



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Título: *Pedro Páramo a través
del Cómic Experimental*

Autor/a: Margarita González Sotomayor

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación:

Cómic experimental

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2019

TFM Trabajo Fin de Máster

Título: *Pedro Páramo a través
del Cómic Experimental*

Autor/a: Margarita González Sotomayor

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación:

Cómic experimental

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2019

mUDi:

Máster Universitario en Dibujo: Creación, Producción y Difusión
Máster Oficial de la Facultad de Bellas Artes de la UGR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D. Margarita Gonzalez Sotomayor

con D.N.I. nº 20227793-Y, alumno/a del Master Universitario en Dibujo

en el curso académico 2018/2019, por el presente escrito asumo la autoría del

Trabajo Fin de Master titulado Pedro Páramo, a través del Cómic Experimental

presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre, entendido como un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su realización.

Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 6 de Septiembre de 2019

Fdo.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

ÍNDICE

1. RESUMEN/ABSTRACT	6
2. PALABRAS CLAVE	7
3. ANTECEDENTES	8
4. REFERENTES	13
5. OBJETIVOS	22
6. PÚBLICO/DIFUSIÓN	22
7. METODOLOGÍA	23
7.1. INVESTIGACIÓN	23
7.1.1. EL CÓMIC EXPERIMENTAL Y SUS LENGUAJES	23
7.1.2. EL CÓMIC MUDO	33
7.1.3. PEDRO PÁRAMO: ANÁLISIS DE LA OBRA E INTERPRETACIONES EN OTROS ÁMBITOS	35
7.2. DESARROLLO PRÁCTICO	40
7.2.1. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES	40
7.2.2. ESTRUCTURA FINAL	42
7.2.3. DIBUJOS FINALES	49
7.2.4. DISEÑO PORTADA Y ENCUADERNACIÓN	66
7.3.4. MATERIALES Y PROCEDIMIENTO	64
8. CONCLUSIONES	68
9. GALERÍA DE BOCETOS	69
10. CURRÍCULUM	74
11. BIBLIOGRAFÍA	76

“Vine a Comala porque me dijeron que acá vivía mi padre, un tal Pedro Páramo. Mi madre me lo dijo. Y yo le prometí que vendría a verlo en cuanto ella muriera. Le apreté sus manos en señal de que lo haría; pues ella estaba por morir y yo en plan de prometerlo todo”

Pedro Páramo, Juan Rulfo. Capítulo I

1. RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de un cómic experimental de grandes dimensiones (aproximadamente 150x70cm) sobre la novela de Juan Rulfo, Pedro Páramo, usando la narrativa gráfica frente a la textual, es decir, que no está presente el texto. Para poder desarrollar la historia sin palabras, se hará uso de los lenguajes típicos del cómic experimental como son la narrativa secuencial, escenarios fijos, abatimiento de planos, ausencia de viñetas y de páginas al utilizar la técnica del dibujo contenedor de imágenes. Este contenedor será un ataúd en cuya tapa irán representados todos los dibujos, siendo las maderas del mismo las que servirán como elemento para separar unas escenas de otras.

La técnica será dibujo digital con iPad Pro, combinando los programas Pro-Create y Adobe Photoshop. El estilo línea simple, combinando un pincel de pluma y sin color, únicamente con sombreado de rayado.

El resultado final irá impreso a modo de libro en un desplegable, éste irá plegado y reforzado por dos tapas duras recubierta con dibujos en portada y contraportada.

Además del proceso creativo, este proyecto presenta una investigación teórica sobre la obra del propio Juan Rulfo, sus distintas versiones e interpretaciones y otra investigación sobre los lenguajes del cómic desde su origen hasta el cómic experimental.

ABSTRACT (English)

With this project I am presenting Juan Rulfo's novel, "Pedro Paramo" in a large format experimental comic book, (approximately 150cm x 70cm). I have used the graphic narrative as an alternative to the written word so the story is to be interpreted by the viewer rather than read as the original novel is.

To be able to develop the story without words experimental comic languages such as; sequential narrative, fixed scenarios, abbreviation of the story, reduction in pages when using the technique of drawing container images have been used. The container used for this project is a coffin whose lid all drawings have been positioned within with the separation of the timbers forming the borders which separate the drawings.

This project was created using Adobe Photoshop and ProCreate on an iPad Pro, using monochrome simple line style drawing and hatching with the pen brush. The finished project will be printed and presented as a drop down folded book with hard front and back covers and illustrations on both.

This project also presents a theoretical research on the work of Juan Rulfo himself, interpretations and other research on the languages of the comic from the origins to the experimental comic.

2. PALABRAS CLAVE

Temática:

MUERTE
FAMILIA

Práctica:

NARRACIÓN GRÁFICA
CONTENEDOR DE IMAGEN
NARRATIVA SECUENCIAL
CÓMIC EXPERIMENTAL

KEY WORDS (English)

Thematic:

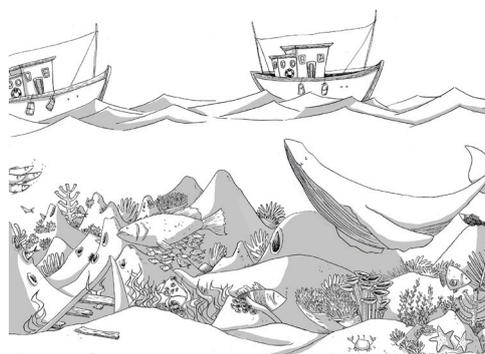
DEATH
FAMILY

Practice:

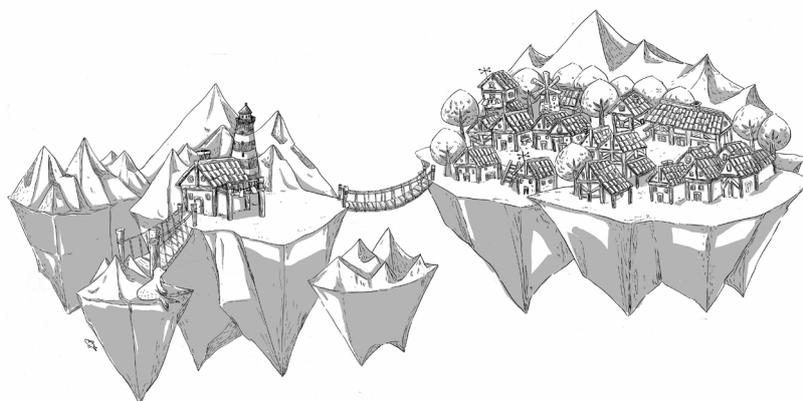
GRAPHIC NARRATION
IMAGE CONTAINER
SEQUENTIAL NARRATIVE
EXPERIMENTAL COMIC

3. ANTECEDENTES

Mangata (TFG)



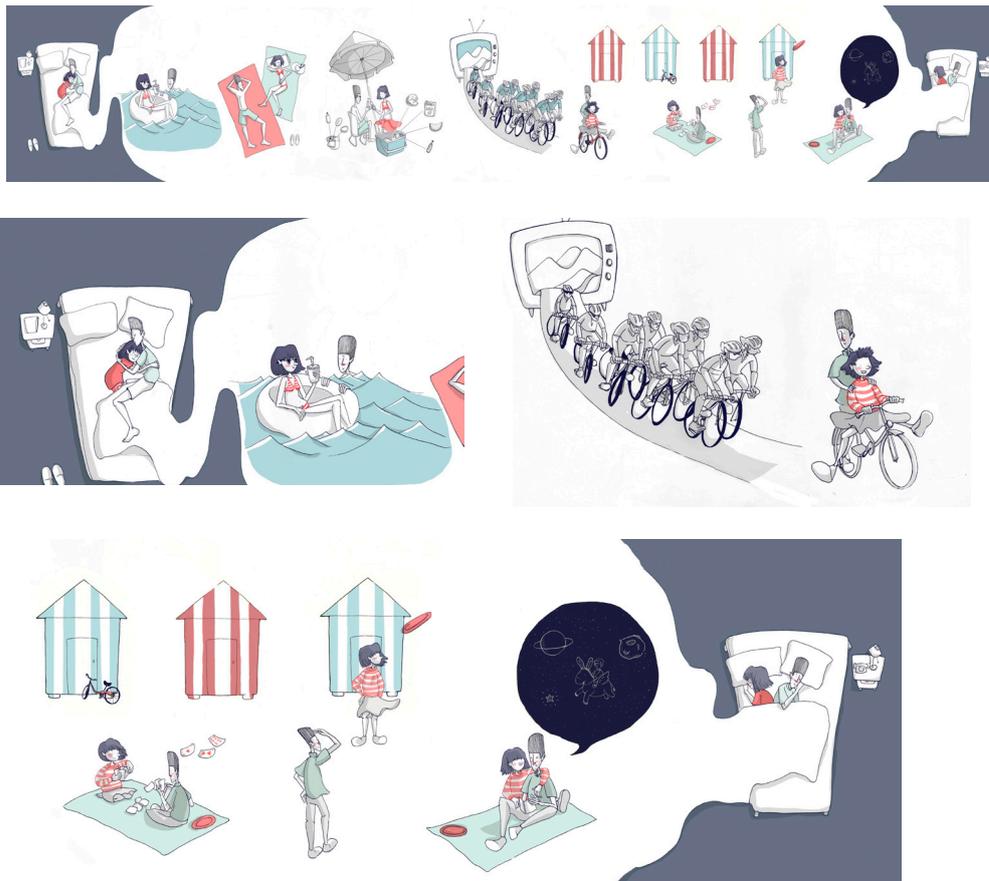
Mangata, Marga González 2017. estilógrafo sobre papel y sombreado digital. 30x100cm.



Mangata, Marga González 2017. estilógrafo sobre papel y sombreado digital. 30x100cm.

Mangata es el título de mi TFG, es el primer proyecto de gran formato que realizaba y se compone de un desplegable a dos caras de 168,18 x 29,73 cm cada uno. El formato es concertina y cuenta la historia de un pueblo que habita en el mar y sus ciudadanos. La técnica utilizada es mixta, bocetos a lápiz y entintado con estilógrafo ayudando de una mesa de luz, más tarde limpieza de todas las imágenes y montaje del desplegable en Adobe Photoshop y sombreado digital. La impresión en papel de 100 gr satinado y plegado manualmente. Las tapas estaban realizadas de manera manual en cartón piedra y recubiertas en tela negra de algodón. *Mangata* es un pueblo situado en una isla perdida en medio del mar, solo sus ciudadanos saben de su existencia, desconocen el resto del mundo. Hav el pescador es el único que puede salir con su barco al mar. En el libro hago un dibujo panorámico del mar donde por medio de la narración gráfica secuencial en la repetición del barco avanza la historia hasta llegar a la isla.

Mar, el poder del mar



Mangata, Marga González 2017. estilógrafo sobre papel y sombreado digital. 30x100cm.

Primer trabajo de estas características, desplegable de 100 cm. Consiste en el dibujo de una canción del grupo *Facto de la Fé*, llamada como el propio título. La técnica es mixta combinando bocetos a lápiz, entindado con pluma y color y montaje con Adobe Photoshop.

Asignatura Cómics Máster Dibujo



El ladrón de tumbas de la Tribu Serpiente. Marga González, 2019. Dibujo digital con iPad Pro.

Esta fue la primera ocasión en la que desarrollé las técnicas aprendidas en mi TFG pero de manera totalmente digital, ayudándome del iPad Pro y del programa Procreate. Se puede apreciar una evolución del estilo y mejora a la hora de proporciones, mucho más rico en detalles. En este proyecto utilizo por primera vez la técnica de contenedor de imagen y fue la vía para despertar mi interés por esta forma de dibujar tan novedosa y de querer seguir investigando y centrar en ello mi TFM.

Ilustraciones digital:



Ilustración del cuento infantil *Una Decisión Muy Real*, Marga González, 2019.
Dibujo digital y color con iPad Pro.

4. OBJETIVOS

1. Explorar los límites de la página, de la viñeta y del cómic tradicional.
2. Estudiar la propuesta de adaptar por primera un texto que no es de origen propio a mis dibujos.
3. Adaptar una obra literaria clásica a un medio alternativo, creando una nueva obra pero conservando la esencia de la anterior.
4. Experimentar las posibilidades de la gráfica, de lo visual cuando no existe texto.
5. Analizar diferentes lenguajes del cómic para incorporarlos al dibujo.
6. Conseguir un acabado lo más profesional posible a la hora de impresión y maquetación.
7. Explorar nuevos retos a la hora de dibujar.

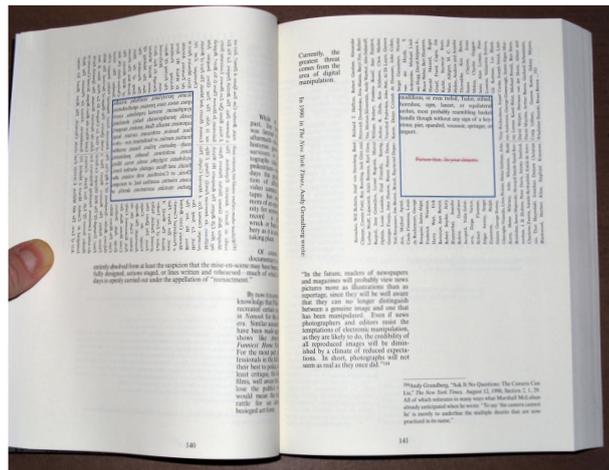
5. REFERENTES

NARRACIÓN:

Rayuela (Julio Cortázar)

Rayuela El libro del escritor Julio Cortázar es una fuente de inspiración para este trabajo, en un principio pensé en ilustrarlo, sin embargo, me sirvió para pensar en el libro de Juan Rulfo. Este libro presenta una lectura diferente a los demás libros, el autor presenta al principio unas pautas para leerlo, apodado “tablero de dirección”, el lector puede seguir el orden tradicional hasta el capítulo 56, seguir el orden del tablero o en el orden que el lector prefiera, es por ello que el libro recibe el nombre de Rayuela. Esta idea de un libro que se sale de lo preestablecido me llevó a querer hacer un homenaje en mi propio ámbito que es el del dibujo.

House of Leaves (Mark Danielewski)



Fragmento del libro *House of Leaves* donde podemos apreciar el esquema narrativo alternativo.

En su libro *House of Leaves*, al igual que *Rayuela*, plantea una lectura alternativa, lo que los expertos apodan “Literatura ergódica”, según el autor del término Espen J. Aarseth consiste en:

En la literatura ergódica, se requiere un «esfuerzo relevante» por parte del lector para atravesar el texto. Si la literatura ergódica tiene sentido en tanto concepto válido, entonces debe haber también una literatura no-ergódica, donde el esfuerzo por atravesar el texto sea trivial, sin responsabilidad extra noemática para el lector, más allá de mover los ojos o pasar las páginas¹

¹Espen J. Aarset. en su libro *Ergodict Literature*.

ESTILO:

Lorenzo Mattotti (*Doctor Jekyll and Mr Hyde*)



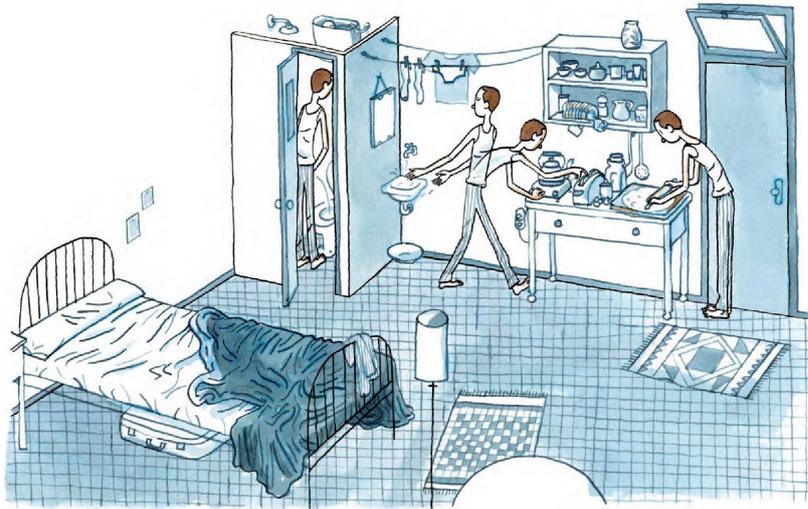
Mattotti, artista italiano ganador con su libro *Doctor Jekyll and Mr Hyde* del premio *Eisner*, y cuyas dibujos publicadas en *Vogue*, *Cosmopolitan*, *New Yorker*, etc.

La influencia de Mattotti a diferencia de todos los anteriores no reside en el estilo, sino en la temática, en cómo ha sido llevada de forma tan diferente la interpretación de una obra literaria clásica, creando una nueva que se aleja de los estereotipos. Su técnica basada en el uso del color con lápices de colores, se aleja de lo antes conocido en el mundo del cómic, la forma de narrar también es novedosa lo que lo convierte en autor digno de estudio.



Doctor Jekyll and Mr Hyde, Lorenzo Mattotti (2002),
Lápices de colores.

Juan Berrio

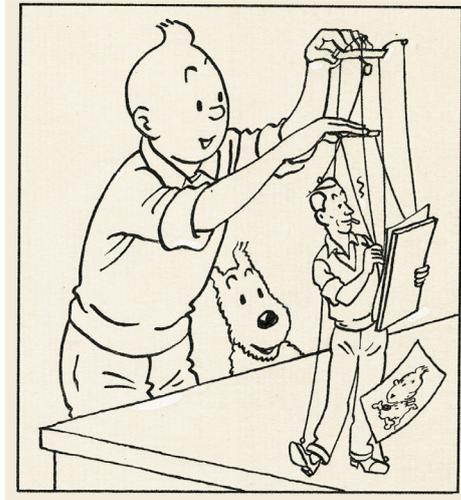


Otro de mis grandes referentes es el dibujante de Valladolid, precursor del cómic independiente en España ha realizado tiras de prensa, carteles, ganador del V premio *Sins-entido de Fnac* con su novela gráfica, *Miércoles*. Sus dibujos presentan formas sencillas, simplificadas a lo más mínimo en cuanto a los rasgos de los personajes, sin embargo combinados con fondos elaborados. Sus temas son costumbristas, en *Miércoles* vemos como no es necesaria una trama muy elaborada para ser una buena historia, las ocurrencias cotidianas del pueblo y la unidad y humildad de los personajes son suficientes para atrapar al lector. A su vez, incorpora la repetición de los personajes para expresar movimiento.



PLAZA DE CIBELES MADRID, Juan Berrio (2011),
Estilógrafo y color digital.

Hergé



Dibujo cómico de *Tintín* controlando al propio Hergé.

Georges Prosper Remi, más conocido como Hergé, autor de *Tintín* es uno de los dibujantes más importantes en el mundo de la historieta. Formando parte del cómic franco-belga desarrolló lo conocido como la línea clara, que consiste en la un dibujo marcado por una línea muy marcada y limpia y en la simplificación de los rasgos, estos elementos junto a lo que llamó “efecto máscara” están muy presentes en mi obra personal, esta característica consta de la combinación de elementos o entornos realistas con personajes con rasgos más caricaturescos, en mis dibujos intento combinarlos, intento realizar algunos rasgos de la cara muy simples como los ojos que se reducen a unos simples puntos, sin embargo, le doy importancia a la hora de dibujar arrugas, la nariz o los ropajes.

Amaia Arrazola



Amor Mudo, Amaia Arrázola, 2017. Tinta China sobre papel Moleskine.

A pesar de ser una artista poco conocida, es uno de mis referentes más claros a la forma de dibujar, su síntesis en la representación de personajes, reducidos a formas orgánicas, son casi símbolos, con cierto aire Piccassiano. El abatimiento de planos y la reducción orgánica de los detalles son elementos que incorporo en mi forma de dibujar, sin esta artista Vasca no podría haber llegado nunca a desarrollar mi estilo propio. La ausencia de color en casi todas sus ilustraciones es un punto clave a destacar.

David Mazzuccheli



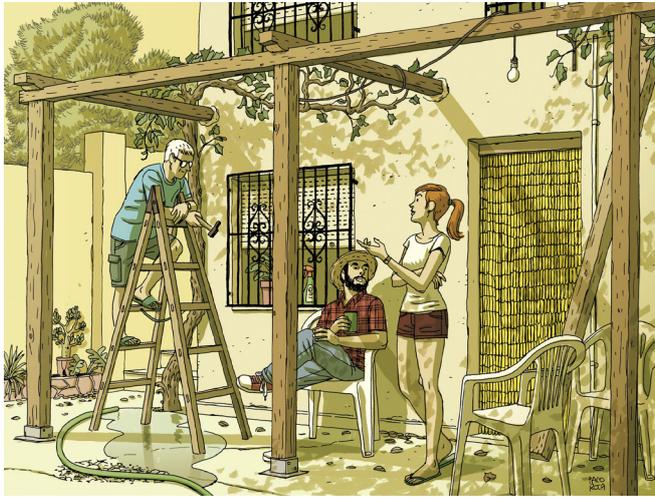
Asterios Polyp, David Mazzuccheli, 2009. Salamandra.

Asterios Polyp es una de las novelas gráficas más importantes del siglo XXI. Este libro es trascendental en cuanto a su diversidad de estilos de narración, utiliza lenguajes muy distintos a lo que frecuenta Mazzuccheli (conocido por *Batman*, año 1). Los personajes son a su vez simples en cuanto a diseño, hace una codificación del color que irá acompañando a cada personaje al transcurso de la historia, azul para Asterios, rosa para Hanna, al igual que las distintas formas de dibujo de acorde a la personalidad de cada uno.



Asterios Polyp, David Mazzuccheli, 2009. Salamandra.

Paco Roca



La Casa. Paco Roca 2016, Astiberri.

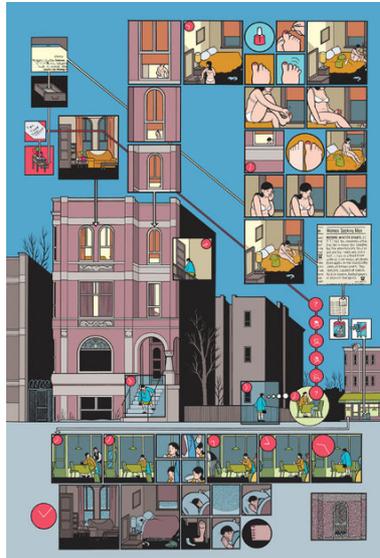
La relación de los personajes es muy importante en su obra, también la representación de los entornos es un signo a destacar del artista español. Sus fondos son capaces de evocar a lugares reales con cierto aire de nostalgia, la reducción de las facciones de los personajes incorporada a mi obra también ha evolucionado gracias a Roca, al igual que el tratamiento de las ropas, los pliegues, y la anatomía aunque sencilla tiene cierto aire de realismo que nos hace pensar incluso en personas reales.



La Casa. Paco Roca 2016, Astiberri.

FORMATO:

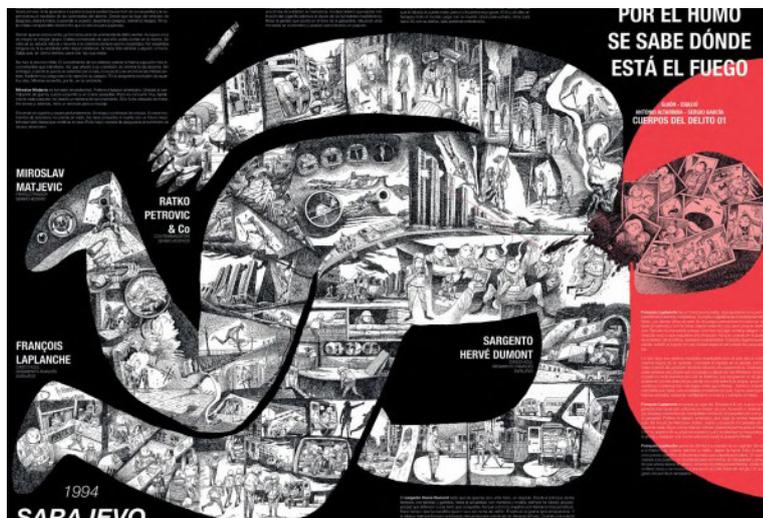
Chris Ware



Building Stories. Chris Ware, New York Times. 2012.

Este dibujante estadounidense es uno de los más experimentales, se le adjudica el título de creador de la novela gráfica junto a Marjane Satrapi (*Persépolis*). introduce lenguajes típicos del cómic, de la infografía o del diseño gráfico. Hace una interpretación de la emociones a través de estructuras visuales. En sus cómics hace uso de la denominada “visión de rayos x” es decir, dejar ver a través de los edificios.

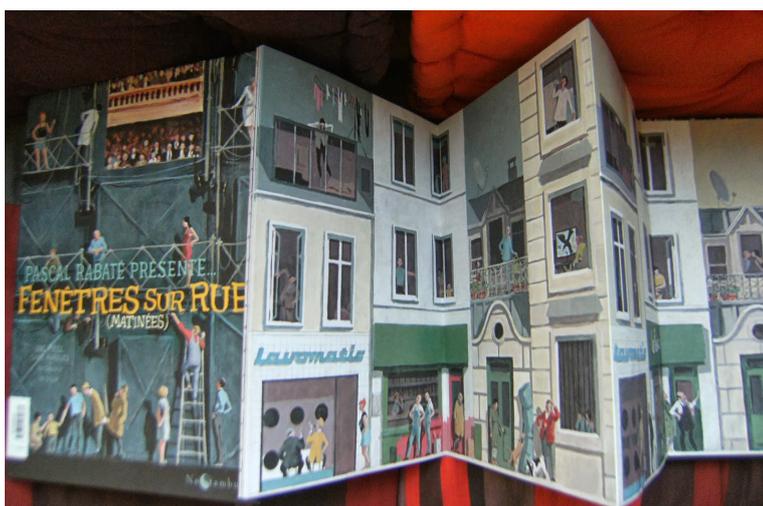
Sergio García



Cuerpos del delito 1: por el humo se sabe donde está el fuego. Sergio García. Dibbuks. 2017

Artista granadino, precursor de los contenedores de imagen como desarrolla a la práctica en su libro *Cuerpos del Delito*. En lugar de representar la narración en viñetas, decide elaborar los dibujos en el interior de una forma que está relacionada con la temática de la historia, en esta ocasión un asesinato.

***Fenêtres sur rue* (Pascal Rabate)**



Fenêtres sur rue. Pascal Rabate. 2013, Soleil.

Este libro de Pascal Rabate hace una visión panorámica en formato acordeón sobre las ciudades de su Francia natal. por un lado tenemos *Fenêtres sur rue matiné* (por la mañana) y por otro, *Fenêtres sur rue soirées* (por la noche) donde muestra las dos versiones de una misma calle en dos momentos distintos del día, con el bullicio del día y la intimidad de la noche a través de las ventanas podemos introducirnos en la de las casas de los personajes y como voyeurs observarlos.



Fenêtres sur rue. Pascal Rabate. 2013, Soleil.

Cuando el negro se hace rosa (Colaboración)

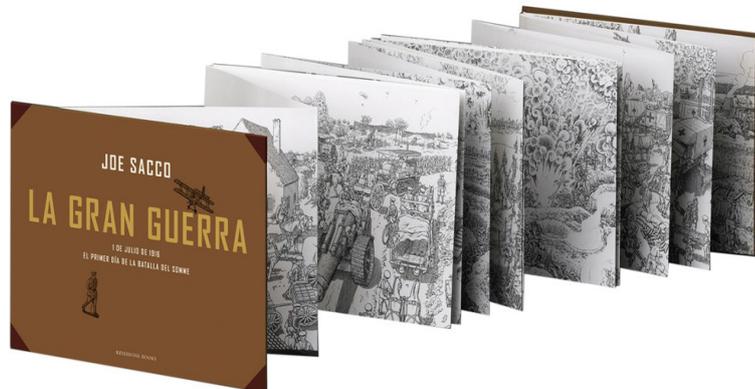


Cuando el negro se hace rosa. Amaia Arrázola, Paula Bonet. Lyona... Lunweg 2016.

Se trata de una colaboración entre varios de los ilustradores más mediáticos de la ilustración actual en cuanto a instagram se refiere. Desde Paula Bonet, Amaia Arrazola, Lyona. Sus muy diferentes estilos que van desde lo icónico de Lyona hasta el realismo de Conrad Rosset, crean un híbrido en formato concertina de temática erótica donde tenemos dos caras una rosa y una negra.

La gran guerra (Joe Sacco)

Joe Sacco nos ilustra en este libro de 7,3 metros de longitud, los primeros días de la Primera Guerra Mundial en la batalla de Somme, siendo ésta una de la más largas y en las que más víctimas hubo. Sacco dibuja con todo lujo de detalles. Según el autor: “(...) seguí el criterio del tapiz de Bayeux, que cuenta la historia de la invasión normanda de Inglaterra. Para compactar el dibujo me remití al arte medieval en otras formas estilísticas, concretamente prescindiendo de perspectiva y proporción realistas. Así, unos pocos centímetros en el dibujo pueden representar cien metros o un kilómetro de realidad.”



La Gran Guerra. Joe Sacco, Random House Mondadori, 2014.

6. PÚBLICO Y DIFUSIÓN

EL interés de este proyecto es llegar a un público lo más amplio posible. Sin embargo, no está enfocado a niños pequeños debido a la dureza de algunas imágenes donde aparecen violaciones, muertes y asesinatos. Está dirigido a un público joven a partir de 12-13 años y a adultos que disfruten de un cómic o amantes de la novela de Juan Rulfo. Al ser un cómic mudo puede llegar a cualquier país, ya que las barreras del lenguaje no están presentes, al ser el dibujo un idioma universal.

Para hacer llegar a un público la idea de difusión del trabajo constaría de las siguientes vías:

Difusión tradicional: de llevarse a cabo su introducción en el mundo editorial, elaborar carteles, presentaciones del libro en tiendas especializadas. Conseguir stands o mesas en salones del cómic o del libro para promocionar.

Internet: es el medio más efectivo para promocionarse, debido a su multitud de ventajas: es gratuito, economizas tiempo espacio y dinero, te pone en contacto a tiempo real con las críticas y aceptación de los lectores. Es mayor la repercusión ya que la mayoría de la gente (sobre todo los lectores jóvenes), disponen de un dispositivo móvil con el que hacen uso de las redes sociales. De todas las *social media*, la más usada es **Instagram** por los siguientes motivos;

- Los artistas comparten el proceso de su trabajo, materiales, técnicas
- Tienen contacto directo con sus seguidores
- Informan de nuevos proyectos, publicaciones, eventos
- Se actualiza diariamente

7. METODOLOGÍA

7.1. INVESTIGACIÓN

7.1.1 EL CÓMIC EXPERIMENTAL Y SUS LENGUAJES

A) Definición del término

A qué llamamos cómic experimental, claramente lo que no se conoce como cómic convencional, que se sale de la norma, pero cuál es la definición de cómic si quiera, siempre que intentamos definir algo tan amplio caemos en la obviedad, al igual que intentar definir la palabra *arte*, un concepto que abarca tantos matices no podría ser simplificado a unas simples líneas, no obstante, nos reduciremos al significado más banal posible, aun sabiendo que existe un significado mucho más amplio.

Según la *RAE (Real Academia de la Lengua)*, la palabra cómic vendría a significar lo siguiente:

“ Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.”¹

Podemos apreciar que la definición del diccionario español sería demasiado elemental tal y como podría ser la de cualquier persona de a pie que le formulemos la misma pregunta. La definición de cómic va más allá de la viñeta.

A través del análisis de la historia del tebeo y del cómic hasta llegar al cómic experimental que se realiza hoy en día, intentaré desarrollar una justificación de por qué considero que el estudio del cómic experimental debe seguir desarrollándose de este modo así ampliar el significado del concepto “Cómico”.

B) Lenguaje gráfico frente al textual.

Una de las características de este proyecto es narrar la novela del escritor mexicano Juan Rulfo a través de dibujos, utilizando un lenguaje meramente gráfico dejando de lado el texto. Esta idea que a simple vista puede resultar novedosa podemos decir que para nada lo es, pensemos por un momento en las Cuevas de Altamira, formadas por grandes dibujos de bisontes que representan una escena de caza y que a pesar de estar codificada podemos entender a día de hoy. Con el descubrimiento de estas pinturas vimos la intención del ser Humano de dejar huella, de contar algo para las generaciones venideras, por muy banal que resulte la escena representada, es la rea

¹ Definición de la RAE, (Real Academia de la Lengua),

lidad, es un pedazo de realidad, de su mundo para el futuro. Estas pinturas significaron que la falta de un lenguaje escrito como el que hemos ido desarrollando hasta nuestros días era sustituido por representaciones, dibujos, que el lenguaje gráfico es esencial desde el origen de la humanidad y que a diferencia del problema de la piedra de *Rosetta*, estas pinturas no necesitan traducción. El dibujo es un lenguaje universal, esta idea me lleva a plantear que mi cómic sea leído sin necesidad de traducciones.

A su vez podemos ver que esta idea de contar a través de las imágenes ha sido utilizada en infinidad de ejemplos que analizaremos abajo. La pintura ha sido un gran aliado de los lenguajes gráficos, al igual que las vidrieras de templos góticos, o frescos medievales. Cuando el pueblo no tenía recursos para alfabetizarse eran las imágenes las que se utilizaban para hacer llegar la palabra de Dios en el románico, para contar historias o leyendas mediante representación de los Dioses para los Griegos o los Romanos. Incluso los Egipcios a pesar de desarrollar un lenguaje de escritura, acompañaban sus frescos con dibujos para contar, incluso a veces no aparecían textos.

El poder de la imagen hoy en día es claro, somos una sociedad consumidora de imágenes, Internet, periódicos, revistas, la televisión, etc. Nuestro cerebro funciona por reconocimiento de imágenes, no por reconocimiento de palabras. Si pensamos en la palabra libro acto seguido vendrá a tu cabeza la codificación del vocablo, hojas, una pasta, lomo, sin embargo, si pronunciamos book y no hablamos inglés, no veremos nada. Asociamos palabras a imágenes, sin éstas, las palabras están vacías de contenido, solo son sonidos.

C) Más allá de la viñeta

El cómic tradicional como comentaba la definición de la *RAE* estaría formado por viñetas, la viñeta definida nuevamente por el diccionario español como:

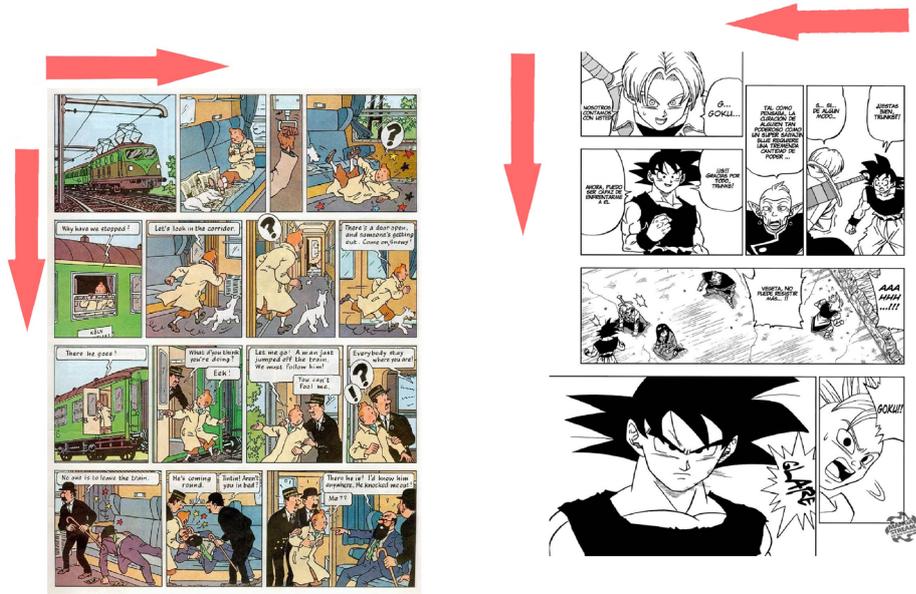
1. f. Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta. Queda claro lo siguiente, la viñeta es un recuadro. ¹

Enrique Borges en su libro *Cómic, Arquitectura Narrativa*, hace un estudio de las diferentes formas de escapar de la conocida viñeta y por ende de la página, que en cierto modo asfixia a dibujantes, buscando a través de la historia del arte diversos ejemplos que ayudan a comprender este término.

¹ Definición de la RAE (Real Academia Española) sobre "viñeta".

D) Arquitectura del cómic

Entendamos la página como un conjunto de viñetas que se leería según un orden de lectura ya establecido, siendo en Occidente de izquierda a derecha y en oriente con los Mangas japoneses de derecha a izquierda como se aprecia en las imágenes siguientes:



Tintín, Hergé. Lectura Occidental

Dragon Ball, Akira Toriyama. Lectura Oriental.

Todo recurso gráfico nace para ocupar un espacio distribuido siguiendo un orden lógico, podríamos decir, que la viñeta nace de las pinturas y tallas, adaptadas a espacios arquitectónicos reales, buscando un orden más sencillo, es una simplificación del medio. Algunos ejemplos de arte y arquitectura que promueven esta idea serían los siguientes:

Columna Trajana

Este monumento situado en Roma, fue construido en el año 113 para conmemorar al emperador Trajano. Sus casi 40 metros cuentan las batallas del emperador contra los dacios. Se asemeja a una tira cómica.

En la columna podemos apreciar que aparecen varios niveles de relieve, los cuales hacen posible crear sensación de profundidad, también aparecen abatimiento de planos y perspectivas imposibles, en este caso, la adaptación del dibujo al espacio que ocupa, a la arquitectura, es más importante que crear una representación fidedigna de la realidad, la capacidad de adapta

ción al medio hace que la columna de Trajano sea considerada como un cómic arcaico, su innovadora narrativa es fruto de interés de muchos estudiosos del mundo del cómic. Aunque su lectura es muy compleja, la versión más aceptada por los historiadores es que al igual que los textos latinos el sentido sería de izquierda a derecha, y en este caso, de abajo a arriba. En la antigüedad la columna estaba situada junto a bibliotecas a distintos niveles de altura, así los ciudadanos podían acercarse y leerla, ésto quiere decir que la columna fue concebida para que fuese leída, más allá de su carácter ornamental.



Presenta otros elementos típicos del cómic, como la repetición de personajes como el de Trajano, para crear una historia desarrollo o el suelo como horizonte marcado donde se crea un escenario fijo sobre el que se va sucediendo la escena. A su vez Borges analiza que Trajano aparece siempre representado con los mismos atuendos y atributos, para que el emperador sea fácilmente reconocible en distintas escenas, este truco es utilizado en el cómic, el personaje protagonista o el héroe siempre viste la misma ropa, así el lector puede reconocerlo fácilmente, pensemos en *Tintín* y en su camiseta azul, los romanos ya tenían elementos de iconización típicos del tebeo en sus narraciones arquitectónicas.



Fragments de la Columna Trajana. Foro de Roma. Año 13.

Jeroglíficos egipcios

Los frescos del Antiguo Egipto también presentan características típicas del cómic, en este caso se asemejan a las tiras cómicas. El sentido de la lectura es más complejo, según los historiadores no estaría tan claro, por ejemplo, en la tumba de *Menna* aparece una lectura en zig-zag, sin embargo también podría ser de izquierda a derecha.

La narración está dividida por bandas negras, estas serían las que hacen la función de viñetas. A diferencia de la *columna trajana*, en algunos murales egipcios aparecen textos, no obstante, está claro que los dibujos son los principales protagonistas de la escena, la relación con la arquitectura está presente en la decoración de columnas, capiteles, cerámicas, etc que acompañaban en el más allá al difunto por lo que debían de contar su historia.

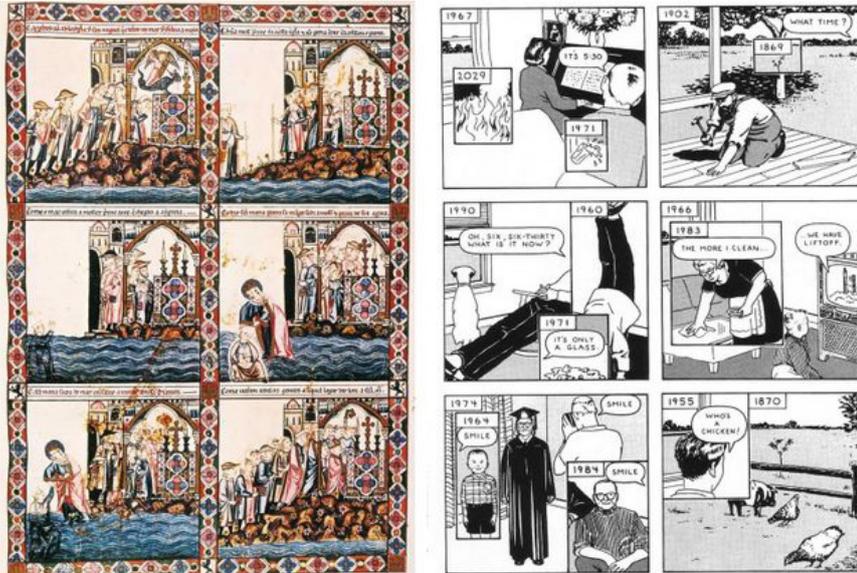
Estos frescos tienen un lenguaje narrativo donde la historia es contada a través de la representación de personajes. Usan la jerarquización de los personajes según la importancia de éstos, así los dioses aparecen más grandes, mientras que los siervos que realizan las tareas, más pequeños



Jeroglífico egipcio de la tumba de *Menna*, en *Luxor*.
Presenta una lectura en zig-zag.

Códices románicos

En el *Códice Rico de las Cantigas de Santa María* vemos una similitud casi idéntica con una viñeta actual de cómic, las paredes son la transición entre las escenas, vemos como una vez más podemos localizar elementos propios del cómic en el siglo XIII.



Códice Rico de las Cantigas de Santa María/ cómic de Richard McGuire.

Pintura

El Bosco

Vemos como en *El jardín de las delicias* del Bosco las figuras cuentan una historia al estar divididas en trípticos. La escena está formada por la separación de los encuadres del marco, si bien la parte 1 y 2 continúan en el mismo espacio la escenografía, sería la tercera que representa el infierno un espacio temporal completamente distinto, asemejándose a las conocidas viñetas.



El jardín de las delicias. Óleo sobre tabla-El Bosco. Museo del Prado, Madrid. 1500.

Otro ejemplo de este artista es la *Mesa de los Pecados Capitales*, observamos cómo decide salirse del marco tradicional narrativo y decide desarrollar la escena de forma circular en una mesa, como si de un reloj se tratase.



Mesa de los pecados capitales. Óleo sobre tabla-El Bosco. Museo del Prado, Madrid. 1500.

Del Bosco interesa la síntesis de historias en un mismo escenario, a la vez que la de adaptación al medio. Sin embargo, el cómic cuenta a diferencia de la pintura una narración simultánea.

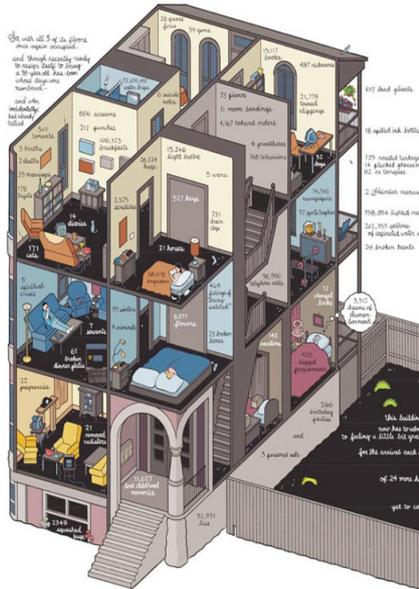
Analizando todos estos ejemplos podemos llegar a una conclusión clara, la viñeta como tal nace de la arquitectura, es la evolución de la búsqueda de un orden de representación más sencillo, es la simplificación del medio. Teniendo en cuenta ésto, con mi proyecto pretendo echar la vista hacia atrás y ayudarme de todos estos referentes para crear un soporte diferente alejándome de lo convencional, pues considero que al evolucionar los soportes y ayudarse de textos, el dibujo pierde protagonismo, pasa de ser el protagonista a ser una ayuda.

E) VARIACIONES ESTRUCTURALES Y NARRATIVAS

En su libro *Sinfonía Gráfica*, Sergio García analiza varios elementos que ayudan a la elaboración de un cómic diferente, algunos ya son utilizados en los ejemplos anteriores como es la repetición del emperador Trajano, dibujo de secuencia, a continuación desarrollare los elementos a tener en cuenta en la creación de mi cómic.

Viñeta soporte

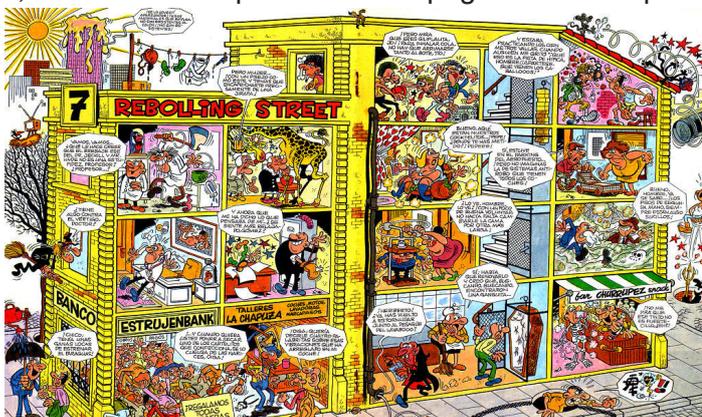
Caracterizada por un espacio fijo con personajes en movimiento, este tipo de narración presenta en un mismo dibujo una evolución espacio temporal como si de la realidad misma se tratase.



Will Eisner, escuela para chicas 1974 *Building Stories*. Chris Ware, New York Times. 2012.

Con la visión de rayos x queda visible la narración donde fondo y personajes quedan fijos, sin embargo la diferencia está clara, en este ejemplo de Chris Ware ya se deja de lado la viñeta tradicional.

Mismo ejemplo encontramos en la serie páginas de tebeo del dibujante español Ibáñez, la *13 Rue del Percebe*. La primera publicación fue en 1961 revista Tío vivo y marcó una revolución por su estructura en nuestro país. También en 1987 redibujó esta idea para la editorial Grijalbo, *7, Rebolling Street*, una versión ampliada a doble página con más personajes.



Rebolling Street, Ibáñez. ElGrijalbo, 1987.

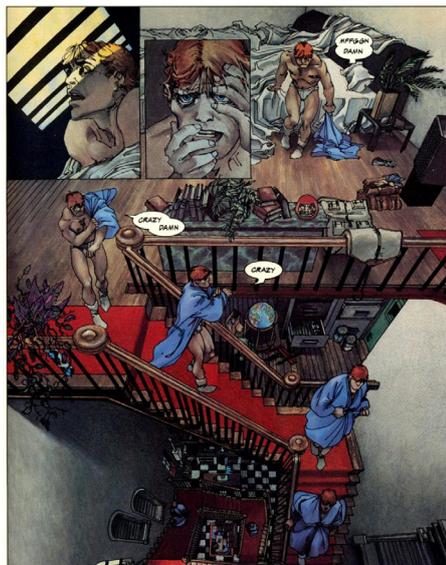
13 Rue del Percebe. Ibáñez.



En este tipo de narraciones el espectador presenta una lectura más activa, puede observar a su antojo las estancias por separado o la casa en su totalidad, puede incluso elegir el orden de lectura, como si se tratara de Rayuela de Cortázar.

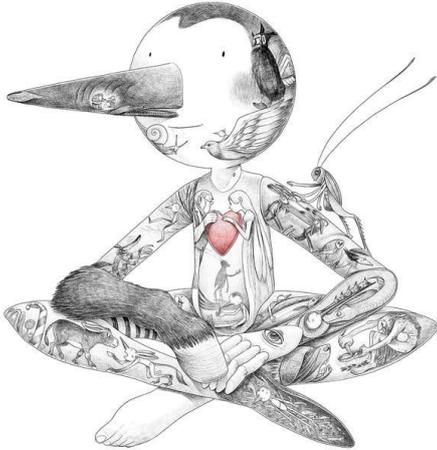
Dibujo trayecto

En este caso el fondo sigue apareciendo estático pero el movimiento es establecido por la repetición del personaje que se desplaza por todo el dibujo, creando así diferentes acciones que evolucionan en el espacio temporal.



Elektra Lives Again, Frank Miller, 1990, Marvel Cómics. En esta escena vemos como el personaje hace un recorrido en la misma página bajando la escalera.

Contenedores de imagen



Pinocho, Sergio García, 2009, *The New Yorker*.

Sergio García hace una representación del cuento de Pinocho con el propio cuerpo del protagonista como contenedor de la imagen, siendo cada una de las extremidades del personaje una vía de narración distinta que cuenta una historia.

Teniendo en cuenta todos estos elementos, mi proyecto irá recogido en un contenedor de imagen. Dejando de lado la viñeta y la página, mi forma será un ataúd en torno al cual aparece adaptado de forma lógica el dibujo. Esta relación en cuanto a forma y contenido toma como referente todo lo analizado anteriormente, una clara visión de rayos x, dibujo trayecto, etc. Encuentro que la relación del significado de la obra y el contenedor es muy interesante y diferente, volver a los orígenes comentador en antelación donde el arte estaba adaptado a la arquitectura que decoraba, a puertas, ventanas, objetos.

Algunos artistas en el manierismo trabajaron con métodos similares. Podemos encontrar ejemplos que nos recuerdan a los contenedores de imagen, aunque lejos de esa relación formal del contenedor y el contenido, Giuseppe Arcimboldo en el siglo XVI pintaba rostros mediante lo denominado "pareidolia" un fenómeno psicológico donde nuestro ojo percibe por asociación de formas aleatorias otras reconocibles, es por ello que distinguir en los cuadros de este pintor caras a pesar de ser solo una recopilación de objetos independientes entre sí.



La primavera, Arcimboldo-
gio García, 1563, Óleo sobre
lienzo. *Real Academia de San
Fernando*, Madrid.

7.1.2 CÓMIC MUDO

Los cómics mudos no son están muy extendidos, son pocos los casos sin embargo, cuentan con un valor añadido a la hora de la lectura, ya que la intencionalidad tiene que estar reflejada 100% en los dibujos, pues serán éstos por sí mismos los que aporten de información necesaria para que el receptor pueda entender la totalidad de la historia. Haciendo una similitud con la pintura y las obras de arte contemporáneo donde el artista plasma sus emociones, inquietudes sobre materiales, en el arte conceptual vemos clara esta similitud.

Algunos ejemplos de cómics mudos:

Arzach de Moebius (1975)



Fragmento de *Arzach*, Moebius 1975.

Formada por cuatro tomos, *Arzach* revolucionó el cómic de la época, al ser una historia totalmente novedosa, los argumentos según Moebius no tienen "ni pies ni cabeza", son una representación de los sueños del propio autor, por lo que estaba abierto a total libertad a la hora de imaginar escenarios y personajes.

La ciudad de Frans Masereel (1925)



La ciudad, Frans Masereel, 1925.

Refleja la situación social de la gran ciudad industrial, años previos a la Gran Depresión. Está realizada con grabados en madera (xilografía). Está considerada como uno de los cómics más importantes del siglo XX no solo por su ausencia de texto sino por la técnica y la belleza de sus imágenes que reflejan las ciudades llenas de hollín de las fábricas y las clases sociales más bajas, la pobreza de la época y por contra-parte las clases sociales más altas.

Emigrantes de Shaun Tan (2006)



Emigrantes, Shaun Tan (2006)

Como su título indica, este cómic cuenta la historia de un padre de familia que emigra a otro país para poder emprender una vida mejor para su familia, sin embargo llega a un lugar muy diferente, con costumbres extrañas, lleno de animales raros y violencia. Ganó el premio *Mejor Libro ilustrado. Angouleme 2008*. Su estilo de narración sin texto y su dibujo muy detallado y realista hacen de este libro una obra maestra.

7.1.3. *PEDRO PÁRAMO*, ANÁLISIS DE LA OBRA E INTERPRETACIONES EN OTROS ÁMBITOS ARTÍSTICOS.

Pedro Páramo es la primera y única novela del escritor mexicano Juan Rulfo. Publicada en 1955 está basada en la época de la Guerra Cristera mexicana y cuenta dos historias, por un lado la de Juan Preciado que se ubica en el presente y la de Pedro Páramo, pasado. Juan intenta cumplir el último deseo de su madre antes de morir, acudir a Comala a conocer a su padre, el Cacique Pedro Páramo, sin embargo lo que Juan encuentra allí es desolación, un pueblo desértico con apenas unos pocos habitantes que le ayudarán en su aventura. Al final descubriremos que en realidad todos los personajes están muertos y lo que Juan escucha solo son voces y fantasmas, Comala está maldita, una especie de limbo entre el cielo y el infierno y los habitantes de este pueblo permanecen allí como castigo por la tiranía de Pedro Páramo.

El libro presenta una estructura laberíntica, los capítulos intercalan la historia de Juan con fragmentos del pasado sobre otros personajes, esto no está indicado a la hora de leer, sino que el lector debe de sacarlo de contexto por la información que se narra, lo que la convierte a pesar de su brevedad en una novela compleja de leer.

Pedro Páramo otras versiones:

A continuación, un análisis de **Pedro Páramo** en otros ámbitos del arte como son el cine, la música, poesía, ilustración. Este análisis es imprescindible para conocer cómo ha sido interpretado por otros artistas, independientemente del medio, y conocer en qué coinciden todas para así incorporarlas a mi proyecto.

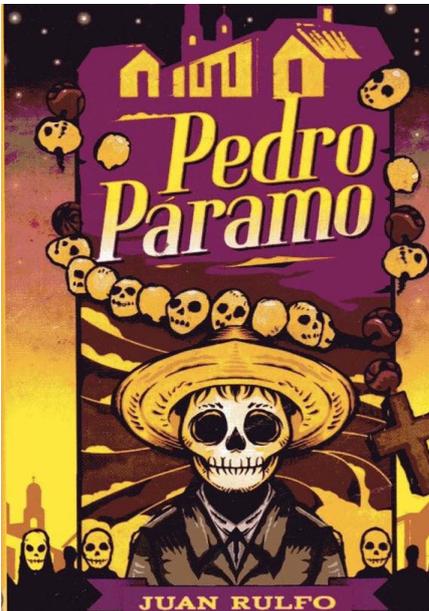
Ilustración:



Blanca Helga, Ilustración de *Pedro Páramo* . Pinterest.



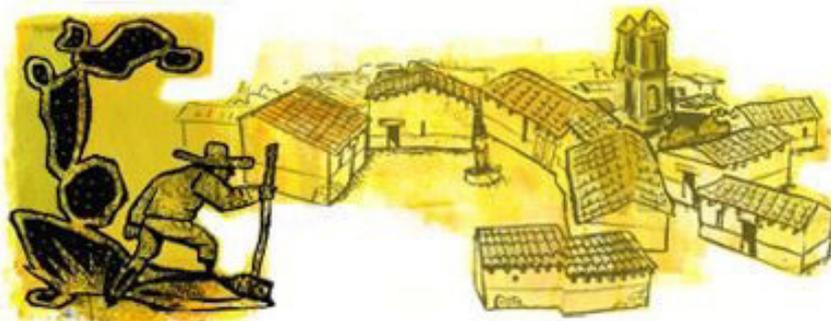
Patricia Gutiérrez, Ilustración de *Pedro Páramo* . Pinterest.



Autor desconocido, Portada de *Pedro Páramo*.



Manuel Marsol, *La tormenta sobre Comala*., Ilustración de *Pedro Páramo* . Tela, lápiz de color y acuarela.



Juan Ilegando a Comala. Doodle dedicado a Rulfo en su 95 cumpleaños. Google 2012



Doodle dedicado a Rulfo en su 95 cumpleaños. Google 2012

Como podemos observar, la interpretación en ilustración de los personajes tiende a cánones típicos y elementos repetitivos de lo que se entiende por la cultura popular mexicana: sombreros de paja, ponchos, cactus, caminos de tierra. La muerte está representada en todas por las catrinas (calaveras mexicanas), en mi interpretación quiero alejarme de esta imagen de la muerte en México, demasiado explotada en películas como *Coco* o *el Libro de la vida*, interpretar los muertos como personas algo más demacradas, lánguidas y tristes, en lugar de calaveras decoradas que deambulan por el pueblo. Dotar de algo más realista.

Música:

Murmullos del páramo

Se trata de una ópera del compositor mexicano Julio Estrada. Para la creación se sirve de la relación que según él existe en la obra de Rulfo con la música. Además de la ópera, es el escritor del libro *Los sonidos de Rulfo*, donde hace un estudio muy profundo sobre el tema.

En primer lugar hago una estricta separación entre el texto de Rulfo y la música. En mi música no hay una sola palabra de Rulfo. Lo que hago es poner esos textos aparte, grabados por actores. De modo que lo que escuchamos está en varios niveles: la voz de los personajes de Rulfo y mi interpretación libre de los ambientes sonoros de la novela. Separo el texto porque yo creo que la ópera es -a partir de Mozart- La idea final de esta ópera es la de ir a las raíces de la música, de la ópera y de Rulfo. Una experiencia dolorosa de redención y renacimiento.¹

Lluvia de Porvenir, Radio futura

En 1987 el grupo *Radio Futura* incluía en su álbum "la canción de Juan Perro", "Lluvia de porvenir" inspirada en la obra de Rulfo. Como vemos el grupo hace referencia a Comala con los versos "este pueblo oscuro que ha de florecer", "nuestros muertos descansarán". Letra de la canción:

:

*Roto está el conjuro de los enemigos
de este pueblo oscuro que ha de florecer.
Del cielo negro cae la lluvia
lágrimas de contento inundan mis ojos.
Exhalando su alma como un perfume
nuestros muertos descansarán.
Un meteoro que se aleja del horizonte
era el espíritu que estaba envenenando el aire
[...] sin memoria para los dos.
Exhalando su alma como un perfume
nuestros muertos descansarán.
Hay agua abundante en este páramo
y han vuelto los colores a su rostro.
Y sale del agua con un cuerpo nuevo
sin memoria para los dos.*

1. Entrevista para *El País*. Jueves, 29 de abril de 2004

Película *Pedro Páramo* 1967



Fotogramas de la película *Pedro Páramo*, Carlos Velo, 1967.

Fue una película dirigida por Carlos Velo y estrenada en *Cannes* en 1967 . A pesar de contar con un presupuesto muy alto, incluso ayuda del gobierno y un reparto muy cualificado, John Galvin como Pedro Páramo)*Psicosis*, *Espartaco*, no obtuvo un buen resultado. El problema residía en la adaptación del guión de una obra tan compleja como es la de Rulfo. Es de apreciar cuando ves la película que hay una amplia dificultad a la hora de representar los cambios de época entre Juan y Pedro lo que hace casi imposible percibirlo si no ha sido leída la novela con antelación, este problema reside en que al ser en blanco y negro no pueden hacerse cambios de color como utilizan en los flashback en el cine actual. A pesar de todo, la película plantea una similitud muy cercana al resultado final que quiero conseguir, en especial en el diseño de personajes y entornos. También me ha servido para visualizar mejor algunos movimientos difíciles de dibujar o intentan comprender cómo sería la forma de actuar de Juan, incluso de Miguel. La interpretación que hace el director de la gente muerta se aleja de la mítica cultura popular,

ya que es anterior al boom de la extrema comercialización de iconografía mexicana del día de los muertos por *Coco* de *Disney*, la figura de Frida Kahlo o incluso el ilustrador español Ricardo Cavolo, los muertos son meras personas resurgidas de la muerte, como zombies, hecho que explica que Juan no vea la diferencia, dibujar a los personajes con caras calavéricas o *katrinas*, sería un error.

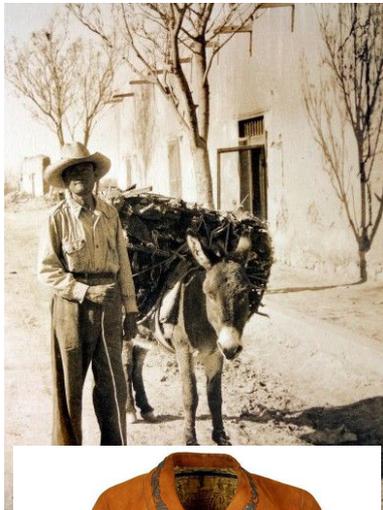
7.1.4. ESTUDIO DE FOTOGRAFÍAS PARA RECONSTRUCCIÓN DE ENTORNOS.

La historia de se centra en la época de la *Revolución Mexicana*. Atendiéndonos a datos proporcionados por Rulfo en el epílogo del libro podemos decir que entre 1876 y 1911, años que duró esta situación dictatorial, por que podemos imaginar la situación como pobreza, llena de bandalismo y violencia.

Para la elaboración de este proyecto ha sido necesaria la recopilación de fotografías e imágenes de la época a modo de documentación histórica para contextualizar y definir los ropajes de los personajes, los entornos rurales de lo que podría ser el pueblo de Comala, pues según los datos de la novela solo sabemos que es un pueblo en ruinas entre colinas, poco más. Juan Rulfo además de escritor era fotógrafo, las fotografías y su visión de México podemos encontrar detalles válidos para la construcción de ideas sin caer en los arquetipos o cometer errores incorporando elementos de otras épocas.



Arrieros llegando a Apulco, circa 1940. Fotografía de Juan Rulfo.



Recopilación de fotografías sobre entornos y ropas de México antiguo. Pinterest.

7.2. DESARROLLO PRÁCTICO

7.2.1 DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES



Juan Preciado: es hijo de Pedro Páramo y Dolores. A pesar de ser el protagonista principal de la historia no sabemos su nombre hasta que aparece enterrado junto a Damiana.



Miguel Páramo: único hijo reconocido por Pedro. Murió muy joven, por un accidente a caballo. Fue un mal hombre, violó a varias mujeres entre ellas a la sobrina del padre Redentería, también asesinó a su hermano, hecho que justificara que el sacerdote se negara a bendecir su alma. La muerte de Miguel marca un antes y un después en la vida de Pedro.



Padre Rentería: sacerdote de Comala, representa la tiranía de la Iglesia al recibir el dinero de Pedro Páramo para bendecir a Miguel.



Susana San Juan: gran amor de Pedro Páramo, la única mujer a la que quiso. Amiga de la infancia vuelve al pueblo después de morir su marido, Pedro vuelve a enamorarse de ella y deja a Dolores. Susana acaba muriendo en posición fetal, una relación del nacimiento y la muerte. Supone para el cacique el detonante para olvidarse de cuidar al pueblo y que todo acabe maldito.

“El amor hacia Susana San Juan era lo único limpio en aquella existencia tan trafagueada. Susana pesaba más en su conciencia que sus crímenes, los cuales sólo habían sido un instrumento para alcanzar el poder... Susana San Juan era el único símbolo de redención que le quedaba, [...] Ella significaba su perdón, así que al perderla se sintió el más desventurados de los seres humanos.”

Dolores Preciado: madre de Juan. Le pide a éste en su lecho de muerte que acuda a Comala a conocer a su padre. Su matrimonio fue solo un medio que Pedro Páramo utilizó para acabar con las dedudas de su familia con la de los Preciado. Ella amaba realmente a Pedro, por lo que abandona Comala cuando descubre que realmente ama a Susana San Juan.



Pedro Paramo: es el cacique y coprotagonista de la historia. Su matrimonio con Dolores le sirvió para ganar tierras y conseguir al amor de su infancia Susana, que sin embargo tras la muerte de su padre pierde la cabeza y muere. Tras su muerte Pedro Páramo descuida a todo el pueblo y lo maldice, sucumbiendo a la devastación. Muere asesinado por Abundio su hijo que aparece en el primer dibujo.



Dorotea:

al es la encargada de enterrar a Juan y quién le explica cómo lo encontraron muerto en la plaza. Comparte sepultura con el mismo, siendo esta escena una de las más representativas del realismo mágico en la obra de Rulfo. Representa junto a Doña Eduviges Daya la representación materna en el viaje de Juan.



Doña Eduviges Daya: primera persona en Comala que conoce Juan. Le da cobijo en una habitación sucia y sin cama. Se suicidó ahorcándose.

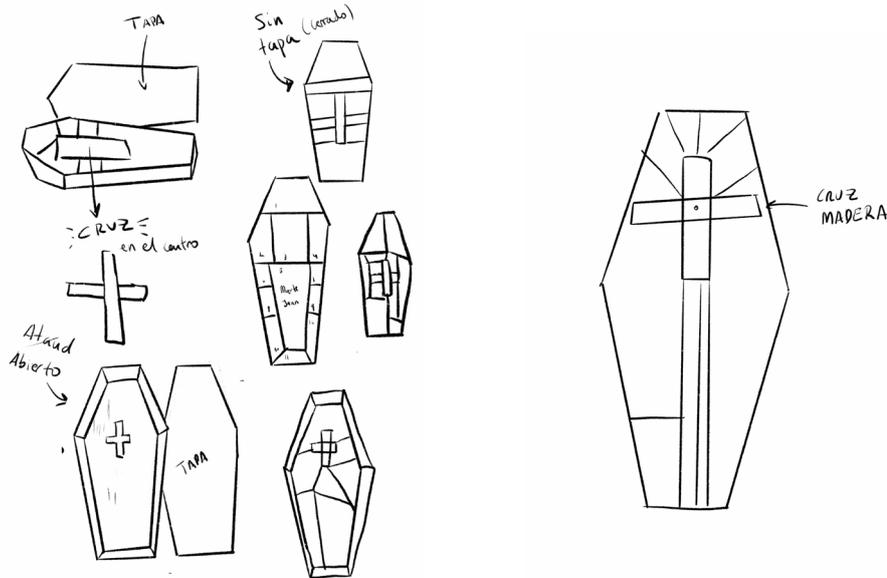


Abundio Martínez: es el hombre que guía a Juan hasta Comala. Le cuenta que también es hijo bastardo de Pedro Páramo, conocemos al final de la historia que fue él quién asesinó al cacique de una puñalada.



7.2.2 ESTRUCTURA (STORYBOARD)

Para la construcción de la estructura del dibujo y los hechos narrados llevé a acabo la idea de varias propuestas. El punto de arranque era el más difícil, partiendo de la nada la idea era la dibujar un ataúd abierto en cuyo interior iría la representación, la dificultad de no saber dónde acaban y dónde empiezan unos y otros dibujos y cómo resolverlo me llevó a simplificar este primer concepto:

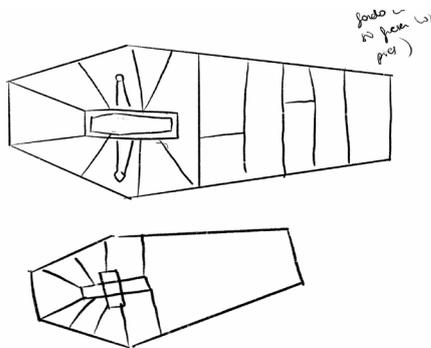


Esquemas para el diseño del contenedor de imagen.
Marga González 2019, iPad Pro.

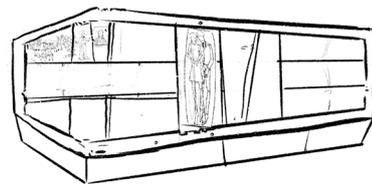
También intención era representar el ataúd en posición vertical, siempre tendemos a la representación vertical de los elementos, desde *la columna infinita* de Brancusi, discutida por la horizontalidad de las obras de Carl André. Recordé esta rivalidad artística y pensé que quizás lo más acertado era la representación horizontal, cuando incluso cobra más sentido, ya que los muertos posan y descansan en esta posición, además construiría una narración más dinámica pues nuestros ojos leen de izquierda a derecha. y no de arriba a abajo.

La segunda corrección fue eliminar la tapa, si en una primera toma de contacto planteamos dividir la historia de Juan y Pedro por tapa y cuerpo del ataúd, esta idea conllevaría a que la totalidad del dibujo se redujese en proporciones, perdiendo fuerza, debido a que lo máximo que acepta de ancho el plotter de impresión son 70 cm y ya que no hay límites de longitud, decidí dibujar a lo largo, teniendo un ataúd cerrado con composición rectangular.

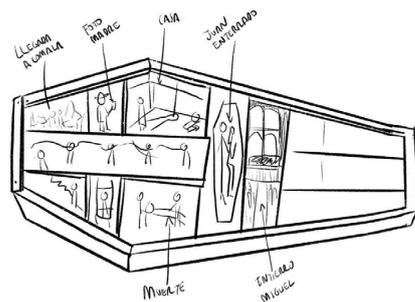
División de las escenas: tablas. Ya que el proyecto carece de viñetas convencionales, el elemento que separa unas escenas de otras son las tablas del ataúd. Esta es una de las ideas que más tiempo de deducción me propuso. La idea la encontré estudiando ejemplos de objetos donde se separan escenas de otras de forma arquitectónica, recordé *las puertas del baptisterio* de Florencia del escultor ghiberti realizadas en bronce y analizando la similitud de una puerta y una tapa llegué a la conclusión de que debido a la época algunas personas con pocos recursos solían disponer de ataúdes muy rudimentarios con tablas de madera en lugar de una pieza única pulida, esta estética de viejo, desgaste, madera antigua me ayudó a plantear mi escenario. Con las tablas hay total libertad de representar escenas más anchas, más largas para dibujos de recorrido, incorporar elementos iconográficos como la Cruz que vemos en la primera parte, es la mejor forma de relacionar la narración de los dibujos con la propia estética de la novela y los dibujos.



Esquemas para el diseño del contenedor de imagen. Sin tapa Marga González 2019, iPad Pro.



Esquemas para el diseño del contenedor de imagen. Ataud con volumen. Marga González 2019, iPad Pro.

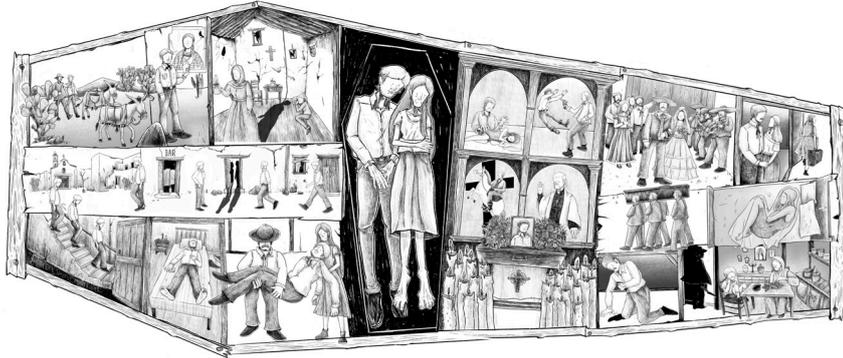


Esquemas para el diseño del contenedor de imagen. Story escenas Marga González 2019, iPad Pro.



Puerta del paraíso, Ghiberti. 1425. Florencia.

ESTRUCTURA FINAL

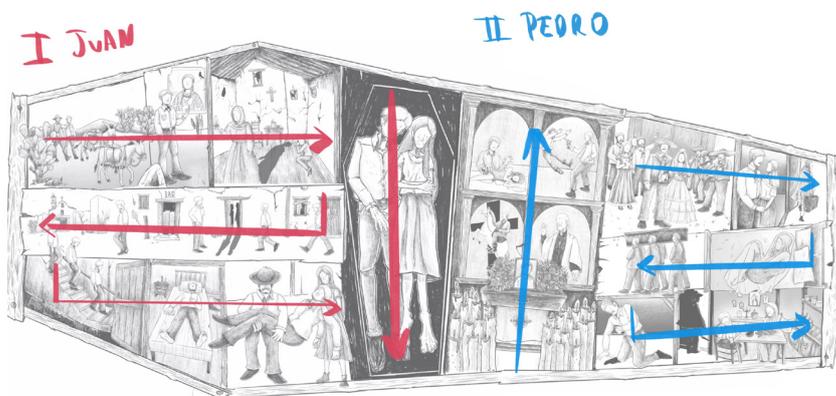


*Pedro Páramo, Dibujo contenedor.
1,50x70cm.
Marga González 2019, iPad Pro.*

El resultado final del contenedor es el de la imagen superior. Para su total comprensión a continuación dispongo de una serie de esquemas que aclaran dicha composición.

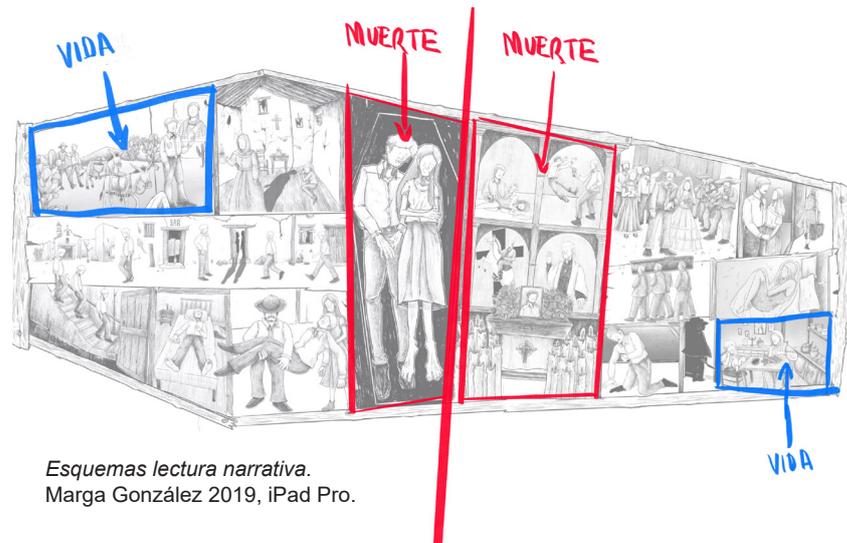
La narración es como expliqué con antelación en zig-zag. Primero encontramos la historia de Juan Preciado (Rojo), desde su llegada a Comala hasta su muerte. El esquema parte en la muerte de Juan ya que es uno de los momentos más importantes de la historia. Cambiando la lectura hacia abajo.

La segunda mitad (Azul) cuenta la historia del pasado, de Pedro Páramo. Comienza con la muerte de Miguel Páramo, su hijo ya que ésta es junto a la de Juan la muerte más importante del libro. La tabla de Miguel tiene una lectura ascendente y nos hace conectar con la tabla horizontal superior y para reincorporarnos nuevamente en la lectura zig-zag, siguiendo la dirección de los personajes, hasta acabar en un recuerdo del cacique cuando era un niño.



*Esquemas lectura narrativa.
Marga González 2019, iPad Pro.*

Debido a que la novela de Rulfo no dispone de una clasificación de los capítulos por orden cronológico sino que éstos intercalan pasado y presente (estructura laberíntica), mi interpretación es la siguiente: teniendo en cuenta la lectura explicada con antelación, mi interpretación sería dividir el ataúd en los dos mundos, el de Juan Preciado que es el presente y el de Pedro Páramo que es el pasado, haciendo un recorrido desde la vida hasta la muerte y nuevamente desde la muerte hasta la vida. Dispongo a aclarar este concepto con la siguiente imagen:

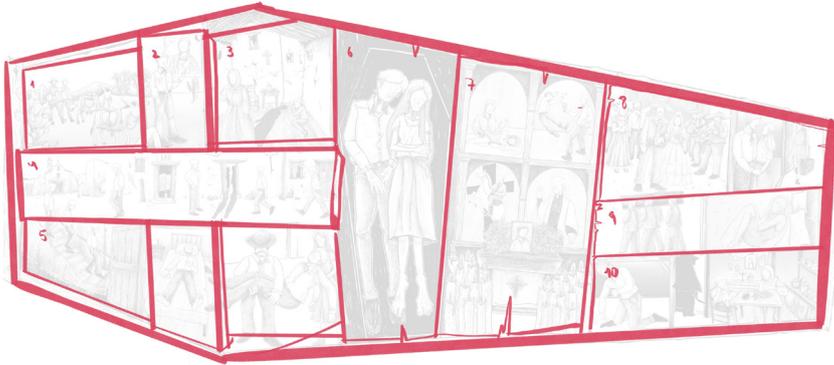


La Vida significaría la llegada de Juan a Comala, desencadenando en su muerte. El segundo camino partiría de la Muerte, en este caso de Miguel Páramo hasta llegar a la Vida, el último recuerdo de la infancia de Pedro Páramo. En lugar de acabar con la muerte del cacique, considero que le da equilibrio a la narración, que está sobrecargada de muerte, una última esperanza entre tanto dolor y ruina.

Tablas:

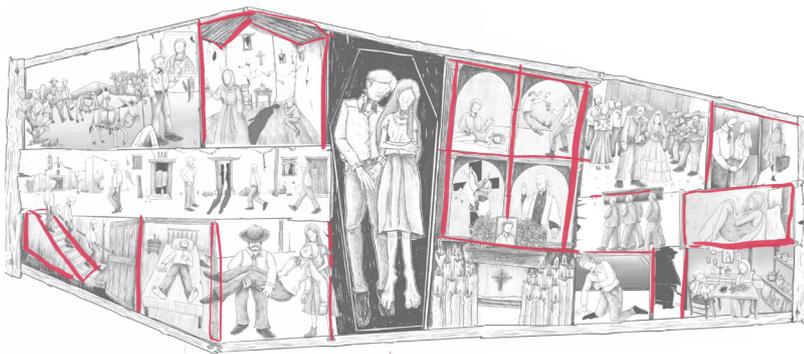
A modo de separar los capítulos sin usar las clásicos recuadros de viñetas, como expliqué en la construcción del storyboard es la construcción de las escenas con tablas. Dispone así la composición final de 10 tablas más los marcos de fuera que formarían la construcción del ataúd.

TABLAS



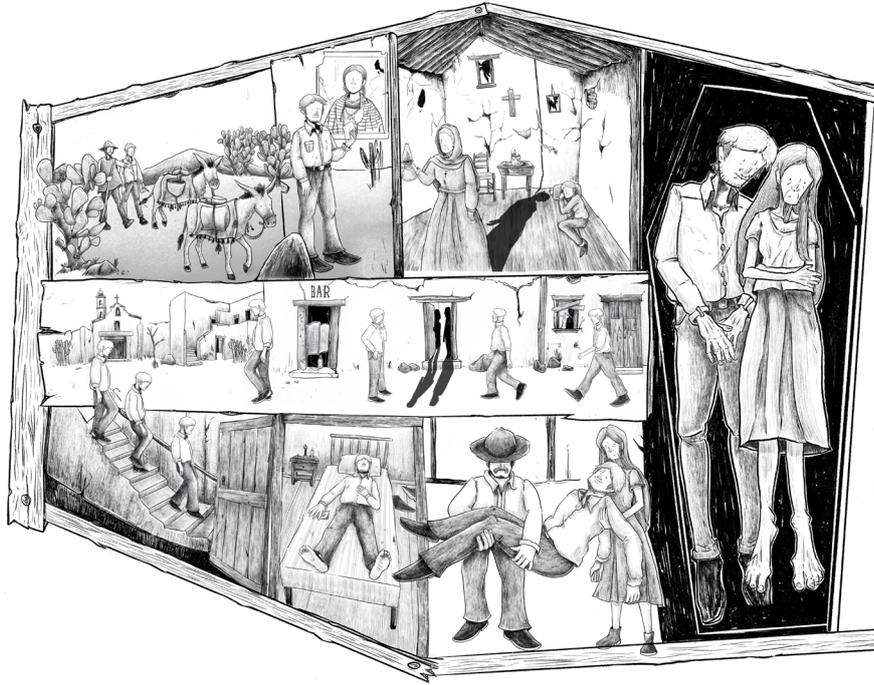
Esquemas lectura narrativa.
Marga González 2019, iPad Pro.

Además de las tablas, hay otros elementos incorporados para construir la división escenográfica de los dibujos. Utilizando elementos que incorporan la verticalidad y sustituyen las de la tabla, por ejemplo una pierna, varias vigas de madera, la escalera, la cama de Susana San Juan, el ataúd de la misma, son algunos ejemplos.

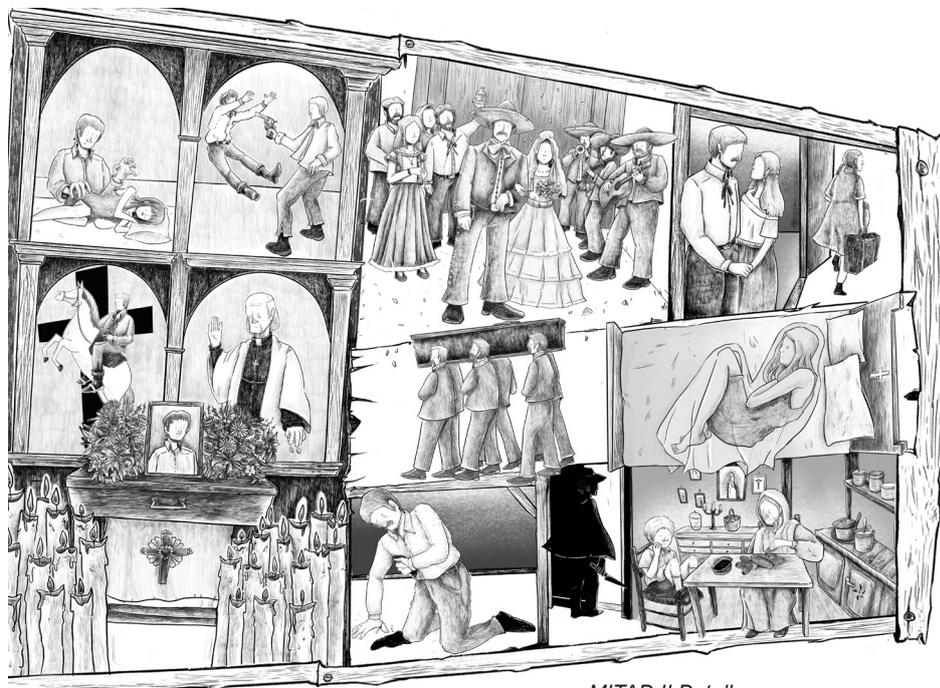


Esquemas lectura narrativa.
Marga González 2019, iPad Pro.

7.2.3 DIBUJOS FINALES.



MITAD I Detalle.
Marga González 2019, iPad Pro.



MITAD II Detalle.
Marga González 2019, iPad Pro.

Escena I Llegada de Juan Preciado a Comala



Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.

Aquí es donde comienza todo, vemos a un personaje con una misión, con esperanzas en encontrar algo, en conocer quién a su padre y descubrir cuál es su identidad. Cumplir el último deseo de su madre en el lecho de muerte es lo que mueve a este personaje hasta la suya propia. Ajeno a todo pronóstico, conoce a su hermano bastardo que luego revelará un importante secreto.

Escena II Juan Preciado sosteniendo la foto de su madre Dolores.



Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.

La elección de este capítulo es porque a través de una fotografía es una manera de trasladarse al pasado y traer un pedazo de éste a la primera parte. Quise hacer hincapié en la representación de una Dolores viva y feliz en lugar de una anciana, en su lecho de muerte, pidiendo a su hijo ese favor.

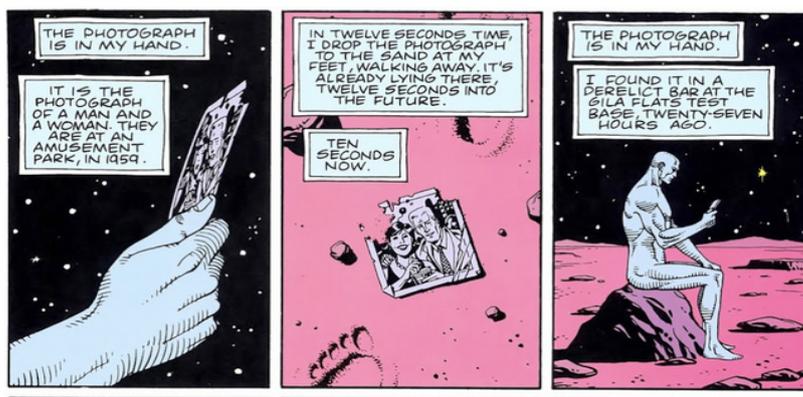


Pedro Páramo,
Marga González 2019,
iPad Pro.

La fotografía representa la unión del hijo y la madre, un amuleto que le acompañará en su viaje. Se describe como que es la única foto que quedaba de ella y que tenía un agujero justo en el corazón donde cabía el dedo índice.

Está basada en esta escena de Watchmen, donde el profesor Manhattan en Marte añora su pasado cuando era humano y hace un paralelismo entre la fotografía y el cielo, siendo las estrellas una “fotografía” a miles de kilómetros.

Combina tiempo pasado y presente en esta escena.



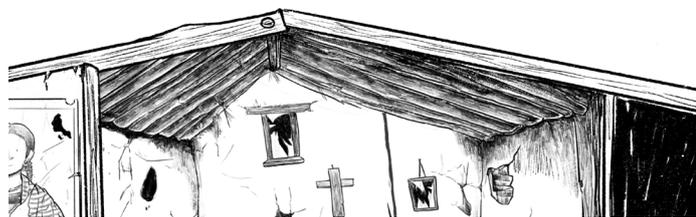
Watchmen, Dave Gibbers, 1986. DC Cómics. El profesor Manhattan sostiene una fotografía de su pasado.

Escena III Casa de doña Eduvigés

Juan llega a la casa de esta señora, aparentemente servicial que le cuenta la relación con su madre y que ésta le avisó de que vendría. Al protagonista le resulta extraño ya que su madre murió hace tiempo. Le ofrece cobijo en una habitación sucia, vacía sin cama. Aquí es dónde el protagonista comienza a recapacitar de que algo no va bien.



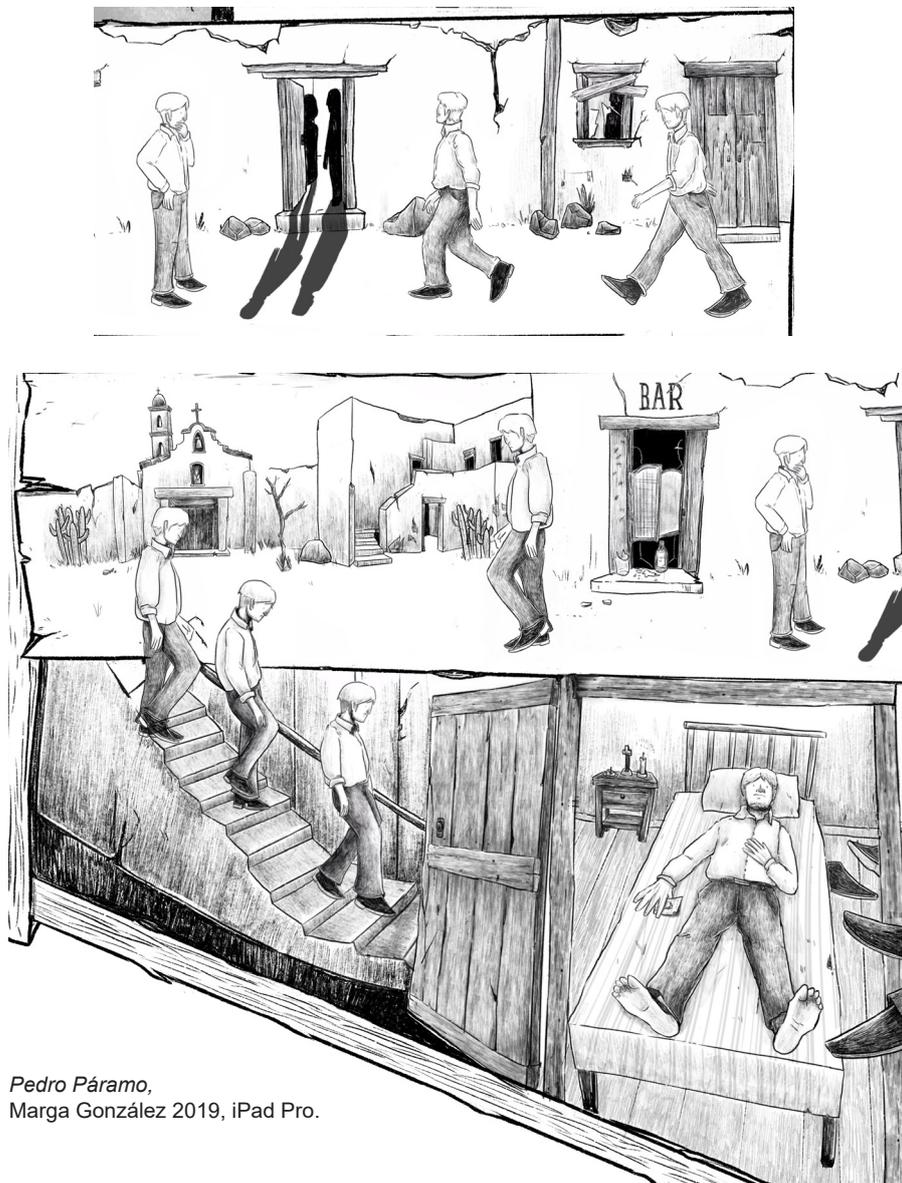
El diseño de la casa está realizado aprovechando la inflexión de las maderas del ataúd en forma triangular, aproveché ese espacio para establecerlo como el techo de la casa. Añadí la sombra de doña Eduvigés ahorcada, ya que más adelante se conocerá que en realidad acabó suicidándose.



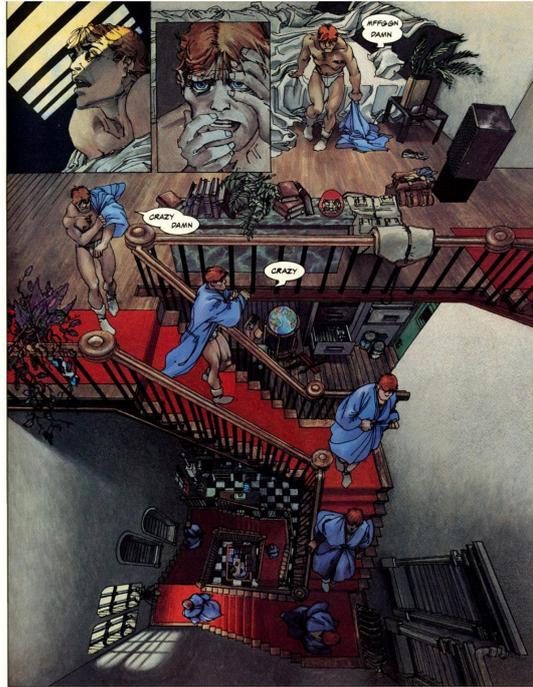
Escena IV *Juan Caminando por Comala*

Es cuando Juan da un paseo para conocer mejor el pueblo. Aquí ve sombras salir por debajo de las puertas, escucha voces, aprecia la devastación, Elección de una narración simultánea para aprovechar la panorámica del fondo y seguir al personaje en su camino, baja unas escaleras para aprovechar el cambio de sentido de la lectura y acaba llegando a una habitación donde parece pensar en qué consiste todo, mientras sostiene la fotografía de su madre en la mano derecha.

Constituye una de las tablas más largas de toda la composición. Está basada en los dibujos trayecto de Frank Miller



Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.



Elektra Lives Again, Frank Miller, 1990, Marvel Comics. En esta escena vemos como el personaje hace un recorrido en la misma página bajando la escalera.

Escena V Juan es llevado a su tumba



Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

Similitud con la simbología religiosa de los cristos yacentes. La paz que muerta al morir las representaciones de crsto siempre me han llamado la atención, quise hacer el personaje de Juan de mayor tamaño a la vez que cultar la cara del hombre del sombrero, negarle toda participación en la historia como haría Goya en los *fusilamientos del 3 de mayo*. Al siguiente personaje lo descubriremos después.



Santo Entierro,
Caravaggio.
Óleo sobre lienzo.
1602.

Escena VI Muerte de Juan

Aquí es cuando el personaje se despierta compartiendo ataúd Damiana, con la señora que le dió lugar para dormir en la cama. en sus propias palabras, cuenta que lo encontraron muerto en la plaza y que ellos mismos lo enterraron. Sin a penas espacio para moverse, Juan recuerda que salió para coger aire. Aquí conocemos por primera vez su nombre. El dibujo está basado en un enterramiento de una pareja.

Es una de las tablas de mayor tamaño del conjunto, debido a su importancia pues es cuando Juan conoce su nombre por primera vez y se despierta muerto junto a Damiana que le explica cómo lo enterraron, haciendo uso del realismo mágico. Aquí termina la historia de Juan Preciado.



Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.



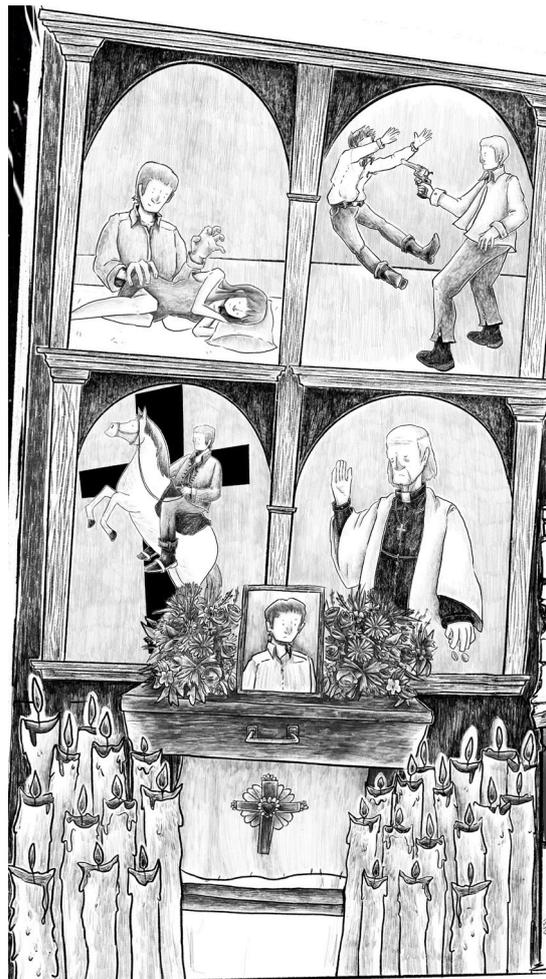
Pareja enterrada del Imperio Romano,
hace 1500 años.
Palacio de Módena, Italia.

Parte II

Escena I Entierro Miguel Páramo

A modo de contar la historia de este personaje hice uso de la arquitectura de las columnas del retablo de la iglesia en la parte superior del dibujo para representar la vida de Miguel. Se asemeja a los pecados capitales de la mesa del Bosco. En ellos vemos el asesinato del hermano del padre Retería sería la ira; la violación a la sobrina la lujuria; Miguel sobre su caballo el Colorado que significará su muerte, el orgullo; y finalmente el padre Regentia recogiendo las monedas que Pedro le ofrece para su bendición, la avaricia.

Abajo la representación del ataúd cerrado con una fotografía, y como en el libro se indicaba, muchos cirios nuevos y coronas de flores para el hijo del cacique.



Pedro Páramo,
Marga González 2019,
iPad Pro.



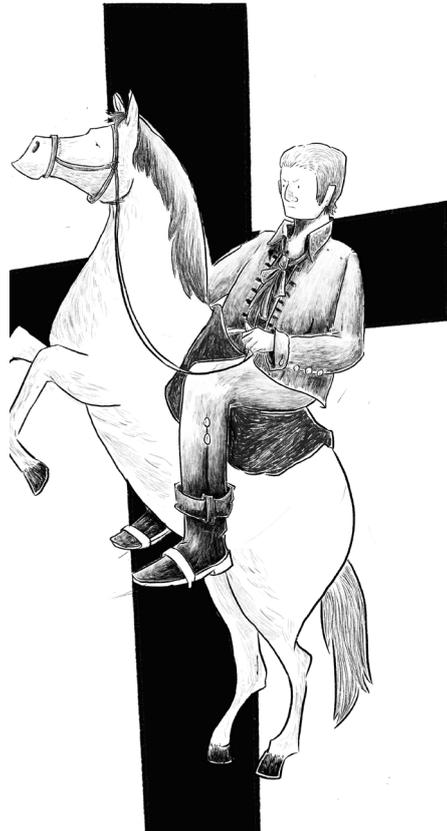
Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.



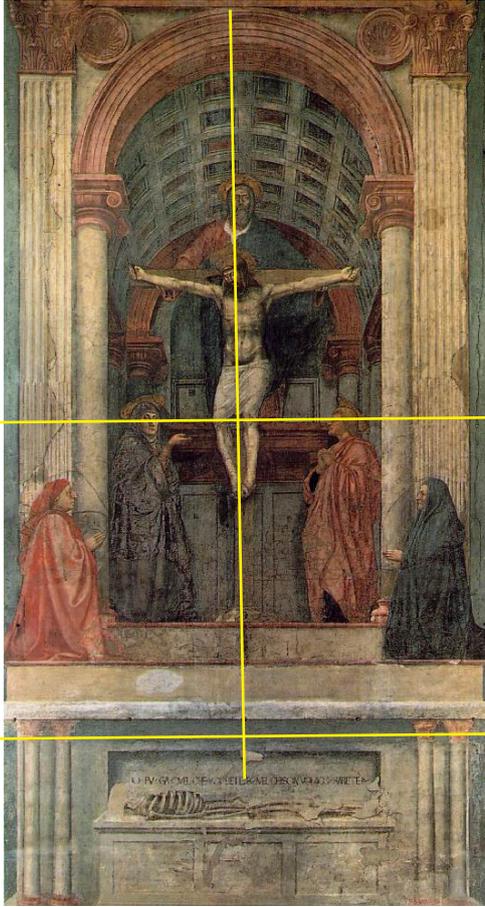
Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.



Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.



Pedro Páramo,
Marga González 2019, iPad Pro.



La Trinidad, Masaccio, 1401, Florencia. Fresco.

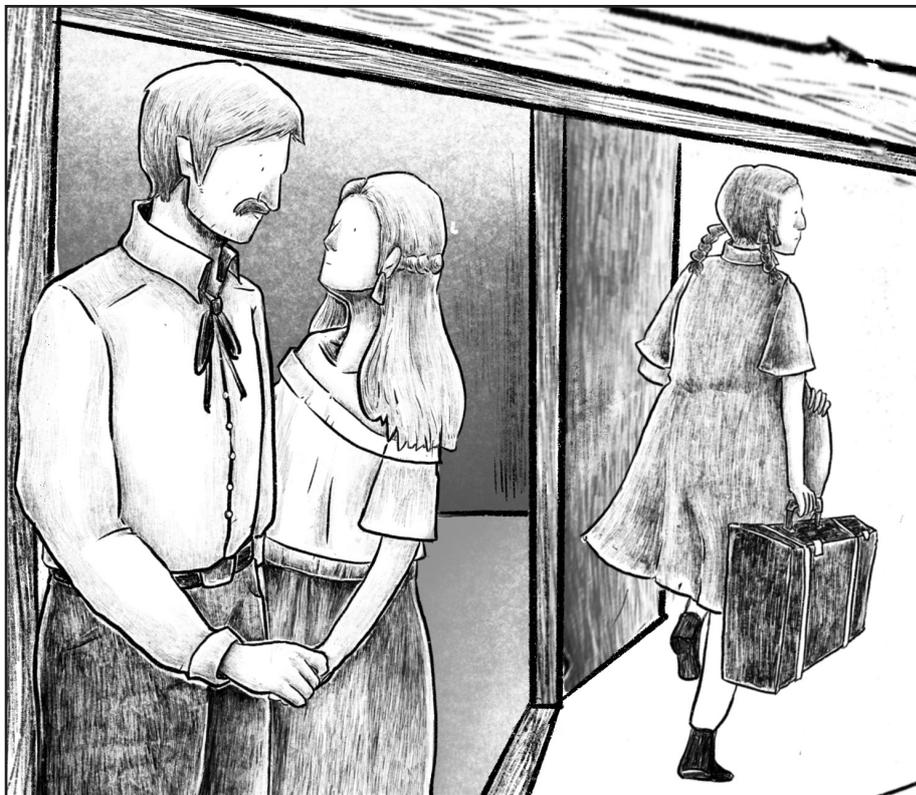
La estructura está basada en este cuadro de Masaccio, *La Trinidad* donde vemos que existen tres niveles. El esqueleto sería el ataúd de Miguel, la composición de Cristo y los capiteles serían la estructura en cruz del retablo.

Escena II Boda Pedro y Dolores.



Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

Escena III Pedro y Susana Enamorados. Dolores abandonando Comala



Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

Escena IV Muerte de Susana

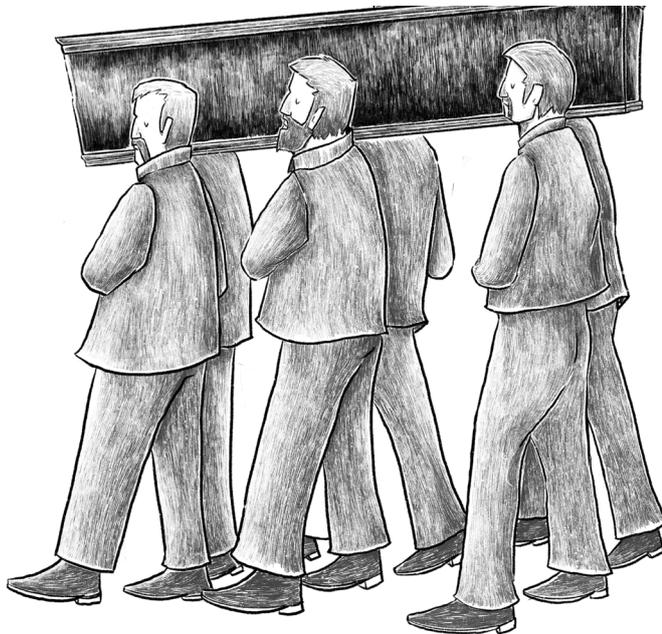
Posición fetal



Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

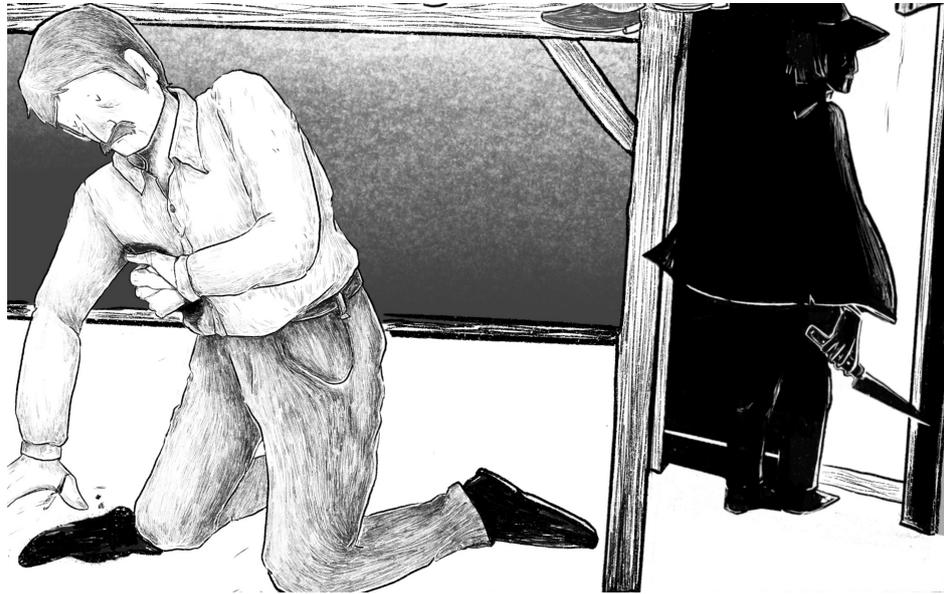
Escena V Entierro de Susana san Juan

Todos con zapatos nuevos y traje como quiso Pedro Páramo.



Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

Escena VI. Pedro Páramo es apuñalado por Abundo Martínez



Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

Escena VII. Último recuerdo antes de morir.



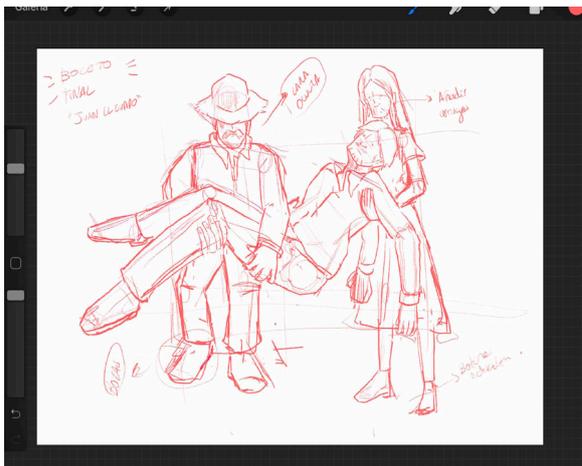
Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.

7.2.4 MATERIALES Y PROCEDIMIENTO

iPad Pro de 9,7 pulgadas y iPencil. Herramientas fundamentales para la elaboración de este proyecto



La técnica con la que he llevado a cabo este proyecto es digital, ayudándome de un iPad Pro y del programa Procreate, para aclar los dibujos en el formato definitivo se ha utilizado el programa Photoshop.



Capturas del proceso en Procreate. Marga González 2019.

El proceso consiste en:

1. Abocetar: dibujar con lápiz digital una aproximación de la anatomía y poses de los personajes y rectificarlos hasta conseguir un boceto definitivo,



Capturas del proceso en Procreate. Marga González 2019.

2. Entintado: En otra capa distinta entintar la línea con la herramienta "tinta seca" que se asemeja a una plumilla tradicional.



Capturas del proceso en Procreate. Marga González 2019.

3. Sombreado: finalmente cuando la línea está acabada en otra capa distinta sombrear, combinando lápices de distintos grosores y la herramienta “tinta seca”. Cuando todos los dibujos están acabados son retocados y añadidos al contenedor de imagen.



Captura del proceso en Adobe Photoshop CC 2015. Marga González 2019.

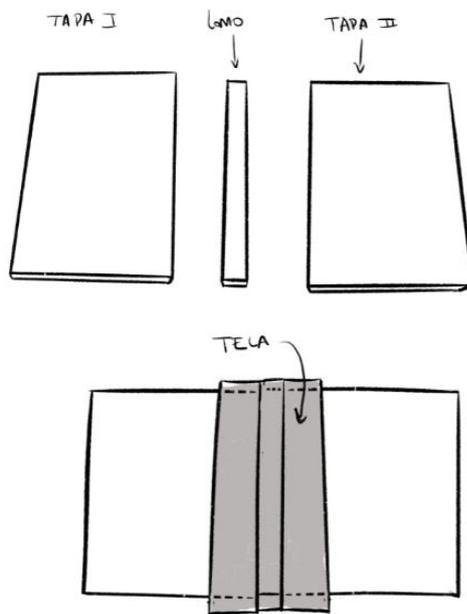
4. Retoque final: corrección y anclaje de todos los dibujos con Adobe Photoshop

La elección de esta técnica ha sido por comodidad y destreza, pues la considero mucho más ventajosa a la hora de trabajar que los métodos tradicionales. Las técnicas tradicionales sobre papel necesitan un espacio muy amplio para llevarlas a cabo, con este proyecto tan grande habría necesitado una cantidad de papeles considerables que provocarían incomodidad a la hora de transportar el trabajo. A su vez, para los distintos grosores de línea que utilizo (pluma y lápiz, de color para bocetos), sería necesario disponer de todos estos utensilios de dibujo, con todas las consecuencias que ello conlleva: pérdida de tiempo para sacar punta e ir a comprar más, bulto considerable para su transporte, gasto elevado de material.

Al utilizar el iPad puedo elaborar proyectos de 100 m en un dispositivo que ocupa solo cm, utilizar todas las herramientas distintas de las que dispone el programa, a coste 0 (a parte del coste del dispositivo), y rectificar, puedes volver a realizar los dibujos las veces que quieras, ampliarlos, calcarlos sin mesa de luz.

Antes el proceso que utilizaba en los trabajos mostrados en el apartado de Referentes era muy tedioso, primero realizaba en lápiz azul los bocetos, los entintaba directamente con una mesa de luz y procedía a escanearlos, limpiarlos digitalmente (eliminar los canales azules, manchas o roturas del papel, corregir los blancos y los negros), posteriormente colorear o sombread. Con el programa ProCreate ahorro tiempo

7.2.5 DISEÑO PORTADA Y ENCUADERNACIÓN

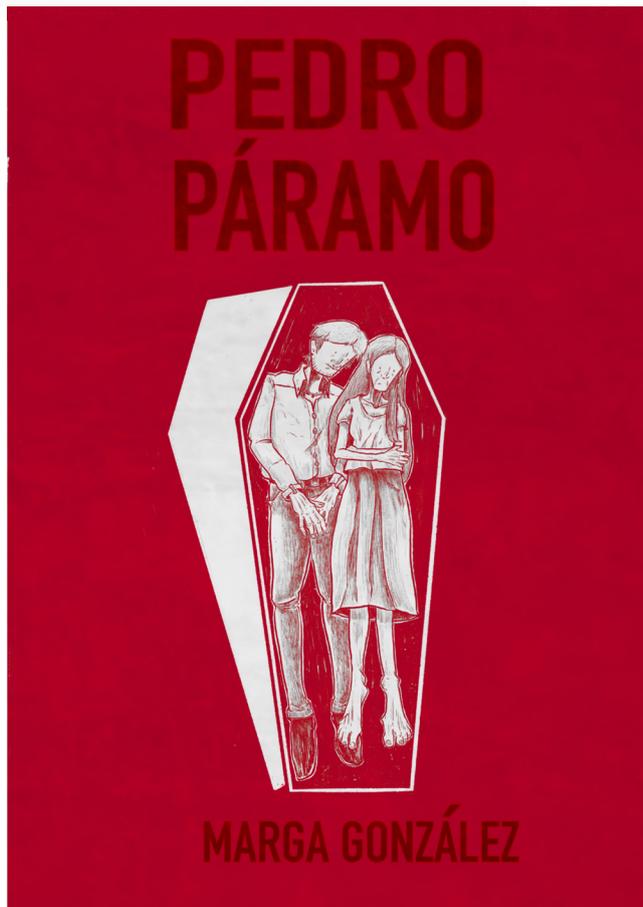


Croquis del proceso en Procreate. Marga González 2019.

El proyecto está impreso en papel de 150 gr con una medida de 150 cm x 70 cm. Plegado y reforzado con dos tapas. El procedimiento está explicado en estos sencillos pasos. Primero se cortan las dos tapas y el lomo en cartón piedra, seguido se pegan con cola y una tela para reforzar y cuando seque se le adhiere la portada previamente diseñada. Siendo el resultado el siguiente:



Fotografía del libro con la portada.
Marga González 2019.



Portada final del proyecto. Marga González 2019. iPad Pro.



Estudios de color para portada. Finalmente descartados.
Marga González, iPad Pro. 2019.

8 CONCLUSIONES

A través de este proyecto he podido experimentar varias conclusiones: He apreciado un cambio en mi método de trabajo, ahora es mucho más común que cuando me dispongo a dibujar investigue mucho más sobre qué voy a hacer. En cuanto al dibujo puedo decir que mi estilo suele ser mucho más simple y caricaturesco, adaptarme a un estilo más detallado que tenga relación con el contenido de la obra, muy oscura, ha sido muy beneficioso para mi formación como dibujante, he conseguido desarrollar un estilo mucho más maduro, personal y mediante la práctica he mejorado considerablemente la composición, la anatomía y el diseño de personajes.

Salir de mi zona de confort en cuanto a la narración también ha sido un punto favor, puedo decir que aunque el resultado que yo buscaba en un principio cuando planteaba este proyecto era mucho más ambicioso, encuentro mi adaptación de este clásico más que suficientemente digna para un libro tan pequeño sin a penas descripciones físicas y con una narración tan compleja.

Los nuevos tipos de narración aprendidos serán incorporados en mis próximos dibujos, la forma de contar es tan importante como lo que cuentas y podemos decir que es algo que diferencia del resto. Contar a través de dibujos sin texto es algo que rompe las barreras culturales, del lenguaje, puede llegar a cualquier parte del mundo, hacer un cómic mudo es

Me ha servido para aprender sobre la historia del cómic y de cómo en parte todo surge de un mismo origen, el arte aprende siempre de sí mismo y se reinterpreta.

9. GALERÍA DE BOCETOS



*Bocetos entornos de Comala.
Pedro Páramo.
,Marga González 2019, iPad Pro.*



*Bocetos interior casa doña Eudigives.
Pedro Páramo.
,Marga González 2019, iPad Pro.*



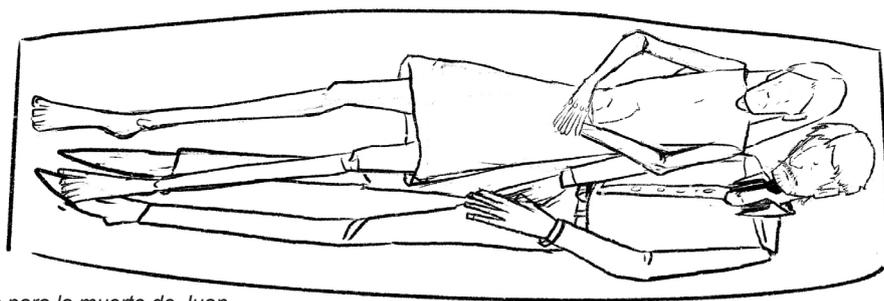
*Bocetos entierro Miguel.
Pedro Páramo.
,Marga González 2019, iPad Pro.*



*Bocetos Juan paseando por Comala,
Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.*



*Bocetos asesinato por Miguel Páramo, Pedro Páramo,-
Marga González 2019, iPad Pro.*



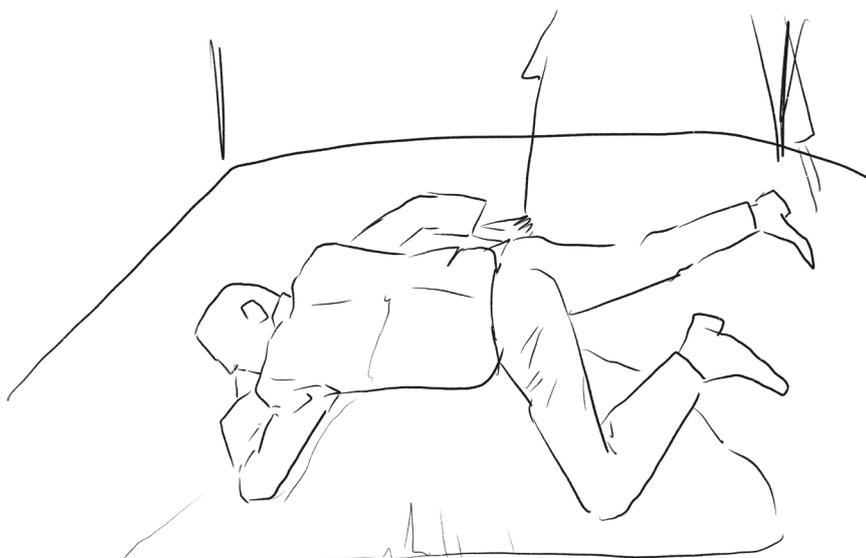
Primeras ideas para la muerte de Juan.
Pedro Páramo.
Marga González 2019, iPad Pro.



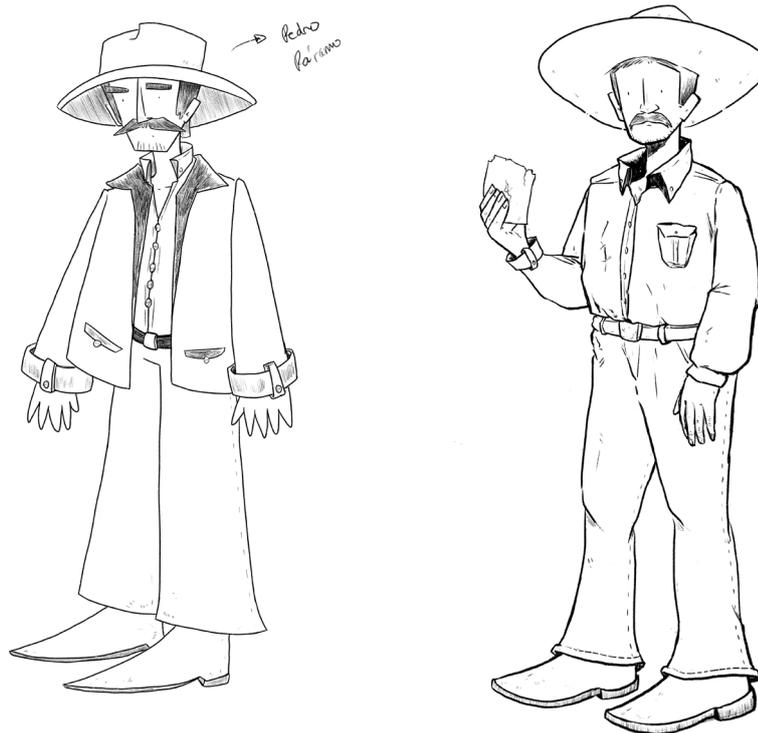
Muerte de Susana
Pedro Páramo.
Marga González 2019, iPad Pro.



Boceto abuela
Pedro Páramo.
Marga González 2019, iPad Pro.



Boceto descartado muerte de Pedro Páramo. Pedro Páramo, Marga González 2019, iPad Pro.



Primeros bocetos descartados del diseño de Juan Preciado que acabó siendo el de Pedro Páramo.
 Pedro Páramo.
 Marga González 2019, iPad Pro.



Boceto boda Pedro y Dolores Preciado.
 Pedro Páramo.
 Marga González 2019, iPad Pro.

10. CURRÍCULUM

Margarita González Sotomayor
01/03/1995; Bujalance, Córdoba
DNI: 20227793-Y
Correo electrónico: margags@live.com

2. Títulos Universitarios Oficiales

Título universitario oficial de Grado en Bellas artes por la Universidad de Granada, 19 de Septiembre de 2017
Nota media del expediente: 8,900

3. Idiomas

Título oficial de B1 de inglés TOEIC (Test of English for International Communication), impartido por CAPMAN testing solution en el Centro de Lenguas Modernas de Granada. 28 de Junio de 2018

4. Experiencia Profesional relacionada con el máster:

Talleres impartidos:

Taller de cómic. FicZone 2015. Palacio de Deportes, Granada. 2 de Mayo de 2017. Impartido por la Facultad de Bellas Artes de Granada.

Taller de manualidades y pintura para CL. Centro Concertado de Enseñanza Caja Granada 14 de abril 2018.

6. Cursos y becas relacionados con el perfil:

Convocatoria "Dibujando la música en el XIV Festival de música española de Cádiz (Mapa Incompleto de recuerdos sonoros)"

Noviembre 2015 Impartido por la Facultad de Bellas Artes de Granada.

Convocatoria "Dibujando la música en el XIV Festival de música española de Cádiz (Mapa Incompleto de recuerdos sonoros)"

21 DE NOVIEMBRE - LUNES 27 DE NOVIEMBRE de 2016. Impartido por la Facultad de Bellas Artes de Granada.

7. Exposiciones:

RegArte. (Colectivo Artifices. Cultura Intefral) Astrid Taperia Orgánica, Málaga. 14 de abril, 2016.

A la calle! Cuarto Real de Santo Domingo, Granada. Del 26 de enero al 20 de febrero 2017.

Vacío y Retorno. Palacio de los condes de Gabia, Sala Alta. Del 7 de julio al 10 de septiembre 2017

El Postalero del Lavadero. Espacio Lavadero, Granada . Del 28 de Noviembre al 28 de diciembre 2017.

8. Mención en libros:

Grabados en: Poliestergrafía: La litografía expandida: desarrollo histórico, estético y técnico; Bethania Barbosa Bezerra de Souza, Juan Carlos Ramos Guadix. Universidad de Castilla-La Mancha, 2017. Edit. Caleidoscopio.
Catálogo de obra: Vacío y retorno: Bellas Artes Granada, promoción 2017. Diputación de Granada 2016
Ilustración en: Revista Feria de Bujalance. 2017. Ayuntamiento de Bujalance, Córdoba.



11. BIBLIOGRAFÍA

Cuerpos del delito: por el humo se sabe dónde está el fuego.

Alta Altarriba, Antonio, 1952-, García, Sergio, 1967-, dibujante Madrid : Dibbuks, 2017

Pedro Páramo de Juan Rulfo análisis de su estructura.

Arcas Ruano, Carmen, Polo García, Victorino, director., Universidad de Murcia. Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura, otros., Murcia, Universidad de Murcia, 1991

Narraciones gráficas: del códice medieval al cómic,

Bartual, Roberto. Ediciones Marmotilla.

Cómic arquitectura narrativa.

Bordes, Enrique. Madrid: Cátedra 2017

Estructura y discurso de género en Pedro Páramo de Juan Rulfo

Estrada Cárdenas, Alba Sovietina, 1981, México, D. F. : Ediciones y Gráficos Eón : Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, 2005

Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic.

García, Sergio, 1967

Barcelona: Glénat, 2000.

Historia de una página: procesos creativos en cómic contemporáneo.

Viñetas desbordadas.

García Sergio, 1967- Merino, Ana, Coaut, Max, 1956

Granada: Centro José Guerrero, 2018.

Nuevas visiones sobre el cómic: Un enfoque interdisciplinar.

Gracia Lana, Julio A., Asión Suñer, Ana, dir, Zaragoza: Pensas de la Universidad de Zaragoza, 2018.

Doctor Jekyll y Mister Hyde: adaptación libre del libro original de Robert L. Stevenson.

Mattotti,, Lorenzo, 1954-, Kramsky, Jerry, dibujante, guionista, autor. Barcelona: Glénat, 2002

Asterios Polyp,

Mazzuchelli, David, 1960-. Madrid: Sinsentido, 2010.

99 ejercicios de estilo. Madden,

Matt, Madrid: SinsEntido, 2007

El cómic underground y su relación con el lowbrow art

Puga García, Sonia.

Universidad de Jaén, 2017-07-01

La casa,

Roca, Paco, 1969-. Bilbao: Astiberri, 2015.

Pedro Páramo,

Rulfo. Juan, Riveiro Espasandín, José. Barcelona: Laia, 1984

La gran guerra: 1 de julio de 1916: primer día de batalla de Somme.

Sacco, Joe, 1960-, autor. Barcelona: Penguin Random House, 2014

PÁGINAS WEB DE CONSULTA

https://www.eldiario.es/cultura/libros/Comic-arquitectura-historia-amor_0_671583373.html

<https://thewatcherblog.wordpress.com/2014/07/26/narraciones-graficas-del-codice-medieval-al-comic-de-roberto-bartual/>

IMÁGENES:

Doctor Jekyll and Mr Hyde, Lorenzo Mattoti (2002)

<http://jekyllhydelab.blogspot.com/2011/03/dr-jekyll-and-mr-hyde-lorenzo-mattotti.html>

Plaza de Cibeles Madrid. Juan Berrio (2011)

<http://juanberrio.blogspot.com/2011/03/plaza-de-cibeles.html>

Amor Mudo, Amaia Arrázola, 2017

<http://www.amaiaarrazola.com/>

Asterios Polyp, David Mazzuccheli, 2009

<http://www.rtve.es/noticias/20101104/asterios-polyp-mejor-comic-del-ano/367585.shtml>

Fênetres sur rue. Pascal Rabate. 2013

<http://bedepolar.blogspot.com/2013/10/retour-fracassant-fenetres-sur-rue-de.html>

La Casa. Paco Roca 2016,

<https://elbuscalibros.com/la-casa-paco-roca-94ce45ad4c23>

Building Stories. Chris Ware, New York Times. 2012.

<https://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/building-stories-by-chris-ware.html>

Cuerpos del delito 1: por el humo se sabe donde está el fuego. Sergio García. Dibbuks. 2017

<http://www.eslahoradelastortas.com/resena-cuerpos-del-delito/>

Cuando el negro se hace rosa. Amaia Arrázola, Paula Bonet. Lyona... Lunweg 2016.

<https://casadelasmentiras.wordpress.com/2016/04/30/cuando-el-negro-se-hace-rosa/>

La Gran Guerra. Joe Sacco, Random House Mondadori, 2014.

<https://laslecturasdeguillermo.wordpress.com/2014/06/16/la-gran-guerra-de-joe-sacco/>

Fragmentos de la Columna Trajana. Foro de Roma. Año 13

https://www.freepik.es/fotos-premium/columna-trajana_3169545.htm

La Trinidad, Masaccio, 1401

<https://www.pinterest.es/pin/497858933794153937/?lp=true>

Blanca Helga, Ilustración de *Pedro Páramo*.

<https://www.pinterest.es/pin/489977634432410129/?lp=true>

Elektra Lives Again, Frank Miller, 1990, Marvel

<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/elektra-lives-again-re-view-novela-grafica-frank-miller-142478>

Santo Entierro, Caravaggio 1602

<http://historiadelarartejoaquinvirtual.blogspot.com/2011/10/santo-entierro-caravaggio.html>

Pareja enterrada del Imperio Romano,

hace 1500 años. Palacio de Módena, Italia.

https://tn.com.ar/internacional/juntos-hasta-en-la-muerte-encontraron-dos-esqueletos-de-la-mano_070516