

Trabajo final de grado:

Creación y desarrollo de una novela gráfica.

Cazatalentos, 1er volumen:

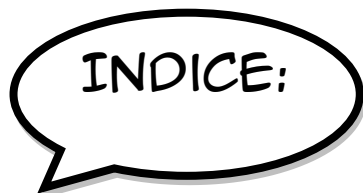


Gerard Cabestany Mas
NIUB: 16302694

Tutor: Lino Cabezas

Facultad de Bellas Artes,
Universidad de Barcelona.

Curso 2015-2016



1- Abstract:	pág. 3 y 4
2- El mundo del cómic:	pág. 5 -7
-El cómic americano.	pág. 6
-El cómic europeo.	pág. 6
-El cómic oriental.	pág. 7
3- Referentes creativos:	pág. 9 -13
-Watchmen (Alan Moore):	pág. 9
-Nausicaä (Hayao Miyazaki):	pág. 10
-Akira (Katsuhiro Otomo):	pág. 11
-Death note (Tsugumi Oba):	pág. 11
-1984 (George Orwell):	pág. 12
- Grabados de (Gustave Doré):	pág. 12 y 13
4- Mi recorrido:	pág. 15 -18
-El cambio en Bellas artes.	pág. 17 y 18
5- Cazatalentos:	pág. 19 -28
-La historia y el proyecto.	pág. 20
-La metrópolis.	pág. 21 y 22
-Los personajes.	pág. 23 -26
-Intencionalidad y visión de futuro.	pág. 27 y 28
6- Desarrollo del proyecto:	pág. 29-37
-Descripción formal.	pág. 37
7- Conclusión:	pág. 39
8-Webgrafía:	pág. 40
9-Imágenes adjuntas:	pág. 41-46
-Memoria.	pág. 47-49

ABSTRACT:

Cazatalentos es una Novela Gráfica de seis volúmenes que lleva dos años en producción. Este trabajo consistirá en un estudio sobre ésta, analizando a fondo las temáticas que se pretenden tratar, su proceso de elaboración, y su contexto dentro del mundo de la narrativa visual y el cómic.

La experiencia vital, los gustos personales, los conocimientos adquiridos en la carrera, las obras referenciales... Estos elementos son cruciales para poder entender la obra que estoy produciendo, y en estos me centraré a lo largo del documento. El contenido de la novela no se podrá entregar al completo debido a que la longitud de dicha historia impide su producción en un plazo menor de seis años. Así que el trabajo se centrará más en la parte que se ha elaborado durante el curso de la carrera, se hará una síntesis genérica del contenido total de la novela, un análisis técnico y conceptual de ella. Además de esto, también desarrollaré el tema de la difusión del proyecto, cuál es su futuro más allá del de un simple pasatiempo dibujado por libre. Esta historia fue creada con una intención concreta que me gustaría poder retratar en este trabajo, al fin y al cabo, como en toda narración, su intención no puede comprenderse si antes no se conoce de ella su mensaje.

La entrega de este proyecto final de grado constará de tres partes. Un documento escrito donde se desarrollará el análisis de la obra y se plasmará su idea en totalidad. La entrega del primer capítulo completo de la novela gráfica adjunto al escrito en formato A5 y con hojas a dos caras con un total de 34 páginas, una muestra del resultado final en formato fanzine. Como obra completada del proyecto habrá otro fanzine compuesto por 11 capítulos de 215 páginas. Este primer volumen acabado será mostrado el día de la exposición oral.

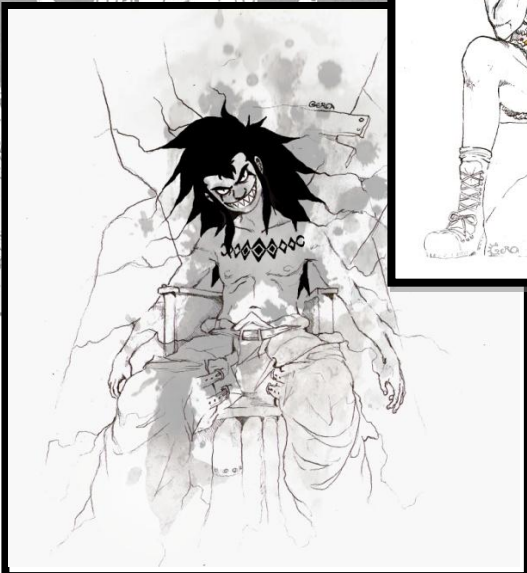


cazatalentos



LOS OJOS QUE
SIRVIERON PARA VIGILAR
A LOS DE FUERA,

HOY TIENEN LA MIRADA
PUESTA EN SU PROPIO
PUEBLO.



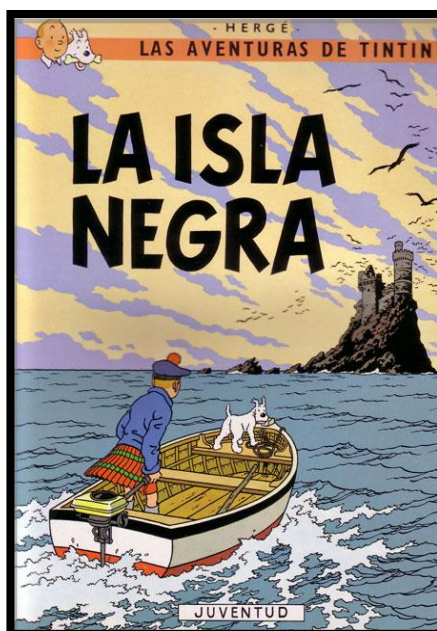
LAS FAMILIAS QUE EMPEZARON
HONRADAS, SE HAN CORRUMPIDO
YA NO RECUERDAN

EL MUNDO DEL COMIC:

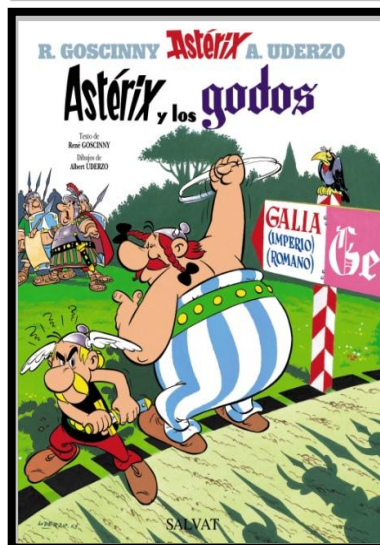
El cómic se considera, a día de hoy, como el 11º arte. Aunque dentro de este género, como en todas las artes narrativas, hay obras que han sido concebidas con finalidades puramente artísticas y otras que no. La estética y la cultura del cómic ha sido manchada por muchos prejuicios desde sus orígenes, muchos de ellos heredados de los prejuicios al mundo de la animación, ¿porqué es así? y si eso sucede, ¿cómo se puede defender el valor de una obra que pertenezca a estos géneros?

El motivo principal por el que se creó el término “Novela Gráfica” fue para diferenciar a determinadas creaciones del resto de cómics estrictamente comerciales, intentando evitar el contagio de esas etiquetas y generalizaciones que se aplican de forma automática sobre el terreno. Aunque superficialmente puedan parecer cosas parecidas, en el simple hecho de acuñar una nueva etiqueta y tener unas metas distintas a la hora de concebir la narración, ya se están marcando unas líneas diferenciales muy pronunciadas entre unas y otras obras.

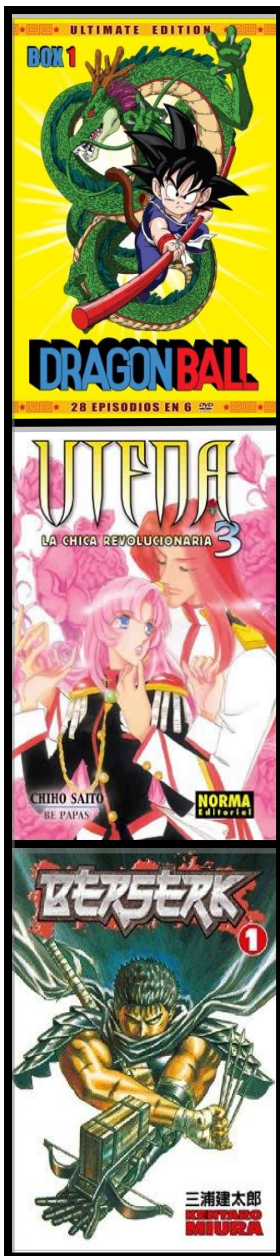
En este apartado me centraré en hablar sobre la historia del cómic, e intentaré ubicar mi Novela Gráfica dentro de una corriente creativa, así como resumir, qué motivos me han llevado a nombrarla con esta terminología. Pero, partiendo del hecho de que no todas las corrientes de cómic han afectado igual en la concepción de *Cazatalentos* no voy a abarcar la totalidad del terreno. Los gustos personales de los autores y las corrientes que siguen son los que marcan el terreno dentro el que se situará su futura obra, antes de que existieran unos medios de divulgación tan efectivos como los que hay ahora, los creadores no conocían tan bien como hoy las corrientes que se seguían en las regiones más lejanas a la suya, y eso ha generado que existan unos grandes bloques en el mundo del cómic que aún a día de hoy perduran (aunque cada vez se difuminen más las fronteras): el cómic americano, el cómic europeo y el cómic oriental.



El cómic Americano: Este género nace en Estados Unidos el siglo pasado, como principal forma de expresión de la cultura Pop, en una era marcada por las guerras mundiales y las crisis sociales y económicas. El cómic aparece en América como un divulgador de los valores patrióticos, una idealización de lo que el pueblo estadounidense lleva en su interior. No es de extrañar entonces, que el principal tema que estas historias trataran, y prácticamente el único (al menos en el monopolio comercial), fuese y es, el cómic de superhéroes. Los superhéroes son personajes salidos de la población, mezclados entre los civiles corrientes, que por razones concretas ganan la habilidad o los poderes para hacer cosas sobrehumanas y maravillosas, dedican su vida a defender a el resto de la población de los villanos (personas que han sido corrompidas por su ambición) o de todo tipo de amenazas. En estas narraciones normalmente se cumplen unas pautas concretas o parámetros que se repiten en la mayor parte de las historias, por lo general propugnan una visión maniquea de la realidad, en la que los héroes del bien, defensores de la nación y el pueblo americanos, destruyen al mal y el desorden. Son cómics de acción, dibujados con mucho dinamismo, los planos de las viñetas se inspiraron en los fotogramas del cine y los movimientos de las cámaras, justamente porque ese es el punto base el dibujo se caracteriza por ser de estilo realista y con uso frecuente del color y las tramas para sombrear. Los escenarios suelen ser sitios sacados de la realidad así como también se da importancia a una psicología realista en los personajes para potenciar la empatía de los lectores hacia estos. Escenas espectaculares, peleas, onomatopeyas, dramatismo y valores éticos llenan las páginas de cada capítulo de estas sagas de personajes que viven sus propias aventuras y a veces se cruzan entre ellos, en un universo ficticio basado en la realidad estadounidense, pensado para llegar a un público cuanto más amplio mejor desde los quioscos y las librerías.



El cómic Europeo: Es difícil determinar el origen de este género, ya que nace de una evolución de las narraciones basadas en la ilustración. La forma en que se conoce en el presente se empezó a esbozar en las caricaturas políticas que se hacían en las revistas francesas del siglo XIX, aunque no es hasta un siglo más adelante que se introducen los bocadillos de texto con el comic Belga. Durante el siglo pasado el cómic empezó a tomar relevancia por los países de la Europa occidental gracias a las revistas y los diarios que divulgaban tiras cómicas de sátira política o crítica social, con el tiempo se empezaron a crear personajes en estas tiras que se independizarían de la publicación periódicas de entretenimiento y empezarían a tener sus propios libros e historias propias. Cada país crearía su propia versión de cómics, así separándose las principales corrientes: el cómic francés, el cómic belga, el cómic suizo, el cómic inglés, el cómic italiano y el español. Todas son parecidas en ciertos puntos, como en el hecho de que parten de la caricatura y por tanto los personajes acostumbran a tener unas facciones muy exageradas y deformadas, las caras suelen estar simplificadas y la temática tiene normalmente puntos de humor o sátira. El cómic europeo es más cercano a la animación que al cine en su estética, aunque ha evolucionado mucho desde entonces y ha generado una inmensa gama de variedad estilística. A pesar de los estilos que se desarrollaron a lo largo del siglo en cada país, no hay una corriente canónica ni unas pautas de producción demasiado específicas en la actualidad a la hora de producir cómic europeo. Cada autor puede desarrollar su narrativa o estética propias hechas a su medida así como las temáticas de cada historia mientras pueda llegar al público y tenga aceptación, los creadores tienen menos condicionamiento por parte del sector comercial que en el cómic americano o japonés. Eso también ha abierto las puertas a que la producción se desarrollará hacia vías más expresivas o alternativas, narraciones que crearan un universo ficcional o imaginario propio, ilustraciones surrealistas y obras más encaminadas hacia la pureza estética o conceptual que a la narración o el humor, dicho en otros términos: los autores de cómic europeo tienen más libertad creativa, aunque estos no llegan a un público tan extenso ya que el mercado del cómic es más reducido y por lo tanto es un genero menos comercial.



El cómic Oriental o “Manga”: Este género nace en Japón y proviene de una evolución de las ilustraciones que narraban las leyendas de la mitología tradicional japonesa en la Edad Media. Al llegar el siglo XX y con la influencia del avance del cómic que se hacía en Occidente, el manga hace un gran cambio e inicia una evolución que hasta día de hoy no ha parado. Tras el trauma que supuso para la población japonesa el final de la segunda guerra mundial, el cómic sirvió como una herramienta para acercarse a la población y alentarla a subir la moral o para explicar el estado en que se encontraba el país. Estas historias pequeñas fueron muy bien recibidas por la masa, tanto juvenil como adulta y con el tiempo fueron evolucionando para pasar a ser divulgadoras y reivindicadoras de su cultura, pero las políticas de hermetismo cultural propias del pasado de este país, empezarían a cambiar a mediados del siglo pasado, los referentes llegados desde el extranjero se convertirían en material de producción para los dibujantes de cómic, que sin abandonar nunca su influencia de la mitología y tradición propia, adoptarían elementos narrativos propios del cómic de acción americano, así como temáticas, la ciencia ficción, la figura de los héroes, las aventuras imaginarias y la estética futurista no tardarían en inundar las viñetas de los cómics que se producirían. Paradójicamente, el cómic tuvo en Japón incluso mejor cabida que en el resto de regiones donde también se producía. Hasta la actualidad el manga constituye en Japón uno de los principales imperios comerciales en el consumo de masas. El poder de este mercado condiciona a los autores de igual manera que en Estados Unidos, donde al final, terminan habiendo unas pautas concretas y protocolos de producción que hay que cumplir si se quiere conseguir la satisfacción del público. Aunque, el manga genera una variedad estética y de estilo más amplia que el cómic americano, ya que es de un dibujo más esquemático y sintético, se puede alejar más de la representación realista no obstante también requiere de una fidelidad anatómica y unas reglas de dibujo específicas. Los cómics se publican en un formato más pequeño, el A5, se hacen en blanco y negro por lo general ya que la cantidad de producción y trabajo de los autores es mucho más exagerada. Se divulgan con revistas y en librerías y actualmente abarcan muchas temáticas distintas, de manera similar al cómic europeo casi no se pueden agrupar dentro de unas líneas concretas de producción. Desde historias de alumnos de instituto a aventureros de realidades virtuales y cientos de mundos alternativos y fantásticos.

La existencia de estos estilos de cómic se ha consolidado a lo largo del siglo XX. Pero ahora, con el aumento de la divulgación y la información digital las fronteras entre los estilos se están difuminando, aparecen autores de las distintas corrientes fuera de los continentes en que se originaron, y no solo eso. Se pueden observar rasgos estilísticos de las diferentes zonas del mundo en una sola obra narrativa, la variedad está aumentando, también las combinaciones de elementos estéticos y por ello, se acentúan también las novedades, cada autor crea su propia mezcla usando los recursos estéticos y narrativos de cada género de cómic, que le parecen preferibles o más prácticos para su producción personal. Se están rompiendo los límites, gracias a lo cual hay más experimentación.

Mi línea actual de trabajo se encuentra justamente en una zona difícil de ubicar. Tengo referentes de las tres corrientes, aunque las más influyentes en el resultado actual son, el estilo manga y europeo. Esa combinación se debe al hecho de que la narración y estética del cómic japonés es mi principal punto de referencia en la actualidad. Pero tanto el formato de cómic que uso, como la temática que toco, y el público al que irá destinado, son europeos.

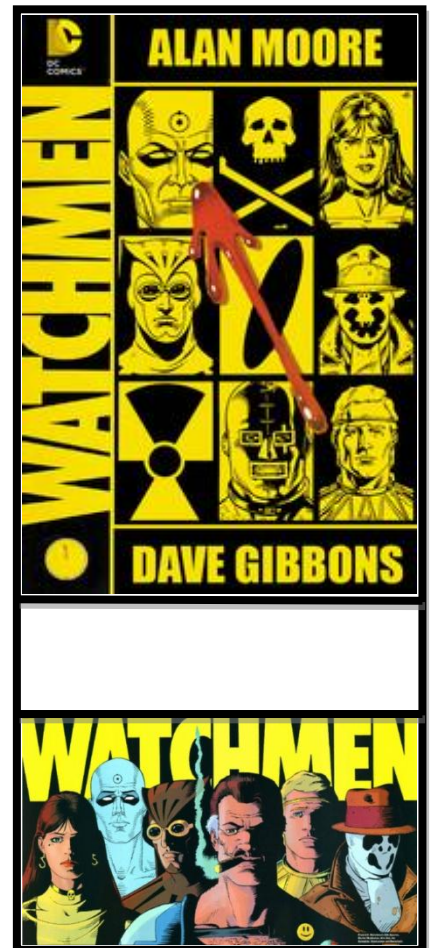
Con lo cual, tanto por posición geográfica, como por intencionalidad de la obra. *Cazatalentos* pertenece al cómic europeo. A pesar de sus abundantes elementos orientales. El impacto del manga se nota en casi todos los autores de nueva generación, ya sea en el diseño, la animación, el cómic o la ilustración.

REFERENTES CREATIVOS:

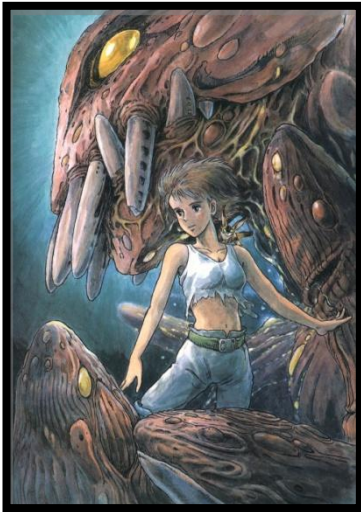
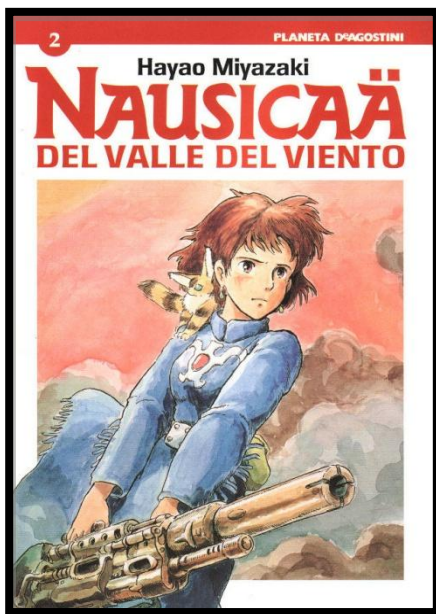
Como es común en las personas de mi generación, la cantidad de obras visuales, ya sean cinematográficas, de animación, de cómic o videojuegos que he visto y absorbido a lo largo de la vida, son casi inmemorables. Hasta el extremo de no saber indicar hasta qué punto me ha afectado cada una o cuántos referentes he tenido. Así que, hay que partir de la base en la que se reconoce que todo el mundo tiene más influencias culturales de las que puede tomar consciencia.

Una vez subrayado este hecho, procederé a hacer una recopilación de las que creo que son las obras que más me han marcado en los últimos 4 años, antes de tomar la decisión de emprender este proyecto. Y, por lo tanto, las que más podría considerar como “obras referentes” partiendo de la idea de que todas ellas marcaron una diferencia en mi forma de enfocar al mundo del cómic.

Watchmen: Publicado entre 1986 y 1987 en Estados Unidos, *Watchmen* es considerada por muchos críticos como una de las mejores novelas gráficas que se han hecho en la historia. Ideada por el célebre autor *Alan Moore* y dibujada por *Dave Gibbons*. Ésta narra la historia de un grupo de superhéroes y parte de la idea de representar una realidad alternativa a la nuestra, una ramificación histórica diferente a la conocida que nace de la hipotética existencia de superhéroes reales, trata de representar cómo sería el mundo y estas personas si de verdad existieran. Una historia repleta de crítica social, política, guerra y dilemática moral, está narrada de forma sesgada en los distintos personajes protagonistas, contando simultáneamente los hechos que transcurrieron en el pasado y lo que implican en un presente. Estos elementos también los uso en mi novela, tanto el trato de la temporalidad como la división de perspectivas son cualidades que para mí son ejemplares en *Watchmen*. Es una obra con un trabajo conceptual tremendamente minucioso, repleta de auto referencias simbólicas y con un resultado excelente en el desarrollo de sus protagonistas, sus diálogos y su trama. Como en su momento la crítica de la revista inglesa *Time* escribió: “Se trata de un hito con mayúsculas de la imaginación, que combina ciencia-ficción, sátira política, guiños al pasado de los cómics y atrevidas reformulaciones de los formatos gráficos actuales en una historia de misterio y distopía”.

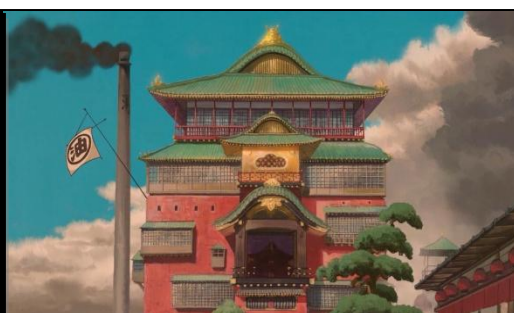


Otra obra que considero referencial del mismo *Alan Moore* es “*V de Vendetta*” la novela gráfica de 1982-88 que ha generado una iconografía propia muy usada por los movimientos izquierdistas o anti sistema, ya que la obra trata de un revolucionario inspirado en la ideología anarquista que desafía a un régimen tiránico de base fascista, en el Londres de un hipotético futuro alternativo. Esta historia es un punto de referencia para todo aquel dibujante que quiera tratar temas como la sociedad de control y la revolución.

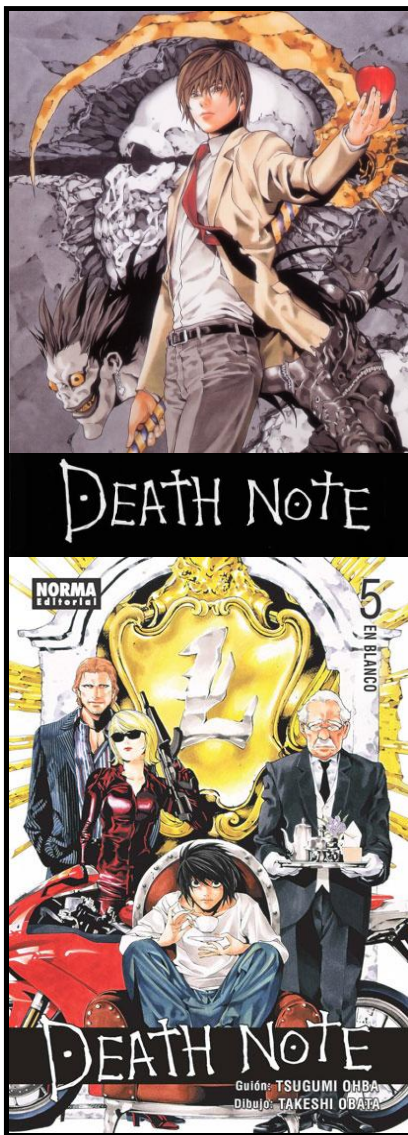


Nausicaä del valle del viento: Este es un manga creado entre 1982 y 1994 por el célebre autor japonés, *Hayao Miyazaki* (más conocido por sus películas de animación), se fue publicando en partes a lo largo de esos 12 años. *Nausicaä* trata sobre un futuro pos apocalíptico en el que la vida de la tierra ha cambiado y mutado 1000 años después de que una hecatombe nuclear devastara la civilización humana. Tras ese tiempo, la tierra está cubierta por desiertos, lagunas de ácido y bosques inmensos de hongos tóxicos. En este mundo se han formado dos grandes reinos que han empezado una guerra en la que se verá envuelta la protagonista, la princesa del valle del viento, quién da nombre a la obra. Este manga trata temas muy profundos, como podrían ser la esencia de la vida y la naturaleza humana, es una obra plagada de humanismo, naturalismo y anti belicismo. A lo largo de la historia, la protagonista, una chica de fuerte carácter y con voluntad de hallar respuesta a todos los enigmas que rodean el mundo en que vive, irá viviendo un proceso de conversión personal, marcado por la guerra y las personas que la rodean, lo que empieza siendo una persona que detesta la idea de la muerte y el vacío, termina asumiendo que esta es una parte imprescindible de la vida y la realidad, hasta el punto de transformarse en una defensora de la muerte, si ese es el destino que se le depara a la humanidad. El mensaje de vitalismo y amor que se da en esta obra, acompañado del crudo realismo que lo acompaña, causó un impacto profundo en mi persona y mi forma de enfocar el mundo del cómic. Eso ha afectado a *Cazatalentos*, en la medida en que, me gustaría poder usar la obra a modo de canalizador de mis reflexiones y tendencias filosóficas a la hora de enfocar algunos de los temas que trato, como la sociedad, la raíz de los conflictos, el concepto del poder, la muerte, la vida, y como todo ello afecta en la política.

En términos generales, podría considerarse que *Hayao Miyazaki* es mi máximo referente como creador, las películas del estudio "Ghibli", su estética característica, su forma de narrar y sobre todo, su imaginario se ven reflejados en el mundo de *Cazatalentos*. El trabajo y la implicación de su autor, tanto en el desarrollo de guión y "story board" como en el apartado de la animación son ejemplares, "El viaje de Chihiro", "La princesa Mononoke", "El Castillo ambulante" son algunas de sus obras más influyentes en mi estilo. De estas tres, la cualidad que más he valorado es su capacidad para meter al espectador dentro de un mundo imaginario desconocido, desde que empieza la historia hasta el final se dan pistas de que estos mundos son mucho más grandes y complejos de lo que el público podrá apreciar en la limitada duración de la secuencia, no se desvela todo y las puertas a la imaginación o interpretación quedan abiertas, eso deja en uno la sensación de que ese espacio imaginario es una realidad completa, con sus propios mecanismos y extensiones que no pueden llegarse a abarcar. Son mundos más grandes que la historia que sucede en ellos. Esa misma sensación pretende dejar el mundo de *Cazatalentos* en el lector, una inmensidad que ni siquiera su autor pueda comprender en su totalidad.

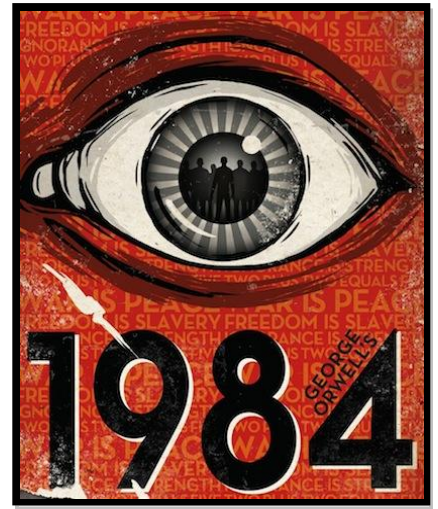


Akira: Publicado entre 1982 y 1990 en 12 tomos originalmente, este manga escrito y dibujado por *Katsuhiro Otomo* (también conocido por ser director de cine animado) está considerado como uno de los mejores mangas creados el siglo pasado en Japón. Pertenece al género cyberpunk y trata sobre un futuro alternativo, Japón sufre una hecatombe nuclear que destruye su capital, sobre sus ruinas se erige la reformada Neo-Tokio. Una ciudad decadente, repleta de delincuencia callejera, contrabando y prostitución. En esta se desarrollarán los hechos cuando un grupo de jóvenes moteros se ve envuelto por casualidad, con un estudio secreto controlado por el ejército. Tetsuo, el mejor amigo del protagonista, es secuestrado por científicos en el momento en que se descubre que posee un poder milagroso relacionado con el control de la materia atómica, que le vincula directamente con Akira, un misterioso niño profeta que custodia el ejército y contiene el potencial de un dios en su interior. Kaneda se compromete a rescatar a su amigo, y así da comienzo una secuencia de sucesos inimaginables anteriormente por cualquiera de sus protagonistas. *Katsuhiro Otomo* es conocido por la genialidad y la maestría con la que dibuja los paisajes urbanos, perspectivas, y grandes viñetas repletas de espectacular destrucción. Los fascinantes diseños de *Neo-tokio* y su pésima realidad social fueron un punto importante de referencia a la hora de crear la ciudad donde se desarrolla mi historia, así como el minucioso detalle y trabajo con el que se dibuja cada paisaje de la ciudad, haciendo que incluso parezcan dibujos copiados de esa otra realidad.



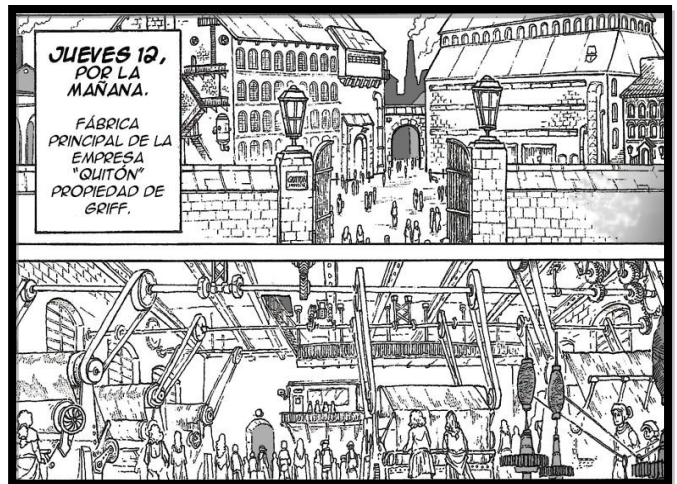
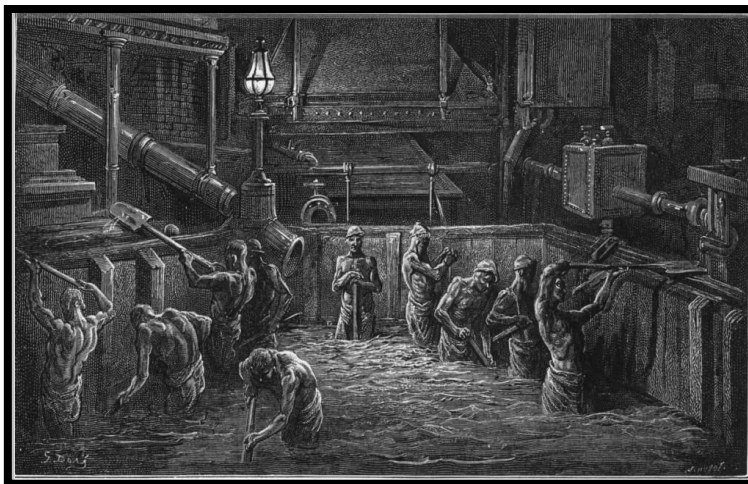
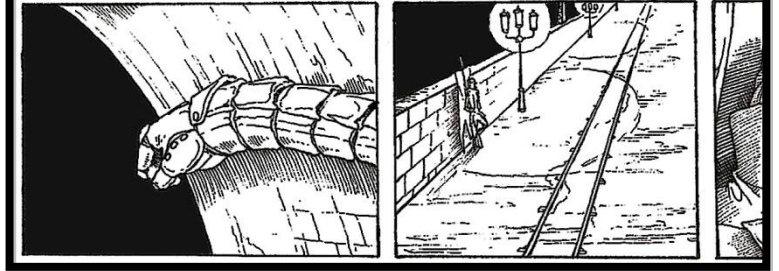
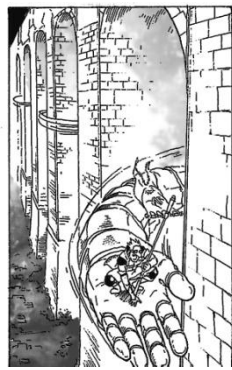
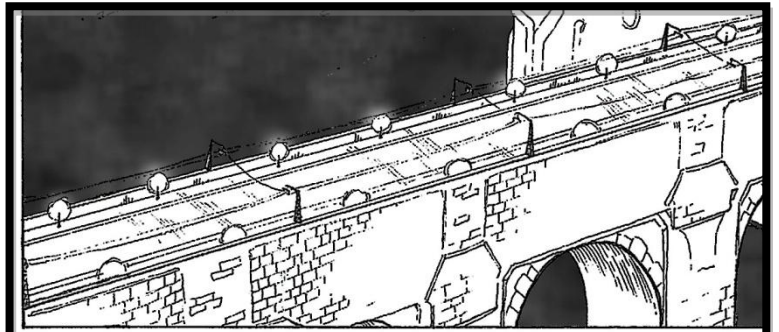
Death Note: Es una saga de cómics manga publicada entre 2003 y 2006, escrita por el escritor *Tsugumi Oba* y dibujada por el “*mangaka*” *Takeshi Obata*. Pertenece al género detectivesco o policiaco, aunque tiene elementos muy extraños y llamativos, que lo hacen distinto a las demás novelas, y también a los demás mangas. *Death Note* narra la historia de un joven estudiante universitario que enloquece al recibir un poder que escapa a nuestra realidad. Sucede en el Japón de la actualidad cuando un *shinigami* (divinidad de la muerte perteneciente a otro plano) decide cederle su cuaderno a Light, esta libreta tiene el poder de matar a las personas de las cuales se conozca la identidad, tan solo escribiendo su nombre. El protagonista decide que usará este poder para aniquilar al “mal” de la tierra, y empieza una masacre indiscriminada contra todo aquel que haya cometido delitos u obrado inmoralmemente, a escala mundial. Pero aparece “L”, el mejor detective del mundo, un enigmático joven que se compromete públicamente a descubrir al asesino en serie y terminar con su reinado de terror pacifista. La obra trata de cómo Light lucha para escapar de las garras de sus perseguidores, y cómo el poder que posee va degenerando su forma de ser. *Death Note* ha sido el manga que más me ha hecho replantear mi estilo y forma de concebir los guiones. Su forma de tratar los debates morales y filosóficos sin romper con el ritmo de la historia, y haciendo de una saga de acción, un cómic repleto de simbolismo, mensajes y psicología captando mi atención desde las primeras páginas. Me empujó a querer lograr una historia donde los elementos más relevantes fueran, la psique de los personajes, su noción de la moral aplicada en la sociedad y la presencia constante del destino trágico que se les ha deparado desde el origen de todos los hechos.

1984: No todos los referentes usados parten del mundo del cómic, en este caso, la novela escrita por el autor inglés *George Orwell* entre 1947 y 1948 sirve de una gran inspiración para todo aquel creador que trate el tema de la sociedad de control o la opresión de un estado. Este libro es una obra emblemática dentro del género de la distopía que representa un mundo en el cual el colectivismo se ha llevado a un nivel extremo, el estado se ha transformado en un complejo instrumento encargado de eternizar el sistema político en el que vive Oceanía, una región de la tierra formada por una hipotética futura unión de países reales. Para mantener la paz y estabilidad dentro de las grandes potencias, se usan las unas a las otras como enemigos externos que están en una impostada guerra eterna, dentro de Oceanía existen tres grandes ministerios que se ocupan de lavar el cerebro de la población para que adoren a su líder “el gran hermano”, para que tengan fe en su sistema y sigan trabajando por un falso bien común. Se erradica todo tipo de pensamiento disidente, se castiga la falta de trabajo por parte de la “prole” o clase trabajadora. El “partido” que lidera y controla a la población, ya sea con manipulación informativa o con cámaras de vigilancia dispuestas en todas las viviendas o espacios exteriores. El gran hermano es una figura usada para encarnar la omnipresencia del partido, es como un dios supremo que ejecuta la función de juez absoluto y guardián del orden social. Esta novela esta creada para describir este mundo inspirado en las ideologías comunistas, llevado a cabo mediante el absolutismo, pero lo hace a traves de la historia de Winston Smith, un trabajador que empieza a indagar y a poner en cuestión la validez del gobierno por el que trabaja, cuanto más sabe más se libera su pensamiento y más adversidades se le muestran. Una sociedad diseñada para controlar y anular a sus trabajadores es el escenario perfecto para el desarrollo de la historia de *Cazatalentos*, por eso *1984* es un importante punto de referencia a la hora de hablar de “*Mechanical clock*” la ciudad industrial donde la producción es más importante que el trabajador.



Otro punto de referencia estética importante a la hora de desarrollar la ciudad, aunque en este caso en su apariencia, fueron los grabados del ilustrador francés *Paul Gustave Doré*. Una de sus muchas series de trabajos, fue un seguido de grabados hechos entre 1870-75 que retrataban las calles de la ciudad de Londres en pleno esplendor de la industrialización. La estética de los barrios proletarios, sus habitantes, las fábricas y las calles transitadas por saturadas masas de civiles me sirvieron como imágenes a partir de las cuales desarrollar la estética de una gran urbe que se encuentra en un momento histórico y cultural inspirado en esa Europa industrializada del siglo XIX.





JUEVES 12,
POR LA
MAÑANA.

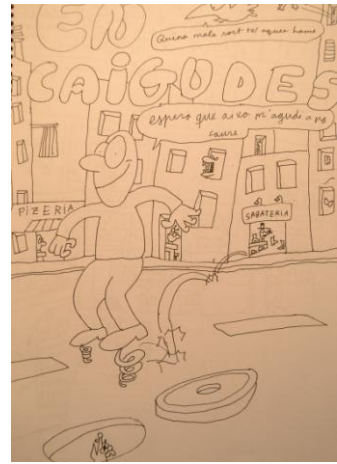
FÁBRICA
PRINCIPAL DE LA
EMPRESA
"QUITÓN"
PROPIEDAD DE
GRIFF.

MI RECORRIDO:

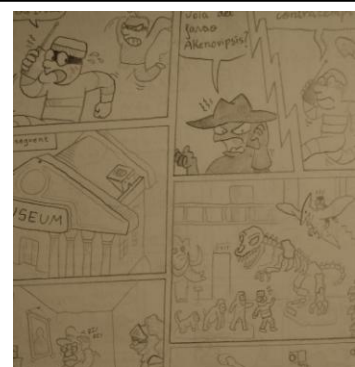
En este apartado haré una reconstrucción de mi evolución estilística personal a lo largo de lo que llevo de vida, un resumen de todos los estilos que he ido tocando desde mi niñez hasta el presente, y el cambio que ha marcado para mi creación, entrar en Bellas Artes.

Clasifico mi obra actual dentro del cómic europeo (más que nada porque ésta es mi región y mi cultura), pero la verdad es que hay suficientes elementos en mi estilo para que se pueda considerar por igual como manga. Hasta llegar a esta mezcla estilística pronunciadamente homogeneizada, he pasado por un largo recorrido de referentes de ambos estilos que me han hecho ir alternando entre las dos estéticas desde que empecé a dibujar.

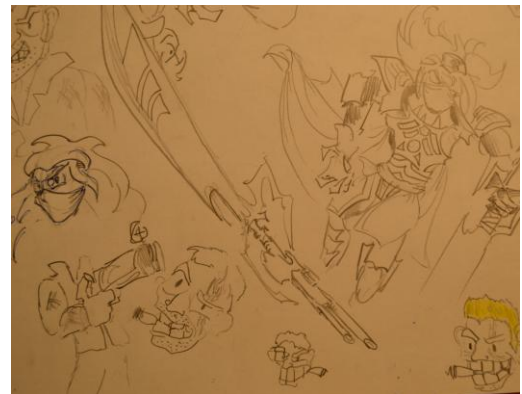
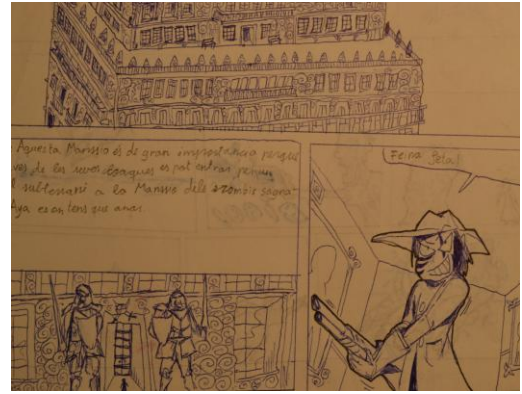
El primer contacto con el cómic fue entre los seis y los diez años, ese tiempo se caracterizó por la influencia de los tebeos españoles, sobre todo las distintas historietas de *Francisco Ibáñez*, el cómic francés con “*Asterix y Obelix*” o “*Joe Bar*”, y el Belga con “*Las aventuras de Tintín*”. Las películas y series de animación me afectaron en mi forma de imaginar desde una etapa muy primigenia haciendo que no parase nunca de inventar una historia tras otra, usaba ilustraciones dibujadas para exteriorizar esas narraciones y explicarlas, por eso el cómic fue un hallazgo valioso. Permitía dibujar lo que se pasaba por la mente y además, combinando escenas y texto hacer con ello una historia.



Al superar los diez años empezó la influencia de las series de animación japonesa y los videojuegos, constantemente alternaba entre dibujos de estética europea y otros que se acercaban más al estilo y diseños de personajes propios del manga. Lentamente ambos estilos fueron confluyendo y terminaron dando lugar a nuevos cómics dibujados con un trazo mucho más rápido y unas figuras humanas muy esquemáticas y simplistas. También las narraciones cambiaron, desplazándose de la temática humorística a series de aventuras y acción al estilo de productos más comerciales. A los doce años empezaba a idear sagas de cómics de larga duración con tramas complejas y escenarios ficticios. Proyectos que eran abandonados al poco tiempo de empezados por la frecuente aparición de nuevas referencias.



Entre los trece y los quince años el estilo de dibujo se ubicaba dentro del manga, aunque debido al hecho de que no tenía profesores ni interés en pulir la técnica, el estilo era muy particular, no seguía ninguna corriente estética concreta, ni cumplía con las pautas anatómicas ni reglas de proporción características del cómic oriental. Los puntos de referencia que más absorbía venían del *anime* pero mis bases originales de dibujo eran occidentales, así que ambas estéticas estaban unidas en la forma de dibujar los personajes y también en la narrativa visual. Nunca dibujaba al natural, tampoco copiaba personajes que ya existieran. Desde pequeño el dibujo estaba estrictamente destinado a la exteriorización de lo que se creaba en la mente.



Entre los quince y lo dieciocho tomé la decisión de imitar a los *mangakas* japoneses. Mis principales referentes a esa edad eran dibujantes de cómics que destinaban más de diez años en la confección de sus sagas. La meta era lograr lo mismo, dedicar una vida entera a la creación de un universo ficticio, una historia, unos personajes, sus aventuras y su crecimiento. Durante tres años y medio me embarque en el desarrollo y la invención de una misma historia, pese a ser de fantasía su temática principal consistía en la lucha contra el racismo. La estética y la narrativa eran las propias del cómic comercial de acción japonés. Solo había un imprevisto en ese plan de vida futura, algún día, con el paso de los años terminaría planteándome si esa historia valía la pena, si se puede con ciertas edades seguir con un proyecto ideado con la madurez de los quince años, sin cuestionarse mejores opciones.

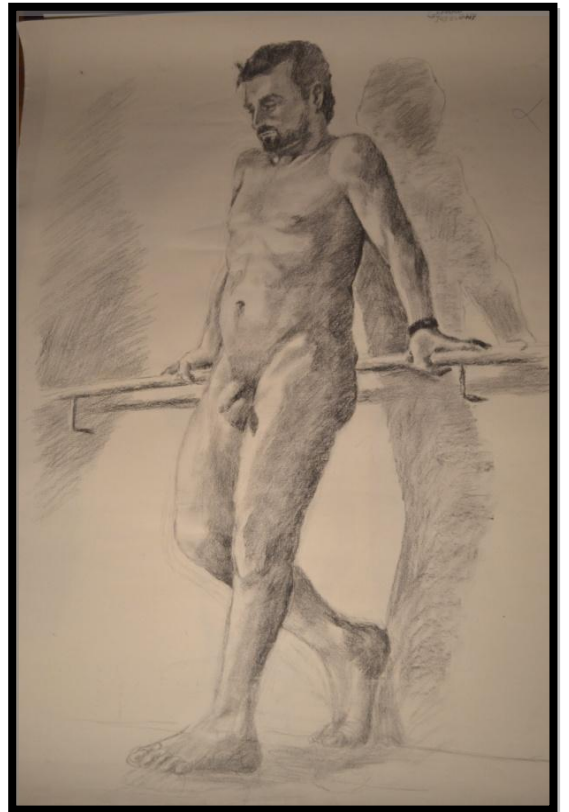
Cualquier tipo de creación requiere un vínculo emocional con esta por parte de su autor. Todo tipo de obra narrativa de larga duración debe ser empezada desde la certeza de que se podrá mantener ese vínculo con dicha forma de pensar durante el plazo de tiempo que ocupé su confección. Así que no sería capaz de empezar ninguna saga de cómics duradera mientras no encontrara alguna verdad personal inquebrantable, una disputa interna duradera y prolongable a lo largo del tiempo que tardase en dibujarla.

EL CAMBIO EN BELLAS ARTES:

Cuando entré en Bellas Artes no tenía demasiada fe en la idea de que alguna de mis producciones pudiera tener éxito. De hecho, mi meta original era lograr el título para dirigir mis estudios hacia la enseñanza, pensaba en ser profesor de dibujo. Pero la mejora en técnica de dibujo y, sobre todo, la madurez adquirida durante estos años, sumado a muchos de los temas que se han tratado en las asignaturas teóricas, acentuando los relacionados con el pensamiento crítico y el análisis conceptual, han terminado siendo reflejados en mis narraciones y estilo, que, paradójicamente creaba fuera de la carrera o en paralelo a esta. Pese al hecho de que casi todos los trabajos que he entregado a lo largo del grado eran ajenos a mis proyectos de futuro y de verdadero valor personal, pensé que, para culminar la carrera lo mejor sería presentar como trabajo final la novela gráfica que más tiempo me ha ocupado a lo largo de estos estudios, la producción que más se ha beneficiado de ellos.

Estudio de la Anatomía y el movimiento:

En términos de técnica, se podría considerar que el estudio de la anatomía y el estilo realista en las materias de dibujo al natural son lo que más ha pronunciado mi mejora en el dibujo. Al empezar primero me percaté de lo mucho que mis referentes afectaban en mi forma de dibujar el cuerpo humano, y lo mucho que eso me limitaba para mejorar, así que me comprometí personalmente a dividir mis trabajos en dos estilos distintos. Para mis trabajos personales seguiría utilizando el estilo manga, pero en la carrera me esforzaría para lograr los resultados más realistas que pudiera. Aunque esa mejora acabaría alterando también de forma indirecta a mi forma de dibujar los cómics.



Materias como el dibujo en movimiento me parecieron especialmente enriquecedoras, el estudio de las secuencias y los gestos veloces me permitieron observar nuevas formas de dar dinamismo a mis trazos y sensación de rapidez a las escenas de acción. Ya que uno de mis principales defectos narrativos en el dibujo, siempre ha sido la sensación de parálisis que dan las figuras humanas. La energía no solo la otorgan las líneas cinéticas, sino el trazado y las formas.



Asignaturas teóricas y conceptuales:

Además de la mejora en técnica de dibujo y representación, la carrera representa un importante punto de inflexión en la forma de narrar, tanto en términos de lenguaje como en contenidos y discursiva. Algunos de los temas que se tratan en mi obra actual no hubieran sido escogidos ni enfocados de igual manera si no fuera por el crecimiento conceptual que estos estudios han supuesto para mi forma de crear. Por ejemplo, la asignatura más influyente por sus contenidos fue “Crítica a la representación”, en esta se trataron temas que son básicos para la novela, como lo son el estado, las herramientas que este usa para ver y mover a la población según sus intereses, la estructura de las ciudades como macro herramientas de control, el progreso, los medios de información, el pensamiento disidente y la crítica a los sistemas políticos o sociedades aplicados en el arte. En esta materia pude potenciar y mejorar la forma en la que *Cazatalentos* transmitirá uno de sus principales mensajes: *No existe política sin colisión, la guerra de ideologías representada en choque de intereses por parte de distintos colectivos sociales es lo que da vida a lo político*. Otras clases que resultaron ser muy prácticas por la temática a tratar en el cómic fueron las de “Antropología” y “Sociología”, los conocimientos que en éstas pude adquirir resultarían muy útiles a la hora de explicar la psicología de masas, en la narración de un conflicto político la sociología es un conocimiento crucial ya que este consiste en movimientos de grandes de masas de población, reaccionando ante distintos estímulos y acontecimientos que los afectan de alguna forma positiva o negativa. Hacer un repaso por los momentos históricos reales en los que sucedieron situaciones de crisis o choques entre clases sociales sirvió para poder imitar esos acontecimientos de una manera más creíble en una narración, que pese a ser ficticia, parte de una base realista.

Un ejemplo distinto de asignatura teórica que también resultó ser crucial para la forma de componer o crear una historia resultó ser “Psicología del Arte”. En esta se trataron nociones básicas sobre el campo de la psicología que fueron muy reveladoras a nivel personal, los mecanismos lógicos que rigen los distintos caracteres o actitudes de las personas son elementos que todo personaje de ficción debe tener si se quiere dar credibilidad o realismo a sus interacciones y movimientos dentro de la trama. Vincular una postura política o perceptiva de la realidad a una base que se encuentra en la infancia de los personajes. El crecimiento de una persona es cíclico y se empieza con un pilar básico hallado en la niñez, sus traumas y sus primeros aprendizajes.



Otra razón indirecta por la que cursar Bellas Artes fue transgresor en la forma de hacer cómic, y no por ello menos importante, es el contacto con otras personas de intereses y gustos similares que abren las puertas a formas de pensar muy distintas y enriquecedoras, así como el descubrimiento de nuevos referentes creativos hasta el momento desconocidos. Todo aquello que sirve para ampliar la visión también se ve reflejado a la hora de crear, teniendo en cuenta que la imaginación consiste en un proceso basado en la combinación, cuantos más elementos estén a disposición más posibilidades habrá.

CAZATALENTOS:

Cazataleentos es una serie de Novelas Gráficas de seis volúmenes. Los volúmenes describen por separado la misma historia, pero tienen un protagonista diferente, narran los puntos de vista de los cinco personajes principales por separado. Aunque la acción transcurre en un mundo de fantasía y magia, donde hay diferentes dioses que rigen el universo y hay objetos y personas con poderes, la historia se concibe como una metáfora a modo de reflejo del mundo real y busca explicar las razones que mueven a un conflicto político, realzando que estas confrontaciones tienen más a ver con lo personal que con lo social, se tratan, en el fondo, de colisiones de distintas nociones de una misma realidad, enfocada desde distintas posiciones.

Esta historia nace de un conflicto interno del autor, las perspectivas desde las que enfoco la historia, los personajes principales, reflejan distintas posturas que he observado que hay en mí, muy distintas entre ellas. Estas distintas facetas de personalidad se producen en todas las personas, pero no todo el mundo se percata de lo mucho que eso se relaciona con el hecho de que se estructuró nuestro colectivo con distintas ideologías, que son una reproducción a gran escala de lo que nos sucede a dentro. Ese fenómeno es fascinante, y creé esta historia, en parte, para entenderme mejor, para entender mejor las fuerzas que rigen a la mente colectiva.

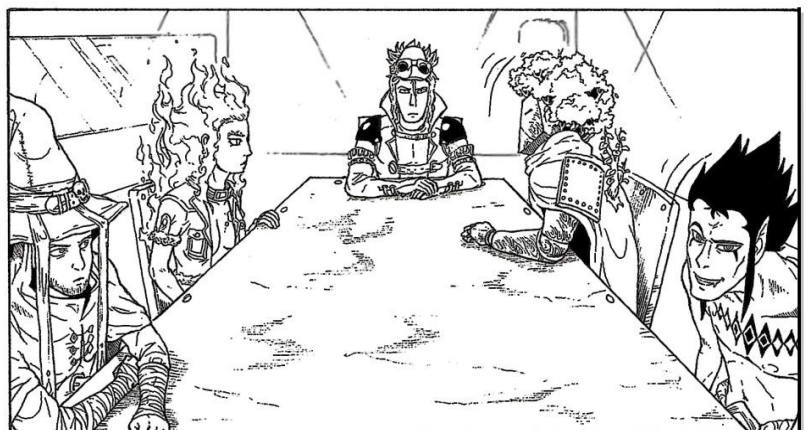
Todo comienza en una ciudad industrial, situada en medio de un país cubierto por un bosque de inmensas proporciones repleto de fauna salvaje, del cual se explotan los recursos. El poder que rige esta sociedad son los nueve líderes de las corporaciones multinacionales, dueños de todas las industrias en la ciudad. Y la Familia Real de "los Vela" que ya no tiene poder político sobre su pueblo, puesto que viven en una monarquía parlamentaria y solo ejercen de líderes simbólicos para su país. También hay políticos y regidores elegidos democráticamente, pero estos no tienen ninguna relevancia dentro de la narración porque sólo figuran como títeres de "los nueve" con la función de generar un imaginario de "libertad de elección" en el pueblo. Pero el proletariado, que forma la mayor parte de la población de la ciudad, ya no cree en la utilidad de este falaz sistema electoral.

Los líderes de las empresas multinacionales manipulan los medios de comunicación para hacer creer a sus empleados que existe una crisis que obliga a reducir sus salarios y aumentar el despido. Pero el problema real consiste en que el avance tecnológico permite substituir esos trabajadores por máquinas mucho más económicas y eficientes en la producción. Así, los comerciales cada vez ganan sumas más grandes de dinero, y la pobreza aumenta en proporción. El sistema industrial se ha corrompido.

El rey de este país, un hombre sabio, culto y preocupado por su población, idea una estrategia para darle fuerza a la rebelión social que comienza a tomar forma entre la clase baja, para ser capaces de destruir el poder que se está pudriendo, todo esto procurando que la Familia Real no salga salpicada. Dicha estrategia es la que da título a la obra, "El cazador de talentos".

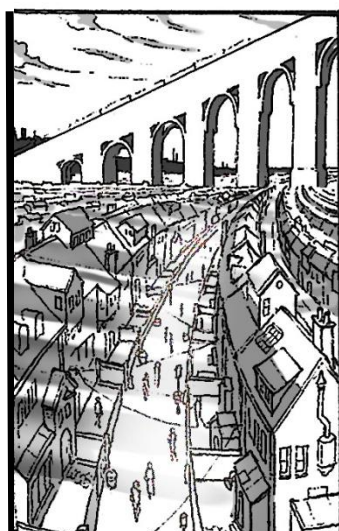
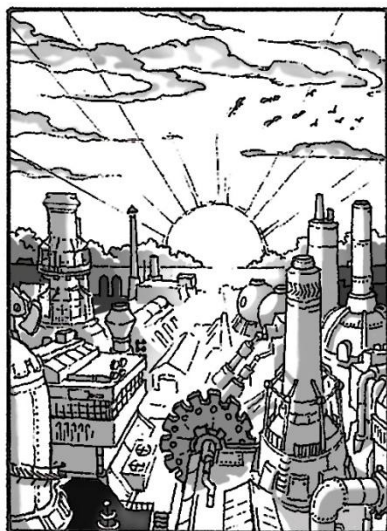
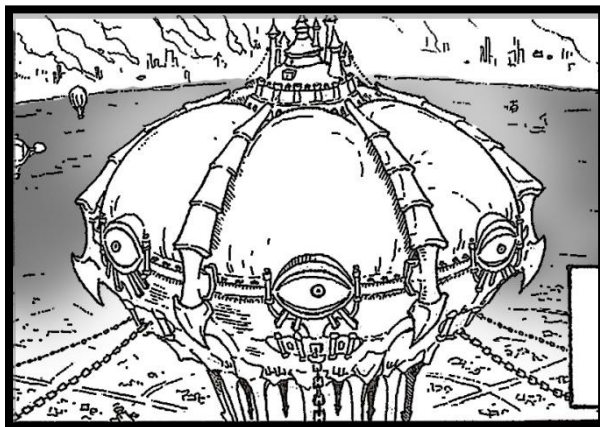
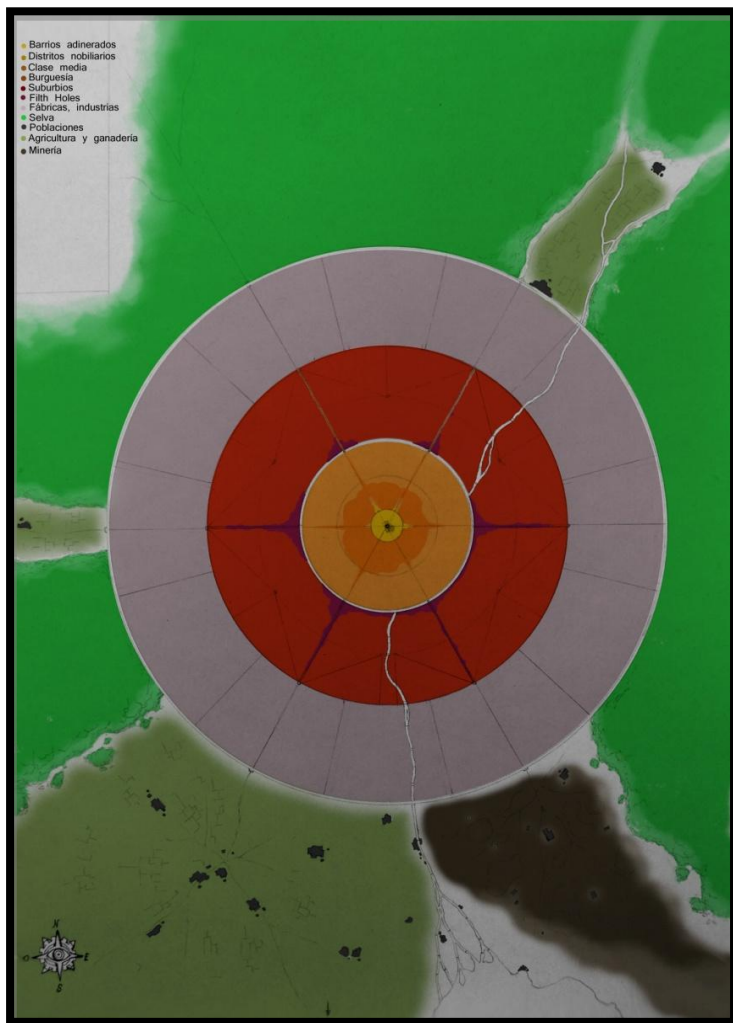
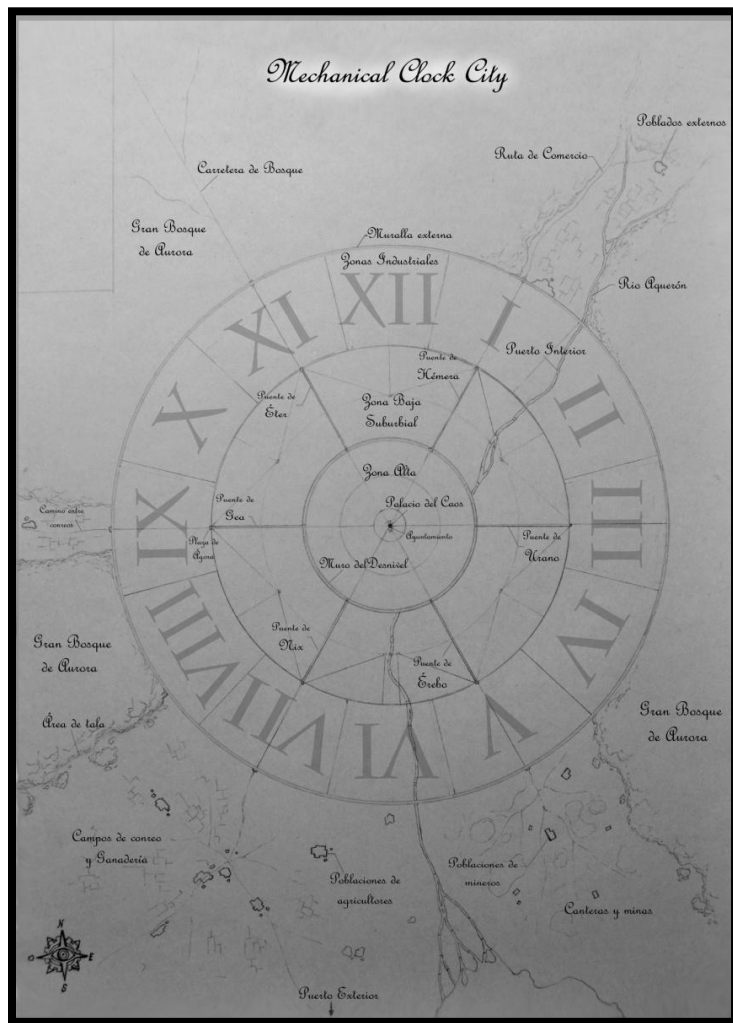
La historia: El hijo del rey Vela Mir, el príncipe Vela Dalev es el personaje principal de la saga, protagoniza el primer volumen y el último aunque a lo largo de los demás tomos ejecuta la función de nexo de unión entre los distintos protagonistas. Aunque Dalev es el legítimo heredero del reino de Aurora, su identidad está oculta a la esfera pública, nadie sabe que el príncipe está vivo, por esa razón no sale nunca del palacio flotante en el que vive la realeza. Solo una elite de la nobleza que tiene relación con el rey y una parte de la guardia real que trabaja en el edificio saben de la existencia de un descendiente monárquico. El rey Mir educa y entrena a su hijo a lo largo de sus 19 años de vida para que éste pueda llevar a cabo el proyecto que algún día le encomendará. El príncipe será “cazatalentos”, el hombre encargado de derrocar al antiguo sistema obsoleto y traer uno de nuevo, en el que ejercerá de monarca con las manos limpias, al lado del líder de estado elegido por el pueblo. La historia da comienzo la noche en que el proyecto se pone en marcha, esa misma noche el rey da un discurso en el que es asesinado públicamente a manos de un sicario contratado por “los nueve” cuando éste intenta desvelar a la ciudadanía la verdad oculta tras la farsa que supone la crisis económica. Vela Dalev empieza a reunirse con las cuatro figuras más emblemáticas que han emergido a lo largo de los últimos meses, cuatro pensadores que defienden posturas diferentes de cara al camino futuro a seguir, su único punto en común es la idea de que debe terminar la situación actual, y con ello el actual gobierno ha de perecer junto a los líderes corruptos de las multinacionales que rigen “Mechanical Clock”. Cuatro rebeldes perseguidos por la ley que libran constantes ataques contra el estado y la guardia. Los protagonistas de esta historia junto al oculto príncipe: Arack, Phira, Treboc y Scythe.

El Proyecto: Los cuatro revolucionarios necesitan la ayuda del príncipe si quieren llegar al poder algún día sin ser derrocados por el ejército o los países vecinos, así que acceden a colaborar con Dalev. El domingo de cada semana hay una reunión de los cinco personajes en la que se comentan los cambios sucedidos en la forma de pensar de la población o las estrategias para hacer frente al actual poder regente. Cada jueves por la noche, una parte de la guardia real que sigue en secreto al servicio del príncipe, reparten cartas a domicilio por toda la ciudad en las que se les consulta sobre cuál de los cuatro discursos es su predilecto como futuro a seguir. Los resultados de dicha encuesta determinan qué personaje va ganando, el proyecto tiene una fecha límite acordada, el día en que sucederá la gran revuelta y se librará un golpe de estado. El revolucionario que más votos tenga llegado ese día, será el que realizará su sistema político al lado del futuro rey Vela Dalev.



La metrópolis Mechanical Clock

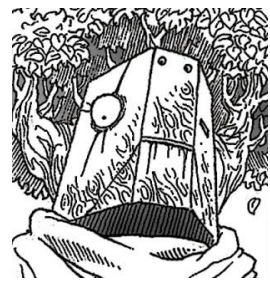
La capital de Aurora, un país recubierto por una espesa y abundante jungla donde la fauna salvaje es un impedimento para subsistencia de las poblaciones pequeñas. La ciudad fue construida 19 siglos atrás, por la unión de distintos pueblos en la cima de un acantilado, aunque no cambiaría hasta el actual formato, conocido como “reloj mecánico” hasta hace 200 años. Esta estructura debe su nombre al hecho de que su forma se inspira en la de un reloj, tiene como nexo de las agujas el palacio y la principal base militar, las 12 distintas zonas industriales están ubicadas numéricamente imitando la distribución de las horas. Un inmenso desnivel separa los distritos suburbanos donde habitan los trabajadores de las fábricas y los barrios altos, donde se encuentra el casco antiguo, núcleo urbano donde se ordena el nivel adquisitivo de la población según la proximidad que haya respecto al palacio real. El palacio flotante de la familia Vela se construyó con el aspecto de un monstruo con seis ojos en los laterales para generar terror a los enemigos del reino, y también a la propia ciudad. En el inconsciente colectivo se genera la idea de que los Vela son como un ente que todo lo ve, un dios que desde el cielo protege y controla la paz y el orden social. Los seis ojos de control están ubicados estratégicamente justo encima de las calles principales de la ciudad, seis rutas de tránsito que van desde las plazas centrales, cruzan la zona alta hasta el desnivel, donde siguen en forma de puentes, llegan hasta la zona industrial y la atraviesan para dar en las salidas de la gran urbe. Estos pasajes son muy anchos y están repletos de comercios y mercados, las manifestaciones obreras se hacen a lo largo de estos debido a que los seis puentes son los únicos puntos de ascenso a la zona alta, en estos se libran todas las acciones represivas de la guardia antidisturbios, el grueso de estas rutas impide que se puedan hacer barricadas durante las protestas y facilita mucho las estrategias de seguridad, ya sea bloqueando los portales que dan paso a los barrios altos, o empujando a las masas de población con gases hasta los puentes de salida. El núcleo urbano de la ciudad, donde se concentran la fortaleza, el congreso y el ayuntamiento, está rodeado por los barrios nobles, distritos repletos de grandes y lujosos bloques de pisos o mansiones con jardines. Allí habitan los herederos de las viejas fortunas y títulos del pasado, los propietarios de comercios, jefes de fábricas y empresas de la ciudad. Más alejados del núcleo se encuentran los burgueses o la clase media, trabajadores de negocios familiares, vendedores, mercaderes, artesanos... trabajadores de oficios y servicios públicos. La política o el sistema democrático tienen especial influencia en los habitantes de las áreas elevadas, donde, a pesar de haber menos densidad demográfica que en los suburbios, hay más participación en las elecciones del representante estatal. Existe un sistema bipartidista, un líder que defiende los intereses de las clases adineradas y otro que defiende los intereses de las clases trabajadoras. Tanto los líderes políticos como la justicia están confraternizadas con los nueve principales líderes de los sectores de producción de la ciudad (los auténticos dirigentes del sistema), esta farsa de Estado con la ayuda de los subvencionados medios de comunicación generan la falsa idea de que existen libertades, “el pueblo es quien toma las decisiones”. Las pocas diferencias que han marcado las presencias ocasionales del partido obrero en el gobierno han generado una pérdida de fe en la democracia por parte del proletariado, que en mayoría se abstiene. Mientras que la burguesía cree que este mecanismo funciona y atribuye la falta de interés en la política a la ignorancia de los obreros. La falta de educación de las clases bajas es la herramienta de control más eficaz para éstas, desde niños se les educa en centros tan solo con las bases necesarias para actuar y razonar como trabajadores. Saben que el trabajo, aunque precario es lo único que separa a sus familias del paro y la miseria absoluta. Sus pequeñas casas familiares, de aspecto funcional y similar entre ellas, se ubican al lado de las fábricas donde trabajan de 7am. a 8pm. Los puentes de acceso a la zona alta que son transitados por los turistas y hombres de negocios extranjeros están rodeados por tiendas y muros que impiden ver a los ricos visitantes la precaria realidad que vive la clase obrera. En los muros del desnivel también hay focos y otros seis ojos de control destinados a vigilar los suburbios. Apartados de sus miradas, en puntos ciegos como son los márgenes de esta pared o los pilares de los puentes, se encuentran las barriadas, cúmulos de chabolas y barracas habitadas por la gente más pobre y mísera, que subsiste con la mendicidad o la delincuencia, despectivamente apodadas “*Filth Holes*”. La ciudad sufrió una crisis migratoria hace un siglo, debido a las guerras entre reinos vecinos, todos esos refugiados se instalaron en la ciudad y la mayoría terminaron mezclándose con los obreros haciendo que en el presente representen el 60% de la población de la ciudad, algo que en principio benefició con más mano de obra a las multinacionales, pero que con el avance tecnológico se ha pasado a ver como una carga. *Mechanical clock* es una urbe que funciona como un sistema automático, un enorme mecanismo de control perfecto hasta ahora, aparentemente indestructible. Pero el tiempo sigue corriendo incluso dentro del reloj.



Los personajes: La idea original de esta historia consistía en explicar una guerra política entre distintas facciones encarnadas por distintos personajes que las representaran. Eso ha generado que estos cuatro protagonistas sean los pilares de la historia, su núcleo, aquello que le da forma y atractivo a la hora de ser leída, el elemento al que más atención he prestado. En un origen, estos protagonistas tenían que representar cuatro de las más conocidas corrientes ideológicas que han existido: anarquista, comunista, liberalista y fascista, aunque descarté rápidamente ese enfoque porque hubiera sido muy problemático a la hora de llevarlo al público. En el hecho de hablar de estas ideologías uno ya muestra de forma automática cual es su postura respecto a ellas, y eso hubiera generado que la obra fuese muy polémica y mal vista. Por esa razón sustituí las posturas políticas sacadas de la realidad por otras que fuesen inventadas, visiones que tuvieran coherencia dentro de la realidad de *Mechanical Clock* pero que no dejaran de tener como raíz, la inspiración en los posicionamientos reales. Esas cuatro posturas son defendidas por los personajes llamados *los talentos*:



Arack: El luchador por la libertad, jefe de un grupo de radicales anti sistema muy numeroso, considerado el líder revolucionario. Arack es un mago con una cantidad de poder excepcional, su dominio sobre la forma del propio cuerpo no tiene parangón, de hecho tiene la apariencia de un monstruo porque según él, para luchar contra monstruos antes hay que convertirse en uno. Su personalidad es la propia de una persona mentalmente perturbada, un cínico que no para de gritar y de reír, desprecia a todo lo que le rodea y tiene un profundo odio hacia las clases poderosas. Este personaje es el más caótico de la historia, está obsesionado con la idea de la libertad absoluta, desea llegar al poder para destruir el estado y abolir todas las leyes y el ejército, acabar con las personas que tengan deseos de imponer su voluntad por encima de la de los demás. Un mundo anárquico que funcione según las leyes de la naturaleza, pues su obsesión por la liberación es tan grande que desea la desaparición de la cultura humana, liberar el lado más animal de las personas. Su obsesión se remonta a una infancia traumática en la que se crió en un orfanato de educación muy estricta donde sufrió acoso de sus compañeros por ser el niño más débil de su generación. Eso generó que al llegar a la ciudad percibiera a la clase obrera como sus semejantes, personas que sufrían abusos de poder por parte de los más “fuertes”. Arack cree que la única forma que tienen los obreros de liberarse es haciendo correr la sangre de quienes les pisotean, como el terminó haciendo en el orfanato. Según él desatar la locura y las emociones es la fuerza del débil. El poder con el que lucha este personaje es la deformación, el cambio de cuerpo y de habilidades, es una metáfora de la libertad ilimitada por la que lucha, aplicada incluso sobre su propia figura.



Treboc: El defensor de la igualdad, un hombre fusionado con el bosque, el alma de la selva que rodea la ciudad encarnada en un recipiente humano. Treboc dedica su vida a intentar replantar el bosque por la zona en que ahora se encuentra la ciudad, libra discursos por las plazas y calles predicando un futuro ideal en el que las diferencias de clases desaparecerán, también el capital y la propiedad privada, la educación y la cultura serán pilares para mantener el orden y el colectivismo. El ser humano debe volver con la naturaleza y subsistir con los recursos que el bosque proporciona, deshacerse de la ambición o las ansias de poder que caracterizan el actual sistema político. Treboc se caracteriza por ser el más soñador de los “talentos”, habla divagando todo el rato o haciendo reflexiones sobre aquello que le rodea. Es muy educado y también un gran pacifista, al empezar la historia está convencido de que la palabra es el arma más poderosa para cambiar el mundo, no cree que sea necesario causar muertes para llevar a cabo una revolución. Desea que el alma de las personas crezca como si de un árbol se tratara mediante el conocimiento y la sabiduría, la vida es cambio, progreso y adaptación, Treboc se considera un luchador en nombre de la vida. Tiene el poder de oír la voz de los animales y las plantas, está unido al bosque y por ello percibe todo lo que en este pasa, controla el crecimiento y movimiento de las formas de vida vegetales. Al ser uno con los demás seres para él no existen diferencias entre unos y otros, por eso la igualdad es la máxima en su discurso de futuro. Nació del fervoroso deseo que un mago sentía por hacer entender a la humanidad la importancia de la naturaleza, en una sociedad repleta de egoísmo y de trabajo compulsivo, que tala el bosque, explota la tierra y contamina el aire y el agua.



Phira: La fervorosa creyente en la justicia. Una motorista armada hasta los dientes que circula temerariamente ondeando su cabellera recubierta en llamas. Phira es una semidiosa, fruto de la unión entre una sacerdotisa humana con el dios del fuego. Se mueve principalmente por la zona alta de la ciudad, su discurso es escuchado principalmente por la clase media y parte del proletariado, puesto que predica una mejora de la forma de hacer política. Phira es progresista pero no desea la destrucción del actual sistema, sino su mejora, garantizando una reforma en las leyes y la gestión del capital. Que un hombre de clase baja cobre mucho menos trabajando el doble que sus dirigentes de clase alta haciendo menos es una realidad que le indigna, para que existiera una justicia real, el sueldo de un trabajador debería regularse en proporción a su esfuerzo. Así como la posibilidad de ascenso en puestos de trabajo o clase social, el estado debería ser un garante de que las injusticias sociales de cualquier tipo desaparecieran, así como la delincuencia y la discriminación por género o procedencia. Phira tiene 45 años, sus genes de dios no la hacen inmortal pero sí que hacen que envejezca el doble de lento que un humano corriente, así que su cuerpo y forma física aún son de joven. Se crió con su padre, que la retuvo obligatoriamente bajo su mando durante más de 40 años, encerrada en un palacio donde su único entretenimiento era observar la ciudad natal de su madre. Así, viendo la vida de todas las clases sociales desde fuera, pudo formarse una idea propia de cómo se podría mejorar esa sociedad para salvarla de su injusta situación. Se reveló contra su padre y renunció a su figura, para hacer su propia vida en la ciudad. Phira es una mujer con mucho carácter, se enciende muy fácilmente aunque también sea muy pícaro y le guste bromear. Lucha con armas divinas y usando el poder de las llamas. Representa la pasión, la fe ardiente en una causa justa.



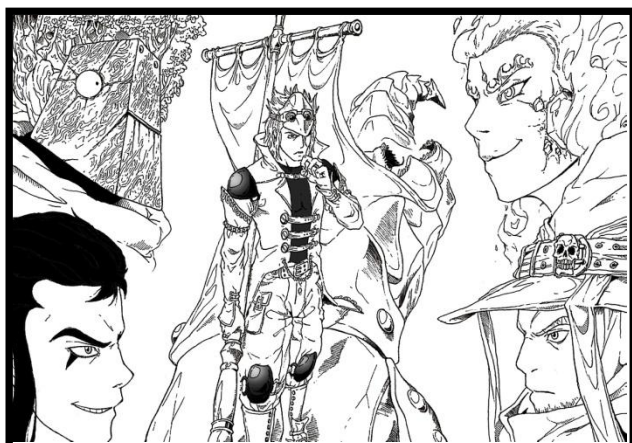
Scythe: El que traerá el orden, un hombre de firmes creencias que detesta por naturaleza todo aquello que avoque la sociedad a un estado de caos. Scythe es el aprendiz de la divinidad de la muerte, su apodo quiere decir guadaña, puesto que se considera a sí mismo como una arma ejecutora, ha pasado los últimos diez años de su vida conviviendo con ese ente para aprender a dominar la vida de todos aquellos que suponen una amenaza para todo lo que ama. Scythe es el guardián de la zona alta, cree que los obreros y los pobres son como alimañas que merecen su condición por su estupidez y bajeza humana. A su parecer, las clases sociales y los estamentos son una división lógica de la sociedad, el mundo ha funcionado así hasta el momento y en todos los lugares, la naturaleza humana lo exige así, para que unos puedan tener, otros deben de perder. Pese a su posición conformista y de agrado hacia el sistema, Scythe odia a la corrupción moral de los más poderosos, puesto que considera que su desfachatez y su ambición descontrolada es la causante de que ahora los barrios bajos estén al borde del descontrol, para lograr que alguien trabaje para ti tienes que ser inteligente, y alguien que asfixia económicamente no previene la reacción futura del subordinado. Por esas razones quiere acabar con *los nueve* y el estado para erigirse como un líder tiránico que gobernará la ciudad a su antojo, procurando prolongar la vida del actual formato de modelo social, eso sí, sin tantos abusos ni despidos a la clase obrera, y penalizando la corrupción en las altas esferas con mano de hierro. Muerte a todos quienes pongan en peligro al orden y la paz. Originalmente, Scythe era un niño llamado Erion, hijo de una familia rica, dueña de un taller de carpintería de lujo. Pero un trabajador incendió su casa para vengarse de su jefe, que le había despedido por su agresividad en el trabajo. En ese incendio el niño vio morir a sus padres, tendría que haber muerto él también, sino fuera porque la divinidad segadora se apiadó de él y le adoptó como a hijo. La paradoja de Scythe es que pese a ser la mano ejecutora y tener dominio sobre las guadañas de su maestra (puede causar la muerte de quien quiera con un solo golpe), le teme a la muerte. Su pérdida de la infancia, sus padres, su fortuna, su inocencia, generan en él un vínculo de amor muy fuerte hacia el pasado, lo idealiza, por ello es el personaje más conservador y tradicionalista, totalmente cerrado a la posibilidad de que existan cambios. Por ello representa la estancación, la cerrazón y la muerte al mismo tiempo.

Los “talentos” son personajes confrontados entre ellos, pese a tener como punto en común su deseo por acabar con los actuales dirigentes del país, su visión de futuro hace imposible que colaboren entre ellos. La crisis de fe en el presente ha llevado a la población más desfavorecida de la sociedad a plantearse si existen alternativas mejores, y así nacen discursos ideológicos que son de una u otra forma dependiendo del estado en que se encuentra el colectivo social que le da soporte. Ese movimiento causa angustia al poder regente, que fortalece sus medidas de defensa, ya sea con un refuerzo de las acciones militares, la represión ideológica o la aparición de nuevas leyes más duras. Si las masas de trabajadores toman medidas agresivas, los jefes deberán reafirmar su posición de superior, a través de una violencia más dura. Como defendía el filósofo *Karl Marx* en *Manifiesto del partido comunista* (1848): “El motor de la historia es la lucha de clases” también es así en esta ficción, política es confrontación. La falsa democracia de dos partidos que hay en la ciudad no es política real, pero sí lo son las protestas, la indignación hecha violencia, la lucha por el cambio, la obsesión del firme pasado para mantener su orden frente al caos y el miedo a lo desconocido que plantea el incierto futuro.

El símbolo de la filosofía oriental, *Ying Yang* (representante de los opuestos complementarios) sirvió de base para distribuir simbólicamente muchos elementos de la obra, así sucede con los protagonistas. Los dos personajes situados en los extremos más radicales son Scythe y Arack, su oposición representa al choque del orden contra la entropía, el pasado contra el futuro. Phira y Treboc son los otros opuestos, aunque al ser políticamente más centrales, su colisión no es violenta sino en forma de discusiones o debates constantes. Ambos son más cercanos a comprender la complejidad de perspectivas que hay dentro de una sociedad, pero ella es individualista y el colectivista, chocan de forma metafórica los elementos que los representan, fuego y madera. Como el escritor *Aldous Huxley* afirma en *Un mundo feliz* (1939): “Los extremos se tocan, por la sencilla razón de que se crearon para



Hay una reflexión que se reitera a lo largo de toda la obra: Vida es a muerte lo que dinamismo es a estaticidad. A partir de esto, se puede deducir que en realidad, si el progreso lucha contra el conservadurismo, si el futuro es movimiento en contra de la realidad estática que representa el pasado, entonces la izquierda y la derecha son las posturas políticas que representan al ying yang entre la vida y la muerte. Opuestos que se complementan: sin la posibilidad de un futuro desagradable para unos, no existiría la afección por el pasado, sin la presencia de un pasado del que huir para los otros, no existiría la fe en el futuro. Lo desconocido contra lo conocido, el coraje contra el miedo. Nuestra cultura nos hace creer, por lo tanto, que casi todos los valores que van atados al pasado aquí citados, son negativos. El personaje de Scythe está en la novela para demostrar que hay valores positivos en el acto de defender esa postura, es más, en comparación a los otros, él es quién más lucha en nombre de lo que ama. Por eso se aferra al pasado, no quiere perderlo. Mientras que Treboc, representante de la vida y el crecimiento, es uno de sus principales personajes opuestos. Dos caras de una misma moneda.



El pensamiento: Pese a ser una historia con muchos elementos propios de la cultura pop y el cómic de acción, por la temática que la obra trata esta no excluye la presencia de constantes comentarios filosóficos o poéticos por parte de los personajes. Constituyen una vía de acercamiento para que el lector pueda comprender mejor la perspectiva vital que ese sujeto ficticio tiene de su realidad. Los discursos de cada individuo están retratados mejor que en ningún otro lado en los comentarios sueltos que estos van haciendo a lo largo de toda la novela gráfica. Aquí se presentan algunas de estas citas pronunciadas a lo largo del desarrollo de toda la historia:



SI EL ACTO DE NEGAR TIENE ALGUNA FUERZA, ES PORQUE ESCONDE SIEMPRE UNA AFIRMACION DETRAS. .

UN BUEN LÍDER ES AQUEL QUE NO CAMBIA LAS MENTES DE QUIENES LE SIGUEN SINO QUE GUÍA A SUS CORAZONES.

TODOS SOMOS CONSECUENCIAS, PERO NO CUALQUIERA PUEDE LLEGAR A SER UNA CAUSA.

LOS HIJOS REENCARNAMOS EL MUNDO DE LOS PADRES.

INCLUSO LOS DEMONIOS AMAN EL LUGAR AL QUE PERTENECEN, Y NO POR ELLO DEJAMOS DE LLAMARLO INFIERNO.

LA MEJOR FORMA DE OFENDER A LOS DIOSES ES ACTUAR CON INTELIGENCIA. LOS DE ARRIBA DEJARON QUE LA MANZANA SE PUDRIERA, Y AHORA LES DA ASCO PORQUE TIENE GUSANOS.



TODO EL MUNDO ESTA LOCO, LO QUE NOS DIFERENCIA ES EL GRADO DE ACEPTACION SOBRE ESTE HECHO.

QUIEN TEME AL CAOS, TEME A LA MISMISIMA VIDA.

SOMOS CREACIONES CREADORAS. HIJOS DEL INFINITO NACIDOS PARA LO INFINITO.

LOS SUEÑOS HAY QUE NARRARLOS, SINO, CAEN EN EL OLVIDO.

EL TIEMPO ES EL MOVIMIENTO QUE LE DAMOS A LA QUIETUD DE LA REALIDAD, TIEMPO ES VIDA. POR ESO LLAMAMOS MUERTE AL MOMENTO EN QUE SE NOS ACABA.

EL FUTURO ES COMO LAS RAMAS DE UN ARBOL, EL PASADO SU TRONCO. HAY MUCHO POR ELEGIR HACIA EL CIELO, PERO SOLO UN CAMINO HACIA EL SUELO.



VULNERAR A LA NATURALEZA IMPLICA DAÑAR UNA PARTE ESENCIAL DE NUESTRO SER. ES IMPOSIBLE QUE UNA SOCIEDAD SEA FELIZ ASI, NO SIN HARMONIA.

SON SOLO LAS PERSONAS QUE RECHAZAN EL MUNDO LAS QUE TIENEN PODER PARA HACER DE ESTE UN LUGAR MEJOR O PEOR.

Y LLEGADO EL DIA. EL MUNDO SERA UN SITIO IDEAL, DONDE LO UNICO QUE NO SE TOLERARA SERA LA INTOLERANCIA.

LA EVOLUCION DE UNA SOCIEDAD ES COMO EL ASCENSO POR UNA ESCALERA, LA CIMA ES UN SUEÑO. POR ESO SI SE TIENE DEMASIADA PRISA EN EL ASCENSO SE PUEDE CAER, HAY QUE MIRAR SIEMPRE AL SIGUIENTE PELDAÑO.



LA REALIDAD ES PRISIONERA DE SU PROPIA EXISTENCIA.



MIENTRAS QUE EL TODO SE PIENSA, LA NADA SE SIENTE.

MORIR, MORIR NO ES TRISTE, LO QUE DEBERIA HACERNOS LLORAR ES NO HABER ESTADO VIVOS ANTES DE ELLO.

EL PROGRESO NO EXISTE, EL SER HUMANO JAMAS PODRA DEJAR DE SER HUMANO.

SI TE SIENTES GRANDE POR LUCHAR CONTRA ALGUIEN QUE AFIRMA SER SUPERIOR, ESTAS CONFIRMANDOLE TU POSICION DE INFERIORIDAD.

VIDA ES EL NOMBRE QUE LE DIMOS AL HECHO DE SER SERES CONSCIENTES DE LA MUERTE.

La intención de fondo tras la producción de esta novela gráfica. El porqué de este proyecto. Es el deseo por contagiar al lector la pasión por la política que siente el autor, las ganas de compartir su forma de enfocar este tema con el exterior. A fin de cuentas, una de las raíces de toda creación es el hecho de comunicar, de expresar algo que es íntimo, algo que no puede exteriorizarse al mundo de ninguna otra manera que con esa pieza concreta. El pensamiento político o ideología de una persona es la forma en la que esta concibe que debe ordenarse la sociedad, por lo tanto, de fondo es un nexo de unión, la forma en que el individuo se relaciona con el colectivo. Algo muy complejo que relaciona el orden interno de las personas con su forma de regular el exterior.

El motivo por el cual esta historia esta partida en cinco partes, y cada una le corresponde a uno de los protagonistas, es, aparte de la riqueza narrativa, para que el lector pueda tener más tiempo para acercarse y comprender esas perspectivas, reflexionar sobre los personajes y tomar conciencia de cuál es su posición dentro de esta historia. La idea es lograr que el público se involucre ideológica y emocionalmente con uno o varios personajes y tenga un debate interno, e incluso generar ese debate dentro del colectivo de lectores. El dialogo es fuente de crecimiento y contrastación, así que al escribir *Cazatalentos* lo que se pretende es que la historia en sí sea como un inmenso dialogo interno. En primera instancia hecho para buscar respuestas pero, al final, termina por generar nuevas preguntas.

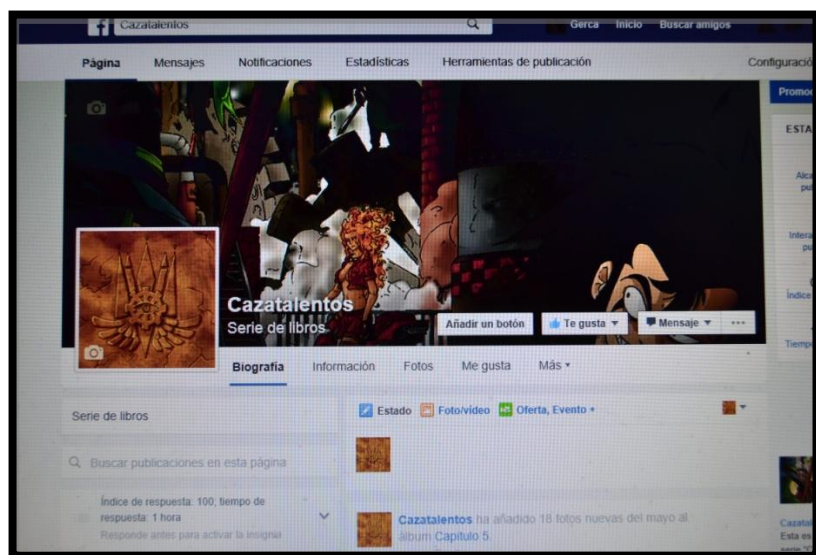
Visión de futuro: Para hablar de público y de intención de la obra, antes hay que tener algún puente de acceso a esos seguidores. Esa vía será Internet; en un pasado no muy lejano, los dibujantes de cómic lo tenían muy difícil para llegar a publicar sus obras, para lograrlo, antes tenían que trabajar para otros dibujantes mayores y con más experiencia en el mundo, tras un tiempo de entintar trabajos o dibujar decorados para ese autor, existía la posibilidad de que éste contactará con la editorial en la que publicaba para recomendar al nuevo dibujante, y si los editores reconocían el valor comercial de la obra de éste y les salía rentable, empezaban a publicarla en librerías, claro que esto suponía una inversión por parte de esa empresa. Por eso los editores retocan las obras o recomiendan cambios en éstas a los autores, para garantizar que sean del agrado del público. Aunque este sistema sigue vigente, internet ha supuesto un cambio descomunal para los que dedican sus vidas a este tipo de proyectos. Ahora existe la posibilidad de llegar al público directamente, sin depender de terceros que la divulguen ni tengan poder para modificarla. Hay numerosas páginas que sirven para la divulgación de cómics de autores aficionados y también las redes sociales, que, como recurso para publicitar un proyecto son de muy amplio alcance. Esa es la dirección que me interesa para dar a conocer el trabajo.



En internet hago uso del pseudónimo “Gerca” en vez de mi nombre original, para desvincular la obra de mi identidad real con tal de proteger mi intimidad de cara al público.

La información es un flujo difícil de controlar en internet, por eso, existen riesgos a los que se expone toda obra que sea publicada en la red. La posibilidad de que el trabajo sea plagiado, modificado, o expropiado es un factor que es necesario tener presente antes de colgar cualquier documento. Por esa razón *Cazatalentos* fue registrada legalmente en Barcelona (edificio de la Campana), el día 15 de Abril de 2016. Además de esto, todas las páginas que se cuelgan tienen una marca de agua, una firma característica del autor para evitar que si se copian las páginas se reivindiquen como ajenas. Todas las portadas de capítulo tienen el símbolo de *Copy right*, marca de uso público que sirve para advertir que los derechos están reservados al creador.

Una vez la obra está registrada, el siguiente paso es dar el salto a la red. De momento ya se ha creado una página en www.facebook.com para divulgar la saga entre un entorno más cercano al autor, donde la cercanía entre los lectores y el creador facilite el intercambio de opiniones y críticas. En ese espacio se cuelgan los capítulos mensualmente y también se añaden ilustraciones y diseños a modo de complementos o material adjunto a la publicación principal. A parte de información adicional por escrito. El formato de publicación de *facebook* es un modelo para seguir cuando empiece a colgarse la obra en otras páginas más vinculadas a la divulgación de este tipo de material. Por ejemplo, www.deviantart.com donde se colgarían los diseños de personajes, dibujos relacionados con la saga o páginas sueltas con intención de publicitar la obra entre los usuarios de esa web. En esta misma línea www.tumblr.com es una web donde se publica todo tipo de material que pueda ser de interés común en internet, dirigido a la parte de público potencial al que pueda llegar, también colgaré material a modo de publicidad. Una de las principales plataformas de divulgación potencial es www.submanga.com una página web en la que se puede abrir un perfil y usarlo para publicar cómics. El ritmo perfecto sería una publicación mensual, puesto que tengo 11 capítulos producidos de plazo que separarían la parte de trabajo que se está dibujando en un presente del material que llega al lector, dado que se tarda aproximadamente un mes y medio a dibujar y redactar cada bloque de 17 páginas. Tras esta fase de expansión por internet, la intención es crear una página web o un *blog* personalizado donde acumular todo el material vinculado a la novela gráfica, ordenando todos los tomos, relatos, bocetos, diseños y datos relacionados. Incluyendo un rincón para los comentarios de los lectores o el debate sobre la serie. La primera fase divulgativa será hacer de *Cazatalentos* un web cómic.



La segunda fase no es ningún proyecto definido, esta llegaría cuando la saga ya tuviera varios tomos colgados y estuvieran traducidos, como mínimo, al inglés, existen dos opciones distintas a las que optar en caso de que la historia tenga éxito, puede seguirse publicando mediante internet intentando un sistema de subvención basado en el “*crowdfunding*” mediante el cual se intentaría ganar una suma de dinero no muy exagerada ni difícil de juntar por el público, a cambio de la producción y publicación paulatina de capítulos. La segunda opción se daría en el hipotético caso (que ya se ha dado en una ocasión por parte de la editorial “*Hiperbórea*”) de que un editor o su empresa sientan interés por publicar *Cazatalentos* en formato físico para ponerlo al mercado. Esa opción será descartada siempre que los intereses de esta editorial supongan alterar elementos que sean cruciales en la obra. La pieza acabada tal y como fue concebida es la primera prioridad, que sea del agrado de sus seguidores y que los tenga es la segunda, la tercera y última es lograr algún tipo de ganancia mediante esta. El futuro de la novela gráfica es incierto, aunque solo hay una intención clara respecto a esta, debe ser completada y debe tener unos lectores, aunque sean un colectivo muy reducido. *Ledwig van Beethoven* afirmó una vez: (Debería haber un gran almacén de arte en el mundo al que el artista pudiera llevar sus obras y desde el cual el mundo pudiera tomar lo que necesitara.), internet tiene muchos defectos, pero para muchos, su gran virtud es que hace la función de ese almacén.

DESARROLLO DEL PROYECTO:



Saludos, me llamo Gerca y soy el autor de Cazatalentos. Me embarqué en esta producción hace 2 años y ya llevo bastante material hecho, aunque no llega ni a una cuarta parte de lo que será la obra final acabada.



En este apartado os hablaré del camino recorrido. Qué pasos se han seguido para confeccionar lo que es la novela gráfica en la actualidad.



Desde que se planteó la idea original de la historia hasta que empecé la primera página, pasaron aproximadamente 9 meses durante los cuales realicé una labor estrictamente creativa, meditar el argumento, el mundo, los personajes, la historia del país y los volúmenes.



Handwritten notes on a grid, likely a calendar or timeline, detailing events in a story. The notes are written in Spanish and include dates and descriptions of events.

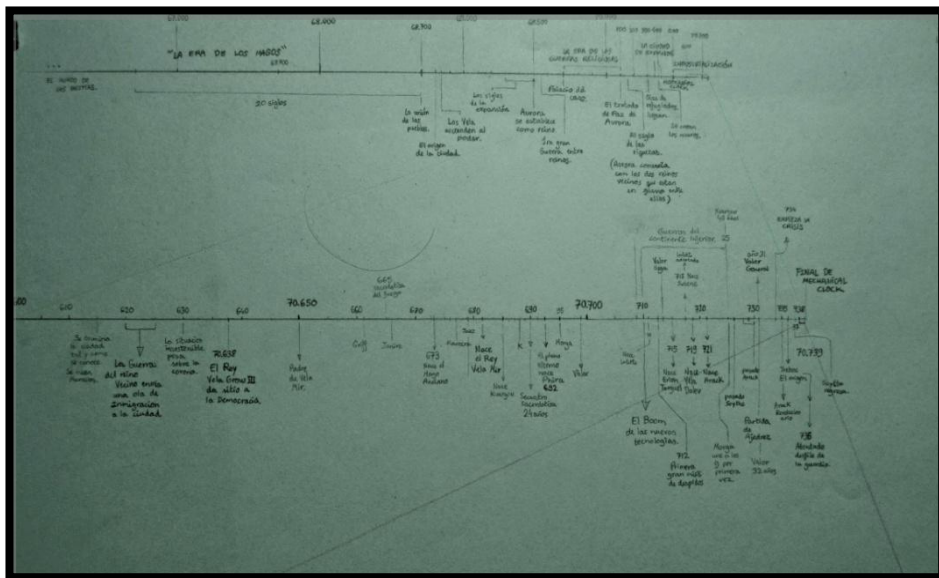
1-9: ...
2-9: ...
3-9: ...
4-9: ...
5-9: ...
6-9: ...
7-9: ...
8-9: ...
9-9: ...

10-9: ...
11-9: ...
12-9: ...
13-9: ...
14-9: ...
15-9: ...
16-9: ...
17-9: ...
18-9: ...
19-9: ...
20-9: ...
21-9: ...
22-9: ...
23-9: ...
24-9: ...
25-9: ...
26-9: ...
27-9: ...
28-9: ...
29-9: ...
30-9: ...

Handwritten notes on a grid, likely a calendar or timeline, detailing events in a story. The notes are written in Spanish and include dates and descriptions of events.

1-11: ...
2-11: ...
3-11: ...
4-11: ...
5-11: ...
6-11: ...
7-11: ...
8-11: ...
9-11: ...
10-11: ...
11-11: ...

12-11: ...
13-11: ...
14-11: ...
15-11: ...
16-11: ...
17-11: ...
18-11: ...
19-11: ...
20-11: ...
21-11: ...
22-11: ...
23-11: ...
24-11: ...
25-11: ...
26-11: ...
27-11: ...
28-11: ...
29-11: ...
30-11: ...

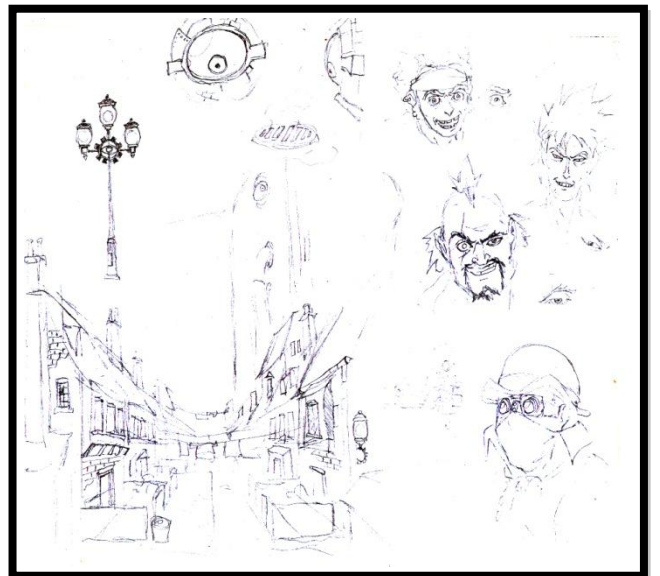
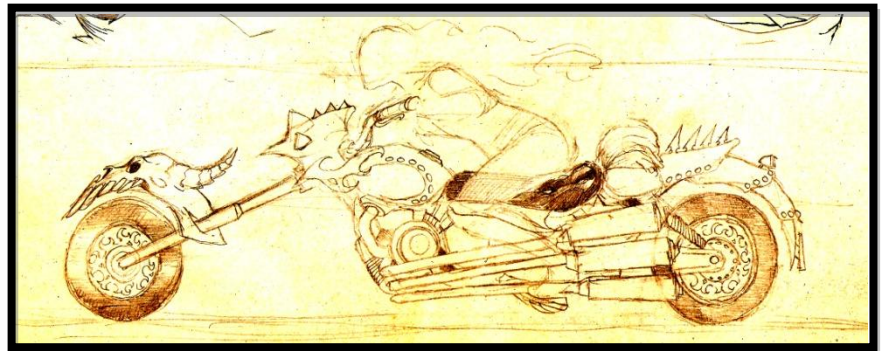
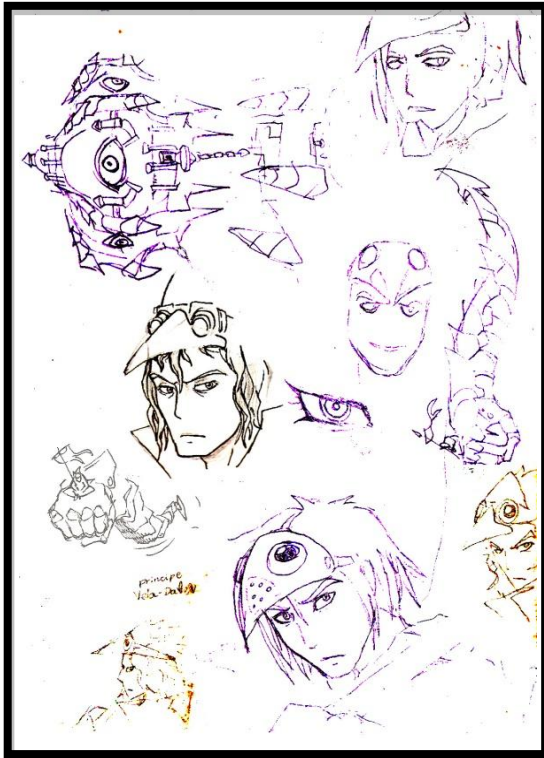


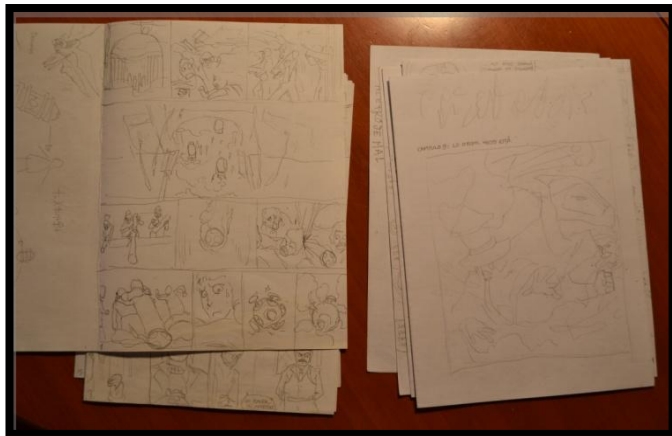
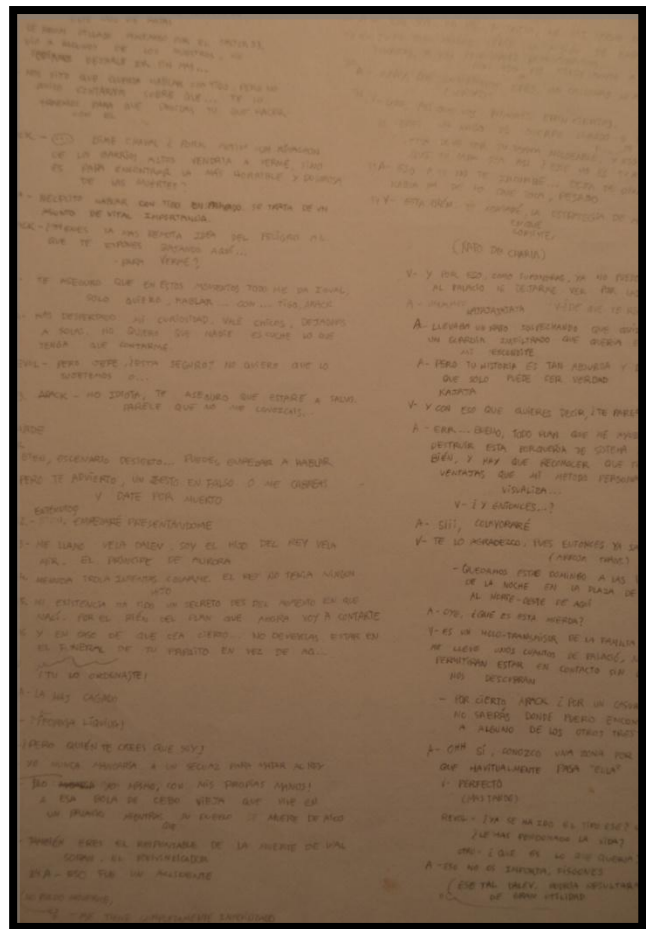
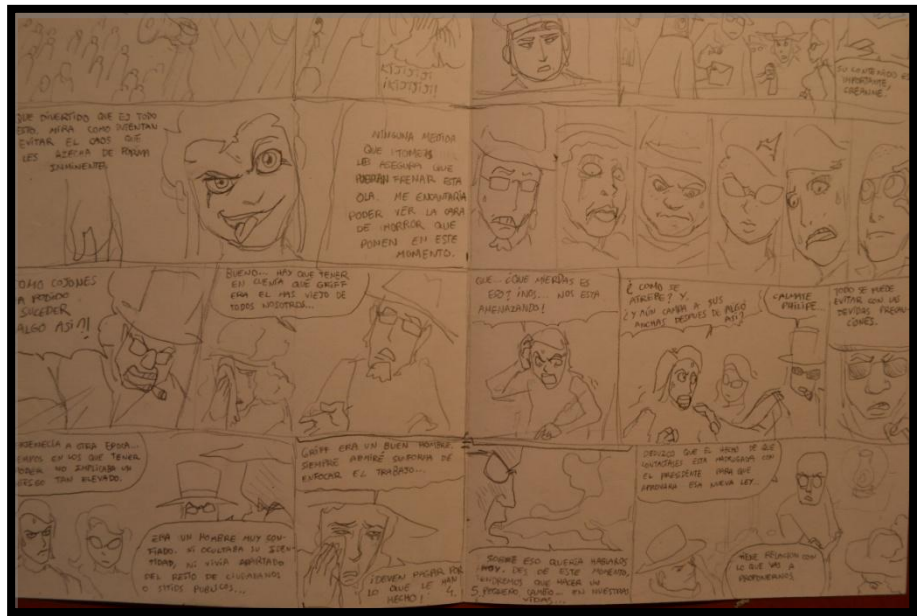
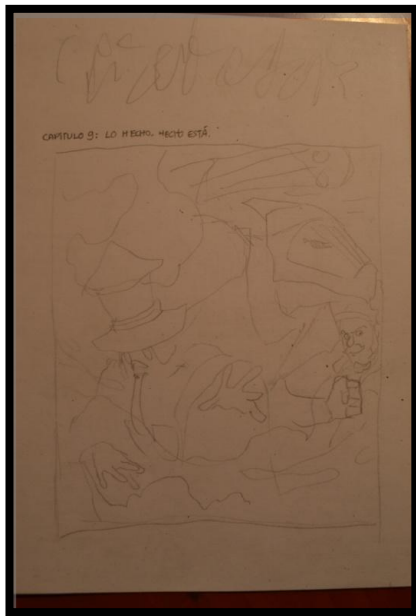
Con tal de poner en orden todos los hechos que se desarrollarían en la historia, empecé a escribir la trama por guiones. Dibujé un calendario donde, con colores, distinguiera qué papel realizaría cada personaje por día. También una línea cronológica con la historia de la ciudad desde sus orígenes hasta su presente.



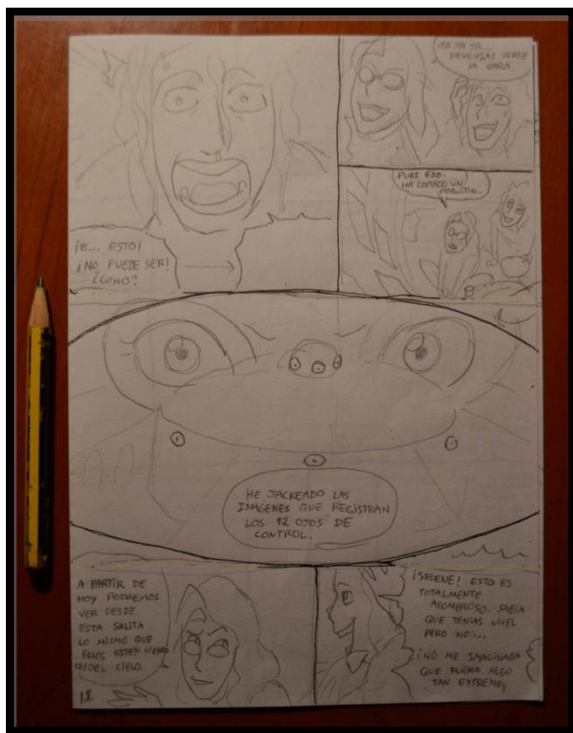
En paralelo, mientras se les da forma a los hechos también se empieza a dar forma a los personajes y escenarios, y no tan solo conceptualmente. El apartado del diseño estético es uno de los más importantes si se espera que al público le agrade el resultado final.

Como novela gráfica es importante lograr que entre bien por los ojos al lector,

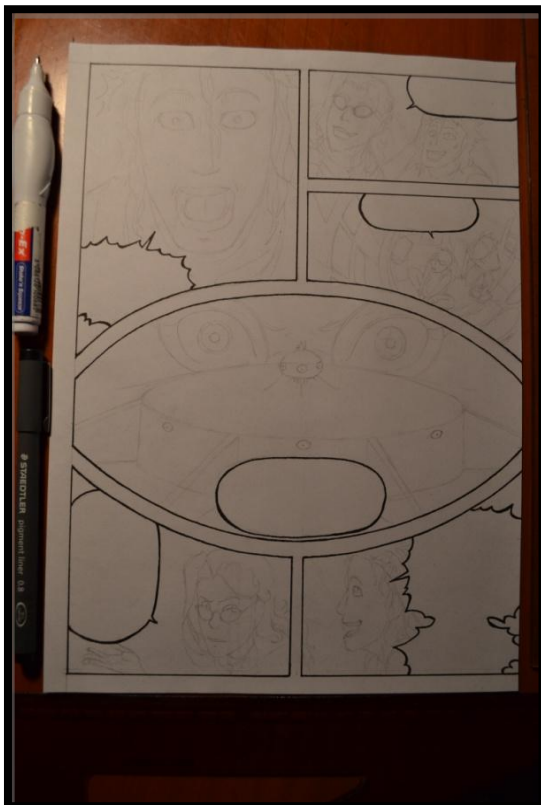




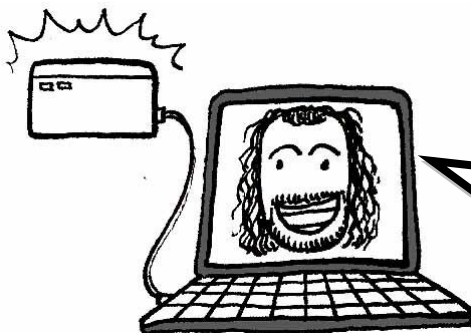
Una vez establecidas las bases de la historia. Tocará empezar con la siguiente fase. Antes de dibujar el acabado de cada capítulo. Se procede con el dibujo de las “storyboards”, bocetos preparatorios en formato de librillos para simular cómo se vería el resultado acabado. Los diálogos son escritos previamente al dibujo en formato de guiones.



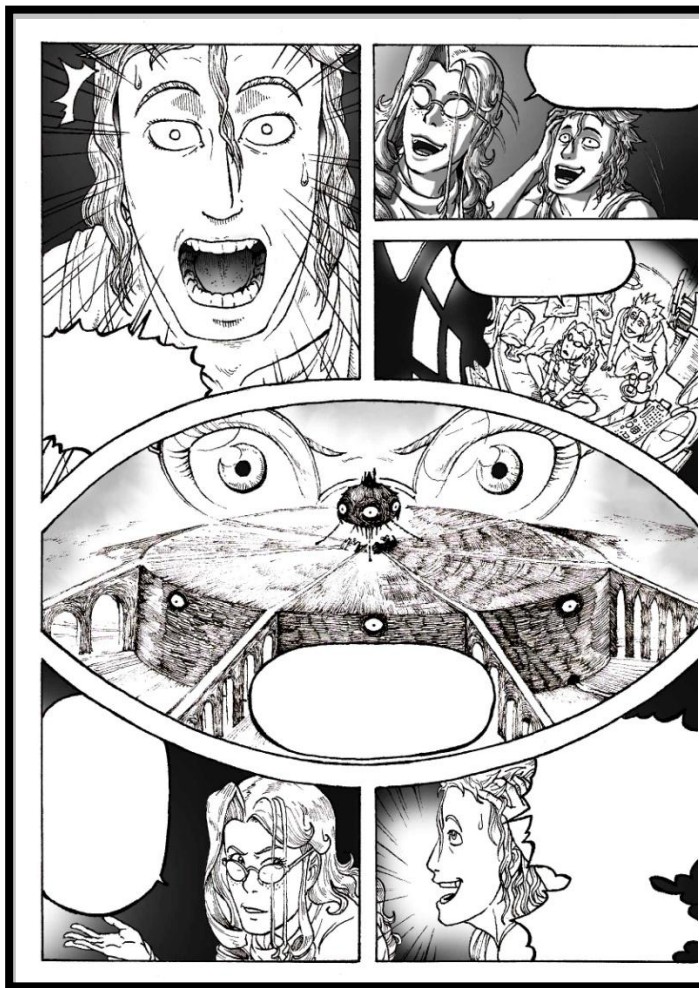
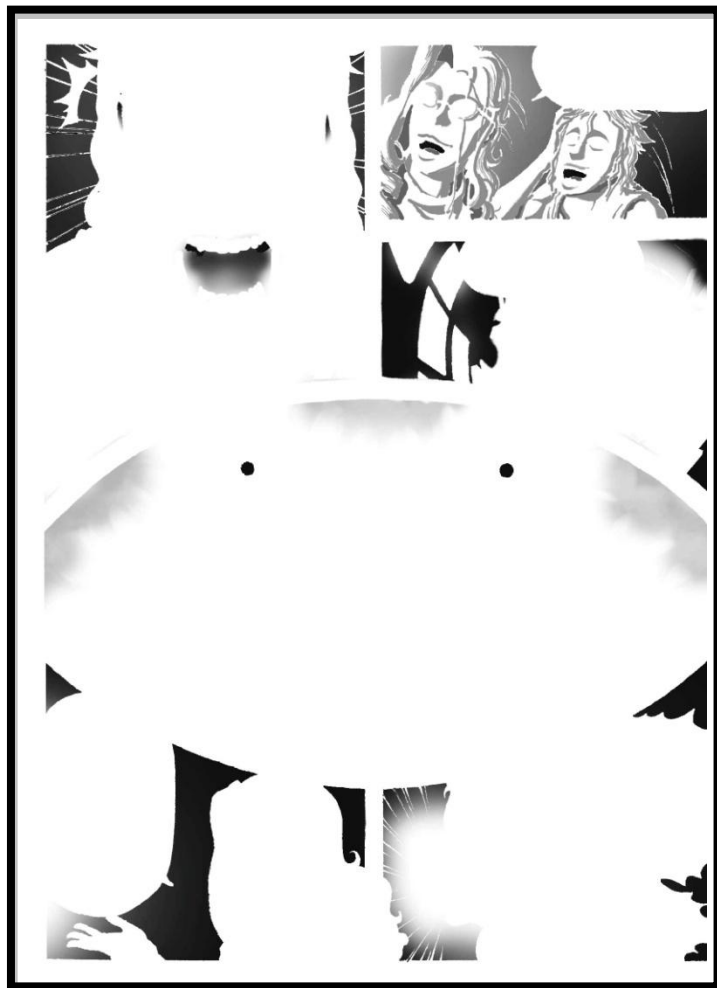
Pasamos del *storyboard* al dibujo de la página real. Hay que empezarla haciendo un esbozo a lápiz de lo que será.



Para marcar bien los límites de cada dibujo. Se repasan los márgenes de las viñetas y bocadillos con un punta fina de la marca "*Staedtler*" grosor 08. Luego se hacen los repastos en tinta de los trazos a lápiz, con punta finas 04 y los 02 para los detalles más finos. En caso de errores, se puede aplicar corrector líquido ya que el escáner no lo detecta.



La parte de trabajo hecha a mano
ya esta completada, procedamos al
escaneo de la página...



Usando el programa
informático
“*Adobe photoshop*”
se pueden añadir las
tramas negras y
grises, rellenar las
figuras y poner los
textos, trabajando
con capas distintas.

JE... ESTO!
¡NO PUEDE
SER!
¿CÓMO?

A PARTIR DE
HOY
PODREMOS VER
DESDE ESTA
SALITA LO
MISMO QUE
ELLOS ESTÁN
VIENDO DESDE
EL CIELO.

HE JACKEADO LAS
IMÁGENES QUE
REGISTRAN LOS 13
OJOS DE CONTROL.

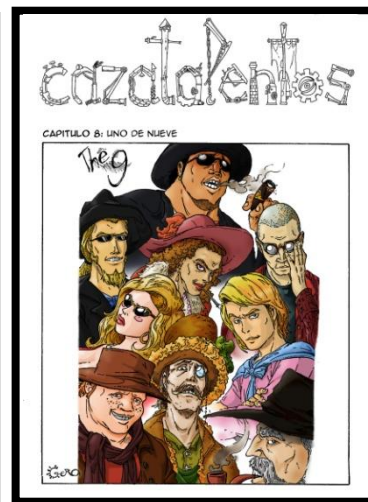
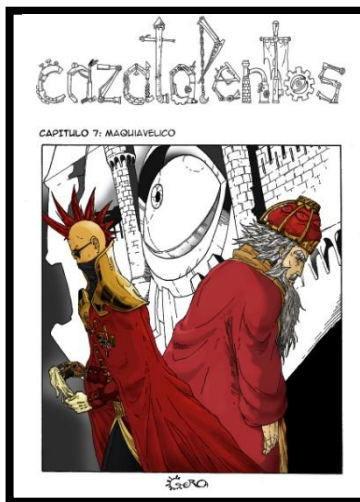
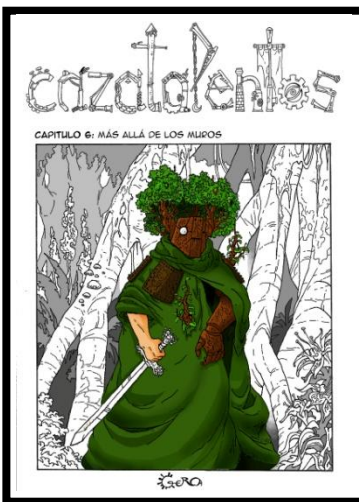
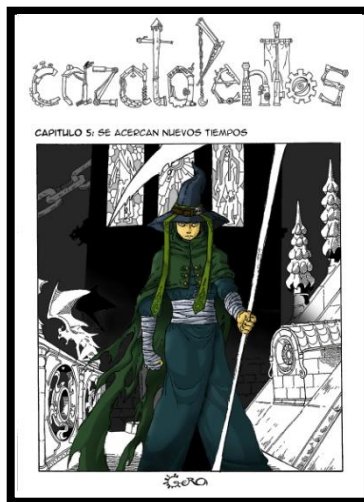
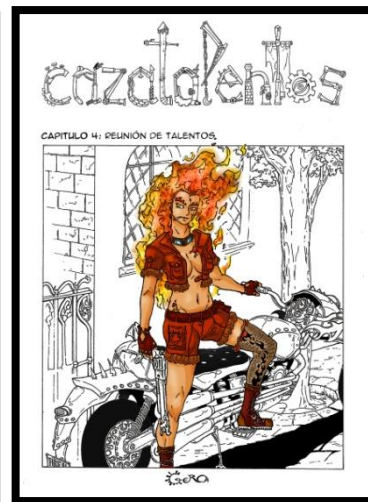
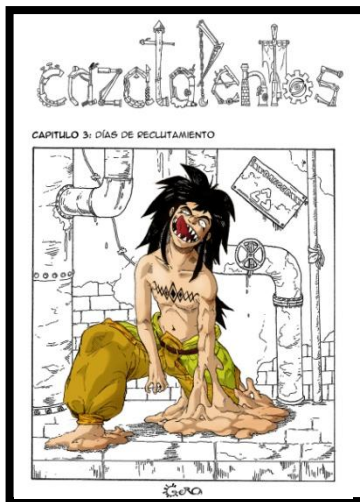
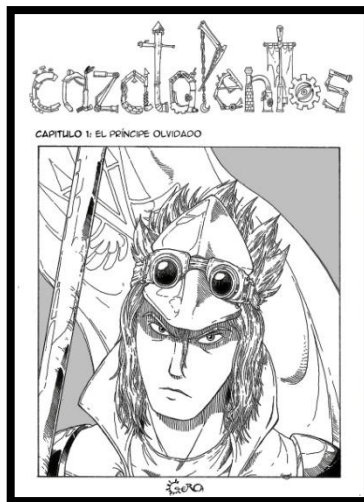
JAJAJA...
DEBERÍAS VERTE LA
CARA.

PUES ESO... HA
COSTADO UN
POQUITIN.

¡SELENE!
ESTO ES
TOTALMENTE
ASOMBROSO.
SABÍA QUE TENÍAS
NIVEL PERO NO...

¡NO ME IMAGINABA
QUE SERÍA ALGO
TAN EXTREMO!





Cada capítulo se compone de 17-18 páginas.
Excepcuando el introductorio que es de 33.

Cuando tenga los 11 capítulos realizados. Formarán el
primero de los seis tomos.

Las portadas de los capítulos y los tomos sirven a modo de guías de color, puesto que el contenido de estos es en blanco y negro. Usando este sistema se deja en el lector la imagen mental de cómo son los personajes en su concepción original, otra opción sería colorear toda la historia, aunque, esa alternativa nunca ha parecido viable. *Cazatalentos* es en blanco y negro por múltiples razones, la primera y principal es que este es el formato que mejor representa su temática oscura y pesimista. El claroscuro, los contrastes duros entre los dos extremos dota a la imagen de más fuerza que el color homogeneizador. Por otra parte está el factor del tiempo, trabajar destinando la obra a una publicación paulatina en internet exige una constancia y una velocidad de trabajo que no podría ser realizada con la cantidad de tiempo que implica añadir el color en las páginas.



El uso de los recursos que otorga el cómic es algo que se necesita saber explotar para comunicar la información al lector. Tan importante como lo son los diálogos a la hora de hablar de una situación lo pueden ser el uso de la disposición de las viñetas. El *tempo* de la historia requiere de saltos y secuencias transitorias entre los espacios y las escenas para dejar constancia en el público del progreso de los hechos ficticios en un mundo que, de facto, tendrán que ordenar y recrear mentalmente, puesto que la narración es en imágenes y textos estáticos que deben de ser imaginados en forma de animaciones por los lectores.

La composición de viñetas se puede usar como herramienta expresiva para causar efectos gráficos que vinculen lo que transcurre en esa imagen con la sensación que debe transmitir, a fin de cuentas la viñeta es un marco para los dibujos, que condiciona y limita su contenido, también hay que aprovechar ese factor. Por ejemplo: si un personaje se aleja del espectador, se puede encoger progresivamente el tamaño de los márgenes del dibujo para aumentar la idea de su distanciamiento. También romper los límites, generando que en algunas imágenes un elemento se salga de la viñeta para expresar la fuerza del gesto o lo pronunciado que es el tamaño o proximidad de aquello que está rompiendo con el marco.



La estética de cada imagen, la distribución de estas, va atada a la historia que en ellas se narra, la forma y el contenido siempre están vinculados para generar lo que es una obra en totalidad. Por eso, para una narración tan barroca y cruda como es la que se cuenta en *Cazatalentos*, el estilo de trabajo con el que se enfoca el dibujo debe de estar repleto de detalles y elementos, que pese a ser fantásticos, se enfoquen de manera realista.

En el cómic existe la tendencia a reducir el formato de las páginas al pasar por la imprenta para ser publicadas. Así pues, un cómic americano, que acostumbra a ser de formato A4, ha sido dibujado en hojas A3. El cómic oriental, que frecuenta el formato A5, es dibujado en A4 (porque las editoriales exigen una mayor producción de material semanal). Esto se hace para tapar los pequeños errores e imperfectos del dibujo, una página reducida se percibe con más calidad por el público, se genera la idea de que el trabajo es muy minucioso en el detalle, a la par que se aprecia con más claridad que sucede en cada viñeta sin que el adorno eclipse la acción retratada. En el caso del formato de *Cazatalentos* también se reduce el tamaño en la impresión, puesto que hay mucho detalle por cada dibujo. Un formato A4 supondría demasiada densidad informativa para el lector que intentara leerlo, hay que tener presente que tanto la letra como el dibujo son datos, y absorberlos causa agotamiento mental. Por eso, un formato más ligero ayuda a quitarle peso a una dosis de información muy saturada. Puesto que, entre las cualidades de esta obra en cuestión, la más notoria, es su densidad. Esa es la razón que llevó a decisión de que: además de la narración de la historia, en formato cómic, cada volumen de la saga, incluiría, al final de todos sus capítulos páginas de información adicional, de lectura optativa para el seguidor. En estas hojas, compuestas por redacciones con datos narrados en prosa y imágenes con indicaciones, se explicarían todas aquellas cosas que no son imprescindibles para seguir la historia de la saga, pero que ayudan a comprenderla mejor. Si además de toda la densidad de diálogos que hay en los capítulos, esa información, en vez de estar aislada, se narrara en cómic, la saga sería muchos más larga, más densa y en consecuencia, más difícil de leer o seguir. El sistema de las hojas complementarias es muy práctico, y a demás es lo que hace más cercano a *Cazatalentos* a ser considerado como formato "novela grafica". Una narración escrita que requiere de la imagen para ser explicada.

CONCLUSION:

La historia que se narra en esta novela gráfica es más larga que el contenido retratado o resumido a lo largo de este escrito, puesto que de momento, hay unos 11 capítulos producidos y se escatiman unos 75 en total cuando esta esté realizada. Aunque las bases de ese complejo y retorcido mundo, así como la idea esencial de sus protagonistas, esta resumida de manera en que se deja entender cuál es la idea genérica de la narración en cuestión. Si tuviera que ubicar la novela dentro de algún género en concreto. A parte de política, considero que se puede clasificar sin ninguna duda dentro de la tragedia, puesto que el destino de todos los personajes está escrito en sus rostros desde el primer instante en que aparecen, aunque no se puede entender el porqué de su resultado final, sin ver el transcurso de todos los hechos o su pasado. Las decisiones que se toman a lo largo de una vida escriben su devenir, los errores que cometemos al intentar comprender toda una realidad son los que derrumbarán esa noción construida olvidando esos aspectos. Pues la complejidad termina por abrumar a aquellos que desean simplificarla. La política en si retrata los fracasos constantes de los colectivos humanos al intentar defender una verdad excluyente de las otras. Estas son ideas entorno a las cuales se ha construido este proyecto, y son las mismas razones que hacen que sea una tragedia en toda regla, pues es una historia que habla de frustración y de fracaso. Puede que esa sea la verdad personal que he querido transmitir a los demás, mi derrota ante mí mismo, y la belleza que hay tras aceptar esa aplastante realidad.

Llevo desde segundo de carrera realizando este proyecto, y todavía me queda motivación de sobras para seguir con su producción por varios años más. Este ha sido enfocado de una manera notablemente más íntima y personal que cualquiera de mis producciones anteriores, podría considerar que una parte muy importante de mi persona está volcada en los personajes de esta historia, y tanto su destino, como el del mundo al que pertenecen son fruto de las conclusiones a las que mis experiencias vitales me han llevado en los últimos años de la vida. Sin mi experiencia en Bellas Artes y todo lo que esta ha supuesto en mi persona, esta historia no habría podido existir. Así que, ya sea por las enseñanzas adquiridas de forma directa en esta facultad, como por las aprendidas en su entorno, le debo mi más preciada idea al paso por la carrera. Gracias a esta he podido reafirmar mi deseo de dedicar mi vida a la producción, más allá de lo que con esta se pueda adquirir. Puesto que ganarse la vida mediante una creación es una meta muy difícil de hacer realidad. Pero esa no es mi intención con el proyecto que llevo a cabo. La única motivación que hay detrás de *Cazatalentos* es mi deseo de ver esa obra acabada, que personas ajenas a mí y cuantas más mejor, puedan apreciar esta creación en su totalidad y la disfruten tanto como yo lo hago inventándola y produciéndola. A demás, dar múltiples mensajes a traves de esta, hacer reflexionar y generar en el lector pasión, pasión por algún personaje, pasión por su forma de ver el mundo o la causa que defiende. Que eso genere polémica, debate, reflexión y movimiento. Si *Cazatalentos* es capaz de causar estas reacciones, sobre todo entre el público juvenil, la historia ya habrá logrado su cometido. A fin de cuentas, en mi opinión personal el dibujo, la escritura, o cualquier tipo de producción cultural, esencialmente, siempre tiene y tendrá como base, la necesidad de comunicar o expresar, la necesidad de hablar y contagiar una inquietud, opinión o perspectiva que la realidad vivida o percibida por el sujeto creador ha generado en él. Dicho en otras palabras, la creación nace del deseo de compartir.

WEBGRAFIA:

Estas son las páginas web utilizadas en la producción de este documento escrito:

- Apartado del cómic americano, <http://www.artedynamicocomic.com/php/articulosver.php?articulo=1> (visitado entre 01-10 de Mayo).
- Apartado del cómic europeo, http://www.todohistorietas.com.ar/historia_europa.htm (01-10 de Mayo).
- Apartado del cómic oriental, <https://es.wikipedia.org/wiki/Manga> (01-10 de Mayo).
- Watchmen: <https://es.wikipedia.org/wiki/Watchmen> (la referencia a la crítica hecha por la revista *Times*) y <http://comiccritico.blogspot.com.es/2014/02/watchmen-de-alan-moore-el-mejor-comic.html> (18 de Abril)
- V de Vendetta: <http://www.guiadelcomic.com/alanmoore/v-de-vendetta.htm> (18 Abril)
- Nausicaä del valle del viento: [https://es.wikipedia.org/wiki/Nausica%C3%A4_del_Valle_del_Viento_\(manga\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Nausica%C3%A4_del_Valle_del_Viento_(manga)) (entre 18-20 de Abril)
- Akira: <http://www.guiadelcomic.com/manga/akira.htm> (entre 20-30 de Abril)
- Death Note: https://es.wikipedia.org/wiki/Death_Note (entre 20-30 de Abril)
- 1984: <http://www.bibliopolis.org/articulo/1984.htm> (entre 20- 30 Abril)
- Grabados:
https://www.google.es/search?q=paul+gustave+dore&biw=1093&bih=521&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi2gYW9iKDNAhWTzRoKHbh7D18Q_AUIBigB#tbn=isch&q=paul+gustave+grabados+del+londres+industrial (fotografías de las ilustraciones del autor) y <http://elencantoocultodelavida.blogspot.com.es/2011/07/paul-gustave-dore-el-hombre-prodigio.html> (entre 1 y 10 de Mayo)
- Fotografías e imágenes del trabajo sacadas a traves de *google imágenes* y de la obra personal.
- Teoría política: <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/48-manif.htm>
http://es.metapedia.org/wiki/Lucha_de_clases (Consultado durante Mayo)
- Modelo de trabajo (apartado del desarrollo): *Historia de una página* de Sergio García Sánchez (2001 Universidad de Granada)

Referentes bibliográficos usados en el desarrollo de la novela gráfica:

- Watchmen “Alan Moore y Dave Gibbons” 5a Edición, Norma Editorial.
- Nausicaä del Valle del Viento “Hayao Miyazaki” Edición compilatoria (2014) Editorial Planeta.
- 1984 “George Orwell” Editado en español por Debolsillo.
- Death Note “Tsugumi Oba, Takeshi Obata” Black edition, Norma Editorial
- Akira “Katsuhiro Otomo” 2a Edición. Norma Editorial.
- V de Vendetta “Allan Moore y David Lloyd” 4ª edición Vertigo ECC



Incluso hubieron quienes insinuaron, que el hijo del rey, fallecido durante el parto, seguía en vida. menuda tontería.

¿Verdad?

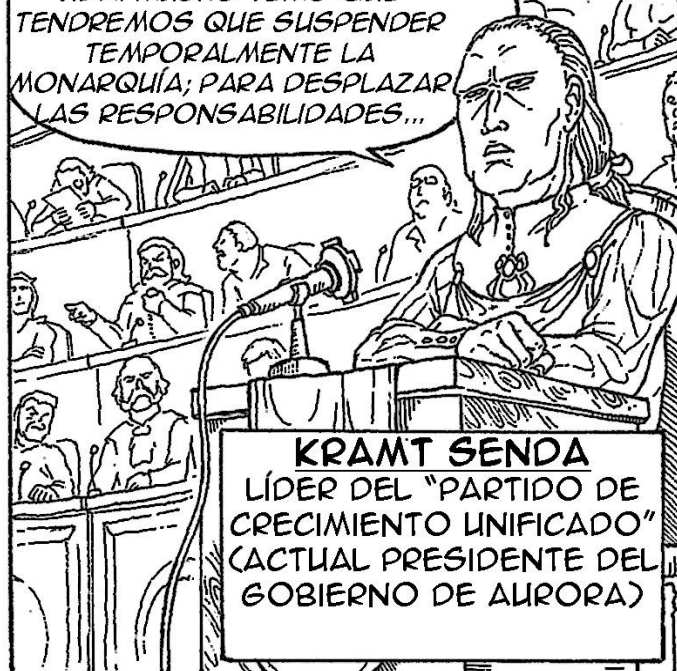
Por las calles y en las casas se retransmitió en directo el discurso de las dos máximas fuerzas políticas del país:

LO QUE NECESITA AURORA ES MIRAR HACIA EL FUTURO. DEBERÍAMOS TOMAR ESTE HORRIBLE SUCESO COMO UN AVISO PARA CAMBIAR DE RUMBO. ¡RENUNCIEMOS A LA MONARQUÍA!



GÓWEL ÉDILARD
LÍDER DEL "PARTIDO DE COHESIÓN Y PROGRESO SOCIAL".
(ACTUAL PARTIDO DE LA OPOSICIÓN)

TENIENDO EN CUENTA QUE LA FAMILIA REAL DE LOS VELA NO TIENE NI RAMIFICACIONES NI HEREDEROS EN VIDA, MUCHO TEMO QUE TENDREMOS QUE SUSPENDER TEMPORALMENTE LA MONARQUÍA; PARA DESPLAZAR LAS RESPONSABILIDADES...

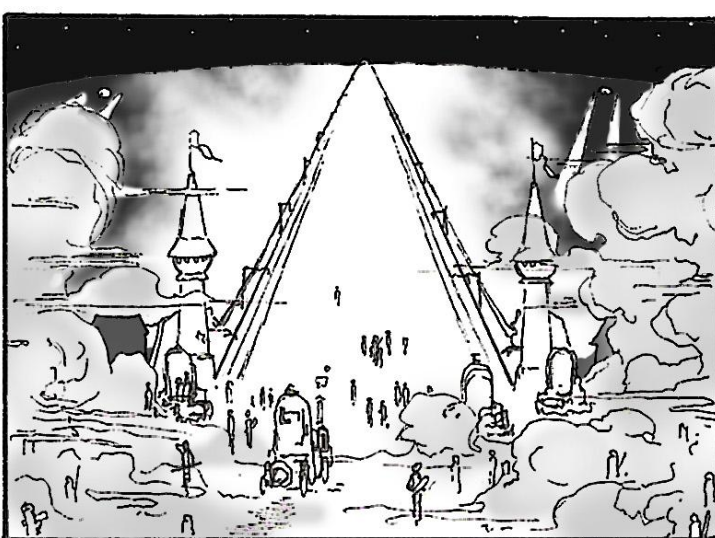
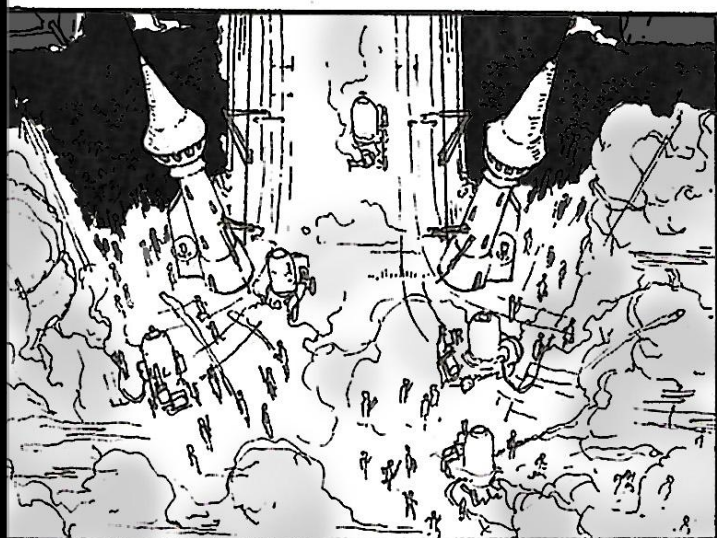
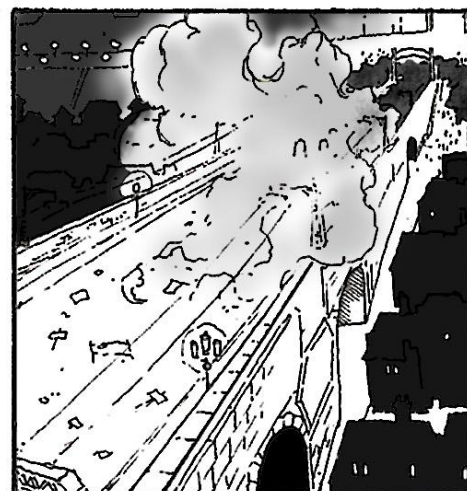
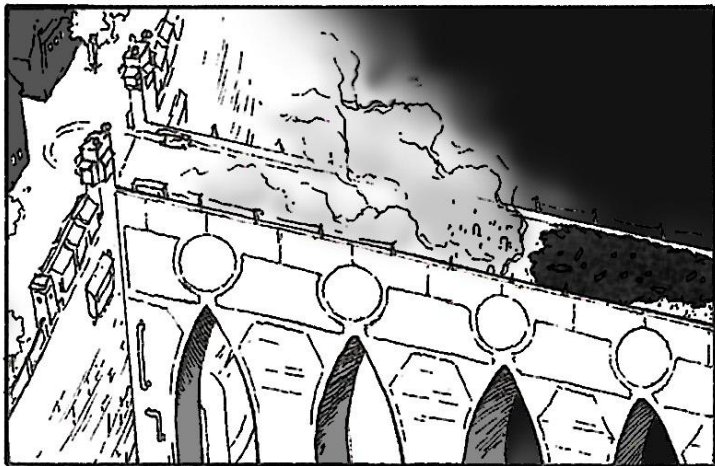
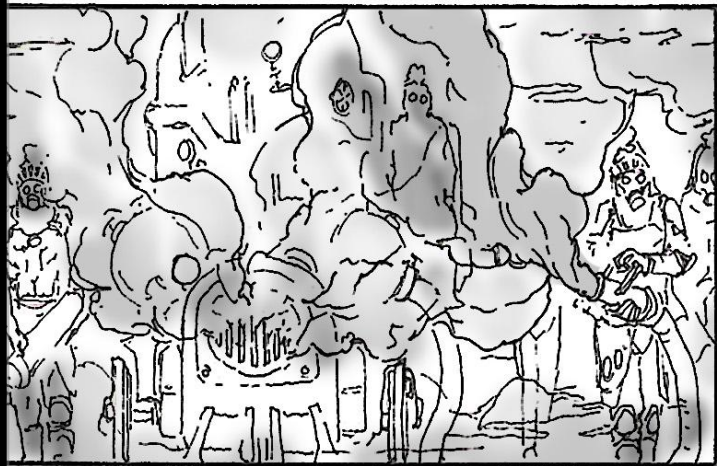


KRAMT SENDA
LÍDER DEL "PARTIDO DE CRECIMIENTO UNIFICADO"
(ACTUAL PRESIDENTE DEL GOBIERNO DE AURORA)

Con diferentes palabras todos iban a decir lo mismo, sin príncipe no hay rey. Y con esto, el poder absoluto pasa a manos de los políticos, o lo que es lo mismo...



a manos de las multinacionales de los



ASÍ QUE ESTAS CAJAS ESTÁN REPLETAS DE CARTAS QUE DETERMINARÁN CUAL DE NOSOTROS VA GANANDO, ¿HE?



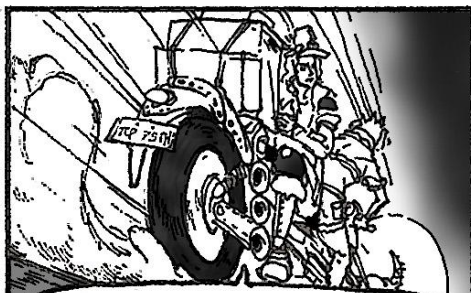
ASÍ ES, ESTE DOMINGO OS DARÉ EL RESULTADO DE LA GRAN ENCUESTA.



ME TEMO QUE YA LO CONOZCO... LA POBLACIÓN DE ESTA CIUDAD SE HA DEJADO LLEVAR POR SU ODIOS Y SU IRA.



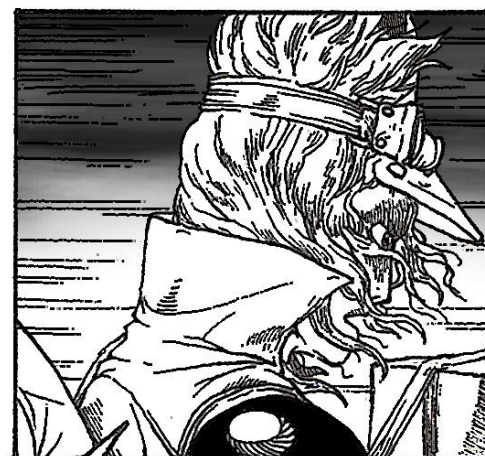
ARACK Y SU DISCURSO, SERÁ LA OPCIÓN MAYORITARIA.



VAS ACERTADA, NO OBSTANTE, ESO NO IMPLICA QUE VAYA A VENCER ÉL.



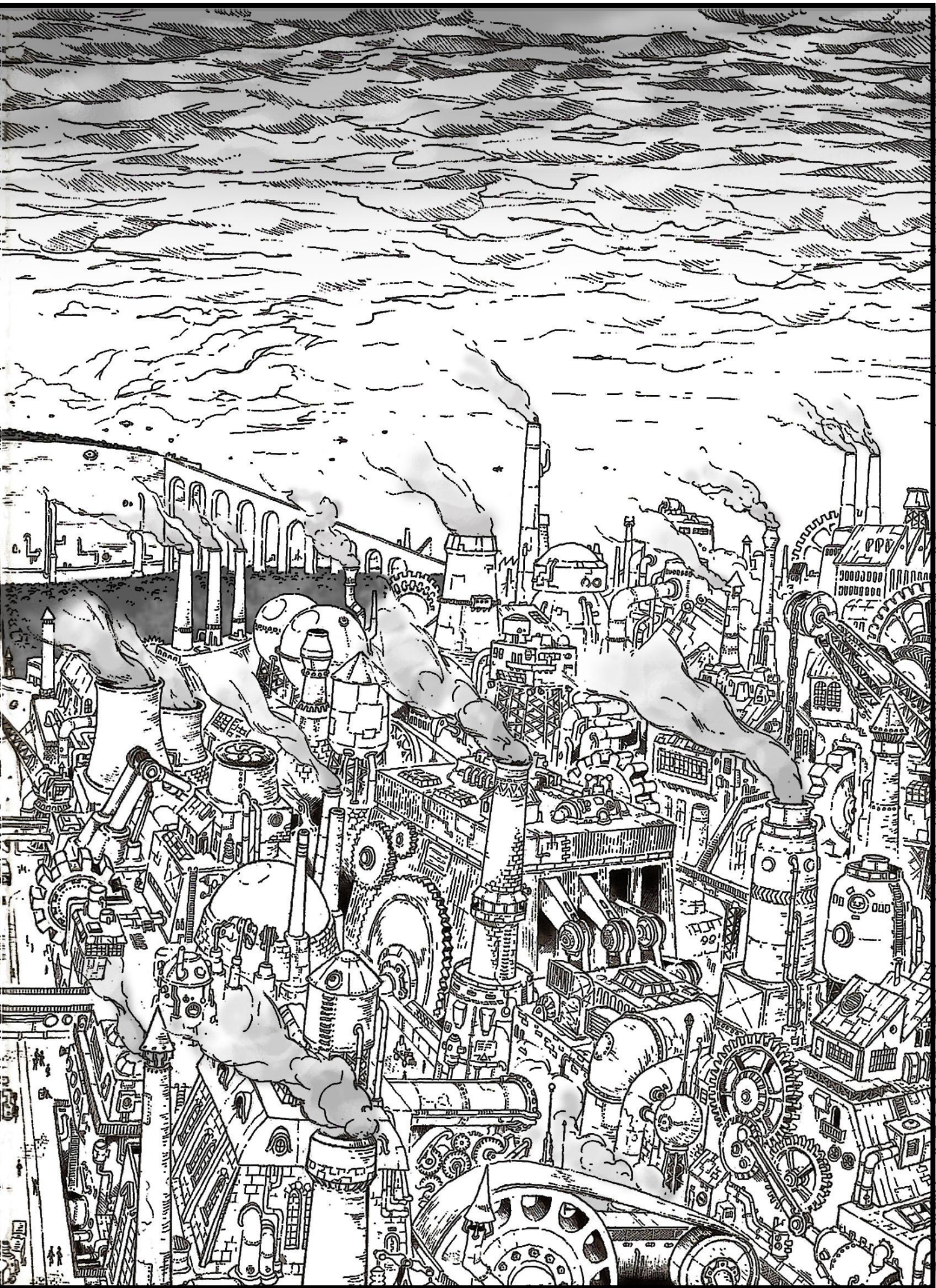
¿AH NO?



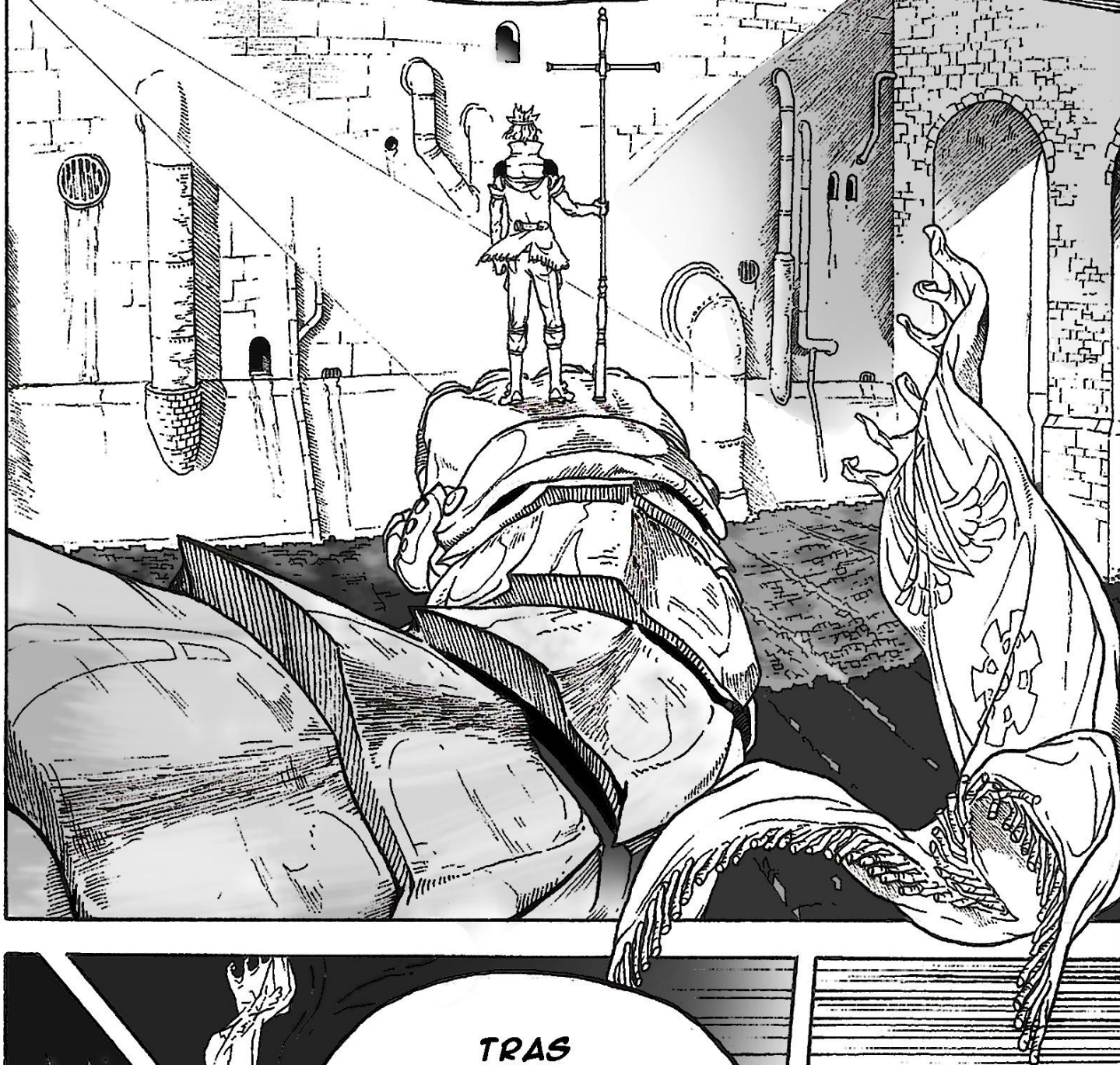
ARACK. COMO TÚ DICES, CANALIZA TODA LA RABIA Y SED DE VENGANZA DE LAS CLASES MÁS POBRES. POR ESO, SU FUNCIÓN SERÁ LA DE UN EJECUTOR.

LA REVOLUCIÓN ESTÁ EN SUS MANOS, PERO NO EL FUTURO TRAS ESTA. LOS CIUDADANOS SUPERARÁN ESTA FASE DE RADICALISMO CIEGO Y VOLVERÁN A MIRAR HACIA EL FUTURO. ENTONCES, ELEGIRÁN UN CAMINO NUEVO, DISTINTO AL QUE ÉL LES OFRECE.





**ES HORA DE SOLTAR A
ESTE VIEJO ESTANDARTE.
MECHANICAL CLOCK
CAMBIARÁ. Y TAMBIÉN LO
HARÁ SU SÍMBOLO.**



**TRAS
LA VICTORIA,
ONDEARÁ EN LO
MÁS ALTO DEL
PALACIO. LA MARCA DE
AQUEL AL QUE TODOS
HABRÁN ELEGIDO. EL
GANADOR DE ESTA
COMPETICIÓN.**



Memoria:

Página 3, imagen: *Vela Dalev*, protagonista de la novela gráfica “*Cazatalentos*”.

Página 4, imágenes desde arriba abajo: - 1ª. Título del proyecto,

- 2ª. Ilustración con los cinco personajes protagonistas.

- En la parte inferior hay tres ilustraciones dedicadas a cada personaje por separado.

Página 5, imágenes de izquierda a derecha: - 1ª. Portada del volumen 700 de la serie de comics americana “*Superman*”.

-2ª. Portada del comic europeo “*Las aventuras de Tintin, la isla negra*”.

-3ª. Portada del 4to volumen de la serie japonesa de mangas “*Mazinger Z*”.

Página 6, imágenes de arriba abajo: -1ª. Portada del primer volumen de “*Capitán América*”, publicado en 1941.

-2ª. Portada del cómic francés “*Asterix y los godos*”, año 1962.

Página 7, imágenes de arriba abajo: -1ª. Portada de la serie de mangas japonesa “*Dragon Ball*”, publicada entre 1984 y 1995.

-2ª. Portada de la serie de mangas japonesa “*Utena*”, publicada entre 1996 y 1998.

-3ª. Portada de la serie de mangas “*Berserk*”, iniciada el 1988 y aún en emisión.

Página 9, imágenes de arriba abajo: -1ª. Una de las portadas de volúmenes compilatorios de la serie “*Watchmen*”.

-2ª. Ilustración hecha por *Dave Gibbons* con los personajes principales de la novela gráfica.

-3ª. Ilustración de “*V*”, el personaje protagonista de “*V de vendetta*”.

Página 10, imágenes de arriba abajo, izquierda a derecha: -1ª. Portada del 2º de los seis volúmenes originales de la serie de mangas “*Nausicaä del valle del viento*”.

-2ª. Ilustración de Nausicaä realizada por su autor, *Hayao Miyazaki*.

-3ª. Portada de la película “*La princesa Mononoke*” de estudio *Ghibli*.

-4ª. Fotograma de la película “*El viaje de Chihiro*”, de estudio *Ghibli*.

-5ª. Fotograma de la película “*El Castillo Ambulante*”, estudio *Ghibli*.

Página 11, imágenes de arriba abajo: -1ª. Ilustración publicitaria para la película sobre el manga “*Akira*”, realizada por su autor.

-2ª. Ilustración de Kaneda, el protagonista de “*Akira*”, por *Katsubiro Otomo*.

-3ª. Viñeta del manga en que se aprecia el nivel de dibujo del autor al realizar decorados o destrucción.

-4ª. Ilustración del protagonista del manga “*Death Note*” realizada por su dibujante, *Takeshi Obata*.

-5ª. Portada del 5º volumen del manga, en la que figura el antagonista “*L*”.

Página 12. Imágenes de arriba abajo, izquierda derecha: -1ª. Portada de una de las ediciones de “*1984*”, centrada en la mirada del estado sobre la población.

-2ª. Portada de una de las ediciones de “*1984*”, centrada en la figura del gran hermano y los trabajadores

-3ª: Grabado de *Paul Gustave Doré*, “*Londres bajo el ferrocarril*”, 1872.

-4ª: Viñeta de *Cazatalentos* donde figuran los suburbios bajo los puentes de la ciudad.

Página 13. Imágenes de arriba abajo, izquierda derecha:-1ª. Grabado de *Paul Gustave Doré* del puente de Westminster, Londres.

-2ª: Viñetas con distintas perspectivas de uno de los puentes de “*Mechanical Clock*” (*Cazatalentos*).

-3ª: Ilustración de *Paul Gustave Doré* en la que figura un puente londinense.

-4ª: Viñeta de uno de los puentes (*Cazatalentos*).

-5ª: “*La calle Dudley*”, 1872. *Paul Gustave Doré*, gravado.

-6ª: Viñeta de *Cazatalentos* con los obreros regresando a sus barrios tras protestar.

-7ª: Ilustración de obreros trabajando en las industrias, *Paul Gustave Doré*.

-8ª: Industrias y trabajadores de “*Mechanical Clock*” (*Cazatalentos*).

Páginas 15 y 16. Imágenes de arriba abajo: -1ª: Portada de cómic estilo español, hecho a los 7 años.

-2ª: Página de cómic dibujada a los 10 años, estilo español con influencia oriental.

-3ª: Página de cómic dibujada a los 11 años, recuperando el estilo español.

(Pág. 16)-4ª: Fragmento de cómic, inicios en el estilo manga, a los 12 años.

-5ª: Diseños de personajes al estilo manga, a los 13 años.

-6ª: Portada de cómic manga hecha a los 15 años.

-7ª: Página de la saga de cómics estilo manga realizada a los 17 años.

-8ª: Ilustración de la siguiente serie de estilo oriental, realizada a los 19 años.

Páginas 17 y 18. De arriba abajo: -1ª: Dibujo realista realizado en Bellas artes, asignatura de “Dibujo al natural”.

-2ª: Dibujos de secuencias, realizado en la asignatura de “Dibujo en movimiento”.

-3ª: Dibujos de modelos, hechos en “Dibujo al natural”.

Página 20. De arriba abajo: -1ª: Rey Vela Mir dando un discurso en público.

-2ª: Reunión del príncipe Dalev con los cuatro revolucionarios.

-3ª: Ilustración de los cuatro revolucionarios (los talentos).

Página 22. De arriba abajo, izquierda derecha: -1ª: *Mechanical Clock*, mapa con indicaciones geográficas.

-2ª: *Mechanical Clock*, mapa demográfico y de zonas.

-3ª: Palacio flotante (mediante globos de gas) del centro de la ciudad.

-4ª: Plaza central de los barrios altos, ayuntamiento y base militar bajo el palacio.

-5ª: Amanecer en la zona Industrial.

-6ª: Zona baja, distritos suburbanos.

-7ª: Zona alta, barrios clase media.

Página 23 y 24. De arriba abajo: -1ª:Arack -2ª:Phira -3ª:Treboc -4ª:Scythe

Página 25. Imágenes. De arriba abajo: -1ª: Viñetas de los protagonistas encarados con sus opuestos.

-2ª: Ilustración de las cinco posiciones.

Página 26: Imágenes por orden de Vela Dalev, Arack, Treboc, Scythe.

Página 28: Portada del grupo de *facebook* de *Cazatalentos*. Logotipos de *Deviantart* y *Tumblr*. Imagen de la portada de entrada a la web *Submanga*.

Página 30: -1ª: Guión del primer volumen de la saga.

-2ª: Calendario con indicaciones argumentales de la historia.

-3ª: Línea cronológica con el pasado del mundo.

Página 31: Dibujos y bocetos preparatorios con diseños e ideas.

Página 32: Las cuatro primeras imágenes son fotografías de las *storyboards* dibujados a lápiz en A4 plegados por la mitad, imitando el formato final del cómic. La fotografía de abajo a la derecha es de una hoja con los diálogos de un capítulo, escritos previamente a los bocetos en guiones.

Página 33: -1ª: Versión previa a una página en *storyboard*.

-2ª: Boceto a lápiz de la página.

-3ª: Contornos de las viñetas y los bocadillos repasados con un punta fina grosor 0.8.

-4ª: Dibujos repasados en tinta, con punta finas 0.4 y 0.2.

Página 34: -1ª: Logotipo del programa informático *Photoshop*.

-2ª: Primera capa, tramas grises y negras trabajadas por encima del fondo.

-3ª: Capa fondo con la imagen escaneada incorporando la primera capa encima.

-4ª: Capas de diálogos, situadas encima de los bocadillos de los personajes.

Página 35: - 1ª: Imagen completada con el *Photoshop*.

-Las imágenes pertenecen a páginas ordenadas del capítulo 10.

Página 36: -1ª: Portadas de los distintos capítulos acabados.

Página 37: Ejemplo del tratamiento de efectos de perspectiva simulados con las viñetas.

Página 41: Página de *Cazatalentos* que ejemplifica el tratamiento de la cuestión política en el país de la historia.

Página 42: Ejemplo del tratamiento de la distribución de viñetas usando simetrías y márgenes paralelos.

Página 43: Ejemplo del tratamiento de los diálogos entre personajes y la presencia del texto en la obra.

Página 44 y 45: Ilustración a dos páginas de la ciudad *Mechanical clock* enfocada desde una de las seis calles principales en la zona Industrial.

Página 46: Página con uno de los momentos clave o emblemáticos del primer volumen.

