer más de su obra, descubrí la numerosa colección de dibujos que tiene con tintes



Hans Bellmer. Dibujo perteneciente a la serie "Oeuvre Grave."

<sup>1</sup> Que recrea abundantes escenas sangrientas.

más eróticos (e incluso sexuales) y me llamó mucho la atención la forma con la que estaban dibujados: líneas y más líneas.

## **El Bosco**

Jerónimo Bosch "El Bosco" nació en 1450 en Holanda, pero realiza sus obras en Flandes. La inspiración fundamental de la obra de El Bosco son ideas extraídas de las Sagradas Escrituras y otras obras de su época, pero muy tamizadas siempre desde su óptica muy personal.

Destacan en su obra una perfección técnica magistral y una muy buena calidad en el dibujo. Pero lo que me acercó a él no fue esta pureza en su estilo, si no la maestría con la que trata los temas que toca. Con grandes tintes fantásticos y una gran originalidad, El Bosco llena sus obras de personajes fantásticos y quimeras, creando su propio bestiario, en ocasiones burlón e irónico, que roza el mundo de los sueños pero enmarcado en el ámbito religioso.

Una de las cosas que más admiro de sus cuadros es al alto grado de ironía y humor que hay en cada esquina. Escenas repletas de delirios y de burla, encajados en el cielo y en el infierno, no importa cuál.

Uno de estos seres procedentes del mismísimo averno y castigador de los impuros es "el príncipe del infierno" de El jardín de las delicias. La quimera entre un pájaro y un humano fagocitando a un hombre mientras, a este último, le sale una bandada de pájaros del mismísimo "averno". El príncipe, sentado en "su trono" expulsa los humanos que ingiere, como si fuera un túnel lo que uniera su boca con el recto, a un pozo donde otras personas condenadas por pecados como la gula o la avaricia vomitan y defecan. El castigo final no es ser comidos, si no ahogarse en las deposiciones de otros.

Esta pequeña escena parte de la amalgama de historias dentro del cuadro tiene ese aire grotesco, escatológico, burlesco y surrealista que me encajaba. Aunque la parte más soez no me interesaba (en esta novela) para el ambiente más ensoñado que quería dar, todo lo demás me parecía fascinante. Así pues, es inevitable ver el claro paralelismo entre mi gaviota-poeta del Mundo IV, del que hablaré más adelante, y de su inquebrantable y socarrón sentido del humor.

## Francesca Woodman

(Denver, Colorado, 3 de abril de 1958 - Nueva York, Estado de Nueva York, 19 de enero de 1981). Fue una joven fotógrafa estadounidense proveniente de familia de artistas. Su corta carrera artística a causa de su temprana muerte, nos dejó una serie de fotografías influenciadas por el surrealismo en las que destaca el uso del blanco y negro, un formato pequeño y la centralización en un solo objeto. Temáticamente, Francesca solía mostrar retratos de mujeres, usándose normalmente a ella misma de modelo, y paisajes y arquitecturas en decadencia.

El interés en su trabajo viene a raíz de cómo trabaja la fragmentación como un modo de desvirtualización del propio ser. En cada instantánea se aprecia un pedazo de su alma desgarrada, un pequeño grito ahogado y mil preguntas sin formular. Son imágenes sencillas con un gran sentimiento, son mapas rotos de ella misma, y así concebí que debería sentirse mi propio personaje.



Francesca Woodman, "On being a angel".

## Marina Núñez

(Palencia, 1966). Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca y doctorada en Bellas Artes por la Universidad de Castilla-La Mancha, es una artista multidisciplinar de gran trayectoria.

Su obra se centra en muchas ocasiones en la figura femenina, como un grito a la identidad y a su relevancia. Además, su creación de una imaginería propia llena de referencias a *lo siniestro* me llevó instintivamente a fijarme en ella.

Sus cuadros, vídeos e infografías repletas de seres diferentes, aberrantes,

monstruos, seres que viven al margen o fuera del canon nos muestran una identidad híbrida y múltiple. Una subjetividad sin equilibrio y llena de impurezas, donde la *otredad*<sup>2</sup> es algo propio, genuino al ser humano.

## **Salvador Dalí**

(Figueras, 11 de mayo de 1904 - *ibídem*, 23 de enero de 1989). Fue un artista polifacético, considerado uno de los máximos representantes del surrealismo. Es sobre todo conocido por sus pinturas oníricas con una técnica ecléctica y personal fácil de apreciar e influenciada en esencia por su admiración hacia el arte del renacimiento. También fue escultor, escenógrafo y escritor.

A pesar de ser un referente clave en lo que se refiere al surrealismo en España, no he querido inspirarme demasiado en su trabajo, aunque pueda parecerlo en ocasiones por las escenas desérticas del primer capítulo.

Aún con esto, no podía ignorar simplemente su trabajo ya que él mismo también hizo ilustraciones sobre La Divina Comedia cuando en 1957 recibió un encargo del mismísimo Gobierno Italiano. Este quería editar un libro de 100 ilustraciones para conmemorar el 700 aniversario del nacimiento de Dante (1965).

Por cuestiones políticas, al final el contrato fue rescindido pero Dalí siguió trabajando en ello. 33 ilustraciones para cada canto (Infierno, Purgatorio, Paraíso) y una más para la introducción. Así que a partir de 1960 trabajó durante cinco años en las acuarelas y las planchas de xilografía, que fueron realizadas por dos artesanos: 3.500, 35 por cada ilustración, todas talladas a mano. En 1964, un año antes del 700º aniversario de Dante, dos editoriales francesas publicaron una edición de lujo con la Divina Comedia Print Suite.

---

<sup>2</sup> Se trata del reconocimiento del Otro como un individuo diferente, que no forma parte de la comunidad propia

### 3.2. De estilo

#### Alice, Madness Returns

Es un videojuego de origen chino lanzado en 2011 desarrollado por Spicy Horse para diferentes plataformas. Continuación de American McGee's Alice, este videojuego prosigue la estética onírica y macabra con una Alicia más loca y agresiva si cabe.



Alice, Madness returns. Fotograma de Cinemática 2D.

Los diseños de escenarios, objetos, personajes y vestuario van variando a lo largo de toda la historia, destacando un gran colorido y juego de luces.

La influencia de videojuegos es muy potente en mí a la hora de crear esta novela, habiendo veces que incluso tenía que replantearme recorridos completos porque los había ideado como un videojuego plataformas y no podía funcionar en el formato cómic.

Pero fuera de toda la estética colorida y surrealista del juego de Alicia, la parte que tomé de forma inconsciente, y de la que me percaté al completar otra vez el juego, es la similitud entre la forma en que compongo a Beatrice y la técnica con la que están hechas las cinemáticas 2D del juego. Ambas son con recortables de los personajes con las que se consigue un movimiento similar al de las muñecas, un movimiento mecánico y tosco pero con una sensación de debilidad muy atractiva.

#### Dave McKean y Neil Gaiman

*“Creo que las historias de mitos y terror son, probablemente, la forma más fácil y efectiva de hablar del mundo real.”*

*Neil Gaiman.*

McKean ilustrador, Gaiman escritor. Un tándem artístico del mundo del cómic que nos han dejado con algunas maravillosas obras como *Orquídea Negra*.

Las complejas y excéntricas historias de Neil Gaiman con un carácter totalmente adulto y siempre con tintes oscuros han impulsado a McKean a crear un estilo realista y personal que encaja perfectamente con ellas.

McKean ha sido siempre uno de mis referentes de culto, ya que sus resultados gráficos tienen un aspecto que traspasa la frontera de lo que la gente entiende como cómic, donde el estilo cobra una importancia individual fuera de su relación con la novela.

Con *Orquídea Negra* alcanzó su incomparable técnica, mezcla de fotorrealismo y expresionismo ensoñador, que luego caracterizó a *Batman: Arkham Asylum* sumando el uso de texturas y collage con una mezcla compleja de tipografías.

Aunque comparativamente nada tiene que ver mi obra con la suya, podemos apreciar, si analizamos bien, un paralelismo bastante amplio con su forma de expresión.

Una de las cosas que más podemos asemejar es el uso de planos en zoom, rotación o rotación en zoom. Consiste en realizar un acercamiento (normalmente, aunque también puede ser un alejamiento) de un elemento de la escena, en ocasiones también cambiando el punto de visión como si fuera una



*Dave McKean. Doble página de "Orquídea Negra".*

cámara de cine. Esto se utiliza principalmente en partes con mucho diálogo o narración, escenas en las que “no pasa nada” pero que necesitan diferentes focos de atención, pero en nuestro caso es un elemento principal. Las historias son mucho más narrativas que de acción.

Además, una de las ideas de la estructuración de los diálogos también fue tomada de Mckean. En *Batman: Arkham Asylum* cada personaje encerrado en el sanatorio tiene una tipografía referenciando a su forma de ser o a lo que le caracteriza. Ya que en cada uno de mis mundos tan solo hay un personaje, quería usar este recurso. La dificultad de la legibilidad hizo que me replanteara esto, pero tomé la idea que usa con uno de sus personajes. El Joker, villano altamente conocido del Universo Batman, habla sin bocadillos, como si sus palabras estuvieran fuera de la comprensión humana, como si más que estar verbalizadas entraran directamente en tu cabeza, en tu mente. Esta idea me gustó, ya que en un mundo tan etéreo y onírico como el mío esta sensación cuadraba a la perfección.

### 3.3. Escenográficos

#### Jacek Yerka

(Torun, Polonia, 1952) Es un artista surrealista caracterizado por una pintura de detalle y una calidad muy pulida propia de la pintura flamenca.

Temáticamente, este artista destaca en sus paisajes de surrealismo mágico donde bestias y lugares oníricos se mezclan y fusionan dando lugar a sueños imposibles propios de la mente de un niño.



Jacek Yerka, "4 sider".

La forma en la que este artista teje en cada paisaje una historia propia me sedujo. Ese aire de *concept art*, de creación de un universo que se sale de lo que se muestra en el simple cuadro... yo quería llegar a rozar algo de aquellas sensaciones que a mí me transmitían sus cuadros, esa creación de mundos imposibles, materialización de sueños.

Él mismo divide su obra en



“Imaginary Landscapes” y “4 sides”, y aunque sus escenarios me han evocado a muchos mundos la parte que más me ha ayudado a inspirarme son sus series de “4 sides”. Consiste en un cuadro volteable donde cada lado del cuadrado cobra sentido en sí mismo como un lugar propio. 4 vistas unidas en un sólo plano 2D que juega con las perspectivas y la visión del espectador.

## **Magritte**

(Bélgica, 1898 – Íbidem, 1967) fue un pintor surrealista conocido por sus ingeniosas y provocativas imágenes. Provoca el choque emotivo de color aplicado a formas realistas puestas en lugares y momentos inverosímiles, pretende con su trabajo cambiar la percepción preconicionada de la realidad y forzar al observador a hacerse hipersensitivo a su entorno. Realiza absurdas y estratégicas combinaciones de paisajes, arquitecturas, esculturas, ambientes externos e internos.

En sus cuadros, Magritte muestra la ironía y la subversión de los valores ópticos de la pintura. Es habitual ver duplicación de elementos, ausencias o bucles gráficos que no llegan al fractal. Además, tenía un uso recurrente de la presencia de contrarios fusionados, dotando características a objetos que no las tienen (ingravidéz a esferas gigantes de metal) o la creación de elementos a partir de otros, como en su cuadro “La violación”.

Magritte es un referente por excelencia, ya que no lo he utilizado en específico para este proyecto si no que me ha acompañado en mi recorrido artístico muy de cerca. La burla y la crítica con la que trata sus obras a las que detestaba que de ellas hablaran alegando que todo era “psico-verborrea”, me aportan una continua evasión que sólo puedes sentir si dependes en tu persona del surrealismo.

## **Vladimir Kush**

(Moscú, 1965) Es un pintor del surrealismo mágico con un estilo personal al que él llama surrealismo metafórico. Para Kush su arte es el reflejo del mundo en el espejo de la metáfora. La metáfora entra en la mirada del espectador y en su

subconsciente. Es todo imaginación, y esta crea conexiones entre cosas aparentemente diferentes. Cree, como Einstein, que la imaginación es más importante que el saber, ya que no tiene límites y llega a sitios donde la lógica y la razón no pueden. La pintura realista te crea admiración, el arte abstracto un esfuerzo de comprensión de puzzles llenos de símbolos y significación, y el arte metafórico reta a nuestro subconsciente con imágenes llenas de artefactos, de ilusiones.

Su obra tiene una belleza intrínseca llena de magia que te atrapa. Sus paisajes se caracterizan por un uso de la luz muy duro y bello a la vez, repleto de atardeceres. Estas estampas oníricas, con juegos de luces y símbolos, llenas de cosas que no



Vladimir Kush, "Memory".

son lo que parecen y otras que pretenden parecer.

### 3.4. Teóricos

#### Lewis Carroll. Alicia

(Daresbury, 27 de enero de 1832- Guildford, 14 de enero de 1898) Fue un matemático y escritor inglés conocido por su obra *Alicia en el País de las Maravillas* y su continuación *Alicia a través del espejo*.

Su historia relata el *viaje iniciático*<sup>3</sup> que realiza Alicia a través de sus sueños por el País de las Maravillas, un lugar donde todo es posible. Lo onírico y lo imposible se juntan en un amalgama de lugares extraordinarios y seres con una marcada y, en la mayoría de los casos, histriónica personalidad. Durante el camino,

---

<sup>3</sup> Un *viaje iniciático* es una historia, cuento y en diversa instancia, una experiencia, en la que un individuo se encuentra en situaciones hostiles o adversas que harán que su personalidad cambie, después de que toma conciencia de sí mismo, de la realidad externa o de poseer una misión en la vida, y ve modificado su carácter, espíritu o experiencia para lograr una mejora en su persona, después de lograr superar una serie de situaciones difíciles.

esta pequeña niña aprenderá más sobre sí misma, la innumerable cantidad de aventuras y experiencias que vivirá dentro de su sueño harán que aprenda lecciones valiosas que aplicar a la vuelta, en la *vida real*.

En su viaje, Alicia será guiada a lo largo de todo su mundo interior por el gato de Cheshire que le planteará dudas y acertijos, siempre ayudándola a seguir pero nunca dándole todas las respuestas. Además, encontrará a su paso otros seres (normalmente relacionados en cierta manera con personas de su vida cotidiana) que formarán parte de su peripecia y la llenarán de retos que superar.

A pesar de la cantidad de *viajes iniciáticos* que existen en la literatura (El Quijote, El Hobbit, La Odisea, etc.) la historia de Alicia es la que más se acerca en planteamiento y estructura a mi novela. Alice/Beatrice recorre diferentes lugares/mundos donde encuentra a singulares personajes que la retarán y ayudarán en diversas tareas y juegos para acabar descubriendo algo de sí. Durante el viaje será guiada por el gato de Cheshire/un smiley, un personaje carismático y burlón. Al final, el cúmulo de experiencias/partes del cuerpo encontradas desembocarán en un auto-descubrimiento mayor que culminará en la identificación del propio yo.

La estructura podría quizá también equipararse a otras historias, pero la ambientación onírica y la aparición de quimeras, animales que hablan y seres extraordinarios la hacen más afín al mundo de los sueños de Carroll.

### **Jacques Lacan.** Estadio del espejo

(París, 13 de abril de 1901- Ibídem, 9 de septiembre de 1981) Fue un psicoanalista y psiquiatra francés destacado por los aportes con los que dotó al psicoanálisis.

Una de sus teorías de más renombre es “El Estadio del Espejo”, que proviene de su interés por la elaboración de una esquema que rigiera la constitución psíquica del hombre. El yo se constituye en un reconocimiento en torno a su imagen en el espejo y gracias a la garantía de la mirada del otro.

Cuando un niño pequeño de 6 meses a lo sumo, que aún no controla su eje motriz, le ponen un espejo delante tiende a ir hacia él. En el primer momento sólo queda asombrado, su imagen se le aparece entera, dotada de una unidad que él no

puede atribuir a la percepción de su propio cuerpo. Pronto descubrirá que es él, y se le alentará a confirmarlo con palabras o con el reflejo de un tercero que él pueda reconocer, un referente. Esa es la primera identificación, la identificación imaginaria. Según Freud la identificación del yo al completo es eso, una multitud de identificaciones imaginarias unidas.

Pero para Lacan es algo más. Sin duda es la primera identificación, pero tras ella se deriva la identificación en los propios sueños, que es tergiversada por la simetría especular con la que nos ha contaminado el espejo, y también la propia creencia del poder que el yo, tras tu propio reflejo, tiene en diferencia contigo mismo: la identificación ideal.

Así pues, con este primer contacto con el yo, el sujeto se va cerciorando de su propio ser. La suma de las identificaciones pasadas va sumando al sujeto su identidad actual.

Beatrice, perdida en los mundos sin recuerdos ni identidad necesita recuperar sus partes y su identidad íntegra para estar preparada y reconocerse en el espejo. Eso es, que hasta que no vuelva a ser una y completa, no podrá poseer su vieja identidad.

Podría elegir crearse una nueva, y como el sujeto del “Mundo V” no llegar hasta su propio reflejo. Su nueva visión de sí y de los que le rodean han hecho de él un nuevo yo. Pero la fuerza que mueve a Beatrice es mucho más fuerte que su deseo de ser y ya está.

Así pues, ella puede reconocer las partes que recoge como segmentos que han sido de ella, pero no se puede reconocer a sí misma, al igual que el niño tiene que ver su imagen completa en el espejo teniendo unos referentes.

Al final, el yo es un componente holístico que requiere que se hayan juntado todas las piezas para resurgir de nuevo.

#### **4. Descripción de la propuesta**

##### **4.1. Sinopsis**

La historia relata el recorrido que hace Beatrice desde que muere hasta que se reencuentra con Dante.

Al morir, su alma quiso ascender y fue desprendiéndose de sus partes del cuerpo físico por “los mundos anteriores al Uno”, entendiendo al Uno como una

representación del Dios cristiano y estos mundos como una libre interpretación de lo que ocurre tras la muerte.

La presencia de Dante en el infierno acercándose a ella hizo que el alma reaccionara y el cuerpo se volviera a recomponer. Pero, como siempre, cuesta menos perderse que encontrarse.

Así pues, Beatrice (a partir de ahora B.) cobra conciencia de sí y de nada más. No sabe quién es ni qué le mueve, sólo sabe que debe seguir y recomponer su ser, debe encontrarse a sí misma para, de una forma más profunda, *encontrarse a sí misma*.

Pero no está sola. Así como Virgilio acompañó y guió a Dante por los infiernos, B. irá acompañada de un curioso personaje sin nombre. El rostro que no podrá recuperar hasta el final se trasmuta en un *smiley* con conciencia propia, que de forma deficiente y socarrona le “ayudará” en su recorrido de introspección.

Este recorrido estará dividido en capítulos que coincidirán con una parte del cuerpo y un mundo diferentes.

#### **4.1.1. 8 mundos para B**

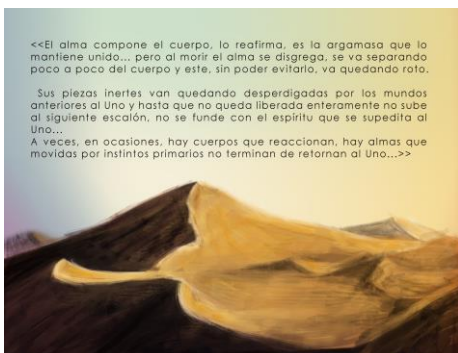
### **CAPÍTULO 1. MUNDO III**

**Color: amarillo yema. Parte del cuerpo: piernas.**

*“Carne; pero sólo un pedazo.  
“Carne; pero sólo un pedazo.  
Un pedazo; pero no desgarrado.  
Partes por unir.”*

*Cuaderno de notas  
2015/2016.*

B. despierta en medio de la arena del desierto. Tiene el tronco inferior y los muslos, encontrados en el mundo I y II cuando aún no tenía consciencia y era simplemente movida por el alma.



Capítulo 1, Mundo III. Página 1.

En este mundo desértico, donde siempre comienza el atardecer pero nunca termina, las dunas de arena amarilla lo cubren todo. Sólo hay, dentro de este gran arenal, un ser que vive entre tanta aridez: el Coleccionista.

Este ser gigante carente de sentido de tiempo y sumergido en arena hasta la cintura (¿o acaso no tiene nada más bajo el polvo desértico?)

es quien recolecta todas las piernas que desprenden las almas. ¿Qué hace con ellas? Nadie lo sabe, pero para él son tesoros preciados que no cederá fácilmente.

Aunque B. esté ahora recorriéndolo del revés y para ella sea el comienzo, la representación de este mundo está concebido como un final de todo al ser parte de la última etapa del recorrido. La arena hace como partícula mínima del Todo, sumergiendo al mundo en su última existencia. Este mundo aparece carente de vida, carente de nada, sólo arena y arena y un ser que parece hecho del mismo desierto.

Este panorama desolador puede recordarnos a muchos paisajes surrealistas, usando recurrentemente el desierto como elemento de extensión. Tenemos como ejemplo a Dalí, que aunque su estilo es con tintas planas y una perspectiva diferente por sus puntos de fuga no deja de ser un guiño inconsciente a sus paisajes.

## CAPÍTULO 2. MUNDO IV

**Color: Bourdeaux. Parte del cuerpo: tronco superior.**

*“Yo bebía para olvidar y no me daba cuenta que lloraba aquello de lo que me alimentaba, así que ahogué a las sirenas en vino y dolor. Y, a veces, también con alguna sardina.”*

*Cuaderno de notas  
2015/2016.*



Capítulo 2, Mundo IV. Página 1.

Tras recuperar sus piernas y seguir andando por el desierto, B. acaba en una playa con un extraño mar en un continuo anochecer lleno de islas de dudosa procedencia.

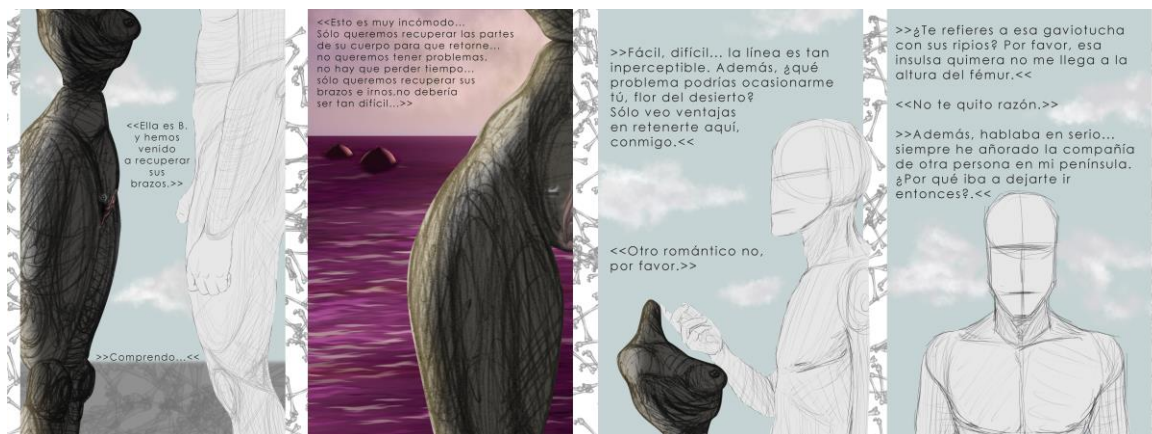
Esta postal romántica está inspirada en tópicos de los poetas bohemios. El personaje principal de este mundo es una gaviota humanizada que habla en verso y lleva bombín. Tiene un afable carácter, y añora la compañía y la buena juerga.

El mundo es una gaviota humanizada que

La elección de la gaviota viene de que éstas viven en la costa y sólo viajan a mar a dentro para morir, una forma muy romántica de tomarse la vida. El resto de características del personaje son simples tópicos llevados a su máxima extensión de forma cómica.

### CAPÍTULO 3. MUNDO V

**Color: Escala de grises en tono frío. Parte del cuerpo: brazos.**



Capítulo 3, Mundo V. Página 6.

Ya con la parte superior del tronco, B. está dispuesta a encontrar sus brazos. Pero no será tan rápido como parece, ya que están divididos en brazo y antebrazo.

Este mundo es una península que hace forma de monte. En él vive el pastor de pájaros. Este pobre hombre empezó el viaje como B. pero a la hora de tomar el último paso para retornar y recuperar sus recuerdos la fuerza que lo atraía desapareció. Desesperado, encerrado entre-mundos, no supo que hacer. Por suerte, el guía que le habían asignado reaccionó e ideó un plan. Buscaron el mundo que no estuviese poblado y de esta manera se instalaron en él. Este guía particular era una pequeña abeja. Al establecerse y formar un hogar, la abeja se convirtió en reina y por ciencia infusa comenzó a criar larvas. Estas crías empezaron a alimentarte de los brazos que caían de las personas que ascendían y el pobre pastor se alimentaba del néctar que de estos insectos conseguía sacar.

Pero ya es mucho tiempo, y cuando pierdes su noción las horas son cada vez más lentas y solitarias. Él sólo quiere compañía. No quiere amor, no quiere sexo, tan sólo una persona con la que pasar el tiempo, la no-vida.

## CAPÍTULO 4. MUNDO VI

**Color: diurno/azul ultramar. Parte del cuerpo: cabeza.**

*“Un edificio tan alto que es de día y de noche a la vez”.*

*Cuaderno de notas  
2015/2016.*

Esa fue la primera concepción que tuve de este mundo. En medio de un verde prado un edificio altísimo inspirado en uno de los cuadros de Magritte, pero lleno de puertas plateadas en mi caso.

La cabeza es el lugar donde se encuentras las ideas, los sentimientos, el pensamiento. Todas esas puertas lo representan. Tan hermético por dentro, cuando entramos es una amalgama de color y formas. El caos gobierna, pero ¿no es acaso el caos la forma más compleja del orden?

Ese capítulo comenzará con el edificio de día en el que entra B. sin cabeza y acabará con el edificio de noche con B. saliendo ya con su cabeza. No se



sabe qué ocurre dentro del edificio, igual que no se sabe qué ocurre dentro de cada una de nuestras mentes.

Así pues, nos encontramos con un desplegable que abierto será un cuadro abstracto y podrá ser colgado en la pared o extendido en cualquier sitio dado que será independiente del resto de capítulos.

## CAPÍTULO 5. MUNDO VII

### Color: Azul ultramar. Parte del cuerpo: antebrazos con manos

Los jardines de la ciudad se unen con el bosque. Es un bosque mágico, como aquel de los cuentos que se leen de niño. En él siempre es de noche, una noche clara con la luna alumbrando cual noche americana.

Este bosque además está habitado por niños. Ellos plantan en la tierra las manos que desesperadas corretean por el bosque sin saber qué ha pasado. Ellos las cuidan, las riegan y las miman; ellas crecen, se vuelven fuertes y, a cambio, protegen a esos *niños huérfanos y sin raíces*. Es una simbiosis eterna como el mismo bosque.



Capítulo 5, Mundo VII. Página 2.

Este mundo es parte del inicio, la infancia. Los niños, desprovistos de cabeza se encuadran en una asexualidad en la que no hay prejuicios, ni envidias, ni guerras. Todo se encuentra en un halo de inocencia, todo parece etéreo allí. Y lo es. Nada pasa tan rápido como la infancia, tan sólo le sigue la propia vida.

Este es el mundo que más se acerca a la teoría de *lo siniestro* y esto se debe a la presencia de estos niños con “cabeza de globo”. Son niños, son pequeños, son tiernos, divertidos, sólo quieren jugar... pero no tienen cabeza. Y viven en un bosque nocturno, que normalmente ya no es un sitio muy hospitalario, y el hecho de que los árboles sean manos gigantes

hace que se vuelva todavía más escalofriante. En el Mundo IV también había partes del cuerpo gigantes, pero al pertenecer a un sitio sexualizado la estampa tornaba a lo histriónico antes que a lo siniestro. Además, el tono verde azulado que tienen aplicadas las manos recuerda a la de los zombis al salir de una tumba subterránea.

## CAPÍTULO 6. MUNDO VIII

### **Color: Turquesa pálido. Parte del cuerpo: rostro.**

El pantano, lleno de charcos de ojos... ¿cómo encontrar aquí tu rostro? No puedes. Pero *si subes hasta la Luna y te asomas en ella quizás encuentres en su mirada el secreto de tu alma*. Y es lo que B. hará.

La primera parada en su primer viaje fue para perder el rostro y con él todos sus recuerdos. Esta vez, al retornar, recuperará algo más que el rostro, ya que sin ella misma no era nada. Al meterse en la luna, B. encuentra un paisaje nevado en el que hay un lago redondo con un pozo en el centro. Nadará a través de él y se asomará al pozo. Al ver su cara reflejada volverá en sí y se recordará a sí misma.

La laguna es una referencia a la Laguna Estigia, que separaba el mundo de los vivos del de los muertos; el pozo sería la representación de Lete, el río del olvido para los griegos, del que las almas bebían para no recordar sus vidas pasadas.

Este capítulo es corto y carece de diálogos al subir a la luna, ya que es un momento de transcendencia y cualquier palabra mancharía la imagen.

## PREFACIO

*“A la alta fantasía aquí faltaron fuerzas;  
Mas ya movía mi deseo y mi velle,  
Como rueda a su vez movida,  
El amor que mueve el Sol y las demás estrellas.”*

Paraíso, capítulo XXXIII.

Este último capítulo sería el encuentro de Dante con Beatrice. El elemento principal de esta última parte será la luz, mucha luz. Como B. sale ya de toda esa transición de espacios que separan la muerte de la ascensión deja de estar todo a ordenador y vuelve a ser parte de algo más material: papel y carboncillo. Ahora ya no están en un mundo, ellos en sí mismos ya son mil mundos.

## **5. Metodología**

### **5.1. Planteamientos iniciales y primeras ideas**

Como punto de inicio para el trabajo tomé el tema que había dejado el curso anterior. Este era todo lo referente al sexo y al erotismo, centrado principalmente en la figura femenina. Al introducirme más en el tema comencé a desviarme hacia otros lados, puesto que empecé a hacerme la pregunta más primigenia: a qué se debe el erotismo. Con ello empecé a introducirme más en los temas religiosos, sobre todo lo concerniente a la religión cristiana a la que está atada la sociedad occidental aún en nuestros días. De una lectura a otra acabé en La Divina Comedia de Dante.

Este poemario ya había caído en mis manos hace tiempo cuando lo tuve que estudiar en el instituto y siempre me había encantado todo lo que habían sacado de allí los creadores de series, películas y videojuegos. Así pues me dispuse a leerlo más a fondo y a estudiar un poco sobre este decidida a basarme en él para mi trabajo. En primer término quería hacer algo basado en los anillos del infierno mezclando elementos de diferentes mitologías y religiones, haciendo un mundo de cada uno de ellos creando mi propio “jardín de las delicias”. Tras un arduo trabajo de coger elementos comunes entre la mitología griega, nórdica, egipcia y cristiana para usarlos de unión entre mundos, vi que no estaba llegando a nada.

Así que retomé mi tema inicial, el erotismo, pero esta vez lo enfoqué de manera más física y no tan trascendental. Me fijé en el cuerpo, la carne. No me había dado cuenta en lo que me apasionaba el cuerpo humano. Me descubrí a mí misma dibujando partes sueltas, mujeres sin brazos, cuerpos sin cabeza, muslos enormes y carnosos. Algo estaba moviéndose dentro de mí y me gustaba. Así que, sin

dejar el tema de la Divina Comedia, empecé a mirar artistas macabros y surrealistas. Ese halo romántico y bizarro de los maniquís desmembrados, el atractivo de lo cotidiano fuera de lugar, lo siniestro.

Durante este nuevo proceso de búsqueda, y hablando sobre las ideas del cristianismo, me descubrieron algo que yo tenía muy olvidado de los años de instituto: el neoplatonismo. Comencé a leer las ideas de Plotino, su pensamiento sobre el alma como argamasa del cuerpo y su pensamiento de ascensión a un ente superior que denominaba el Uno. Era tan similar al cristianismo en algunas cosas que chirriaba, pero por otro lado me empezaban a surgir muchas ideas nuevas.

Retomando La Divina Comedia, me di cuenta de que casi no se dice nada de Beatrice. Siempre es como un ente perfecto de belleza y pureza. Y aunque sale en dos obras más de Dante no se habla de ella como la persona que era, como la mujer que era. Más contemporáneo sí que hay algo, un poemario llamado “Siete caminos para Beatriz”, pero incluso en él Beatrice es simplemente “*una fuerza amorosa*” y “*el imán inevitable del viaje*”, dicho por el autor. Sigue siendo una imagen onírica, sigue sin ser una mujer.

Con todas estas ideas me puse a elaborar la historia que hasta ahora he estado explicando.

## 5.2. Planing realizado

| Septiembre-Abril  | Mayo  | Junio-Julio                | Agosto-Noviembre  |
|---|---|----------------------------|---|
| - Búsqueda de temática<br>- Investigación<br>- Lectura de referentes<br>- Concreción del proyecto | - Abocetado<br>- Creación de mundos y personajes<br>- Planificación y estructuración de la historia | - Story Board<br>- Memoria | - Materialización de la novela gráfica<br>- Finalización de la memoria<br>- Preparación de la defensa |

### 5.3. Procesos

#### Investigación sobre lo que me mueve.

Gracias a la asignatura de *Construcción del discurso artístico* pude centralizar mi temática en lo que verdaderamente me atraía. Tras una labor de introspección y trabajando a base de mapas conceptuales poco a poco fui puliendo las palabras claves, con sus respectivos referentes, que me llevaría a encauzar el proyecto.

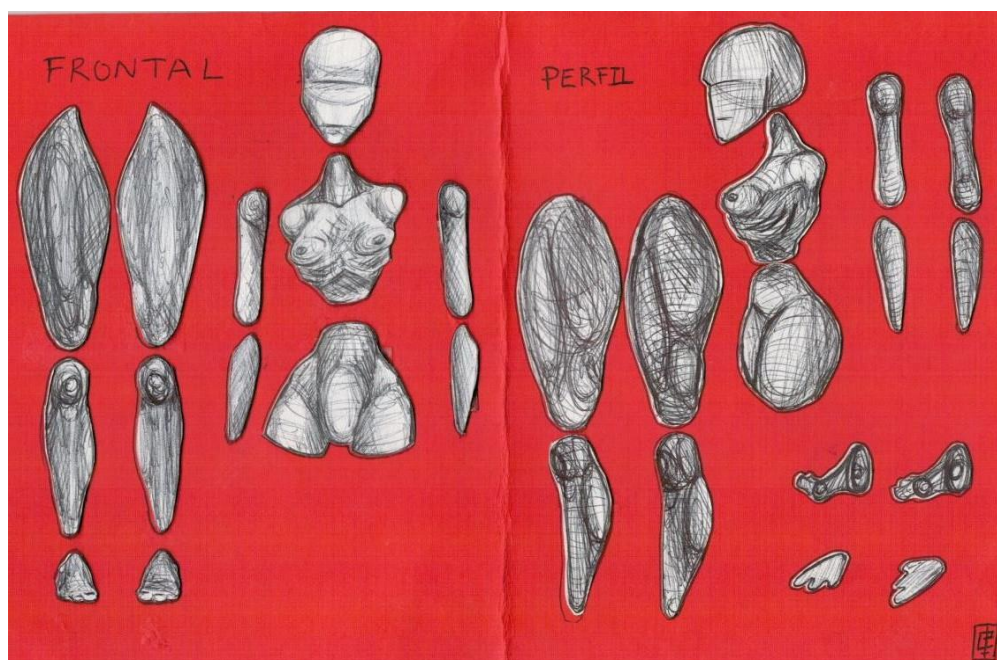


*Construcción del discurso artístico: Mentefacto. Diciembre, 2015.*

#### Abocetado, creación y diseño de personajes.

Esta es la parte en la que más disfruto de todo el proceso creativo, el diseño de personajes y de escenarios.

Como no tengo un estilo definido, adapto el dibujo a cada cómic, novela o juego que diseño a la temática de este, así que tenía que buscar un estilo individual para la que ha sido mi personaje principal. A pesar de que nuestra B. no tiene ropas ni complementos, su diseño fue hecho a base de mucha repetición y automatización de gestos. Como no quería estancarme en cánones cogí de referencia mi propio cuerpo, la hice delgada por arriba y más ancha por abajo. Creo que es un cuerpo bastante normal que se podía adaptar perfectamente a aquella época y no ser algo destacable en esta.



*Troquelado de Beatrice en papel: frontal y perfil.*

Una vez con todos los bocetos de Beatrice y de su forma en maniquí lista para recortar con cúter y escanear, me dispuse a crear sus 8 mundos. Como la historia comenzaba en el mundo III dejé los dos primeros sin definir.

Cada mundo lo basé en cosas que a mí me atraían, a veces no con un simbolismo dentro de la historia pero sí una poética interior que personalmente me interesaba. De esta manera mezclaba la vida de Beatrice con la mía, creando así lazos entre nosotras.

Primero hice bocetos como si fueran *concept art* de un juego o película: los hacía a lápiz, luego con acuarela y cuando veía que funcionaba lo pasaba en un boceto rápido con el ratón a ordenador.

Dentro de cada mundo, él mismo me iba diciendo qué elementos querían encontrarse en él. Iba dibujando en mi cuaderno los personajes, unos funcionaban, otros no... pero al final siempre había cosas que me llevaban a otras para encauzar la historia que ya iba elaborando mentalmente en mi cabeza.

## Storyboard

Puede que esta sea la parte del trabajo más costosa de todas. El story sirve para guiarte, para organizarte. En publicaciones semanales tipo manga los stories son sencillos, como muñecos de palo y son sólo una referencia base que luego va variando el dibujante principal cuando lo rehace en tinta. En publicaciones más grandes y complejas como lo son los cómics de Marvel, estos tienen unos stories mucho más detallados para que a la hora de redibujar y entintar no haya dudas ni malos gestos.

Aunque mi estilo difiera bastante de lo que es un típico cómic americano, he querido realizar el story con esta mecánica ya que aunque me requiera invertir más tiempo en su creación luego me lo ahorra a la hora de pasarlo a limpio.

Además, y para crear una concordancia mayor entre viñetas, en algunos de los mundos hice unos mapas cenitales para que los elementos repetitivos del escenario fueran coherentes en cada posición y vista del personaje. Así pues, tengo por ejemplo un mapa del mar de tetas y otro del bosque de manos.

Los planos elegidos para las viñetas parten de la base de que el personaje principal tiene siempre posiciones frontales. De esta manera, sólo juego un poco más con las perspectivas cuando B. no está en escena o está muy alejada. Así pues, el juego que hago es hacer zoom hacia delante y hacia atrás con una rotación de cámara. Es un recurso utilizado incluso en Marvel para escenas con poca acción y mucho diálogo, que es mi caso específico. Un ejemplo es *Invencible Iron Man*, tanto *Stark desmantelado* como *Arréglame*, dibujados por Salvador Larrica, tienen planos en rotación con zoom.

He dispuesto toda la historia de tal manera que sólo hablan 2 personajes en cada mundo, salvo en el caso del bosque de manos que los niños serían como un coro de muchas voces y no importa verdaderamente cuál de ellos habla. La tipología con bocadillos no era acorde con el carácter que quería dar más etéreo, como si las conversaciones fueran más ilusiones que verdaderas palabras. Pensé en diferenciar los diferentes diálogos adaptando una tipografía para el *smiley* y otras para el resto, o directamente eligiendo colores específicos, pero a la hora de aplicarlo no funcionaba ya que no tenía buena legibilidad. Así que, finalmente, puse que el *smiley* hablara con comillas cerradas <<...>> y el resto con abiertas >>...<<. Esto es

algo que se ve durante el relato.

### **Novela gráfica**

Una vez con todo diseñado y organizado, me dispuse a la materialización del mismo.

La técnica utilizada fue pintura digital. Hay varias opciones para comenzar a trabajar en ellos, una es escanear los bocetos/story y usarlos de base y otra, que es la que utilicé, es dibujar directamente sobre el ordenador. La práctica hace al maestro, y aunque no llego todavía a esos niveles he llegado a adquirir mayor destreza dibujando con la Tablet que con un lápiz, ya que le dedico muchas más horas a uno que al otro.

Mi Tablet es de las más sencillas que existen actualmente en el mercado y su funcionamiento es simple. Partiendo de un programa de dibujo que puede ser Sai Tools (gratuito), Photoshop (perteneciente a Adobe) o cualquiera de estas características, se dibuja en la superficie rectangular que representa la pantalla del ordenador y donde se apoye el lapicero este se posará en la pantalla automáticamente, y todo lo que se dibuje irá al ordenador. La ventaja de la Tablet respecto a un ratón es tan simple como que el lápiz tiene presión, como uno de verdad, se puede apretar más y pintará más fuerte o puedes ir con suavidad y pintará más fino.

De esta manera, los conocimientos que se tenga en cualquier disciplina plástica, sea dibujo o pintura, se puede aplicar perfectamente a la práctica digital. Lo más complejo es hacer la división mental de estar dibujando en una superficie y mirando en otra. Al principio esto suele ocasionar problemas a la hora de calcular los trazos y proporciones, pero, como todo, es práctica.

Una vez explicados los conceptos básicos de la técnica, voy a explicar paso a paso el proceso que sigo en cada página.

Primero, partiendo del story board, divido la página en viñetas y les doy un color base difuminado para crear la atmósfera del fondo. Con esta base, abro una nueva capa (en el programa de Photoshop se trabaja por capas, esto te permite dibujar cosas que luego se podrán eliminar completamente sin perjudicar al resto del dibujo o también para hacer veladuras como si fuera óleo) y realizo el boceto que



tenía en el story. Como el story no está acomodado al tamaño de las páginas reales, sino sólo al formato, a veces tengo que adaptar las viñetas al traspasarlas al PC, aunque suelen ser cosas muy concretas. Finalmente escribo el texto para situarlo correctamente y que se vea, ya que elegí un formato sin bocadillos.

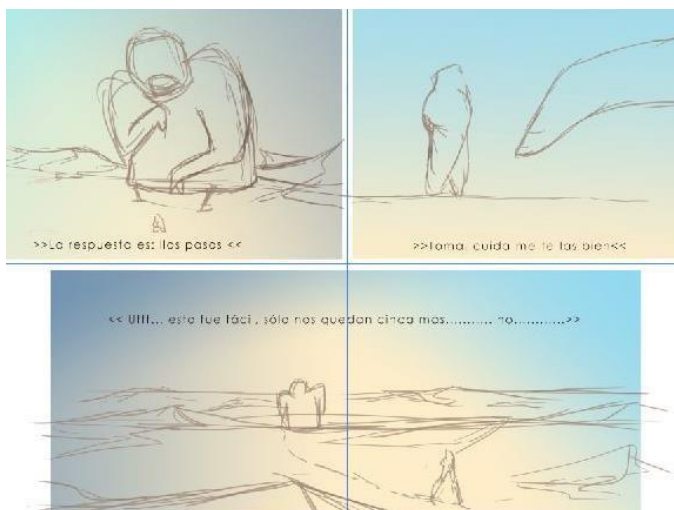


Ilustración 1: Color fondo base y boceto.

Una vez realizada la base y el abocetado de los elementos procedo a pintar con la herramienta pluma los elementos separándolos en capas. Una capa para el suelo, otro para un personaje, otra para tal elemento, etc. Esto nos permite trabajar sobre los elementos iguales de toda la página a la vez sin perjudicar o modificar otros.

A continuación, añado las zonas de luz y las de sombra, cada uno en su respectiva capa.

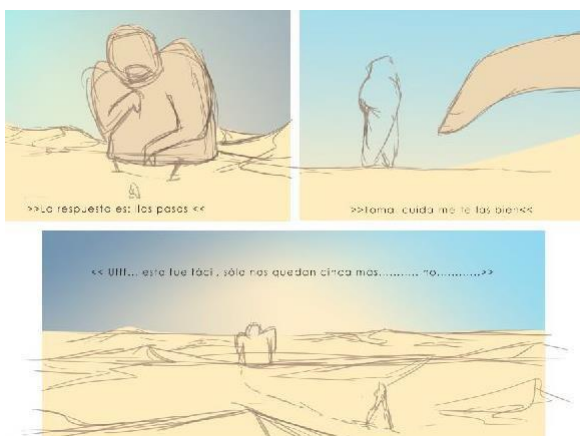


Ilustración 3: Relleno en color de figuras por capas.

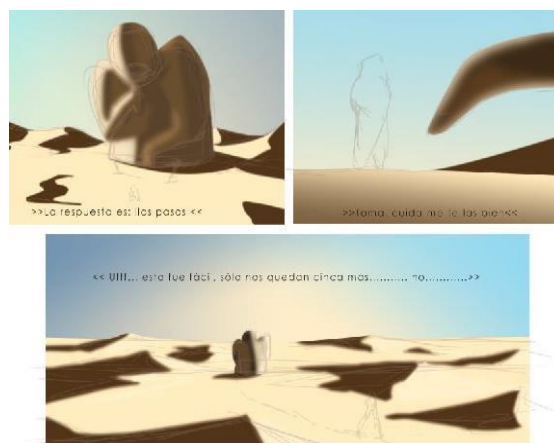
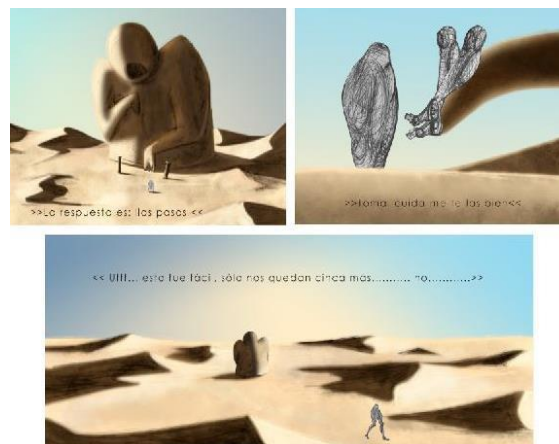


Ilustración 2: Sombreado simple.

Lo siguiente es dar textura a todos los elementos y matizar las luces y las sombras para que todos los volúmenes estén más definidos. Para que la pintura digital quede mucho mejor, debemos quitar la línea del boceto y así quedará todo más integrado y sin seccionar. Una vez con toda la base coloco las partes de B. dibujadas en papel y escaneadas.



*Ilustración 4: Sombras y luces concretas y textura.*



*Ilustración 5: detalles y personaje principal.*

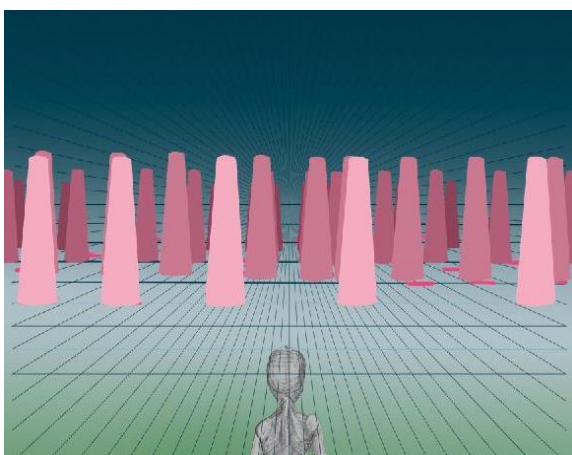
Ahora queda añadir luces y sombras al cuerpo de B. y dibujar el *smiley* sobre la propia imagen escaneada de B. No hay un interés en que esta cara esté integrada con el dibujo general ya que, al igual que B., no pertenecen a ese mundo, por lo que se puede solucionar con unos ligeros gestos sueltos.

Por último, para unificar y darle un toque extra al dibujo final, añado un filtro fotográfico a la página, en este caso de un amarillo yema que le da calidez.

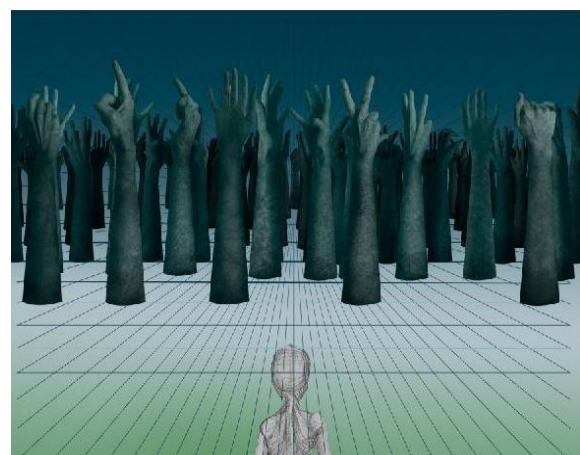


*Ilustración 6: Sombras de personaje principal y filtro unificador.*

Este proceso básico lo sigo con cada una de las páginas de las que se compone la novela. Algunas son más complejas y requieren de más planificación, por lo que el proceso es más complejo y laborioso.



*Ilustración 8: Distribución en el espacio en perspectiva.*



*Ilustración 7: Relleno con formas concretas.*

## 6. Información técnica detallada del proceso artístico

### 6.1. Análisis de los procesos teórico-técnicos

Desde el primer momento supe que si realizaba una novela gráfica o un cómic este sería con pintura digital ya que, aunque una idea no debe comenzar por la técnica, el dominio de esta ayuda a expresar con mayor fluidez cualquier cosa que desees.

Así pues, en primera instancia la técnica no estaba relacionada directamente con la historia contada. A medida que iba diseñando los mundos e iba encajando los personajes dentro de la narración se fueron añadiendo procesos técnicos diferentes para expresar nuevos conceptos.

El primero en ser incluido fue el *collage*, que consiste en pegar recortes de otro material, textura o procedencia al que tiene originalmente la superficie sobre la que se adhieren. Como he explicado anteriormente, el diseño de Beatrice se hizo a partir de una repetición y automatización de gestos, pero el modo en el que llegué hasta el collage fue diferente. Todo comenzó en la asignatura de *Diseño II* cuando realizamos unos ejercicios de troquelado manual. Pensé que sería interesante aplicarlo al proyecto como simple elemento decorativo en las portadas de cada capítulo, pero al hacer pruebas me di cuenta de que podía dar mucho más de sí. Los recortables tienen algo de infantil, una fragilidad que sólo te da el papel. Necesitaba esa fragilidad, esa fragmentación en mi personaje. Esta técnica se unía con mi fascinación con los maniquís y muñecas, que anteriormente he nombrado al explicar algunos de mis referentes. Además, el uso del *collage* me permitía crear una sensación más al conjunto y esta era la de que ese personaje no pertenece al mundo en el que está. Es un mero pasajero, un turista de paso.

Esta última reflexión me llevó a replantearme otro uso de la pintura digital. Los paisajes y personajes que habitan mi historia están todos pintados sin apenas *lineart* y con un color definido que los integra a la perfección unos con otros. Esta línea debía romperse no solo con Beatrice, si no también con su Cicerone. De esta manera, el *smiley* está dibujado como un boceto pero a ordenador. Pertenece más a los

mundos anteriores al Uno que al mundo de Beatrice, pero no es propiamente dicho un morador de esos lares. Por lo tanto él debía ser un sujeto ajeno y desvinculado de la integración general.

Pero él no es el único que no pertenece a ninguno de los dos lados del mundo, pues en el Mundo V habita el hombre que perdió el rumbo, el pastor de abejas. Él fue una vez como es Beatrice, pero en una parte del camino la fuerza que lo arrastraba hacia el inicio del camino desapareció y quedó encerrado entre-mundos. Así pues, he querido recrear ese mismo estilo de *sketch* digital del *smiley* en él y sus abejas.

Respecto a los colores utilizados, cada uno de los capítulos destaca por el uso de un color principal, un filtro que aúna todas las páginas que lo forman. Estos colores son meras transiciones temporales, cada uno de ellos expresa un momento del día. Así pues, por ejemplo, en las dos noches que hay se repite el azul ultramar. Pero más que el propio uso de diferentes colores, lo que destaca es el brillo y la luz con la que están utilizados. Son colores mucho más bellos en pantalla (por el propio brillo del monitor) que en papel, pero incluso en impresión se puede apreciar ese fulgor. La utilización de estos tonos es requerida para que la sensación onírica y mágica de los mundos se mantenga, aunque el uso de sombras tan duras como las de un atardecer sean parte de un gusto personal

## 6.2. Materialización y presupuesto

| Material                   | Cantidad      | Precio         |
|----------------------------|---------------|----------------|
| Impresión de capítulo      | 5             | 22'10 €        |
| Plotter                    | 1             | 20'00 €        |
| Cartulina                  | 2             | 1'80 €         |
| Lápiz de cola transparente | 1             | 1'02 €         |
|                            | <b>TOTAL:</b> | <b>44'92 €</b> |

## **7. Conclusiones**

### **7.1. Valoración personal**

La creación de esta novela gráfica ha sido para mi una gran experiencia de aprendizaje y experimentación.

Por un lado, llevar un proyecto tan grande entre manos me ha hecho desarrollar una constancia de trabajo mayor de la que suelo tener y la obligación de organizar perfectamente cada uno de los puntos a realizar. Lograr una adecuada ejecución de los proyectos planteados es algo vital para poder alcanzar todo lo que se pretende, y más aún cuando un proyecto se acabe convirtiendo un trabajo remunerado como artista.

En relación a la técnica, creo que me ha servido para coger mayor facilidad en la pintura digital, además de conseguir automatizar gestos y combinaciones de comandos concretos del programa de dibujo. Esto me es de gran importancia para una de las posibles salidas profesionales del Máster en *Creación Independiente de Videojuegos* que actualmente estoy estudiando.

Por otro lado, creo que el proceso de crear una novela gráfica desde cero con un planteamiento tan complejo ha sido una propuesta muy ambiciosa. Realizar algo que normalmente hace un *tándem* de 2 a 3 personas, si no más, (idea, guión, storyboard, materialización, maquetación, edición) ha sido una tarea ardua, pero creo que he sobrellevado la situación y me he impuesto a ella.

De todas formas, todo sirve de experiencia. Tanto el trabajo de creación de la historia y sus mundos como el de la planificación que ello me conllevó, como he comentado anteriormente, me va a resultar muy útil en la nueva etapa académica que empiezo como creadora de videojuegos. Además, es un proyecto que he creado con muchas ganas e ilusión y que puedo retomar y mejorar en cualquier momento.

## **8. Fuentes consultadas**

### **8.1. Bibliografía**

Alighieri, Dante. *La divina comedia*. Alianza Editorial, 2004.

Freud, Sigmund. *Das Unheimlich*. 1919.

Carroll, Lewis. *The works of Lewis Carroll*. Spring Books, 1065.

Villar, Alicia. “Resolviendo problemas de Matemáticas y lógica con Lewis Carroll”, *Revista de didáctica de las matemáticas* Vol. 34 (junio 1998): pág. 39-45.

Alighieri, Dante. *Vita Nuova*. 1293.

Zérez Zuñiga, Ernesto. *Siete caminos para Beatriz*. 1971.

Dedopulos, Tim. *Enigmas y juegos de ingenio*. Ed. Griljalbo, 2010.

*Los grandes genios del arte contemporáneo – El siglo XX – Dalí*. Biblioteca EL MUNDO, 2003.

Alighieri, Dante. *Convivio*. 1307.

*Los grandes genios del arte contemporáneo – El siglo XX – Magritte*. Biblioteca EL MUNDO, 2004.

Lacan, Jaques. *El estadio del Espejo*. 1966.

Domenella, Ana Rosa. “Escritos”, *Revista del centro de Ciencias del Lenguaje* Número 8 (1992): págs. 49-59.

Gaiman, Neil y McKean, Dave . *Orquídea Negra*. ECC Ediciones, 2016.

Trías, Eugenio. *Lo bello y los siniestro*. Ed. Ariel, 2006.

## 8.2. Recursos Web

[www.philosophica.info/voces/plotino/Plotino.html](http://www.philosophica.info/voces/plotino/Plotino.html) (Noviembre, 2015)

[laslecturasdeguillermo.wordpress.com](http://laslecturasdeguillermo.wordpress.com) (Noviembre, 2015)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (Noviembre, 2015-Noviembre, 2016)

<http://www.yerkaland.com/> (Enero, 2016)

[http://www.marinanunez.net/textos/susana-cendan-todo-tiene-que-ver-con-los-monstruos/#\\_ftnref](http://www.marinanunez.net/textos/susana-cendan-todo-tiene-que-ver-con-los-monstruos/#_ftnref) (Agosto, 2016)

<http://www.arteespana.com/> (Septiembre, 2016)

<http://www.marinanunez.net/textos/el-fuego-de-la-vision/> (Octubre, 2016)

9. **Anexo**



Imagen 1: ConceptArt, Mundos III y IV



Imagen 2: ConceptArt, Mundo VII y VIII

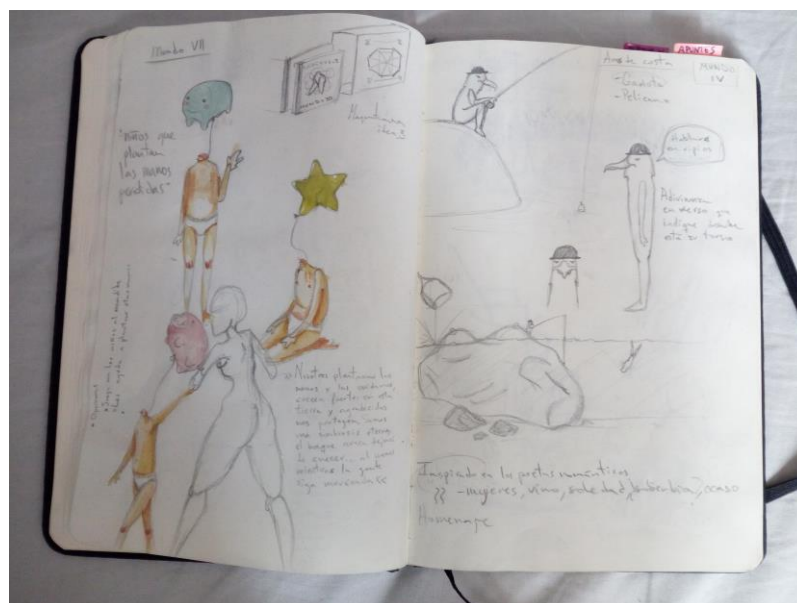


Imagen 3: Diseño de personajes, Mundos VII y IV



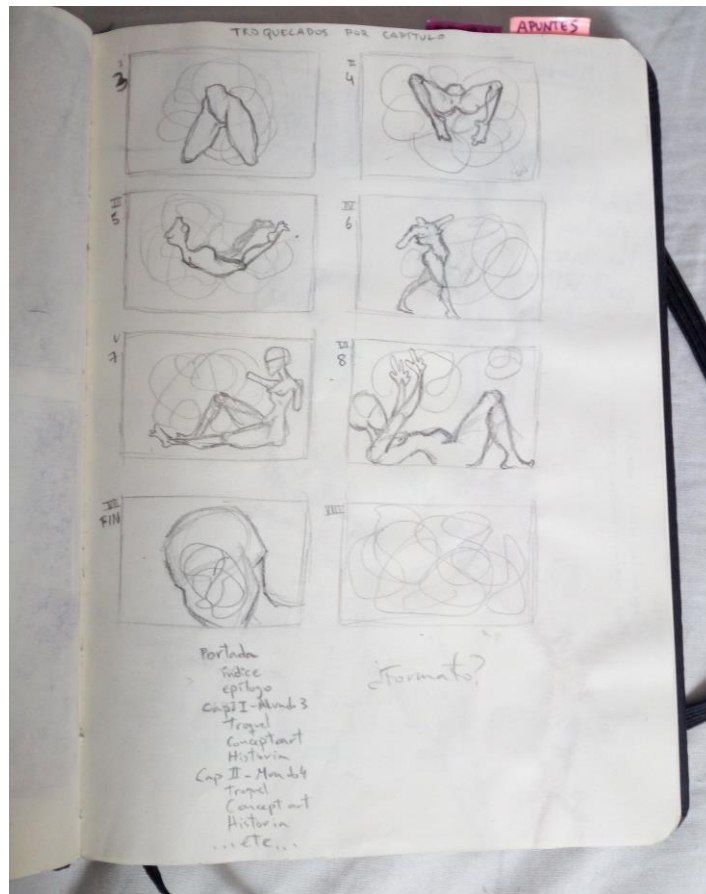


Imagen 4: Ordenación de capítulos y primer diseño de tapas.

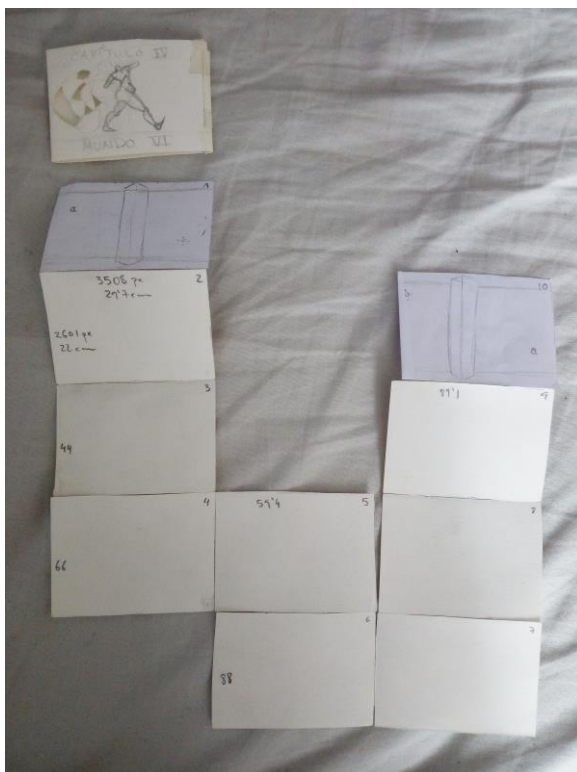


Imagen 6: Diseño y maquetación de Capítulo 4, Mundo IV. Desplegable abierto.



Imagen 5: Diseño y maquetación de Capítulo 4, Mundo IV. Desplegable doblado.



