ugr

Universidad
de Granada

TFM

Trabajo Fin de Master

Título:

Consuelo / Desarrollo de una narración gráfica mediante la experimentación de recursos mixtos.

Autor/a: Francisco Javier Pulido Ríos

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre.

Año: 2016

TFM

Trabajo Fin de Master

Título:

**CONSUELO / DESARROLLO DE UNA NARRACIÓN
GRÁFICA MEDIANTE LA EXPERIMENTACIÓN DE
RECURSOS MIXTOS.**

Autor/a: Francisco Javier Pulido Ríos

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre.

Año: 2016

INDICE:

1. Resumen.....	5
1.1. Abstract.....	5
2. Palabras clave.....	5
3. Introducción.	6
4. Influencias.....	7
4.1. Cómic.....	7
4.1.1. Cómic experimental.....	7
5. Infografía.	15
5.1. Corporativa.	16
5.2. Didáctica.	17
5.2.1. Científica.	17
5.2.2. Procedimental.	18
5.3. Localización.	18
5.4. Mixta.	19
6. Objetivos.	21
7. Consuelo.	21
8. Metodología de trabajo.	23
8.1. Documentación.	23
8.1.1. Contexto histórico.	25
8.1.2. Testimonios.....	25
8.2. Selección y síntesis del contenido. Mapas conceptuales.....	31
8.3. Estilo gráfico.	35
8.4. Arte final.	39
9. Recursos grafico-narrativos.	42
10. Conclusiones.	50
11. Anexo.	51
12. Bibliografía.	69
CV.....	70

1. Resumen.

Este proyecto plantea un modelo de narrativa gráfica a través de la experimentación con diferentes recursos gráficos del cómic y la infografía. Contar historias de una manera más directa gracias a los recursos de la señalética y los mapas conceptuales, pero a su vez mezclado con un grafismo típico del cómic y siendo capaz de transmitir la información deseada al lector, además despertándole interés, es el motivo de la búsqueda de vías alternativas de narración gráfica. La temática del proyecto es una historia real, que narra un periodo comprendido entre los años 50 y 90, de una mujer llamada Consuelo, que además de servir como homenaje a la misma, esta historia muestra una serie de situaciones en las cuales la figura de la mujer Andaluza de la época, se vio obligada a ser protagonista.

1.1. Abstract.

This project proposes a model of graphic narrative through experimentation with different graphics resources of comics and computer graphics. Telling stories in a more direct way thanks to the resources of the signage and concept maps , but in turn mixed with a localizable graphics in comics and be able to transmit the desired information to the reader , also waking him interest , is why the search for alternative ways of graphic narrative . The theme of the project is a true story , which recounts a period between 50 and 90 , a woman named Consuelo , who besides serving as a tribute to it, this story shows a series of situations in which the figure of Andalusian woman of the time , was forced to be a protagonist .

2. Palabras Clave - Key Words.

(en español) Consuelo, infografía, cómic, narración, recursos gráficos, comunicación, narración gráfica experimental, desarrollo gráfico.

(en inglés) Consuelo, infographic, comic, narrative, graphic resources, communication, experimental graphic narrative, graphic development.

3. Introducción.

A causa de mi situación familiar, mi abuela y yo, vivimos solos desde hace 23 años. Ella es una mujer que ha trabajado toda su vida por y para su familia; empezó trabajando para ayudar a sus padres, luego para sacar adelante a sus hijos y también para ayudar a éstos últimos a sacar adelante a los suyos. El último trabajo que tuvo mi abuela duró hasta el año 1996, era limpiadora en una farmacia. Tengo muchos recuerdos de aquella época, pero uno de los que quizá marcó mi pasión por el dibujo, fue el día que ella me compró mi primer cómic, para que me entretuviese mientras ella limpiaba. No recuerdo exactamente de qué trataba, pero era de Spider-Man. Por aquel entonces yo no sabía que era la perspectiva, ni la profundidad de campo, nada acerca teorías del color más allá de el resultante de mezclar el amarillo con el azul ni mucho menos, pero aquel personaje saltando edificios, la acción de esas páginas, el color y la posibilidad de pararme en cada viñeta a contemplarla el tiempo que quisiese, como no podía hacer con las películas, me pareció alucinante. Actualmente sigo viviendo con mi abuela, en Jerez de la Frontera, Cádiz.

Durante mis años de formación académica en la Universidad de Granada, pensé varias veces, en asignaturas como pintura de retrato, escultura, fotografía o audiovisuales, rendirle homenaje de algún modo. Pero las ideas que se me ocurrían nunca me parecieron demasiado buenas, o no era el momento. Como mencionaba anteriormente, soy lector de cómic desde hace muchos años, pero dibujante sólo desde hace unos tres años que me atreví a contar pequeñas historias. Y no ha sido hasta ahora, cuando he sentido la necesidad de rendirle homenaje a ella, y en cierto modo también, a la figura de la mujer Andaluza de su época, las cuales pasaron por una vida dura en aquella España.

Mi formación académica comenzó en el diseño gráfico, y es la disciplina artística a la que desde hace 4 años me dedico. Actualmente a jornada completa. Para precisar aun más, gran parte del trabajo que desarrollo es diseño web. En el diseño de páginas webs hay que ordenar muy bien la información, elegir donde ser preciso y donde extenderte y crear una satisfactoria y útil experiencia al usuario visitante. Ésta forma de transmitir una serie de ideas me fascina. Guiar al espectador como se desea, hacerle que mire a donde quieres que mire, omitir detalles para dar sitio a otros, otorgar al lector la posibilidad de avanzar, retroceder o detenerte el tiempo que quiera, me parece una herramienta de comunicación muy completa, potente y a su vez con una serie de posibilidades de crecimiento y experimentación aun por descubrir.

A raíz de lo anterior, abandonar el formato de paginado de lectura, fue el primer condicionante a la hora de iniciarme en este proyecto. Desarrollar la historia en un único formato en el que transcurra la narración. Por ello, surge la necesidad de experimentar con los recursos gráfico-narrativos del cómic y la infografía, una búsqueda de un lenguaje mixto con el que rendir tributo a la historia de esta persona tan especial.

4. Influencias

4.1. Cómic

Como apuntaba en el apartado anterior, mi afición a la narración en viñetas se remonta a mi infancia, a los tebeos de superhéroes y aquellos Mortadelos que abarrotaban los quioscos. Pero hubo unos años, en mi adolescencia, entre los 15 y los 18, no sé por qué motivo, pero mi interés por el cómic en general disminuyó. Me corrijo, sí sé el motivo: no conocía obras/autores más allá del humor de prensa y el género superhéroe. No recuerdo si fue a raíz del cine, de una recomendación o por puro azar, pero me reconcilié con el medio de la mano de Gianni Pacinotti, más conocido como Gipi (Pisa, 1963).

Apuntes para una historia de guerra (Coconino Press, 2004), lectura que me absorbió de principio a fin.

Apuntes para una historia de guerra. Gipi. 2004.

Cuenta con un estilo gráfico de línea fina, vibrante, aparentemente improvisado, despreocupado de cánones y en la similitud exacta entre personajes u objetos que se repitan en escena. Además, es un maestro de la acuarela con pocos colores y capaz de crear atmosferas que atrapan al lector.

Por todo esto, cada una de sus viñetas por sí mismas tienen una gran carga narrativa que las hacen pequeñas obras de arte. Todas sus historias tienen una narración reflexiva, personajes intensos, que evolucionan con la historia. Siempre me ha interesado esto, en el cine, en la literatura y a causa de obras como esta, en el cómic.

Gracias a *Las calles de arena* (Astiberri, 2004), descubrí a Paco Roca (Valencia, 1969). Lo que más me interesa de su obra, es como soluciona los problemas temporales y maneja grafico-narrativamente los actos para hacer que sus historias atrapen desde el principio, te trasladen al momento que el autor quiere y evolucione con éxito.

Las calles de arena. Paco Roca. 2004.

En comparación a Gipi, sus historias son menos crudas, con personajes más amables; esto se puede apreciar en su estilo de dibujo limpio, sencillo y con un uso del color que no distraiga al lector, pero no por ello menos interesante.

Los surcos del azar. Paco Roca. 2015.

Chris Ware (Omaha, 1967) me hizo ver que la viñeta en el cómic es sólo un recurso más. Es un maestro en la distribución de la información a lo largo del formato.

The New Yorker. N°2, Chris Ware. 2009.

Además de su magnífico dibujo y color, su estilo es reconocido por la capacidad de solucionar problemas narrativos con numerosos recursos gráficos combinando texto e imagen de maneras novedosas en el medio para crear en el espectador una experiencia de lectura diferente y a su vez llena de contenido que sin duda, en una narración clásica, se perdería.

Es un constante reinventor del medio y tanto su obra, como sus recursos narrativos aplicables a cualquier soporte de comunicación gráfica, son de mis principales referentes.

David Aja (Valladolid, 1977) me influenció a la hora de componer, la forma en la que éste autor coloca los elementos en el espacio para insinuar una cosa pero a su vez esconde otra creando composiciones ambiguas son un espectáculo visual digno de estudio. Su trabajo desprende la influencia del maestro Chris Ware en la materia.

Hawkeye nº1. Marvel. David Aja, 2012.

David Peña (Puño) (Madrid, 1979), no es dibujante de comic a tiempo completo, su obra gira en torno al álbum ilustrado y la ilustración en mayor parte, pero, la sencillez de su dibujo y la capacidad de contar mucho con formas geométricas simples ensambladas de forma muy inteligente, hacen de su obra una fuente de inspiración constatable para mí ya que se puede aprender múltiples variantes a la hora de conceptualizar ideas. Lo defino como un economizador del lenguaje gráfico.

Fantasías. Ultraradio David Peña (Puño), 2013.

Un experto en crear historias con un contenido potente a través de situaciones cotidianas, ese es Adrian Tomine (Sacramento, 1974). Es un dibujante brillante, con un manejo excepcional de la pluma, pura escuela americana, capaz de hacer interesante en un par de páginas, la secuencia de una persona poniendo una cafetera por la mañana. Esta manera de transmitir es el valor principal, para mí, de la obra de Tomine.

Ha influido mucho en mi forma de ver los pequeños actos cotidianos. Dejar de pensar en grandes situaciones extraordinarias y giros argumentales descomunales y complejos, para prestar atención a la situación de una pareja comprando en un supermercado y captar la esencia del momento y saber hacer de ese momento sin importancia, una fuente de inspiración para una obra.

Killing and Dying. Faber and Faber. Adrian Tomine, 2015.

No voy a destacar a ninguno de sus dibujantes o guionistas en especial, ni tampoco ninguno de sus números impresos o capítulo de televisión, pero en los últimos años, Adventure Time (Pendleton Ward. Cartoon Network, 2010), se ha convertido en una fuente de inspiración para muchos creadores de contenido, por muchos motivos. Me inspira sólo con mirar al azar cualquier fotograma de la serie o viñeta de cómic. Ha influido en mi trabajo la desproporción con la que tratan todo el imaginario, el uso del color, la descontextualización de elementos y personajes, los seres antropomórficos y sobre todo, el contraste entre contenido adulto y grafismo infantil.

Adventure Time. 3x26. Incendio, 2012.

Gracias a la obra de Sergio García (Granada, 1967), descubrí que una historia puede tener varias línea de lectura y que incluso pueden entrelazarse creando unas nuevas. Dejando a un lado su dibujo de línea clara, rico en texturas manuales, un imaginario de personajes y escenarios extraordinarios, lo que me inspira de su obra es su forma de contar historias. La narración multilineal, un recurso brillante que Sergio García aporta a este medio abriendo un mundo de posibilidades en cuanto al desarrollo de la narrativa.

Mono y Lobo. Ediciones Delcourt. Lola del Moral y Sergio García, 2010.

David Rubín (Orense, 1977) es un experto dibujante de acción y además lo expresa de una forma en la que hace añicos las reglas clásicas de lectura de una página de cómic. En esto ha influido en mi obra, en la forma de enfrentarme a una escena, y la infinidad de posibilidades que existen de expresarla jugando con el punto de vista y la superposición de acciones, expresadas gráficamente. Su obra es un espectáculo visual.

Beowulf. Astiberri. Santiago García y David Rubín. 2013

Tras este análisis de mis influencias en el cómic, las historias cotidianas, el drama humano, las relaciones interpersonales, la aventura y la evolución de personajes, son mis temas de interés. En cuanto a los recursos gráfico-narrativos, me interesan las soluciones a problemas de comunicación, la capacidad de dividir una línea de tiempo, poder dar opción al lector a moverse por el formato libremente, guiarlo exhaustivamente paso a paso para conseguir un fin, recursos gráficos que provoquen sorpresa y la explotación del medio más allá de los cánones establecidos. La experiencia de usuario, debe ser lo más completa posible.

4.1.1. Cómic experimental

En los últimos años, una de mis principales fuentes de inspiración ha sido la plataforma Tumblr (David Karp, 2006), un sitio web microblogging donde los usuarios de todo el mundo pueden publicar cualquier tipo de contenido, etiquetarlo y compartirlo. Esta plataforma se ha convertido en el sitio por excelencia de los artistas independientes o biblioteca de experimentación. En mi experiencia como usuario, tengo que destacar el autor que más me ha impresionado y del que soy seguidor de su obra: José Quintanar (Ciudad Real, 1984) o más como José Ja Ja Ja.

Culto Charles. Fulgencio Pimentel, 2014. José Ja Ja Ja.

En su obra, José Ja Ja Ja, rompe la perspectiva, altera el orden de lectura habitual para contarte las cosas de otro modo, experimenta con formas propias del garabato infantil, centra la atención en objetos cotidianos y los temas triviales otorgándoles un interés excepcional. Además cuenta con un imaginario personal muy potente, predominando la arquitectura y la ausencia de color. Me ha influenciado a la hora de componer y crear focos de atención para la comprensión de la información de una forma diferente. El protagonismo del vacío, siendo tan detallista a su vez, es una característica muy potente en la obra de este autor. Prescinde de los bocadillos, apoyando los dibujos en grandes bloques de texto o simplemente onomatopeyas. En resumen me quedo con la experiencia que deja en el lector tras leer su obras, ya que se convierte de principio a fin en un viaje guiado por el autor rompiendo las reglas del cómic.

5. Infografía.

Se denomina infografía, al conjunto de imágenes y texto organizado de una manera previamente exhaustiva para comunicar una información específica. En ellas, es común el uso de elementos gráficos como gráficos, líneas direccionales, datos numéricos, fotografías, colores para diferenciar el contenido, etc. Su uso más común se encuentra en la organización de datos estadísticos o guías para el entendimiento del usuario sobre un volumen elevado de información. Su objetivo es sintetizar la información al punto mínimo comprensible para su rápida lectura.

Adolfo Arranz. South China Morning Post. Noviembre de 2014.

5.1. Corporativa.

Es común en las grandes compañías, recurrir a esta vía de comunicación a la hora de hacer pública una serie de información acerca de su actividad o producto. Resultaría muy costoso explicar a cada usuario o futuro cliente toda la información que desean sino fuese de este modo. Filtrar la información, jerarquizarla, estilizarla y focalizar según el objetivo, son los pasos principales a la hora de crear una infografía de este tipo.

Infografía Microsoft Corp. Venezuela. Junio de 2013.

5.2. Didáctica.

5.2.1. Científica.

Un mapa conceptual acompañado de elementos gráficos que mejore la comprensión del texto, son de gran ayuda para el aprendizaje. Sobre todo en materia de difícil comprensión para la mayor parte de las personas. El uso de la infografía, como sintetizador de una serie de ideas sobre una materia específica, para llegar al usuario y captar su atención para una futura inmersión del mismo en el contenido, es bastante común. Leer docenas de páginas acerca del embarazo siempre va a provocar, a priori, más rechazo que sintetizar la información en puntos clave y acompañarlos con elementos gráficos y hacer de ella, una información accesible y rápida a todo el público.

Página del diario Tiempo Libre. Venezuela, Octubre, 2013 . Jose Antonio Vásquez.

5.3. Localización

Los planos del metro son verdaderas obras de ingeniería organizando la información. Sería imposible entender el funcionamiento del transporte público en las grandes ciudades sin la ayuda de estas infografías. La señalética de los grandes espacios públicos, también forma parte de este grupo de síntesis de la información. Las personas estamos en constante movimiento y es necesario de la capacidad de canalizar y distribución de la información relevante para hacer este proceso accesible a todo el mundo.

Contenido web Air Europe.

Es en este tipo de infografías, donde un mal diseño puede ser determinante a la hora de cumplir sus objetivos y repercutir en la empresa. La experiencia de usuario consumiendo este tipo de información es determinante para seguir siendo consumidor de la marca. El desarrollo de una exitosa infografía depende de muchos factores a tener en cuenta por el diseñador. Dejando a

un lado el aspecto estético, familiarizarse con la temática, ser consciente del contexto donde se va a ubicar, saber cuál será el target, sus canales de distribución, el tiempo con el que cuenta el usuario para asimilar el contenido, la jerarquización de elementos, su perdurabilidad en el tiempo, el tamaño de los elementos, y un largo listado de condicionantes, son determinantes para la elaboración de cualquier infografía independientemente de cual sea su tipología.

5.4. Mixtas.

Además de informar correctamente, lucen un aspecto atractivo tal, que se convierte en una pieza atemporal, digna de la pared de un museo.

Este es el caso de algunas infografías mixtas, las cuales combinan el texto con fotografía, ilustración, narración secuencial, animación o lettering, de múltiples posibilidades. Podemos encontrar este tipo de infografías en cualquiera de cualquier tipo de temática y usabilidad, pero son destacables las de contenido científico, juegos de mesa, temática infantil o campañas publicitarias. Este modelo de infografía desarrolla un concepto gráfico de igual importancia que la gestión de información, al contrario que en modelos anteriores en las que podíamos ver como la parte estética era sacrificada en beneficio de la información textual.

Process Chart. Ella Zheng

Bolshoy Gorod magazine. Rodion Kitaev. / The Hobbit – The Desolation of Smaug. Tiki Toku.

Como mencionaba al inicio del proyecto, este tipo de diseños One-Page vertical, es actualmente el modelo de diseño web más utilizado y en el cual me siento más cómodo desarrollando mi trabajo como diseñador web. El diseño de este tipo de páginas web es el mismo para una infografía, de ahí que al inicio de este documento me refiriese a las dos vías de información por igual. La única diferencia entre una página web, One-Page, y una infografía es la animación visual que adquiere la página web al ser un soporte digital que tiene unos límites visuales del formato, como es la pantalla del ordenador, y por ello, requiere de una programación que dirija al usuario a lo

largo del contenido. Pero no por ese motivo el usuario pierde libertad de movimiento y pausa donde desee, como en el caso de la infografía impresa y el cómic.

Este proyecto se ubica en la categoría de infografía mixta, ya que necesita que la imagen y el texto se combinen de maneras muy diversas con otro tipo de elementos gráficos para aportar al lector toda la información necesaria para su entendimiento desde un bloque de texto hasta un apunte minúsculo gracias a un pequeño pictograma. Además de lo mencionado, es mixta por su contenido. El tema principal es biográfico, aportando datos históricos, que a su vez narra un drama social y aportando en parte datos procedimentales.

6. Objetivos.

Mi interés por desarrollar este proyecto reside en primer lugar, en la necesidad de rendir tributo a mi abuela, una persona vital para mí, y a su vez, plasmar un modelo de vida de la mujer Andaluza en un periodo histórico concreto. En segundo lugar, por mi necesidad de experimentar con el lenguaje gráfico y narrativo del cómic y la infografía, para desarrollar nuevos recursos de comunicación visual por el cual pudiese abandonar el formato de páginas consecutivas, para saltar a un formato único, panorámico, en el cual se desarrolle toda la narración. Construir un sistema de lectura mixto que genere una empatía del lector con la historia aun usando recursos menos comunes en la narración grafica. La pieza resultante debe funcionar como conjunto y todas sus partes por separado, sin desvirtuar unas a otras o al aspecto total.

7. Consuelo.

Consuelo (Jerez, 1932) , era la menor de siete hermanos, de familia pobre y trabajadora. La preocupación de cada día era intentar seguir comiendo y durmiendo bajo un techo. No existían aspiraciones ni sueños por los que luchar, todo era muy sencillo y a la vez muy duro.

No hace falta mencionar que no tuvo posibilidad de estudiar; ni ella ni ninguno de sus familiares, por lo tanto, el trabajo duro en el campo desde los diez años era toda su vida. Se recorrió docenas de sembrados haciendo lo que fuese necesario para tener una peonada que cobrar, y fue en La Parra (Aeropuerto de Jerez), donde se cultivaba una enorme cantidad de maíz, donde conoció al único hombre que pasaría por su vida; Antonio.

Antonio fue, como ella, un claro exponente del trabajador de familia pobre de la época, deslomándose para ricos señores de fincas y grandes empresas de construcción para poder sacar a su familia adelante. Un mulo de carga. Al igual, también fue un claro ejemplo del hombre de tabancos egoísta sin visión más allá de la próxima copa de vino. Un pobre diablo.

Duras jornadas de trabajo alternas con cuatro embarazos y dos abortos, fue la dinámica en la juventud de Consuelo. Obligada a aumentar el número de empleos a consecuencia del aumento del número de hijos y la mala vida de un marido que cada vez pasaría más tiempo de baja.

Por encima de todo, una sonrisa. Una mujer con fuerza, valiente y capaz de mover cielo y tierra por sacar adelante a su familia. Tanto fue así, que les tocó el momento de emigrar a Barcelona en los años setenta. Un clásico del Andalúz de la época. Allí disfrutarían de mejor vida, nada de lujos, pero sí les daba la tranquilidad que en Jerez era imposible conseguir. Dos años les duró, porque como dice el refrán “a perro flaco, todo son pulgas”.

Una llamada telefónica lo cambió todo. Se vieron obligados a regresar a Jerez si querían conservar su piso, que por aquel entonces, la ley de las ayudas sociales dictaba que era motivo de embargo tener una vivienda cerrada.

Antonio, Consuelo y su hija menos, Chelo. 1973

El cambio de vida fue mortal. Todo empeoró. Los trabajos volvieron a ser múltiples y mal pagados, el colegio de las hijas pequeñas no era ni la sombra del de aquella Calle Arbos, su hija mayor viviría a más de mil kilómetros de su novio en una época en la que el tren de Sevilla a la ciudad condal duraba casi 24 horas de trayecto y Antonio, no tuvo mucho tiempo para intentar mejorar la situación. Falleció el mismo día en el que su hija menor cumplía nueve años.

La monotonía se apoderó de la vida de Consuelo, fregaba escaleras por la mañana, lavaba ropa por la tarde y fregaba suelos por la noche. En algún momento, con alguna habilidad sobrehumana, sacaba adelante a hijos y nietos que se sumaban a la familia.

El periodo de la vida de Consuelo, narrado en este proyecto, alcanza el año 1996, como punto culmen a toda una vida de trabajo duro, que la situaría en

la misma situación que empezó por los años cuarenta: sin nada. Cero días cotizados, ni una sola peseta en liquidación por despidos improcedentes, ninguna ayuda social, nada. La muerte de su marido, fue lo único que le dejó un sustento económico de por vida para poder seguir adelante ante esta situación. Qué ironía.

8. Metodología de trabajo

8.1. Documentación.

Al ser natural de Jerez, conocía muchos datos sobre la vida del trabajador de la época, gracias a mi familia, vecinos, amigos o inquietudes personales. Al vivir con la protagonista de la historia desde hace 23 años como mencionaba al inicio, conocía al detalle la forma de vivir de las personas de la época que quería reflejar.

8.1.1. Contexto histórico.

En primer lugar, recabé información sobre la forma de vida de la clase baja en Jerez en los años donde se desarrolla la narración, qué trabajos ejercía y cuáles eran sus condiciones, cómo eran las relaciones interpersonales de la época, en qué invertía la gente el tiempo libre, cuáles eran sus aspiraciones, etc.

Jerez, 1941

Además del modelo de sociedad, estudié fotografías de las zonas de trabajo, zona rural, fincas, cortijos, mapas, vestimentas de trabajo y transportes, peinados, hábitos, arquitectura y lenguaje.

Toneleros, Jerez, 1937

Jerez, 1949

Jerez, 1953

Como mencionaba antes, esta fase de búsqueda de información no fue un reto personalmente, ya que vivo en el mismo barrio donde se desarrolla la historia y rodeado de la misma gente que en su día, fueron compañeros de fatigas de los protagonistas. Muchas de estas personas siguen estancadas en aquella época en muchos de los rasgos antes mencionados. El barrio San Benito, salvo por el uso de smartphones y algún que otro aparato de última generación, sigue atrapado en aquella época.

8.1.2. Testimonios.

Consuelo vive, tiene 85 años. Desde el año 1974 lleva viviendo en aquel piso que como mencionaba anteriormente, tuvo que reclamar ante un aviso de embargo por desocupación. Ella ha sido la fuente de información casi total de esta historia.

Tiene una memoria capaz de recordar hasta los salarios por horas trabajadas en el año 49. Supongo que las condiciones por las que pasó, no son fáciles de olvidar. Así pues, realicé múltiples sesiones de entrevista con ella, con vecinas que como ella viven en la misma zona desde hace más de 40 años y por supuesto contrastando todo con sus hijos, que me han aportado perspectiva de las situaciones muy interesantes a tener en cuenta para la hora de seleccionar información y componer hacia un narración interesante.

Consuelo en diferentes momentos de su vida.

Estudio de personajes

Estudio de personajes

Estudio de personajes

Estudio de personajes

8.2. Selección y síntesis del contenido. Mapas conceptuales.

Con toda la información sobre la mesa, interioricé con todas y cada una de sus partes para desarrollar un guión que recogiese los momentos más relevantes de la historia y aportasen datos que enriquecieran al lector y me sirviesen a mi para lucir el aspecto gráfico.

El primer paso fue separar la información por grupos de jerarquía, lo más relevante, eventos secundarios y anécdotas.

Una vez seleccionado el contenido, procedí a confeccionar un guión que sintetizara toda esa información al máximo para que no perdiese empatía por parte del lector pero para buscar el efecto deseado en cuanto al aspecto infográfico pretendido desde el inicio. Para ello, desarrolle una serie de mapas conceptuales para ver en un golpe de vista todo el recorrido de la historia e ir cambiando, como si de un juego de mesa se tratase, sus grandes y pequeñas partes de orden y tamaño hasta encontrar el equilibrio justo donde la historia camine y a su vez respire, donde hubiese acción y donde drama, donde el dibujo es protagonista, y donde lo es el texto.

1. Presentación abuela (2/1/1932 n.)

- Ella
- Abuela (panorámica, datos)

2. Parra (años 50)

- Trabajo dinero
- Abuelo
- Recolección
- Aviones
- vistas
- pequeña historia (datos) = a.c.
- Mapa (implícito en escenas)

- Irse de Coca enfeme,) lo mendo donde tiron
- Emboscada de Ana. (19 ans)
- Antonio (eselo) se va a vivir con ella.
- Berro La Plata.
  - Descripción
  - Casa interior
  - Animales

ABUELA
CONSUELO

- "La GRANCH", descripción. (Majuelo)
- Recolección

- dato)
 * Nota
 - Viña de Domea
 * Nota dolor de pecho

dibujado transversalmente a la vez.
 1. Extracción a una viña
 2. Debe cuidarse (mismo doctor).

- $\text{Idet} \rightarrow \text{Nuclei} \{ \text{popo. (popolo in italiano)} \}$
- $\{ \text{?} \}$ "popolazione" (base greca)
- 10. $\{ \text{?} \} / \text{BCN}$

- $\text{Nucleo} \rightarrow \text{Idet}$
 o popolo or base + Nucleo $\rightarrow \text{Idet}$

- $\text{Nucleo} \sim \text{Idet}$ or popolo in pop. $\rightarrow \text{Idet}$

- Base or popolo $\rightarrow \text{Idet}$

10. popolo

- Wasser
  - Wasser ist essenziell für Leben.
  - Wasser ist essenziell für Leben.
  - Wasser ist essenziell für Leben.
- Wasser ist essenziell für Leben.
- Wasser ist essenziell für Leben.

[illegible][illegible]

- Enthalpien des Systems
- Enthalpie des Systems

o. Ber. d. Enthalpie d. System

7. ydon ab ledoy / ANA jwon 12 PP
- ANA ab reistafant
- ydon ab abas / ydon ab oton

12. BCN.

- Antonio x va solo 1 mes. j'avia direro.
- Plao
- BCN
- DARRIO

Plao de si psado.

17. Todas as BCN.

- dete
- viaje
- corrigem com custos

Im Vnde idisica

Trato de
Tierr.
* indo clesca.
200m.

- Profesores
- Mejor calle
- Niño colegio
- Mejor aspecto
- Color
- Este riendo en la calle con la abuela, en el mercado.

19. CAMBIO a PEOR

- Escena horrible! Ltr, Isle sentida de boyo.
- le informo de lo que pasa en Tena con el olo. (datos de ex. i. nação).

16. Necopitulum. (1973)
- Situación, edad de todos. antes de volar.
(irales, viajando, de pie ... no se. (tristes?))

17. Algunas ideas

- Aspas, alas, catrante con tornos.
- Antena, nuevo trabajo (my doctor's radio)
- Ahíle, limpiada
  - C/ Alcos
  - Enmeca.
  - C/ B/ro. lora.
- Isabel (Chelo)
  - coloro pabr.
  - Ant. caballo.
  - no. limpiado.

Gracias tasks
por el día

Practica
con letra de

18. Abuso orgásmico / Abuse hebeyo

- Detras de del abuso / betda / hospitalos
- Por ende juficacamente Abuse hebeyo ~~mas~~ varias

Síto (expresar cambio de ~~el~~ estación 7 bar)

- Detos selados
- Tiempo
- Detoxico
- Cuando volen a con → ain mas trabajo.

Y con
duración
de mas
de 1 hora.

17. Mare Antoin
- Morte 1978 - Ictus. (10 de Set.)
- (10 de Set.)

20. ~~Est~~ Bucle,

- Repetir Avance de ano en estacion / feites con mas ninos, comie roga, tecnologia, elec enlaxe no sacado birise.

- Fines de tecnologia
- TV comprada por neto
- Telefone com hijo de w'je

(avace a todo punto en ella)

- Recuerdo de trabajo y sus recuerdos de

- Para via con ella.
- Algun fin harto referencia a ge wa
con ella.
- Lleja la flore del despido.
- Para lento con ella.
- Alia ind de buen activid tiempo.

22. Fda final. (técnica).?

8.3. Estilo gráfico

Una vez con los mapas conceptuales definidos, abiertos a modificaciones a causa de la grafía aun por desarrollar, desarrollé los bocetos con más precisión pero sin perder el carácter improvisado y línea rápida que posteriormente iban a ser los modelos del arte final.

Boceto de la presentación del personaje de Consuelo

Experimentación con imagen secuencial, dibujos sueltos y esquemas.

Desde hace unos tres años, todos mis dibujos cuentan con tratamiento digital desde la fase de entintado a través de tableta Intuos Pro 5, pero para este proyecto decidí abandonar este mecanismo y optar por un proceso tradicional del dibujo de cómic: boceto, dibujo a lápiz, entintado a mano con rotulador calibrado y escaneado. Ha sido todo un reto volver a usar este método ya que revela muchas imprecisiones en el dibujo y permite menos margen de error que el dibujo digital. Fue esta misma característica la que tras los primeros bocetos me hizo decantarme por esta técnica.

Dibujo a lápiz y entintado mediante rotulador calibrado 0.8 de color negro.

Antonio hablando con Consuelo. Ilustración grande combinada con narración secuencial a la izquierda. Dibujo a lápiz y entintado mediante rotulador calibrado 0.8 de color negro.

Consuelo tiende mientras Antonio la mira. Barrio la Plata, Jerez. Dibujo a lápiz y entintado mediante rotulador calibrado 0.8 de color negro.

8.4. Arte final.

Una vez finalizado el proceso de entintado, mediante el programa Adobe Photoshop CC limpio la capa de lápiz bajo la tinta negra para dejar los dibujos limpios, pero sin eliminar este “ruido” en su totalidad ya que como mencionaba en el apartado anterior, enriquece la grafía y aporta valor manual a la obra.

La distribución a lo largo del formato único y panorámico de los dibujos, obligó por la forma irregular de las partes a rediseñar o mejor dicho, a reajustar toda la obra para que el equilibrio, ritmo y direcciones de lectura no se viesen perjudicadas.

CARRETERA N-IV, KM. 628.5, 11401, JEREZ DE LA FRONTERA. CADIZ.
UNA EXTENSION ENORME DE TERRENO DONDE DOCENAS DE TRABAJADORES SE DESLOMABAN ENTRE EL CONSTANTE RUIDO DE
AVIONES YENDO Y VINIENDO AL AEROPUERTO, DESDE LAS 7:30H. DE LA MAÑANA HASTA LAS 18:00H. DE LA TARDE POR 12 PESETAS AL DIA.

LAS PLANTACIONES ERAN DE MAÍZ, PIMIENTO, TOMATE Y PATATAS. HABÍA SUERTE CUANDO EL CAPATAZ TE ELEGIA PARA CARGAR
CAMIONES POR LA TARDE Y ASÍ PODER ECHAR UN PAR DE HORAS MÁS.

En este caso, los textos que acompañan a los elementos gráficos, los he redactado a posteriori. No me ha afectado a diseñar nada de lo que ocurre dentro del formato ya que la historia se basa en momentos concretos más

que en conversaciones específicas, y eso me permitió no redactar las partes del narrador, bocadillos, onomatopeyas o apuntes adicionales hasta ver construido todo el conjunto gráfico y que fuese el mismo quien marcase los espacios permitidos para el texto en cada zona. Aportando un valor añadido al dibujo sobre el texto como apuntaba al inicio del documento cuando hablaba de las infografías mixtas.

El color no juega el papel protagonista, no funciona como enlace entre conceptos o información como suele ser en la infografía o en cualquier medio gráfico que lo uso como solución a ese tipo de problemas. En este caso, el color juega un papel atmosférico, contextual. Un duo-tono verde y ocre, ambientan la época. Ayuda a que el lector empatice con la escena en todo momento. No hay variaciones tonales ya que decidí que fuese el dibujo de los personajes y complementos gráficos quienes definieran el paso del tiempo y los estados de ánimo.

Con intención de conservar una característica clásica del cómic, tome la decisión de usar una tipografía manuscrita, con estilo redondo de palo seco. La variación de tamaños y posición, son recursos claves para la interpretación narrativa.

El formato total alcanza los 3 metros 80 centímetros de ancho y los 28 centímetros de alto como tamaño mínimo de lectura. Al ser imagen digitalizada, la obra puede ser reproducida en tamaños superiores escalables, pero nunca inferior al mencionado.

9. Recursos grafico-narrativos.

Para hacer una descripción detallada de los recursos experimentados y utilizados en este proyecto, habría que contemplar la obra completa, pudiendo recorrer todo su conjunto y comprobando el funcionamiento de dichos elementos y su comportamiento con el resto. Ya que por la limitación de este formato no es posible, paso a describir algunos de ellos a través de unos zooms a unas partes de la obra:

Relación entre imagen y el texto más próximo a la misma, para generar la idea a transmitir.

Los mapas conceptuales sirven para asociar ideas y visualizarlas rápidamente cuando no se necesita profundizar más de lo necesario.

Mapa conceptual aun más sintético. Iconografía situada de manera estratégica, para que, con la ayuda de línea de dirección, compongan el mensaje.

Desde mi punto de vista, conseguir dirigir al lector de una zona a otra, gracias a recursos gráficos como en este caso el juego de tamaños del avión y la disminución del mismo y el la onomatopeya, fusionando dos escenas separadas física y temporalmente, me parece de los ejercicios narrativos más interesantes del proyecto.

Dirección de lectura alterada gracias al dibujo del retrato de Antonio que alcanza el siguiente punto de lectura.

¿DE QUÉ HA MUERTO, DOCTOR? DE "UNA COSA MALA".
S GRACIAS, "DOCTOR".

EL TRATAMIENTO ERA CARÍSIMO, NI DESCARGANDO TODOS LOS CAMIONES DEL
ITRE CONSUELO Y ANTONIO SOLOS PODIAN PAGAR LOS MEDICAMENTOS.
DEMÁS HIJOS NO ERAN MUY DE ENSUCIARSE LAS MANOS QUE DIGAMOS.

VIVIAN EN CAULINA, UNA PEQUEÑA PEDANÍA DE JEREZ, CERCA DEL
JERTO, DONDE ANTONIO, EL PADRE DE CONSUELO, TENÍA UNOS CUANTOS
S CUADRADOS DE TIERRA DONDE CULTIVABA ALGO DE PATATAS,
S, PIMIENTOS Y LIMONES. ADEMÁS DE TENER UN PAR DE CERDOS Y
AS GALLINAS. MALVENDERLO TODO, FUE LA ÚNICA SOLUCIÓN PARA PODER
EL TRATAMIENTO DE ISABEL.

IA DE ESTO, TODOS, SE MUDARON CERCA
NTRO DE JEREZ. AL BARRIO LA PLATA.

Otro ejemplo de alteración del orden de lectura gracias a la disposición de los dibujos acompañados de una línea tipo mapa conceptual que los unifica. Los signos matemáticos "+ e =" sirven para marcar la dirección de lectura gracias al conocimiento de los mismos.

No hay viñeta y sin embargo se distingue la narración secuencial, el texto ayuda a la comprensión de la escena y dos simples flechas curvas, alteran el orden natural de izquierda a derecha por un sentido invertido de lectura en la segunda línea.

Un elemento gráfico que altere un estado de tranquilidad en la narración crea tensión y capta la mirada del lector, y de este modo, sirve para redirigir al mismo hacia otro punto de la historia que no sea el habitual.

Mapas de localización que sustituyen a un texto explicativo, enriqueciendo gráficamente la obra.

BARRIO LA PLATA JEREZ, 1950

UN PATIO DE LUCES COMPUESTO POR 4 CASAS DE 3 HABITACIONES, COCINA Y UN CUARTO DE BAÑO EN EL PATIO COMÚN PARA TODAS LAS VIVIENDAS. LA VIDA ALLÍ NO ERA MUY DISTINTA, PERO ALGO MENOS TRANQUILA.

Narrativa multilínea. Dos caminos que ocurren a la vez y tienen una conclusión final. Con la ayuda de dos fechas en sus extremos, contextualiza el conjunto en el espacio tiempo. Muy sencillo, pero potente.

El texto es muy protagonista para especificar momentos concretos gracias a su variación de tamaño. Una sola imagen rodeada de texto, transmiten toda la carga del personaje en un espacio de tiempo de cuatro años.

El lector está acostumbrado al uso de telefonía móvil y por tanto al uso diario de aplicaciones de mensajería. En esta página se puede ver como la conversación de los dos personajes sentados en la barra del bar dialogan a través de unos cuadros de texto con iniciales simulando un intercambio de mensajes.

En este ejemplo, a diferencia con el primero, el texto, es una conversación entre dos personas que no son las representadas, pero como el tema de conversación las atañe, la fusión de los dos elementos crean un contexto detallado en la mente del lector pero en realidad nunca lo ha llegado a ver.

10 DE ABRIL 1979, MUERE ANTONIO

Tan importante es rellenar el espacio con información como saber gestionar el vacío. Favorece al ritmo de la narración y sitúa al lector en la historia. Menos es más.

10. Conclusiones.

En primer lugar, el homenaje a la figura de Consuelo ya es una realidad. Me siento muy satisfecho de haberme sumergido en la vida de la protagonista y sus familiares, el contexto de la época y poder además de darle forma narrativa, reflexionar sobre la evolución de la sociedad.

La experimentación con elementos gráficos naturales de la infografía, además de sus retículas de diseño, agregadas a un entorno narrativo gráfico en tan alta medida como la narrativa secuencial, ha sido una experiencia más que positiva que abre nuevos caminos y posibilidades de acción a la hora de contar historias o transmitir cualquier tipo de información.

A mi juicio, se consigue crear unas direcciones de lectura alternativas al cómic asociando estos elementos, haciendo que la experiencia ante este tipo de narraciones gráficas tomen otra perspectiva. El efecto sorpresa con que se juega al mantener al lector en un estado de incertidumbre al no saber cual será la forma en la que recibirá la siguiente información es muy interesante para conseguir un impacto mayor de la información y viralización de la misma.

Y por último, analizar formato, tengo que decir que es un acierto, a mi parecer, adaptar esta narración secuencial a un solo soporte, ya que favorece la visibilidad de la obra en espacios grandes y exteriores, puede ser visualizada por más de un individuo, crea un gran impacto visual que es interesante para según qué contenido, sobrecoge al espectador gracias a la escala y lo hace sumergirse en el contenido y empatizar con él, aporta la posibilidad de apreciación de detalles si se requiere y además la pieza en general adquiere un valor como obra que quizá en otros soportes sería más complicado.

11. Anexo

En este apartado se recoge el arte final dividido en partes iguales.

LA PARRA AEROPUERTO DE JEREZ

CARRETERA N-IV, KM. 628.5, 11401, JEREZ DE LA FRONTERA. CADIZ.
UNA EXTENSIÓN ENORME DE TERRENO DONDE DOCENAS DE TRABAJADORES SE DESLOMABAN ENTRE EL CONSTANTE RUIDO DE AVIONES YENDO Y VINIENDO AL AEROPUERTO, DESDE LAS 7:30H. DE LA MAÑANA HASTA LAS 18:00H. DE LA TARDE POR 12 PESETAS AL DIA.

LAS PLANTACIONES ERAN DE MAÍZ, PIMIENTO, TOMATE Y PATATAS. HABÍA SUERTE CUANDO EL CAPATAZ TE ELEGÍA PARA CARGAR CAMIONES POR LA TARDE Y ASÍ PODER ECHAR UN PAR DE HORAS MÁS.

ANTONIO

CON 21 AÑOS YA ERA UN HOMBRE QUE SE HABÍA RECORRIDO TODAS LAS VIÑAS DE JEREZ PARA PODER COMPRARSE UNA MOTO QUE LE PERMITIERA NO RECHAZAR MEJORES TRABAJOS POR LA PROVINCIA.

ANTONIO

¡ANTONIO!

SI, SI, PERO
¿QUÉ LE HA
PASADO? ¿ES
GRAVE?

CAULINA (JEREZ)

BARRIO LA PLATA
(JEREZ)

INFECCIÓN EN LAS TRIPAS. RARA VEZ SE ESPECIFICABA ALGO MÁS SOBRE UNA ENFERMEDAD. "¿DE QUÉ HA MUERTO, DOCTOR? DE "UNA COSA MALA". MUCHAS GRACIAS, "DOCTOR".

EL TRATAMIENTO ERA CARÍSIMO, NI DESCARGANDO TODOS LOS CAMIONES DEL MES ENTRE CONSUELO Y ANTONIO SOLOS PODÍAN PAGAR LOS MEDICAMENTOS. Y LOS DEMÁS HIJOS NO ERAN MUY DE ENSUCIARSE LAS MANOS QUE DIGAMOS.

ELLOS VIVIAN EN CAULINA, UNA PEQUEÑA PEDANÍA DE JEREZ, CERCA DEL AEROPUERTO, DONDE ANTONIO, EL PADRE DE CONSUELO, TENÍA UNOS CUANTOS METROS CUADRADOS DE TIERRA DONDE CULTIVABA ALGO DE PATATAS, TOMATES, PIMIENTOS Y LIMONES. ADEMÁS DE TENER UN PAR DE CERDOS Y ALGUNAS GALLINAS. MALVENDERLO TODO, FUE LA ÚNICA SOLUCIÓN PARA PODER PAGAR EL TRATAMIENTO DE ISABEL.

A CAUSA DE ESTO, TODOS, SE MUDARON CERCA DEL CENTRO DE JEREZ. AL BARRIO LA PLATA.

ANTONIO, ME TIENES QUE HACER UN FAVOR. ESTARDE VA EL DOCTOR A VER A MI MADRE Y ME GUSTARÍA ESTAR EN CASA CON ELLA. ¿HAS VENIDO EN MOTO PARA PODER IRME CONTIGO?

NO LO SÉ, ANTONIO, PERO TIENE UN DOLOR DESDE HACE SEMANAS EN EL ESTOMAGO Y YA NO SABEMOS QUÉ HACER.

¿QUE HABLÁIS DE VENDER NI VENDER? QUE YO ESTOY BIEN, COÑO

BARRIO LA PLATA JEREZ, 1950

UN PATIO DE LUCES COMPUESTO POR 4 CASAS DE 3 HABITACIONES, COCINA Y UN CUARTO DE BAÑO EN EL PATIO COMÚN PARA TODAS LAS VIVIENDAS. LA VIDA ALLÍ NO ERA MUY DISTINTA, PERO ALGO MENOS TRANQUILA.

*MAJUELO: CORTIJO A LAS AFUERAS DE JEREZ.

1958

TODOS LOS DÍAS SON IGUALES, ¿HABRÁ COMIDA PARA LA SEMANA QUE VIENE? ¿PODRÁ ESTUDIAR ALGUNO DE MIS HIJOS Y SALIR DE AQUÍ? HAY QUE ARREGLAR LA HUMEDAD DEL SALÓN.

ÉSTE HOMBRE COMO SIGA BEBIENDO ASÍ SE VA A MATAR, O ME MATA A MÍ

1960: ABORTO A LOS 5 MESES DE EMBARAZO.
1961: SE LE MUERE UN NIÑO EN EL PARTO.

NUEVO TRABAJO FREGANDO ESCALERAS DE UNA URBANIZACIÓN.
30 PESETAS AL DÍA.

1962

"-CONSUELO, DEBE DORMIR AL MENOS 6 HORAS AL DÍA, MÍNIMO. NO PUEDE PASAR TANTAS HORAS DE PIE, CAMINANDO O TRABAJANDO. LOS DOLORES ACABARÁN SUBIENDO A LA RODILLA Y SERÁ PEOR."

1967

- YA TENGO 4 HIJOS, MIGUEL. YA NO CABEMOS EN LA CASA. Y LA AYUDA QUE PEDÍ PARA COMPRAR UN PISO EN SAN BENITO PUEDE TARDAR HASTA DOS AÑOS.

- ANTONIO, HE HABLADO CON UNOS DE LA OBRA Y SE VAN PARA BARCELONA. POR LO VISTO HAY MUCHO TRABAJO Y ESTAN PAGANDO CASI EL DOBLE. YO ME VOY A IR EL MES QUE VIENE. TENEMOS QUE SALIR DE AQUÍ. VENITE. NO TE LO PIENSES. AL MENOS TÚ SOLO Y LE MANDAS DINERO A CONSUELO Y A LOS NIÑOS.

- NO SÉ, MIGUEL. SI ME DAN EL PISO ¿QUÉ HAGO? ¿LO DEJO VACÍO Y QUE SE LLENE DE DROGADICTOS Y RATAS? ADEMÁS, ESTÁ MUY LEJOS...

CHELO

¡VAMOS, ANTONIO!
¡QUÉ PERDEMOS EL
TREN!

LA VIDA LES CAMBIÓ DE LA NOCHE A LA MAÑANA. NO HABÍA LUJOS, NI LOS NECESITABAN. TENER UN TRABAJO CADA UNO, UN BUEN COLEGIO PARA LAS PEQUEÑAS Y LA SUERTE DE AHORRAR UN POCO DE DINERO CADA MES, YA ERA MÁS QUE SUFICIENTE.

LA CIUDAD LES RECIBIÓ BIEN. CONSUELO SE SENTÍA VALORADA, HACÍA TIEMPO QUE NO SONREÍA ASÍ. AUNQUE ECHABA DE MENOS JEREZ, ERA IMPENSABLE VOLVER. EL CLIMA, LAS GRANDES DISTANCIAS Y EL IDIOMA, YA NO SUPONIAN NINGÚN PROBLEMA.

ANTONIO INCLUSO LLEGÓ A INSCRIBIRSE EN UNA LISTA DEL TRABAJO PARA VIAJAR A FILIPINAS POR 18 MESES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CARRETERAS. A CONSUELO POR POCO NO LE DA UN INFARTO EL DÍA QUE SE LO CONTÓ. SI EL VIAJE EN TREN A BARCELONA FUE UNA ODISEA, NO QUERÍA NI IMAGINARSE LO QUE SERÍA PARTIR A OTRO CONTINENTE. LE QUITÓ LA IDEA RÁPIDO.

ANA: LIMPIEZA

ANTOÑITO: IMPRENTA

ISABEL: COLEGIO

CHELO: COLEGIO

...PERO UNA TARDE DE ABRIL, UNA LLAMADA DE JOSEFA (UNA VECINA DEL BARRIO LA PLATA) LO CAMBIARÍA TODO.

ANA, 21 AÑOS. SE VOLVIÓ A BARCELONA

ANTONITO, 16 AÑOS. TRABAJABA LIMPIANDO CUADRAS

ISABEL, 10 AÑOS. ASISTÍA AL COLEGIO 3 DÍAS A LA SEMANA

CHELO, 7 AÑOS. IBA TODOS LOS DÍAS A CLASE.

S
E

10 DE ABRIL 1979, MUERE ANTONIO

TRAS LA MUERTE DE ANTONIO, LOS AÑOS PASARON SIN PENA NI GLORIA. CONSUELO TRABAJABA TODOS LOS DÍAS, SUS HIJOS FUERON CRECIENDO, SE CASARON Y LE DIERON NIETOS. NO HABÍA MUCHO MÁS QUE HACER.

1. DESPEDIDA DE LA JUGUETERÍA TRAS 3 AÑOS.
INDEMNIZACIÓN POR DESPIDO: 0 PTAS. DÍAS COTIZADOS: 0 DÍAS.

2. LOS DOMINGOS DE VERANO IBAN EN AUTOBÚS A LA PLAYA.

3. LAS CONDICIONES DE TRABAJO ERAN CADA VEZ PEOR.

4. NOCHEVIEJA AÑO 1981

5. DESPEDIDA DEL TRABAJO COMO LIMPIADORA EN LA
URBANIZACIÓN TRAS 7 AÑOS.
INDEMNIZACIÓN POR DESPIDO: 0 PTAS. DÍAS COTIZADOS: 0 DÍAS.

6. SUS HIJOS LE COMPRAN SU PRIMERA TELEVISIÓN GRANDE A
COLOR.

7. 1989, NACE SU NIETO FRAN, HIJO DE SU HIJA MENOR,
CHELO.

8. -MAMÁ, ¿PUEDES IR A RECOGER A FRAN AL COLEGIO
CUANDO SALGAS DE LA FARMACIA? ME HAN LLAMADO PARA
TRABAJAR Y NO PUEDO DECIR QUE NO. -VALE, YO VOY, PERO
NO ME LLAMES AQUÍ, EL JEFE SE PUEDE ENFADAR.

9. -¿ESTÁS BIEN? -SÍ, SÍ, NO ES NADA.

1996

¡FRAN, ABRE!
ESTÁN LLAMANDO AL TIMBRE.

¡NO PUEDO ABUELA!
¡¡TENGO QUE ACABAR ESTE DIBUJO!!

¡NINO! ABRE Y AHORA
VUELVES A DIBUJAR
QUE NO PUEDO DEJAR
EL GUISO SOLO

VA, VA!
YA VOY

¿CONSUELO REY?
ÉSTO ES PARA USTED, FIRME AQUÍ.

12. Bibliografía

- Cairo, Alberto. 2008. *Infografía 2.0*. Madrid: Alamut Eds.
- Cairo, Alberto. 2011. *El Arte Funcional*. Madrid: Alamut.
- Eisner, Will. 2002. *El Cómic Y El Arte Secuencial*. Barcelona: Norma.
- Gil López, Joaquín. 1998. *Infografía*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Karana, Elvin, Owain Pedgley, and Valentina Rognoli. *Materials Experience*.
- Krug, Steve, Elisabeth Bayle, Aren Straiger, and Mark Matcho. *Don't Make Me Think, Revisited*.
- McCloud, Scott and Santiago Garcia. 2007. *Hacer Cómic*. Bilbao: Astiberri.
- Müller-Brockmann, Josef, Ángel Repáraz Andrés, and Fernando Pereira Cavadas. 1982. *Sistemas De Retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. *Diseño Y Comunicación Visual*.
- Pomar Rodil, Pablo Javier and Miguel Ángel Mariscal Rodríguez. 2006. *Jerez*. Madrid: Sílex.
- Weinschenk, Susan. 2011. *100 Things Every Designer Needs To Know About People*. Berkeley, CA: New Riders.

CV

Datos personales

Francisco Javier Pulido Ríos

11/11/1989 , 26 años.

Tel. 638 86 90 52

C/ Arcipreste Corona, 14, 3ºC. Jerez de la Fra. Cádiz.

DNI: 32068200J

Email: franpulido1@gmail.com

Portfolio: www.franpulido.com

Formación académica

- Graduado en Bellas Artes (Facultad Alonso Cano de Granada) 2010- 2014.
- Graduado superior en gráfica publicitaria (Escuela de artes y oficio , Jerez) 2008-2010.

Experiencia laboral

- Diseñador gráfico y web en Digital Fish. (1 Junio de 2016- actual) El Pto. De Sta. María. (Cádiz)
- Diseñador en Marketing & Sales Force Xerez. (1 de Febrero de 2010- 31 Julio de 2010) Jerez de la Frontera (Cádiz).

Premios

- Mención de honor en la 2ª Edición del Concurso Internacional y exhibición de artistas hispanos para niños. 30 de Abril de 2016, Las Vegas, Nevada, US.
- Mención de honor en el Primer Concurso Internacional y exhibición de artistas hispanos para niños. 25 de Abril de 2015, Las Vegas, Nevada, US.
- Primer premio Alonso Cano de la Universidad de Granada en la modalidad Cómic – 2013.

Publicaciones

- Juan Latino, talento y destino. Grupo Alianza. Granada. Abril, 2016.

Idiomas

- Inglés, nivel B1.