

Narración Grafica

Re-creación, Adaptación, Interpretación, Composición, Dialogo entre la literatura y la imagen.

Arsenio Lupin
[NOMBRE DE LA EMPRESA] [Dirección de la compañía]

Introducción



El ataúd se convierte en el personaje central como representación de la santidad

El objetivo principal de este proyecto es elaborar una adaptación en narración grafica de algunos cuentos del libro "Doce cuentos peregrinos" de Gabriel García Márquez.

Se realizara un análisis de la obra seleccionando tres cuentos para ser representados en el formato de comic, realizando de esta forma una adaptación/interpretación al lenguaje gráfico con la intención de explorar las posibilidades de este lenguaje/practica artística.

Se toma como punto de partida la literatura tomando el género del cuento para así llegar al lenguaje gráfico. Desarrollar este proyecto plantea varios desafíos desde el punto de vista artístico, ya que se hará una interpretación de los lugares, situaciones objetos y personajes plasmados en el texto literario. Realizar una adaptación requiere, en varios casos, dar forma a muchos elementos que no se encuentran explícitos en el texto.

Luego de escoger y analizar los cuentos a desarrollar, el primer trabajo consiste en definir la forma gráfica y realizar una primera aproximación literal a cuento por medio de un storyboard del comic. Luego se procede a desarrollar el estilo grafico que se adoptara, las características de personalidad como aspecto físico de los personajes.

En este caso se parte de bocetos y storyboard a modo de prueba, donde por medio de dibujos rápidos a lápiz se plasmara a modo general cada una de las escenas seleccionadas, se exploraran los espacios, y también se definirá el estilo de dibujo que mejor que ilustre la imagen que interpretamos del texto literario.

Es decir esta labor representa el elemento creativo en donde debemos intervenir e ir más allá de lo que presenta el texto. Y es también en donde se realiza definitivamente la adaptación/interpretación escogiendo las acciones a representar, los personajes a desarrollar, la ambientación, dependiendo de la apropiación que de este se haga y de las características que se quieren resaltar en la forma gráfica.

En este punto se prueban varios sistemas de elaboración de comic, realizando diferentes bocetos sobre personajes, lugares, objetos, experimentando con las secuencias de imágenes se escogen las acciones a representar junto con los encuadres y ambientación a modo general. Es aquí donde el desarrollo artístico nos permite desarrollar nuestra propia creatividad e interpretación.

Una vez elegido el estilo de dibujo, la secuencia de las imágenes es necesario dar un formato a la obra lo que permite tener una idea del espacio que ocupara cada hoja y el número de páginas que podría tener la historia. Entrando en la recta final pero más compleja esta la labor de maquetación de cada una de las viñetas y se define completamente la narración. Finalmente se procede a definir con detalle cada dibujo, entintar si es necesario agregar color y colocar los textos acompañando las imágenes que lo necesiten.

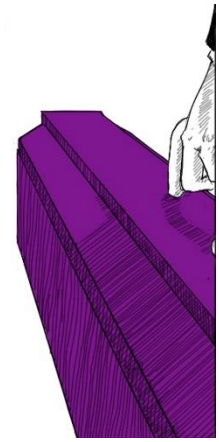


Imagen de como el personaje ingresa en el mundo gráfico.

Otros de los objetivos que se alcanzan por medio del desarrollo de la elaboración de esta narración grafica consiste en desarrollar el campo del comic como lenguaje artístico además de explorar los beneficios que este podría aportar a la educación artística con la implementación de diversas prácticas artísticas que permitan explorar las habilidades para la creación e implementación de nuevas herramientas pedagógicas en la enseñanza del arte; finalmente al tomar como punto de partida de una obra literaria colombiana se estimula el reconocimiento y memoria de personajes importantes de nuestra historia como Gabriel García Márquez que también hacen parte de obras artísticas literarias.

Narración Grafica “La Santa”.

Re-creación, Adaptación, Interpretación, Composición,

Diálogo entre la literatura y la imagen.

Julián Orlando Gómez Lara Y Luis Caros Bonilla Moreno

Directores:

Jesús Alberto Motta Marroquín

Isabel Borja

Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística.

Bogotá D. C., abril 2017.

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a todos los seres que todavía creen en los sueños y les gusta volar.

Agradecimientos

Gracias al Maestro Jesús Alberto Motta Marroquín (co-actor del presente trabajo) y la profesora Isabel Borja, por su apoyo y guía para culminar el presente trabajo.

RESUMEN

El presente trabajo es el resultado del proceso de aprendizaje y exploración de las posibilidades artísticas de la narración gráfica, y del lenguaje contemporáneo que ha desarrollado. La investigación y el análisis del proceso creativo parten de la realización de una adaptación literaria lo cual permite hacer un puente entre la literatura y la imagen, el desarrollo del trabajo artístico y el proceso de adaptación, interpretación y creación es entonces desarrollado y reflexionado lo cual nos conduce por diferentes caminos, llegando a algunas conclusiones; desvelando las posibilidades de la narración gráfica y entendiendo mediante la experiencia y la investigación una práctica artística que poco a poco se ha ganado un lugar importante dentro del mundo del arte.

Es así como se toma la creación e investigación de la práctica artística de la narración grafica como un poderoso medio que es capaz de retratar cualquier situación que el artista tenga la imaginación de producir. El aspecto más importante para tratar en la narración grafica es el aspecto artístico ya que la frontera entre el arte y las expresiones de las masas ha ido desapareciendo. Hoy incluso bocetos, dibujos, páginas y novelas gráficas se muestran cada vez más en circuitos artísticos donde hace algunos años era imposible que llegaran a aparecer. Cada vez más artistas trabajan en el desarrollo de narraciones gráficas, y existen numerosas publicaciones académicas sobre la narración gráfica, destacando su importancia histórica, social y cultural.

Lo anterior le ha dado a la narración grafica un lugar como medio artístico y un tratamiento más serio, donde algunas creaciones ya son consideradas como obras artísticas, literarias, y una forma de expresión individual. Los lectores actuales de narraciones graficas buscan un trabajo elaborado, de alta calidad que consigan juntar lo gráfico y lo narrativo. El potencial artístico de esta práctica está en su auge y se desarrollara desde que los artistas tengan el interés de crear una obra por encima del promedio y asuman el desafío que las posibilidades artísticas de la narración grafica les presentan, es el objetivo así de este trabajo acercarse al lenguaje de la narración gráfica y así poder llegar a entender sus posibilidades partiendo de la adaptación como punto de inicio para en un futuro poder llegar a entender las posibilidades creativas y expresivas de la narración gráfica.

PALABRAS CLAVE: narración gráfica, comic, historieta, literatura, cuento, adaptación, interpretación, ilustración, novela gráfica, comunicación, lenguaje, creación, bocetos, storyboard.

ABSTRACT

The present work is the result of the process of learning and exploring the artistic possibilities of the graphic narrative, and of the contemporary language that has developed. The research and analysis of the creative process starts from the accomplishment of a literary adaptation which allows to bridge the gap between literature and image, the development of artistic work and the process of adaptation, interpretation and creation is then developed and reflected which Leads us on different paths, arriving at some conclusions; Unveiling the possibilities of graphic storytelling and understanding through experience and research an artistic practice that has gradually gained an important place within the artistic world.

This is how the creation of the artistic practice of graphic storytelling is taken as a powerful medium that is capable of portraying any situation that the artist has the imagination to produce. The most important aspect to deal with in the graphic narrative is the artistic aspect since the border between the art and the expressions of the masses has been disappearing. Today even sketches, drawings, pages and graphic novels are increasingly shown in artistic circuits where some years ago it was impossible for them to appear. More and more artists work in the development of graphic narratives, and there are numerous academic publications on graphic storytelling, highlighting their historical, social and cultural importance.

This has given the graphic narrative a place as an artistic medium and a more serious treatment, where some creations are already considered as artistic works, literary, and a form of individual expression. Current readers of graphic narratives are looking for an elaborate, high-quality work that brings together the graphic and the narrative. The artistic potential of this practice is in its peak and will be developed since the artists have the interest to create a work above average and assume the challenge that the artistic possibilities of the graphical narration present to them, is the aim of this work I will approach the language of the graphic story and thus be able to come to understand its artistic possibilities starting from the adaptation as a beginning to in the future to be able to understand the creative possibilities of graphic storytelling.

KEY WORDS: graphic story, comic, cartoon, literature, story, adaptation, interpretation, illustration, graphic novel, communication, language, creation, sketches, storyboard.

PREFACIO

"Está muy bien cumplir con el rito de presentar la ciencia de forma clara, metódica y ordenadamente, pero en un viaje no sólo importa el destino. El largo viaje, los tropiezos, los extraños compañeros del camino, las alegrías y las penas enriquecen el resultado y al viajero, y prescindir, por completo de ellos, empobrecen a la ciencia y la hacen menos cercana y humana." (Jacob, 2004)

El presente trabajo parte del interés por descubrir y explorar las posibilidades artísticas del comic, historieta, tebeo, arte secuencial, narrativa gráfica o "Novela Gráfica". Se realizó el ejercicio de interpretación, recreación, diálogo y reflexión de la narración grafica partiendo del cuento "La Santa" el cual hace parte del libro "Doce Cuentos Peregrinos" escrito por Gabriel García Márquez.

Aunque cabe resaltar que en un inicio se intentó partir de un ejercicio creativo desde cero, es decir incluía la creación de una historia; se reconoció luego de varios intentos la dificultad de iniciar desde este punto, ya que se hacía más complejo el proceso y nos alejaba del nuestro interés principal, el de explorar las posibilidades artísticas de la narración gráfica.

Aquí, entonces, nos pensamos el "comic" o "historieta" como un producto artístico, es decir, se considera que él tiene la capacidad de convertirse en obra de arte desde el punto de vista literario y gráfico. No dudamos que la historieta como cualquier otro lenguaje o práctica artística posee un componente o valor comunicativo, histórico, cultural y social. Pero el objeto del presente trabajo es incursionar precisamente en las posibilidades artísticas del comic así como su posibilidad pedagógica y creativa. Por eso, la historieta es vista como forma de arte y nos interesa investigar cómo podría llegar a ser desarrollado, de allí la idea de realizar el trabajo paralelo de la narración grafica así como del estudio de sus posibilidades artísticas. La intención es contribuir al desarrollo de este llamado noveno arte, movimiento de una generación de autores que creen en las posibilidades artísticas de las historietas.

En la elaboración de la "novela gráfica" que debería llamarse mejor en este caso "Cuento Gráfico" se adaptó el cuento "La Santa" partiendo de la realización de un guion teatral,

encontrando poco a poco diversos caminos y posibilidades en el desarrollo de la obra. Se había planteado la posibilidad de la realización de los doce cuentos peregrinos, ya que inicialmente se desconocían todas las dificultades, posibilidades y el gran trabajo que requiere la realización comprometida de una adaptación literaria a novela gráfica, así como la gran cantidad de investigación, trabajo y tiempo que ella requiere.

Inicialmente se realizó un gran trabajo de investigación, tanto en literatura académica en torno a la narración gráfica como de las obras más destacadas dentro de este medio, y que conforman una especie de canon actual en este lenguaje artístico. A partir de esta lectura se desarrolló la adaptación profundizando cada vez más en el lenguaje y explorando los elementos básicos, y las posibilidades que se presentan en su realización. A cada paso en su elaboración se fueron identificando diversos elementos y desafíos, encontrando mediante la reflexión del proceso unas conclusiones en torno al desarrollo de adaptaciones en este género. La realización de una novela gráfica incluso como adaptación representa un gran reto desde el punto de vista de su realización visual, creación de ambientes, personajes y sobre todo su caracterización y estilo.

Finalmente esperamos que el presente trabajo sea el inicio de posibles desarrollos y también sirva de base y camino para quienes como nosotros se interesan en la narración gráfica, comic, e historietas como un lenguaje artístico es decir como el noveno arte. Reconocemos que es bastante el camino que falta con recorrer en un medio que brinda grandes posibilidades y que plantea un desafío para quienes como nosotros quieren desarrollar trabajos de forma comprometida.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN....9

CAPITULO 1. DESARROLLO DE LA NARRACIÓN GRÁFICA....11

DESDE LO HISTORICO....11

DESDE LO ACADEMICO....14

DESDE LO CREATIVO "ARTISTICO"....16

DESDE LO PEDAGOGICO....19

CAPITULO 2: COMPONENTES TEÓRICOS DE BASE....22

NARRACION GRAFICA COMO LENGUAJE.....22

EXPRESIÓN LITERARIA E ILUSTRACIÓN....27

EXPRESIÓN GRÁFICA Y CULTURA POPULAR....32

METODOLOGIA DE INVESTIGACION....33

CAPITULO 3: PROCESO DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN.....36

COMO SURGE LA IDEA....36

PROCESO DE CREACIÓN....39

STORYBOARD O GUION LITERARIO Y TECNICO.....49

CONCLUSIONES....61

INTRODUCCIÓN

La realización del presente trabajo partió del gusto particular por los cómics, los cuales han estado presentes desde hace mucho tiempo, como un objeto artístico, un gusto estético y una inspiración creativa. Las historietas han estado en nuestras vidas desde la revista los Monos del Espectador, las historietas en las lecturas dominicales del tiempo, pasando por los comics de superhéroes americanos, hasta llegar en la actual manga y la animación japonesa.

La narración gráfica, es un medio literario, gráfico y comunicativo que en diferentes países, culturas y épocas, desempeño diferentes roles, y por su carácter popular, que fuera del ámbito académico tuvo diversos nombres en su desarrollo. En los Estados Unidos sería comics-strips al principio y en los años ochenta seria graphic novel, aunque finalmente seria la palabra comic la que se reconoce en el mundo entero como heredera de una industria gráfica y el medio popular, reconocida por los superhéroes, hasta llegar a las compilaciones llamadas comic-book. En Italia sería fumetti (por la forma de humo de los globos de diálogo), en Francia sería bandes-dessinées (tiras dibujadas); en España, tebeos por la pionera revista T.B.O (o por la expresión "te veo").En Japón se llamaría manga (garabato) en alusión a una frase que dejara escrita el gran grabador y dibujante japonés, Hokusai. Los portugueses y brasileños los llaman quadrinhos (viñetas), que hace alusión a los cuadros base de composición de los comic. Los mexicanos le dicen "monitos" debido a sus graficas simples y llamativas. En Colombia y otros países llego bajo el nombre de historieta en que resulta ser un diminutivo de historia, haciendo referencia a una narración de calidad baja o muy corta, en su mayoría estas definiciones se han relacionado en el mundo con un subgénero popular de carácter cómico y de entretenimiento dedicado a niño y jóvenes.

Como forma de reivindicar este género y darle seriedad y credibilidad se usan últimamente otros nombres entre los cuales se prefiere el de "Narrativa Gráfica", como forma de referirse al medio artístico que representa y últimamente ha tomado bastante fuerza el de "Novela Gráfica" refiriéndose a una tendencia artística e independiente de realizar historietas con gran calidad, tanto en sus narrativas como en sus ilustraciones y que además han tenido ese reconocimiento generando una tendencia en este medio. Un paralelo como cuando se habla en el cine de "Cine

Arte" separando del cine industrial a la producción independiente y artística. Es interesante el abordaje que se hace de la historieta como práctica artística, que incluso algunos autores han llegado a llamar de "Noveno Arte" y "Arte Secuencial" (Eisner, 1998) (teniendo como antecesores el cine y la fotografía), ya que para estos autores representa un medio artístico interesante del que aún hay mucho por explorar y desarrollar.

Y finalmente antes de iniciar el abordaje investigativo de este género dejamos claro que el objetivo principal de este trabajo es explorar las posibilidades artísticas que ofrece la narración grafica por medio del proceso de elaboración de una "Novela Gráfica" (Garcia, 2010) basada en el cuento "La Santa" de Gabriel García Márquez. La elaboración de la adaptación en narración grafica del cuento "La Santa" del libro "Doce cuentos peregrinos" de Gabriel García Márquez es entonces el punto de partida para a través de su elaboración abordar los elementos artísticos que desde la literatura, la su unión particular que se permite la historieta desarrollar este medio artístico.

Este trabajo se realiza en un formato no convencional para la investigación ya que hace parte del proceso como se entiende la investigación bajo la línea de creación-interpretación en la licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística. Debido a lo anterior se divide la obra en tres componentes o pilares que le dan forma, una parte investigativa sobre los conceptos sobre la narración gráfica, su historia y desarrollo, para crear el marco de referencia, se desarrollan luego los conceptos teóricos de base, los referentes investigativos sobre el desarrollo y la construcción de una narración gráfica. Finalmente se llega al punto de desarrollo del trabajo, en un proceso basado en la metodología de investigación de memoria metodológica, donde se describe el proceso de elaboración y experimentación para dar forma a la adaptación del cuento, en este capítulo se reflexiona sobre este proceso, los aciertos y dificultades a modo de una conclusión que esperamos le sirva al desarrollo de nuevas propuestas de exploración artística en narración gráfica.

CAPITULO 1. COMPONENTES TEÓRICOS DE BASE.

> "Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte". Chris Ware.

El desarrollo del tema de este capítulo se realiza con base en la revisión de diferentes investigaciones realizadas pero básicamente en el libro "La novela gráfica" de Santiago García quien hace en esta obra una revisión histórica de los comics, así como también del desarrollo del concepto de novela gráfica y comic en general en España.

Narrar es una de las actividades más antiguas de la humanidad. Narrar es humano y todos contamos historias, y lo que es más, no podemos pasar un día sin que, de una forma u otra, narremos o se nos narre un evento, sea ficticio o verdadero. Somos seres narrativos, es decir la narración es una práctica cultural que va más allá de una simple transmisión de información o un sencillo proceso comunicativo. Las narraciones en general, y en este caso la narración grafica en particular, mantienen ese componente creativo y artístico.

DESDE LO HISTORICO

Desde la perspectiva histórica, se tiene que los diferentes medios de comunicación evolucionan desde las pinturas rupestres llegando, en el siglo pasado, al desarrollo del cine como una de las formas más elaboradas de narración gráfica (McCloud, 2009), puesto que, el principio básico del cine es la imagen en movimiento este entraría dentro de la definición general de narración gráfica, al igual que otras formas de expresión, pero creando a su vez otro lenguaje, un medio y finalmente una práctica artística diferente al que se llama "Cine". En la actualidad, existen diferentes prácticas gráficas como los actuales gifs1 que valen la pena ser estudiados y que

[1] GIF (Graphic Interchange Format) es un tipo de codificación para gráficos. En informática las imágenes se codifican según diferentes estándares, lo que comúnmente conocemos como formatos. Uno de estos formatos, quizás de los más difundidos, es el GIF, muy usado sobre todo en Internet, debido a que es un formato comprimido

también pueden llegar a entrar en el campo de la narración grafica como micro relatos, al igual que el desarrollo literario en todas sus formas narrativas y diversas épocas se encuentran otros tipos de narraciones graficas como la caricatura y la tira cómica. El problema es que la comunicación visual, el discurso ejercido por la industria y el diseño gráfico han tomado varios elementos del arte y los estudios sobre estética para llamar la atención de las personas con fines publicitarios haciendo más difícil elaborar una definición concreta de la historieta debido a sus múltiples acepciones y nombres; un claro ejemplo es la definición de cómic según Scott McCloud: "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector" (McCloud, 2009). Aunque el estudio de la comunicación visual de forma efectiva en la producción de publicaciones y revistas como en el área de maquetación y diagramación también ha sido de gran ayuda a la hora de realizar publicaciones gráficas entre ellas comic e historietas.

Si quisiéramos encontrar los antepasados de los comics, tal vez nos remontaríamos hasta los inicios de la humanidad, cuando los primeros hombres dejaron marcas en las cavernas narrando los acontecimientos cotidianos. También podemos remontarnos a las escrituras de los egipcios que también de una manera particular dejaron rastros de sus ritos, creencias y costumbres en forma de antiguas narraciones en secuencia; podríamos hacer lo mismo con mosaicos y tapetes de algunas culturas que representaban por medio de imágenes su cultura. Sin embargo, el formato más cercano a lo que llamamos de comic (sin entrar en debates propios de las diferentes denominaciones) surge a finales del siglo XIX e inicios del XX donde ya se define como una manifestación cultural, ganando un espacio entre la sociedad como una forma de expresión con unas características definidas, es decir al igual que la fotografía y el cine generan unos códigos y lenguajes propios de narrativa. Es así como se comienzan a emplear diversas denominaciones como tira cómica, comic, tebeo, manga, historieta, novela gráfica etc.

---

y por tanto, los archivos de imagen ocupan menos y se reduce el tiempo de carga de estos. Frente al formato GIF hay muchos otros, como el PCX, JPEG, BMP... ... Fuente https://www.mastermagazine.info/termino/5140.php

Aunque es difícil de decir con certeza en donde se origina o cual es el primer comic, suele reconocerse a The Yellow Kid como la primer "tira cómica" que aparece como parte de un periódico estadounidense. Es importante este origen ya que esta tira tenía detrás un gran fondo social y artístico realizando una crítica a forma de la ciudad de New York, característica típica de las obras arte contemporáneas, haciendo que este género (si es que así podemos llamarlo) llamara la atención, abriendo el espacio para el desarrollo de diferentes historias. Por esto es importante el "Chico Amarillo" ya que fomento el uso de las tiras cómicas en todos los periódicos, y es así como nace lo que después llamaríamos como Comic.

Poco a poco las historietas fueron ganando independencia de los periódicos, (aunque en la actualidad es común que los periódicos traigan tiras cómicas) los comics poco a poco empezaron a publicarse como una obra aparte, formando parte de la cultura del entretenimiento que junto con la radio y la televisión caracterizaron el siglo XX.

En su desarrollo tenemos historias y personajes tan famosos como Mickey Mouse, de Walt Disney, en la década de los 30 y, poco a poco, se desarrollaron diferentes temáticas como la policial, aventura y terror.

Como la mayoría de los lenguajes artísticos el comic fue adoptado por los jóvenes, y también fue objeto de censura, lo cual ya dice mucho del potente medio comunicativo que puede llegar a ser. En su mayoría, fueron destacándose las historias de superhéroes que surgen con Superman en los años 20. Este género de superhéroes es, hasta la actualidad, el más representativo en producción y venta en la cultura estadounidense; este tipo de expresión está relegada, fundamentalmente, a recreación y mantiene su popularidad entre el público joven.

Han surgido dibujantes y obras que desarrollan trabajos alternativos, con contenidos más cotidianos, sociales, críticos y políticos. Un ejemplo clásico es Mafalda, de Quino. En las últimas décadas, los comics han llegado a ganar, cada vez, más importancia en el mundo artístico tanto como obra gráfica cuanto literaria, ampliando sus narrativas al cine y la televisión. Aunque en la actualidad existen muchos comics colombianos no es grande el desarrollo que estos tienen, en comparación con el panorama mundial, destacándose algunos dibujantes y algunas obras que son más apreciadas en el exterior que en Colombia.

DESDE LO ACADEMICO

Desde lo académico solamente en el siglo XXI inicia a tener importancia frente a la comunidad académica el género el comic, se le da otra mirada diferente al entretenimiento, desde el punto de vista artístico, literario, y bibliográfico, el comic se vuelve un asunto de gran interés. En el ámbito universitario inician propuestas de estudio de este lenguaje, algunas tesis de doctorado y maestría, dentro del campo de la historia del arte y la literatura principalmente. Uno de los primeros referentes revisados para investigar la novela gráfica, es el libro del español Santiago García, titulado precisamente "La Novela Gráfica", este autor es uno de los grandes referentes y defensores del género, tiene la particularidad de estar escrito en español y de vincular esa tradición europea del comic (tebeo), que se desarrolló diferente en Europa que en Estados Unidos, (donde la industria del comic se desarrolló alrededor de las historias de superhéroes) donde la novela gráfica ha tenido amplia aceptación y difusión tratando temas diversos. Uno de los principales factores que limito durante mucho tiempo el desarrollo del comic fue precisamente su inicio popular, puesto, que lo separo del ámbito artístico y literario relacionándolo culturalmente con el ocio, el entretenimiento y lo didáctico; llevándolo por narrativas más simples, y a su vez siendo asimilado más como medio comunicativo, vinculado culturalmente al ámbito del entretenimiento infantil y juvenil. Esto lo llevo a ser discriminado durante mucho tiempo por la industria literaria y artística, aunque en su elaboración en su gran mayoría han participado y trabajado desde sus inicios grandes artistas plásticos de la mano de grande escritores y guionistas.

Desde la década de los 60 el comic estuvo en un lugar controversial y polémico, entre el eterno debate de lo artístico, con el uso del comic y otros elementos de la cultura de masas los artistas del Pop Art mostraron los aspectos creativos de estas formas de arte más bajas y sin reconocimiento a manera de crítica contra un lenguaje artístico elitista, en contraposición de un lenguaje publicitario de masas y de consumo donde los medios de comunicación se tomaron diferentes elementos artísticos. Estos artistas se apropiaron de la imagen y la estética del comic convirtiéndola en obra artística, pero faltaba reivindicar al ismo comic como expresión artística.

A finales del siglo XX se inicia en su mayoría como diferentes "artistas" (autores) toman y se apropian de este medio y lo revolucionan construyendo diferentes narrativas, explorando las diferentes posibilidades del comic, ampliando y enriqueciendo desde lo literario y lo plástico para llegar a lo que hoy en día se llama generalmente Novela Gráfica.

"En 1978 es cuando la expresión «novela gráfica» aparece adornando la portada de Contrato con Dios, de Will Eisner, un libro que anticipa en mucha mayor medida el verdadero espíritu del fenómeno que aquí queremos estudiar." (Garcia, 2010). En su libro Santiago García hace un análisis del término novela gráfica (graphic novel) que es uno de los de más aceptación en el campo cultural, en comparación con muchos otros como Arte Secuencial (también acuñado por Eisner), comic, historieta, tebeo (termino español), bande dessinée (tira cómica en francés), o el que elegimos usar aquí el de narración gráfica, que aunque no es el mejor de todos se acomoda bastante al desarrollo del presente trabajo. Uno de los términos más importantes de este proyecto es el de "narración gráfica" termino también desarrollado por Will Eisner. La base de esta propuesta está en la importancia de la narrativa como parte de diversos procesos artísticos que van de la mano con el desarrollo y la expresión mediante procesos gráficos y visuales.

En los años 80 tenemos el auge de la novela gráfica saca al comic de los puestos de revista y lo coloca en las librerías dándole un reconocimiento literario, obras representativas y maestras de primer este auge son Watchmen de Allan Moore, el Caballero Oscuro de Frank Miller y finalmente el icono más representativo y el referente de lo que hoy se conoce como novela gráfica Maus de Art Spiegelman. "La percepción que hoy tenemos de lo que es un cómic ha cambiado enormemente en los últimos veinte años. En 1992 causó sensación que un tebeo ganara el premio Pulitzer —aunque fuese un premio especial, fuera de categoría—, y el éxito de Maus, de Art Spiegelman, considerado un fenómeno insólito, se atribuyó más a su serio contenido —una memoria del Holocausto— que al medio en el que estaba expresado. Es más, podríamos decir que Maus recibió tal distinción no por ser un cómic, sino a pesar de ser un cómic." (Garcia, 2010). Así Santiago García es un gran referente teórico que ayudo a entender desde lo histórico el fenómeno de la novel grafica por medio de una investigación profunda y reflexiva.

DESDE LO CREATIVO "ARTISTICO"

Aquí tenemos artistas que han reflexionado sobre la novela gráfica, así como artistas que han teorizado en cómo realizar la novela gráfica no desde lo histórico y lo académico como Santiago García, en vez de ello reflexionan desde lo creativo y lo gráfico.

Con base en diferentes trabajos sobre la realización de la novela gráfica tenemos obras como las de Will Eisner que escribió dos obras importantes sobre la creación de comic: El cómic y el arte secuencial (Comics and Sequential Art, 1985) y La narración gráfica (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996). En estas obras Eisner aborda de una maner práctica la realización de las historietas además del concepto central del presente trabajo que es la narración gráfica.

Sin embargo, cuando se inició una reflexión sobre las posibilidades artísticas, expresivas y estéticas de la narración gráfica, fue con la lectura de Understanding comics, de Scott McCloud, y posteriormente la lectura de, Making comics y Reinventing comics. Los cuales cambiaron la visión que se tenían sobre los comics partiendo de una concepción propia del género; centrando la atención más por el contenido de la historia y la innovación en su presentación como género artístico, tanto en la presentación (lo gráfico) como en la historia (lo literario). Además de la lectura cómic europeos, norteamericanos, latinoamericanos y de otros orígenes. Las anteriores obras son en su gran mayoría las bases sobre las cuales se realiza el presente trabajo. Aunque se le suman algunos otras obras que se revisaron o ayudaron desde un aspecto más particular.

Entonces por una parte los clásicos y grandes maestros Will Esiner, Scott Mcloud y Santiago García, quienes con su gran aporte a las bases teóricas y reflexivas sobre la producción de comic, las particularidades del género, los elementos básicos, etc so un gran aporte. Por otro lado desde lo grafico como artistas y productores son un gran ejemplo del género.

> **Stan Lee** co-creador, junto a dibujantes como Steve Ditko o Jack Kirby, de superhéroes como Los 4 Fantásticos, Spider-Man, Hulk, Iron Man, Thor, The Avengers, Daredevil, Doctor Strange, X-Men y muchos otros personajes, imagen de la casa editorial de comic estadounidense Marvel Comics, llevándola de una pequeña casa publicitaria a una gran corporación. Aquí no reconocemos que algunas narraciones y obras de esta

casa editorial tienen una gran calidad artística y es uno de los referentes para gran cantidad de producciones posteriores.

Alan Moore escritor y guionista de historietas británico, que en este caso representa la tradición grafica europea, se ha destacad dentro del formato de novela gráfica por obras como, Watchmen, V de Vendetta, From Hell y la Liga de los Caballeros Extraordinarios que se han convertido en obras representativas del género y la cultura popular gracias también a sus versiones en el cine.

Frank Miller aunque inicio como dibujante de Daredevil en Marvel fue en la editorial DC Comics Ronin, donde mostró una evolución gráfica influenciada tanto por algunos artistas europeos como algunos clásicos de la historieta japonesa. Su obra más famosa es Batman: The Dark Knight Returns. Luego realiza "300", una pequeña novela gráfica que relata la batalla de las Termópilas desde el punto de vista espartano. Así como Sin City que según nuestro parecer es una de la obras cumbres de este autor que sorprende por una calidad artística y estilos sin igual.

Will Eisner creador del famoso personaje The Spirit en 1941 y popularizador del concepto de novela gráfica a partir de 1978. Además de su carrera como historietista, Eisner enseñó las técnicas del cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, y escribió dos obras fundamentales acerca de su creación: El cómic y el arte secuencial (Comics and Sequential Art, 1985) y La narración gráfica (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996). Además de su obra famosa el contrato con dios y otras historias su primer novel grafica publicada en 1978.

Robert Crumb un historietista, ilustrador y músico estadounidense fue uno de los fundadores del cómic *underground* y es quizá la figura más destacada de dicho movimiento. Utilizando el estilo de las tiras de prensa de comienzos del siglo XX, abordaba en Zap Comix temas controversiales como el sexo y la crítica política, lo cual resultó enormemente transgresivo en aquellos años donde el comic estaba orientado hacia el público infantil y juvenil.

Moebius historietista e ilustrador francés, revoluciono la historieta de ciencia ficción de los años 70 y principios de los 80 con el seudónimo de Moebius y obras como El garaje hermético (1976-1979) o El Incal (1980). Tal fue su fama, que los medios de comunicación de su país llegaron a clasificarlo como compañero de los llamados nuevos filósofos franceses.

Hergé fue el creador de Las aventuras de Tintín en 1929, que a día de hoy siguen ejerciendo una importante influencia en el mundo de las historietas, particularmente en Europa. Además de esta serie, Hergé creó otras con diferentes personajes, entre las que cabe señalar Las aventuras de Jo, Zette y Jocko y Quique y Flupi.

Bill Watterson artista y dibujante, conocido por ser el autor de la tira cómica Calvin y Hobbes así como de algunos dibujos de la revista norteamericana Target: The political cartoon quarterly magazine.

Francisco Ibáñez, un español conocido por Mortadelo y Filemón, muchas de ellas se perciben todavía en España como un icono del comic.

René Goscinny con las aventuras de Astérix el Galo, junto al dibujante Albert Uderzo en Pilote (1959). Otros destacados trabajos suyos son las series Lucky Luke, El pequeño Nicolás y el Gran Visir Iznogud.

Art Spiegelman tardó nada menos que once años (1980-1991) en volcar los recuerdos de su padre sobre el Holocausto. Su obra cumbre Maus apareció publicada en la revista independiente Raw, fundada por el propio autor, y rápidamente se convirtió en una referencia de culto entre la crítica especializada gracias también a que su obra gano un premio pullitzer.

Marjane Satrapi con su obra Persépolis una novela gráfica en blanco y negro escrita e ilustrada en forma autobiográfica publicado en el año 2000, donde La autora relata las etapas fundamentales que marcaron su vida, desde su niñez en Teherán durante la revolución islámica, hasta su difícil entrada a la vida adulta en Europa.

Alberto Breccia es un artista gráfico uruguayo que se destaca por obras como Mort Cinder, Los mitos de Cthulhu, Sherlock Time, Un tal Daneri, Viajero de gris e Informe sobre ciegos. Lo escogimos para revisar sus obras ya que además de ser latinoamericano sus obras son adaptaciones de cuentos cortos de Edgar Allan Poe, W.Jacobs o Lord Dunsany, pero para nosotros es su adaptación de La gallina degollada, de Horacio Quiroga. Este comic fue creado en 1975, fue publicado en 1978 en el álbum recopilatorio Breccia negro editado por Ediciones Récord, de Argentina y, más tarde, publicado en el No. 8 de Revista Fierro, en 1985.

Óscar Pantoja Colombiano escritor y guionista de la novela gráfica *Gabo*, memorias de una vida mágica, que ganó el Premio Romic al mejor cómic latinoamericano en el Salón del Cómic de Roma, Italia 2015. Escribió el cómic infantil Tumaco, libro seleccionado en el *Silent Books*: *From the World to Lampedusa and Back*; y la novela gráfica Rulfo, una vida gráfica. Acaba de ser publicado su nuevo trabajo que es la adaptación a cómic de la novela Tanta sangre vista, del escritor Rafael Baena y adema su última novela gráfica La Voragine adaptada de la obra de José Eustasio Rivera de Resplandor Editorial.

Así como muchos otros autores y obras que quedan por fuera gracias a la vasta producción actual de obras artísticas en narración gráfica. En algunos autores de cómic, tiene preeminencia lo grafico (la mayoría) y en otros la predilección esta en lo literario, convirtiéndose el dibujo en un atajo para llegar a lo que a ellos realmente les interesa. En esta obra se aborda este segundo enfoque ya que estamos hablando de una adaptación literaria que parte de un guion literario.

DESDE LO PEDAGOGICO

Es muy conocido en la actualidad el papel que la historieta y el comic desempeña en la educación como una poderosa herramienta comunicativa, y más puntualmente como herramienta didáctica y no como medio artístico en sí mismo. La historieta es usada generalmente con fines educativos por gran cantidad de disciplinas para explicar sus conceptos y llamar la atención de jóvenes y niños quienes encuentran más atractivo la presentación de la información por este medio. Incluso la sociedad, la cultura y la industria usa el lenguaje del comic para diferentes campañas

publicitarias y de comunicación (salud, social y cultural) como un medio de transmisión de información más rápido y poderoso que el texto escrito o simplemente la imagen (un claro ejemplo son manuales de instrucciones donde se realizan explicaciones usando básicamente narración grafica).

En este trabajo no se hace énfasis solo en esta bien conocido aporte, característica y posibilidad que puede desempeñar el comic como herramienta didáctica; es decir no se pretende reducirlo simplemente eso, como herramienta al servicio de otras disciplinas, por el contrario es rescatar un leguaje que elabora características propias siendo en sí mismo una práctica artística de gran relevancia actual en la sociedad. El aprender haciendo es uno de los lemas que trabaja John Dewey donde rescata los procesos de aprendizaje fruto de la elaboración y la experiencia.

Por lo anterior tomamos como referente pedagógico a John Dewey que básicamente en obras como "El arte como experiencia" (Dewey, El arte como experiencia, 2008) y "Pedagogía y Experiencia" donde este gran autor nos permite reconocer que en el proceso de creación en este caso de una novela gráfica se generan también procesos de aprendizaje que permiten el desarrollo de un lenguaje y medio artístico, no como herramienta didáctica en donde la narración grafica se convierte en un instrumento de enseñanza de otras áreas.

Dewey fundamenta su pedagogía en la experiencia, a partir de la experiencia, por la experiencia, para la experiencia. Además es uno de los defensores del método de proyectos que busca fomentar la actividad del niño, mediante acciones que articulen los estudios partiendo de un tema o actividad e interrelacionándolos con la lectura, escritura, matemáticas, geometría, historia, dibujo, y otros. Es allí donde proyectos de desarrollo como estos son de gran importancia ya que desarrollan los impulsos natos de los cuales habla Dewey comunicar, construir, indagar, y expresarse adecuadamente.

Según Dewey se pierde mucho del valor del estudio de la literatura y del lenguaje, porque se elimina el elemento social. El lenguaje es un medio de comunicación; es el instrumento por el cual un individuo llega a participar en las ideas y sentimientos de otro. Cuando es tratado simplemente como un medio de adquirir información individual o como un medio demostrar lo que ha aprendido, pierde su motivo y finalidad social.

Finalmente según Dewey si la educación es vida, toda vida tiene, vista desde fuera, un aspecto científico, un aspecto de arte y cultura y un aspecto de comunicación. No puede ser, por tanto, verdad que los estudios adecuados para un grado sean meramente la lectura y escritura, y que en un grado ulterior sean introducidas, la literatura o las ciencias y mucho menos las artes. El progreso no está en la sucesión de estudios, sino en el desarrollo de nuevas actitudes y nuevos intereses respecto a la experiencia. La educación ha de ser concebida como una reconstrucción continua de la experiencia, y el proceso y el objetivo de la educación son una y la misma cosa. (Dewey, Experiencia y Educación, 2004)

CAPITULO 2: DESARROLLO DE LA NARRACIÓN GRÁFICA

La narración gráfica, ha ido tomando fuerza como medio de expresión artístico, saliéndose del confinamiento en que lo tenía la cultura del entretenimiento, convertirse poco a apoco en un medio a través del cual se puede tratar y reflexionar sobre cualquier tema.

Aunque parece, no es tan fácil leer un comic. La ubicación de los cuadros, los globos de diálogo hacen que se convierta en una lectura codificada, ya que según su composición los cuadros pueden tener diferentes lecturas, así como los globos de diálogos muestran quién dice qué y en qué momento.

NARRACION GRAFICA COMO LENGUAJE.

El comic es una expresión artística que desarrolla un lenguaje específico que vincula elementos literarios, gráficos y secuenciales. El comic en hijo de la literatura y la pintura (dibujo) y ha ganado cada vez más espacio en librerías en los últimos años. Su lenguaje secuencial lo hace primo hermano del cine, la animación y la fotografía, a los cuales también ha nutrido.

Como somos seres sensibles, simbólicos y narrativos, el comic se convirtió poco a poco en una práctica/expresión/lenguaje artístico muy potente poco desarrollada y explorada en contextos artísticos y más como un poderoso medio comunicativo y pedagógico.

Por eso es necesario estudiar un poco los elementos constitutivos del lenguaje de la narración gráfica que nos presenta en su obra El comic y el arte secuencial de Will Eisner:

> **Composición:** La composición es la distribución dentro de un espacio de elementos visuales a fin de componer una imagen. Al momento de componer una imagen es recomendable tomar en cuenta distintos aspectos como la forma, el tamaño, la textura, la distancia, el balance, la armonía, etcétera.
>
> **Encuadre:** Se refiere al espacio físico que se abarca dentro de una imagen, en este caso, en una viñeta de cómic. El espacio abarcado en un encuadre se ha definido tradicionalmente por planos, tales como el plano general (que abarca un elemento

mostrándolo en toda su extensión junto con su entorno), plano medio (que muestra el pecho, cuello y cabeza del personaje), primer plano (enfocado principalmente en el rostro del personaje), primerísimo primer plano (cuya finalidad es mostrar al lector un detalle), etcétera.

Fondo: representación del espacio físico en que se encuentran uno o varios personajes o en el que suceden una o más acciones. El fondo puede también ser el protagonista de una viñeta, como cuando se busca ambientar al lector; o puede obviarse de una viñeta si no es relevante para la misma.

Globo: espacio delimitado que se destina normalmente al texto, sea la voz o pensamientos de los personajes, la descripción de un narrador, etcétera. Tradicionalmente el globo de texto ha sido representado con forma de nube, pero muchos autores han experimentado con otras formas que potencien la expresividad del mismo, como un globo de texto de extremos puntiagudos que representa una expresión violenta, el globo de texto doble que representa la voz escuchada a través de un teléfono o medio de transmisión digital, e incluso ciertos artistas han optado por no dibujar globos, colocando en cambio el texto en un espacio vacío y vinculándolo al personaje que lo dice mediante una línea.

Guión: herramienta que sirve como guía para el escritor de cómics al momento de dibujar; el guión literario, por ejemplo, es un resumen más o menos breve en forma de narración de los acontecimientos que suceden a lo largo de la historia, mientras que el guión técnico describe la distribución de dicha historia en páginas, y el contenido de las viñetas que las conforman.

Gutter: es el espacio entre dos viñetas, ya sea horizontal o vertical. Según Scott McCloud, en el gutter entre dos viñetas es donde sucede realmente la acción en un cómic, pues el gutter permite al lector "cerrar" dos viñetas consecutivas creando así una secuencia de acciones.

Historia: es un conjunto de acontecimientos que juntos generan una narración; por lo general una historia se centra en uno o más personajes, en una situación, en un evento o en un objeto. Tradicionalmente toda historia tiene un inicio donde se presenta a los protagonistas que la conforman, un nudo que consiste en un conflicto, y un desenlace o conclusión donde de alguna manera termina el conflicto.

Imagen: en términos de Ernest Gombrich, la imagen es una representación, es decir, un sustitutivo de algo real. Se asemeja a la palabra en cuanto que reemplaza de manera simbólica a un ser externo que no puede contener; sin embargo, la palabra es un mecanismo convencional que requiere del conocimiento y lectura para su adecuada comprensión, mientras la imagen puede ser reconocida mediante un proceso intelectual no convencional. En el cómic las imágenes, frecuentemente junto con las palabras, son colocadas en una secuencia que por lo general responde a una lógica, logrando así narrar una historia.

Narración: la narración es el relato de un acontecimiento, suceso o evento. La narración es inherente al ser humano y se encuentra presente en muchos aspectos de su vida como medio de transmisión de experiencia, conocimiento, historia, cultura, tradición e imaginación.

Onomatopeya: es la representación verbal convencional de un sonido, como "bam!" para el sonido de un disparo o "pow!" para una bofetada.

Personaje: es un agente dentro de una narración que permite el desarrollo de la historia; puede ser una persona, un animal o incluso un objeto. Tradicionalmente, la historia cuenta con uno o más personajes principales, en quienes se centra la trama, quienes a lo largo de la narración interactúan con otros personajes secundarios (que normalmente ejercen un papel menor pues participan de la historia en función de los personajes principales). Las relaciones y tensiones entre los personajes dan realismo e interés a una historia.

Perspectiva: entiéndase por perspectiva la representación del espacio tridimensional en un medio bidimensional. La perspectiva en occidente se basa en "puntos de fuga" desde los cuales surgen las líneas que representan los espacios, la arquitectura, los objetos, etcétera.

Secuencia: una serie de momentos conectados entre sí que generan una narración lógica. Una secuencia en un cómic se da cuando varias viñetas se conectan generando así un desplazamiento temporal y/o espacial.

Storyboard: Herramienta que permite al autor visualizar de forma gráfica cómo se verá el producto final. Suele consistir en una serie de bocetos pequeños y sencillos de cada página del cómic. En muchos casos el storyboard se realiza en base a la descripción que proveen los guiones literario y técnico.

Trama: es una narración articulada con un propósito estético y/o literario. La diferencia entre narración y trama es que la narración es materia prima, mientras la trama ha sido ya organizada y estructurada por el escritor o autor de manera que resulte estética.

Viñeta: es el espacio sobre el que se sitúa la representación de un momento o una situación; las viñetas tienen además la función de establecer los límites dentro de y entre distintos momentos de una historia, creando así una narración con imágenes. (Eisner, 1998)

En esta relación entre imagen y palabra dice McCloud: la relación entre lo escrito y lo dibujado se puede dar de las siguientes maneras:

Con enfoque en la palabra: es cuando el arte está encaminado únicamente a ilustrar un texto descriptivo. Aquí el dibujo no agrega nada a la información provista por el texto.

Con enfoque en el arte: Aquí la palabra escrita, si es que llega a haberla, es más una especie de acompañamiento a la imagen, pero esta última puede subsistir, y transmitir su mensaje, sin el poco texto que se pueda plantear. En muchas ocasiones el texto que se presenta en este tipo de relación no pasa de la onomatopeya.

Con un enfoque dual: En el que, tanto palabra como dibujo, transmiten exactamente el mismo mensaje.

En paralelo: Palabra y dibujo tienen poco que ver la una con el otro. El texto transmite una idea, mientras que el dibujo provee de un mensaje separado.

De forma interdependiente: Aquí tanto la palabra como el arte van de la mano y se complementan para narrar una historia, sin que uno sea más importante que el otro, sin que sean redundantes en el mensaje. Sin la palabra, el arte se percibe incompleto, sin el arte, la palabra pierde sentido. (McCloud, 2009)

La narración como objeto de estudio, explora el relato qué contamos, cómo lo contamos, haciendo un análisis sobre la narración y todos los elementos que se presentan en ella como los símbolos, los personajes, las vivencias, las ideas, las convicciones, el lenguaje, el tiempo. Aristóteles en su Poética, hace la alusión al concepto de la trama en la narrativa, que debía de tener un principio, un desarrollo y un fin, y la narración como forma de recrear el mundo o crear un mundo nuevo, ayudado de unos elementos básicos como personajes, tiempos, lugares, ritmo, que siempre deberán estar al servicio de la historia.

Aristóteles en su Poética y dice que necesitamos historias porque el ser humano disfruta de ellas por dos razones: por un lado la imitación que hacemos del mundo en la historia se da de manera rítmica y ordenada, y el ritmo es fuente de placer para los humanos. La segunda razón es porque a través de las historias aprendemos, y el aprender también es una fuente de placer para el hombre. (Aristoteles, 1948)

A través de esa capacidad de experimentar que nos da la trama, podemos experimentar con cosas que en el mundo real serían difíciles, o tendrían consecuencias peligrosas, mientras que en el mundo de la ficción se mantiene una cierta distancia esto lo comparten todas las expresiones narrativas como se ve más claramente en el teatro.

Con respecto al tema de las adaptaciones siempre ha existido, ya que en la literatura tenemos muchas historias que se han escrito una y otra vez, incluso siendo planteada de forma diferente,

ya sea en sus personajes, ya sea en el lugar donde se desarrolla, o en el lenguaje que utiliza responde a que dichas historias también ofrecen un sentido de continuidad cultural en la sociedad.

Es entonces así como está implícito lo narrativo, cuando hablamos de narración grafica es analizar esas historias que se entretejen, así es como narrar lo vemos en este trabajo como un proceso en el que ordenamos y reordenamos, creamos y recreamos, contamos y recontamos, lo que ya ha sucedido, o lo que asumimos que ya sucedió, con el fin de expresar, comunicar e interpretar, lo cual le da el componente artístico.

Por otro lado se habla de narración visual, tal vez porque lo visual es más sencillo de reconocer, más concreto, no requiere de la capacidad de abstracción que exige el habla al tener que codificar, emitir y decodificar un mensaje.

El otro componente de la narración grafica es la imagen que en este caso intenta ser reproducción de los objetos a los que hace referencia. Se dice que una imagen vale más de mil palabras, porque una imagen es menos ambigua y la mayoría para ser descrita necesitara de más de una palabra, es decir un elemento narrativo como la descripción que requiere de muchas palabras puede resolverse más fácilmente en una imagen, como por ejemplo una fotografía, no es inferir que la palabra solo que en el ámbito de la narración y descripción genera otras posibilidades. La narración grafica es un lugar donde la palabra y dibujo se conjugan, como es el caso de los jeroglíficos, los códices precolombinos o la escritura china, pero a diferencia de sus antecesores e desarrolla como medio a través de las historietas.

EXPRESIÓN LITERARIA E ILUSTRACIÓN

La relación que existe entre los comic y la literatura ha crecido cada vez más con el pasar del tiempo. Debido a un cambio cultural y social en estos últimos años una parte de los comics pasó a llamarse de "novela gráfica", término usado como título por Santiago García y Will Esiner en su libro donde analiza la historia de las historietas. Este nombre es un intento por validar literariamente las historietas que ellos creaban, en un intento por dar un estatus académico a los

comics. Es así como surgieron diferentes "obras" comics que ahora comparten espacios literarios junto con la literatura tradicional en librerías y bibliotecas.

Existen muchos puntos donde encontrar una relación entre la narración gráfica y la literatura, sin caer simplemente en la ilustración, desde donde con el inicio de la escritura se relacionaban texto e imagen; desde la elaboración de los primeros manuscritos que actualmente se consideran increíbles obras artísticas, pasando por el uso del grabado en los primeros libros ilustrados con la imprenta como elemento de reproducción, hasta la actualidad donde la imagen y el texto incluyendo la animación, la interacción y el sonido (multimedia e hipertexto), confluyen en la producción artística actual.

Aunque existen diferentes medios de reproducción la literatura y las historietas comparten su modo de producción y distribución. Es decir el medio de impresión y difusión es el mismo, aunque varíen diferentes formatos y otros medios, todavía predomina el papel, además los dos giran alrededor del acto comunicativo y narrativo. En la actualidad tanto libros como las historietas (novela gráfica) se encuentran en las librerías y es de resaltar el hecho de que se hable de leer historietas así como de leer literatura, lo que no sucede con las obras de arte.

También en su historia los comics se desarrollaron junto con los periódicos como publicaciones serializadas, es decir, el devenir histórico también los relaciona más con los medio de comunicación y la literatura que con las artes visuales en particular. Los comics por ejemplo iniciaron igual que los folletines de aventuras del siglo XIX, y de la literatura Pulp[2] allí tomaron sus historias en su gran mayoría, de aquellas novelas de aventuras, policiacas, de ficción y de terror que se entregaban inicialmente en los periódicos de forma serializada.

---

[2] Pulp es un término que hace referencia a un formato de encuadernación en rústica, barato y de consumo popular, de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción. Las publicaciones contenían argumentos simples con grabados e impresiones artísticas que ilustraban la narración, de manera similar a un cómic o una historieta. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_(literatura)

Inicialmente una historieta eran auto conclusiva y corta representando generalmente unos personajes a los cuales les ocurren diferentes cosas en cada entrega. Algunas historietas se salieron de aquel esquema y se inspiraron en la literatura para realizar adaptaciones literarias.

Uno de los primeros representantes de esto es Tarzan, como una adaptación de Tarzan de los monos una novela de Edgard Rice Burroughs, publicado en 1929 dibujado por Harold Foster, tuvo tanto éxito que como ocurre en la actualidad con muchas historietas (comics) llegan hasta la pantalla grande teniendo adaptación en el cine, es decir, se parte de una narración que transita por diferentes medios desde el folletín, pasando incluso por la radionovela, el cine, la animación y llegando finalmente al llamado decimo arte los juegos de video que también y a su manera construyen narraciones.

En el campo de las historietas, estas narraciones trajeron muchos lectores interesados, tenían una gran calidad gráfica, además de las increíbles aventuras que los personajes afrontaban lograba que los lectores los siguieran semanalmente. Luego se publicaron ya obras completas ya que resulto interesante el recurso de adaptar a historietas obras literarias clásicas que ya habían demostrado su valor literario.

Resalto aquí el trabajo realizado en un blog donde se comparan diferentes adaptaciones literarias en torno a una novela, caso que aquí nos resulta de gran ayuda para poder comparar como diferentes artistas afrontan el desarrollo grafico de la misma historia, en este caso Moby Dick un clásico norteamericano de Herman Melville. Es interesante ver como en este Blog se hacen referencias a diferentes adaptaciones de grandes artistas como, Battaglia, Bill Syenkiewikz, Carrillo, Fontanarrosa, Frank Thorne, Leo Durañona, Paul Gillon yWill Eisner entre otros que han realizado adaptaciones de la misma obra.

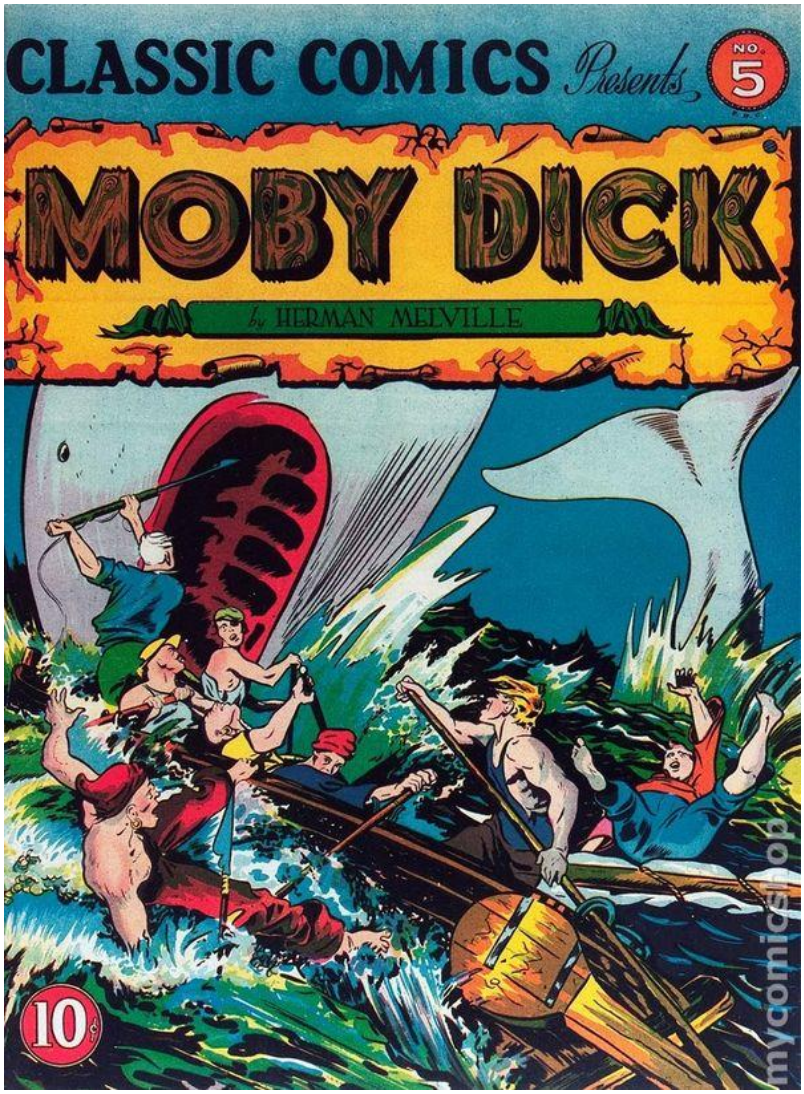


Ilustración 1: Imagen Portada revista Clasisc Comics Marvel 8 Moby Dick (1976)
Fuente: https://static1.comicvine.com/uploads/scale_large/0/4/43094-6938-49252-1-marvel-classics-comi.jpg

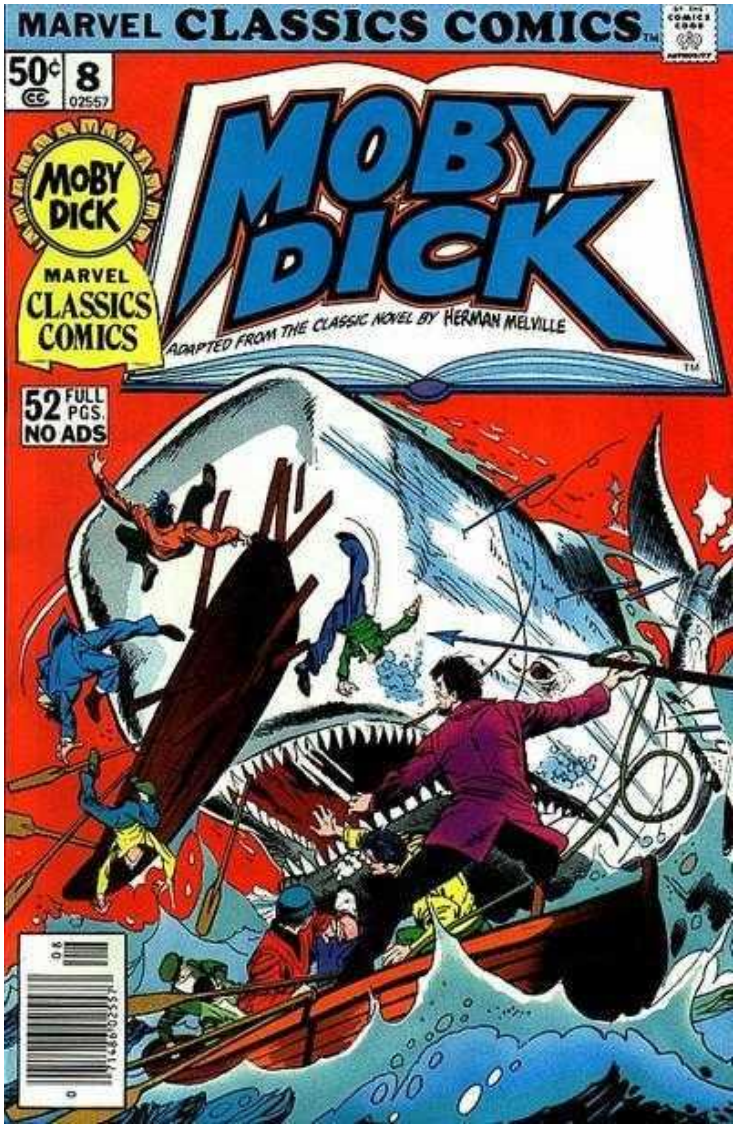


Ilustración 2: Imagen Portada Classics Illustrated 5 Moby Dick (1942) comic books Fuente: https://d1466nnw0ex81e.cloudfront.net/n_iv/600/3733634.jpg

La relación entre literatura y comic va más allá del simple texto (palabras, letras, símbolos) que suele acompañar las viñetas. En nuestra experiencia por medio de la realización de la presente obra reconocemos que la narración grafica es algo más que la suma de sus partes, es decir no es solo la unión entre texto e imágenes, para construir una narración, el comic es una producción

sinérgica3 entre texto e imagen, donde como dijo Aristóteles "El todo es más que la suma de sus partes" y vas más allá de los dos campos, es tano así que los renueva y reconstruye generando sus propios códigos y discursos y narraciones.

En la actualidad, los discursos de comunicación y análisis textuales pueden aplicarse a cualquier tipo de obra artística, usando entonces una concepción de texto más amplia, que se usa en un ámbito comunicativo y expresivo como lo es el lenguaje. Es aquí donde esos diferentes códigos lingüísticos son tomados prestados de la literatura y usados por los comics. El comic tienen entonces varias funciones, su principal función y que comparte con los textos literarios es la narrativa, es decir como la novela, la crónica, el cuento y otros le corresponde contar una historia, un suceso y de allí su elemento narrativo, pero no solo debe hacer esto, su relación con lo visual y lo grafico también le trae como con la literatura una posible función estética que es allí donde nos interesa, así como sucede con las obras de literatura, está en la belleza como son contadas, en este caso el comic hace menos metafórica la frase de pintar con palabras, ya que más allá de ilustrar simplemente una narración se deben narrar con imágenes las historias, los sucesos, los pensamientos, las reflexiones, los sentimientos, etc.

EXPRESIÓN GRÁFICA Y CULTURA POPULAR

Pero la conexión literaria del comic es mucho más profunda que solo la relación entre imágenes y palabras. El comic cuenta una historia y como tal posee una narrativa que lo hace compartir espacio con la literatura. Podríamos llamar al comic como narración grafica; también, historias en cuadros como en Brasil, términos que dejan fuera la caricatura por ejemplo pero que lo relacionan incluso con la fotografía y el cine.

---

[3] La sinergia (del griego: syn que significa simultaneidad, y ergon que significa obra) es la integración de sistemas que conforman un nuevo objeto. Acción de coordinación de dos o más causas o partes (elementos) cuyo efecto es superior a la suma de efectos individuales. También recibe el nombre de propiedad emergente. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Sinergia_(f%C3%ADsica)

METODOLOGIA DE INVESTIGACION

De la revisión de algunas obras se llegó a tener algunos elementos bases a tener en cuenta para la realización de la adaptación literaria pero desde la práctica se encontraron también diversos caminos que se construyen en el momento de crear una nueva obra, y describir estos procesos es un trabajo difícil por eso se ejemplifico el proceso desde una metodología de la memoria metodológica.

Es decir ya que nuestro interés y desarrollo está en la narración que mejor forma de realizar la investigación por medio de una narración metodológica de la experiencia de creación partiendo del cuento La Santa de Gabriel García Márquez. Es decir el arte como experiencia, la narración que de esta experiencia como un ejercicio de memoria investigativo. Ya que es difícil sistematizar los procesos creativos que acontecen de formas particulares y responden a procesos complejos en donde los hallazgos en el camino y el azar también desempeñan un papel importante, se parte de la experiencia, de la historia, del ensayo y el error en una búsqueda estética en donde se encuentran resultados inesperados en una suerte de proceso creativo.

Por lo tanto hacer una narrativa metodológica de un proceso de creación y exploración artístico requiere de una narración de esa experiencia investigativa, ya que no es un proceso simple y predecible como se pretende hacer creer en la mayoría de investigaciones. Se parte de unas expectativas iniciales, pero, ¿Se llega a ellas?, ¿Cuáles se cumplieron, cuáles se frustraron?, ¿Que se encontró en el camino alrededor de éste para indagarlo?, ¿Qué camino se eligió, con que referentes y que se fue encontrando al desarrollar la adaptación a narración gráfica?, ¡¿Que se eligió y que se quedó atrás?, y ¿Por qué? En este caso se investigó enfatizando claro en unos hallazgos, observaciones y reflexiones sobre el camino que despiertan interés y se consideran importantes. Ya que no es un camino único a cada paso hay múltiples opciones para la construcción de esta obra y es por eso que reivindicamos, reconocemos y tomamos las palabras de un científico que describe bellamente el proceso creativo como la ciencia de noche, frente a una ciencia de día la que ya conocemos o creemos conocer.

> La ciencia de noche, por el contrario, marcha a ciegas. Duda, tropieza, recula, suda, se despierta sobresaltada. Dudando de todo, se investiga a sí misma, se pregunta, se corrige sin cesar. Es una especie de taller de lo posible, donde se elabora lo que va a ser el material de la ciencia. Donde las hipótesis se mantienen en forma de presentimientos vagos, de sensaciones brumosas. Donde los fenómenos no son aún más que acontecimientos solitarios sin relación entre ellos. Donde los proyectos sobre experimentos apenas toman cuerpo. Donde el pensamiento camina a través de sendas sinuosas, de callejuelas tortuosas, las más de las veces sin salida.
>
> A merced del azar, el espíritu se agita en un laberinto, bajo un diluvio de mensajes, en busca de un signo, de un guiño, de una aproximación repentina. Como un prisionero en su celda, el espíritu no para de dar vueltas, busca la salida, un resplandor. Sin solución de continuidad, pasa de la esperanza al desespero, de la exaltación a la melancolía. Nada permite decir que la ciencia de noche pasará alguna vez al estado de día; que el prisionero saldrá de las sombras. Si esto sucede será de manera fortuita, como por capricho. De improviso, como por generación espontánea. No importa dónde, ni cuando, como un rayo. Lo que guía entonces al espíritu no es la lógica. Es el instinto, la intuición. Es la necesidad de ver claro. Es la obstinación de vivir en el interminable diálogo interno, en medio de innumerables suposiciones, acercamientos, combinaciones, asociaciones que, sin cesar, atraviesan el espíritu." (Jacob, 2004)

La obra de arte es un mundo imaginado y el pensar en una obra de arte como un mundo nos recuerda el poder lúdico del arte (incluyendo la literatura) donde estos mundos imaginarios, posibles y creados parten de la realidad, es decir tienen su origen en nuestra experiencia y es allí donde por medio del arte son transformados y reelaborados usando la imaginación. Es así entonces como la narración grafica llega a constituirse un poderoso mecanismo, leguaje o práctica artística que aunque ya lleva mucho tiempo de vida; es joven con respecto a otros tipos de formas y ha sido más explorada como herramienta comunicativa que como forma estética.

Lo anterior va de la mano también con el referente pedagógico de John Dewey ya que a través de su pedagogía pragmática de la experiencia como base de acercamiento del conocimiento, y

además del arte como experiencia reivindica un proceso de investigación que no se base solamente en los proceso lógicos desconociendo precisamente eso que enriquece el proceso de aprendizaje por medio de la experiencia, divagar y trasegar continuo que se realiza por los caminos del aprendizaje artístico.

CAPITULO 3: PROCESO DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN.

COMO SURGE LA IDEA

> "Según mi experiencia el buen diseño y la creatividad suelen ser el producto de la limitación y la restricción. Una vez quedan establecidos los limites, resulta más fácil centrarse en un problema concreto y resolverlo". David Gibbons.

La elección de los doce cuentos peregrinos como punto de partida de este trabajo obedece a un interés en centrar el problema a desarrollar. Basándose en un conocimiento previo de esta obra, el análisis que de este libro se había realizado en algunas asignaturas, y en gran medida al contexto que en el ámbito colombiano giro en torno a la muerte del novel de literatura Gabriel García Márquez.

Este proyecto nace también, y le debe su realización a un interés grande y mutuo de los autores por el comic, el dibujo y la narración gráfica, desde el inicio de la carrera se realizó un acercamiento al lenguaje gráfico inicialmente desde la asignatura de Dibujo que proporciono diferentes elementos y herramientas para la realización de la obra dando unas bases técnicas y teóricas para la realización, fue allí yo creo donde nació un interés particular por este medio, el desarrollo de bocetos, de historias gráficas y hasta esa época se podrían rastrear antecedentes pues allí es donde se afianza una relación en común entre los autores y un interés común por lo gráfico y lo digital.

Luego se suman otras asignaturas que aportan desde lo literario, es importante la influencia que tuvieron ellas para llegar a conocer como la literatura y la narración presentan diferentes posibilidades y como el arte confluye junto con lo grafico en varios ocasiones como por ejemplo los caligramas, los hipertextos que posibilitan su unión con la imagen y el sonido. Fue en el arte y su relación con otras disciplinas donde se conocen autores como Scott Mc Cloud que es uno de los referentes importantes y además de los impulsores de este trabajo, que renovó y mantuvo el interés por el desarrollo de una obra de narración gráfica, y porque no decirlo el requisito de un proyecto de grado es también una excusa y una motivación que finalmente pone a girar la rueda del destino y junto con el devenir histórico decanta en el desarrollo de la presente obra.

Surge entonces la idea de una obra de narración grafica pero luego de varias opciones se decide partir no de la elaboración desde cero, más bien del ejercicio de adaptación como partida para la realización de un comic.

Del anterior recorrido histórico y personal pasamos al desarrollo puntual de la obra. Sin idea no hay historia y sin historia no hay cómic. Así que el primer paso fue un cuaderno de cuaderno de apuntes. Lo primero que se apuntan son temas de los cuales e quiere tratar. Así nació este trabajo con una serie de dibujos y apuntes en torno a un tema el costumbrismo, el realismo gráfico y Gabriel García Márquez con sus Doce cuentos peregrinos.

Se partió del análisis de la obra para poder realizar su representación en el lenguaje de la narración gráfica, desarrollando de esta forma una interpretación y posteriormente adaptación al lenguaje gráfico, con la intención de explorar las posibilidades de este leguaje y práctica artística. Fue creo tal vez el interés actual en la obra de Gabo su reciente fallecimiento, la creación de la novela gráfica Gabo por Oscar Pantoja entre otros razones que nos llevaron a inclinarnos por los doce cuentos peregrinos, además que son obras que no se han llevado a la narración gráfica y que el género de cuento facilita su adaptación ya que se trata de un relato simple y no es el interés de este trabajo producir una obra de largo aliento como lo sería la adaptación de una novela.

Se inicia entonces desde el ámbito literario, más específicamente desde el género del cuento para así llegar al lenguaje gráfico. En un inicio se requirió un análisis de la narración del cuento, personajes, lugares, acciones y diálogos, para poder tener claro la historia a desarrollar. El planteamiento de este trabajo planteó varios desafíos desde el punto de vista artístico, ya que se precisó plasmar de forma gráfica los lugares, situaciones, objetos y personajes literarios. Realizar una adaptación requiere, en varios casos, dar forma a muchos elementos que no se encuentran explícitos en el texto.

Luego de escoger y analizar las acciones a desarrollar, el primer trabajo consiste en definir la forma gráfica que tomaría el cuento, realizando una primera aproximación literal del cuento por

medio de un storyboard4. Luego, se procede a desarrollar el estilo grafico que se adoptará, las características de personalidad como aspecto físico de los personajes, entre otros elementos.

En este caso, se partió de los bocetos y del storyboard a modo de prueba donde, por medio de dibujos rápidos a lápiz, se plasmaron a modo general cada una de las escenas seleccionadas, se exploraron los espacios, y también se definió poco a poco el estilo de dibujo que mejor ilustra de acuerdo con algunas decisiones estéticas que se explicaran más adelante, y que, tienen que ver con nuestro criterio y la interpretación del texto literario.

Para poder explorar la narración grafica nos planteamos al inicio una labor investigativa, revisando mejor el género de la historieta, su evolución, así como referentes que nos sirvieran para elaborar la obra, tanto desde el punto de vista literario, académico y artístico. Y entonces comenzamos por una revisión acerca de lo que nos gusta llamar narración gráfica.

---

[4] Storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard es el modo de pre-visualización que constituye el modo habitual de pre-producción en la industria fílmica. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard

PROCESO DE CREACIÓN

Se terminó por escoger la Santa debido en gran parte a la sencillez de la historia y su gran cantidad de referentes, a su vínculo cercano con nuestro contexto además claro de una historia sencilla, característica e impactante de la idiosincrasia colombiana y del realismo mágico.

Esta historia primero fue una columna de prensa y luego pasó a ser película, para terminar como cuento. Gabriel García Márquez fue un contador de historias, extraordinarias en el sentido de lo inusual y cargadas de fuerza poética que relejan la idiosincrasia colombiana.

La revista de cine Kinetoscopio publicó su edición 107, dedicada al escritor Gabriel García Márquez y su relación con el cine, tan inspiradora como problemática. Un dossier impreso en papel con artículos, ensayos, críticas y el cómic. Este texto hace parte del nuevo número.

La niña santa y el verdadero santo. Oswaldo Osorio

La columna, titulada La larga vida feliz de Margarito Duarte, y publicada en el periódico El Tiempo en 1981, desarrolla el relato en sus principales componentes: la historia, la trama, los personajes y la "solución poética" al conflicto del protagonista. Es un relato eficaz y objetivo que da cuenta de un hombre que, luego de encontrar a su hija incorrupta después de doce años de enterrada, viaja a Roma con el cuerpo para solicitar su canonización, y allí permanece dos décadas lidiando con la burocracia política y eclesiástica sin conseguir su objetivo. Y la solución poética: el verdadero santo es él, por su tenacidad e incorruptible fe.

El cuento, por su parte, se titula La santa y hace parte del libro 12 cuentos peregrinos, el cual, sin embargo, fue publicado en 1992, por eso la cadena de la que se habló antes no tiene la secuencia que parecería más lógica, esto es, columna, cuento y película. Este es un giro muy significativo, puesto que algunas de las subtramas y personajes que el cuento le adiciona a la columna periodística parecen haberse originado en la experiencia cinematográfica.

El cuento está construido sobre el mismo texto de la columna, añade algunas frases o explicaciones a lo ya escrito y, como adición determinante, a un estudiante de cine que narra en primera persona la historia de Margarito. Al argumento, aparte de un prescindible episodio con una prostituta, le suma otro que cuenta cómo el estudiante y Margarito van adonde Cesare Zavattini para que este conozca la historia y tal vez se pudiera llevar al cine. Pero cuando el célebre ideólogo del neorrealismo italiano vio a la niña, dijo que no se podía, porque nadie lo iba a creer. Aunque luego se le ocurrió que la única forma era que la niña resucitara, y con esto encontró la solución poética para la película, así como lo hizo con Milagro en Milán (Miracolo a Milano, Vittorio De Sica, 1951) cuando puso a volar a todos sus protagonistas.

Pero claro, la película se había rodado ya cuatro años antes, por lo que esa solución la encontraron García Márquez y Lisandro Duque en el guion de una película que supo desarrollar los distintos tonos narrativos y argumentales que propiciaba esta historia, desde el pintoresquismo propio de la noticia original que daba cuenta de la idiosincrasia en las provincias de Colombia, pasando por las explícitas críticas a los estamentos políticos y eclesiásticos, hasta el talante literario y poético de la historia y sus protagonistas, el cual no podía estar exento del realismo mágico como la marca propia del escritor colombiano.

El filme hizo parte de una serie llamada Amores difíciles, que adaptó seis de los cuentos del nobel y contó con su participación como co-guionista. Milagro en Roma es un relato contado en el estilo sobrio y eficaz que se le conoce al director Lisandro Duque, quien incluso participa como actor secundario y lo hace con una convincente desenvoltura. Aunque claro, todo el peso de la puesta en escena recae sobre la presencia y el trabajo interpretativo de un Frank Ramírez que, si bien es un actor que pocas veces varía su registro, de todas formas, para efectos de esta historia, su figura y actitud resultaron las indicadas.

El caso es que se trata de una de las felices coincidencias en el esquivo maridaje entre Gabo y el cine, porque es un filme que, sutil o frontalmente, sabe atisbar en distintos

universos: la mirada que hace a la provincia (lo cual ha sido siempre el interés de este director), las agudas observaciones políticas e ideológicas (también propias de un cineasta bastante crítico), la picaresca que alcanza a pasear el relato por los predios del humor negro, la patética y enigmática construcción de su protagonista, y en general, esa sorprendente historia que es capaz de trascender la mera anécdota insólita y elevarla al nivel de relato poético, con ese final asombroso, pero creíble, como años después lo afirmaría Zavattini, un final que lo hace encajar todo, sin que parezca una concesión, todo lo contrario, pues es un bello final que pone a prueba la fe y la sensibilidad del espectador. (Osorio, 2014).



Ilustración 3Imagen de la película Milagro en Roma.
Fuente: https://i.ytimg.com/vi/meG2jIoK5XY/hqdefault.jpg

Luego de realizada la lectura comprensiva del cuento La Santa, se procedió a realizar una análisis Literario del cuento. Guion de La santa basado en el cuento de Gabriel García Márquez tomado del libro "doce cuentos Peregrinos" editorial Oveja Negra.

Este análisis nos permitió conocer los elementos básicos de la trama[5] original para así poder crear la propia. Identificando los aspectos más importantes, lugares personajes, acciones, luego de un acalorado debate como lo eran cada una de las reuniones de creación y diseño se optó por una interpretación en donde el énfasis de la obra estaría en el tema de la santidad, la institución religiosa, lo milagroso y la muerte.

Se evidencian algunos elementos básicos del relato donde Margarito Duarte un hombre, de la aldea del Tolima, quien luego de desenterrar a su hija, quien llevaba 12 años de muerta, encuentra que se encuentra incorrupta, y al considerarse esto como una muestra de santidad por parte de la niña, emprende una larga travesía hasta Italia, a la ciudad del Vaticano para lograr la canonización de la niña. Durante su estadía en Italia, Margarito y los que viven a su alrededor vivirían una serie de eventos extraños que podrían estar relacionados a la santidad de su hija. Sin embargo más tarde se diría que aquellos trámites serían los méritos en vida para que ese hombre lograra su propia canonización.

Los temas sobre que trata el cuento son diversos entonces se escogen la relevancia sobre algunos temas ya que en el cuento se encuentran tramas pequeñas de amor, amistad, aprendizaje, soledad. Uno de los temas básico e importante es la santidad, alrededor del cual giran otros elementos diversos como la religión y la iglesia católica. Es evidente la relación de la muerte, la soledad y el tema común a los cuentos peregrinos, es decir el tema del peregrino el viajero que se encuentra por alguna circunstancia viviendo fuera de sus tierra natal sintiéndose siempre un extranjero.

Después se procede a la elección de la propuesta gráfica a trabajar colores, viñetas, diálogos, líneas, etc. Esto se debe unificar dese un inicio ya que esos lineamientos gráficos, se deberán mantener en toda la obra para darle coherencia y cohesión. Es allí donde la visión como artistas comienza a tomar importancia en la representación del relato destacando algunos aspectos, desde el inicio se optó por realizar la obra basada en negro, para asi mantener el carácter sobrio de la

---

[5] Trama: (breve relato en este caso adaptación del cuento). Elección de las partes del cuento que se graficarán el orden y las acciones. Una especie de guion literario.

historia que a pesar de tener algunos tintes graciosos y divertidos mantiene esa línea de seriedad por medio del diseño de fondos, la composición de las viñetas y en este caso la paleta de colores que se elige.

De una manera fortuita pero que nace de la experimentación se realizó un boceto de Margarito como parte de una portada inicial, y este diseño dio paso a la idea de manejar otro color invitado, reservado solamente para algunas viñetas, algunos momentos, especiales y en este caso también que representa a uno de los personajes, "La Santa" y es así como el ataúd que lleva Margarito se convierte en un elementos grafica de gran importancia.

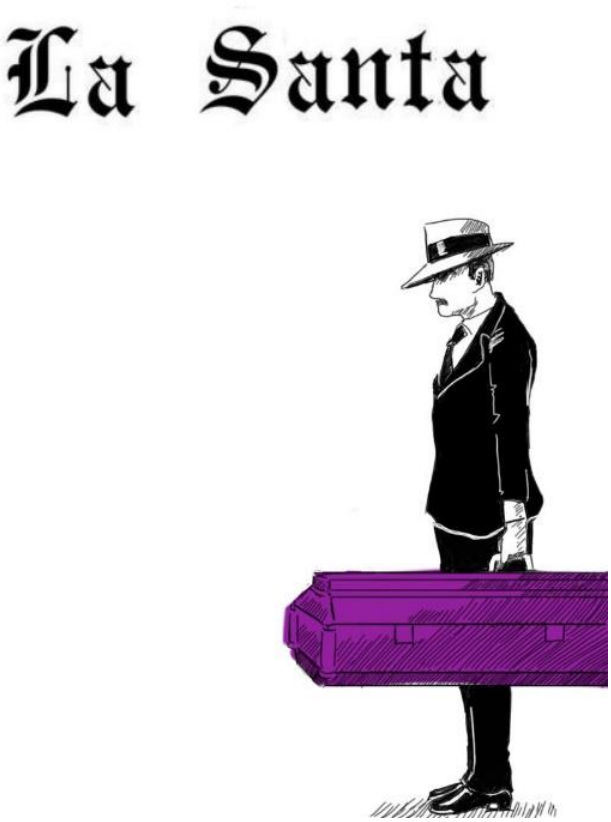


Ilustración 4: Boceto incial de personaje y portada.

Para la recreación de personajes es preciso definir sus características, no solo desde las acciones, también se convierten en relevante los aspectos gráficos, que terminan por identificar visualmente cada personaje, vestuario, color, elementos propios de los personajes, lo que requiere una investigación y análisis para asi lograr un equilibrio y correspondencia con su aparición e importancia en la trama.

Los personajes son: Margarito Duarte, Evelia Duarte (la Santa), Tenor: Rafael Ribero Silva, Escritor (estudiante de cine) y que nosotros identificamos con Gabriel García Márquez quien por esa misma época va a estudiar cine a Roma viajando de Paris hasta que lo llama el Espectador periódico en el cual trabajaba.

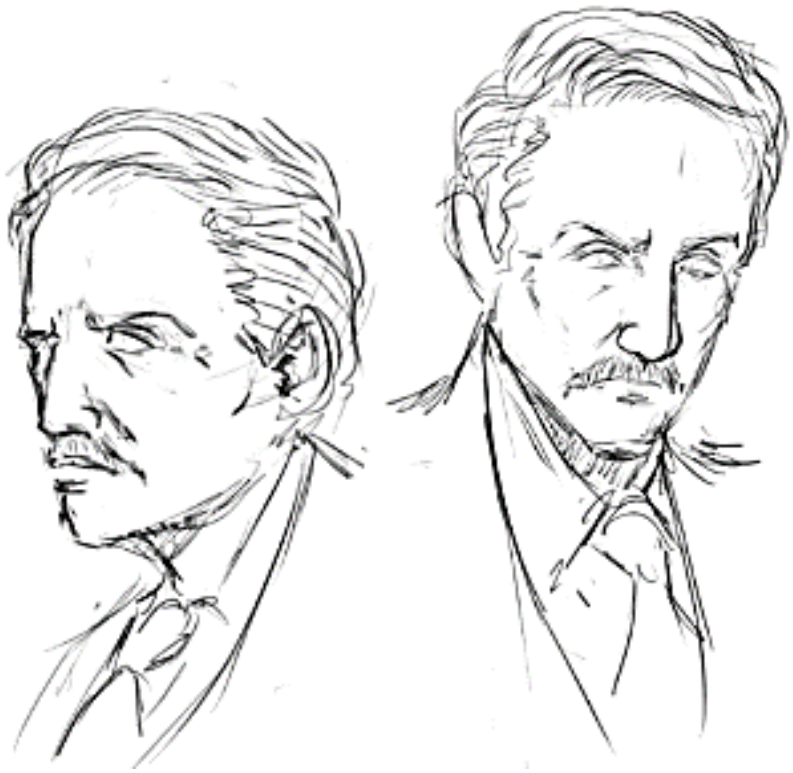


Ilustración 5: Bocetos de diseño sobre Margarito Duarte.

Para proceder con la laboriosa tarea de "ilustración" (termino que en este caso hace referencia a la adaptación a narración grafica de la obra literaria), es necesario una búsqueda de todos los referentes que se encuentran en la novela las época durante la cual ocurre, origen de los personajes y demás descripciones que se encuentren de cada uno de los elementos que se graficaran, de allí saldrán ideas que tomaran forma de imágenes las cuales ampliaran el ambiente grafico de la narración. Entre los referentes unos de vital importancia es la película Milagro en Roma que ya fue citada anteriormente y que fue una fuente rica de imágenes y le dio un camino a nuestra propuesta gráfica, entre lo más destacado está el personaje ya que claramente Margarito Duarte fue desarrollado y basado en el actor Frank Ramírez que realizo el papel de Margarito en el largometraje.

Por otro lado Evelia es decir "La Santa" también fue desarrollada teniendo en cuenta ñas imágenes de la película aunque el tratamiento que tiene desde el punto de vista narrativo es diferente ya que esta mas relacionada con el ataúd que aparece todo el tiempo junto a Margarito, a diferencia de la película donde el ataúd no es tan relevante.



Ilustración 6: Imagen de la Santa en la película Milagro en Roma.
Fuente: https://i.ytimg.com/vi/_2Afn_qVCKk/maxresdefault.jpg

El otro referente importante es el de la "Santa" real que es Rosalía Lombardo[6] como una referencia gráfica y en la obra también aparece contrastada con la "verdadera Santa" ya que Rosalía fue momificada hace casi 100 años pero es sorprendente el estado de momificación que la mantiene hasta hoy día en un perfecto estado de momificación en las Catacumbas de los Capuchinos que es un escenario dentro del cuento.



Ilustración 7: Rosalía Lombardo.
Fuente:http://ekatepuha.cosmopolitan.bg/blogs/2410e9d9252aefaa649689a32a70b1a0/th_53929161.jpg?130088497515

---

[6] Rosalía Lombardo (13 de diciembre de 1918 - 6 de diciembre de 1920), apodada La Bella Durmiente,1 es una niña de origen siciliano que falleció a la edad de casi dos años a consecuencia de una neumonía. Se hizo famosa post mortem, cuando su padre encargó al químico Alfredo Salafia (1869-1933), que procediese a embalsamar el cadáver de la niña conforme a su innovadora y duradera técnica. Una vez momificado el cuerpo, este fue trasladado a la Capilla de los Niños de las Catacumbas de los Capuchinos de Palermo,2 siendo uno de los últimos cuerpos en ser aceptados en la cripta.

Continuando el proceso de dibujo (Bocetos7) fue muy importante para definir la forma general de la novela gráfica. El boceto es de gran importancia ya que permite que las ideas que surgen pueden ser escritas y también pueden ser dibujadas a modo esquema y acercamiento a la imagen final. Es allí donde el proceso se complica y deja de ser lógico ya que se abordan diferentes caminos y se opta con el pasar del tiempo y por facilidad a la realización casi inmediata ya que al tener más experiencia y tener claro el camino a seguir se continua trabajando desde lo grafico directamente.

Ya con unos personajes definidos se procede al diseño de escenarios: (fondos donde transcurre la acción de los personajes). Se reconocen en el cuento los escenarios básicos que acontecen en Roma principalmente en Villa Borguese y Palermo, lugares como Parioli en donde se encuentra situado el cuento y ambientes específicos como la casa el cementerio, el zoológico, el vaticano, las catacumbas de Palermo, también está la ciudad donde nace Margarito y el cementerio de donde sale la Santa que se menciona como una aldea del Tolima. Además del espacio geográfico se tienen un espacio temporal donde se desarrollan los acontecimientos en este caso serían los años inicia con la muerte de Pio XII 1958 y termina con el viaje del escritor hasta 1978muerte de Juan Pablo I. Pero algunos acontecimientos ocurren mucho antes como la muerte de la hija y la esposa, y otros mucho después como el regreso del escritor a Roma y el reencuentro dos años después es decir en el 2000. El encuentro ocurre en la calle Trastevere en Roma.

---

[7] Boceto (del italiano bozzetto), esbozo (del italiano sbozzare), bosquejo (de bosque), borrador (de borrar) o apunte (de punto o punta), son términos pictóricos para designar al proyecto, pruebas o traza primera; que se realiza previamente a la obra definitiva. En un boceto los contornos y los detalles no están definidos, sino insinuados de forma esquemática. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Boceto.

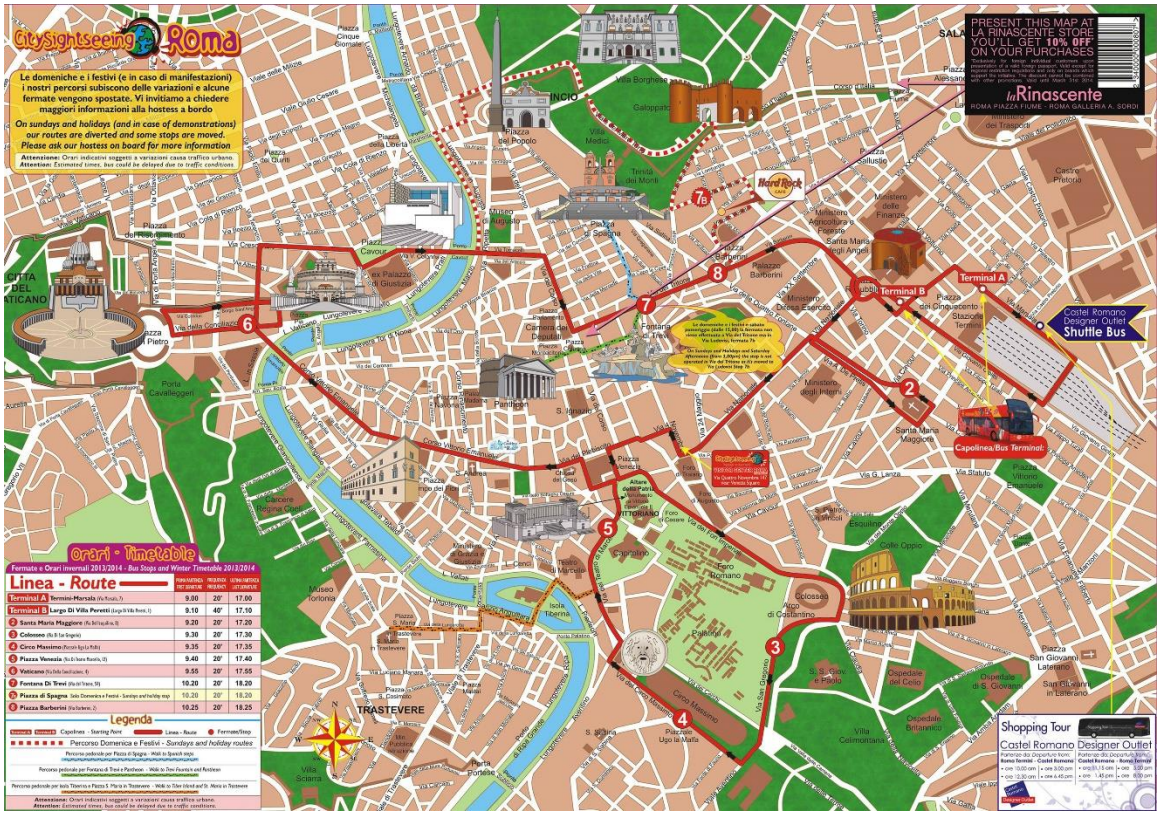


Ilustración 8: Mapa lugar donde se desarrollan la historia.

Fuente:http://de.romemap360.com/carte/image/de/stadtrundfahrt-rom.jpg

Se puede observar cómo se realizó una búsqueda de lugares y referentes para realizar lo más parecido posible los diversos lugares exteriores a los cuales se hace referencia, ya que los escenarios internos como habitaciones, entre otros se realizaron basados en otros referentes y la recreación que la pluma del artista hizo en la interpretación grafica de dicho entorno. En este caso se realizaron búsqueda de imágenes donde se escogieron los ambientes para poder tener una referencia clara a la hora de realizar la adaptación gráfica, el proceso requiere la adaptación a dibujo de los escenarios y también al estilo grafico particular escogido.

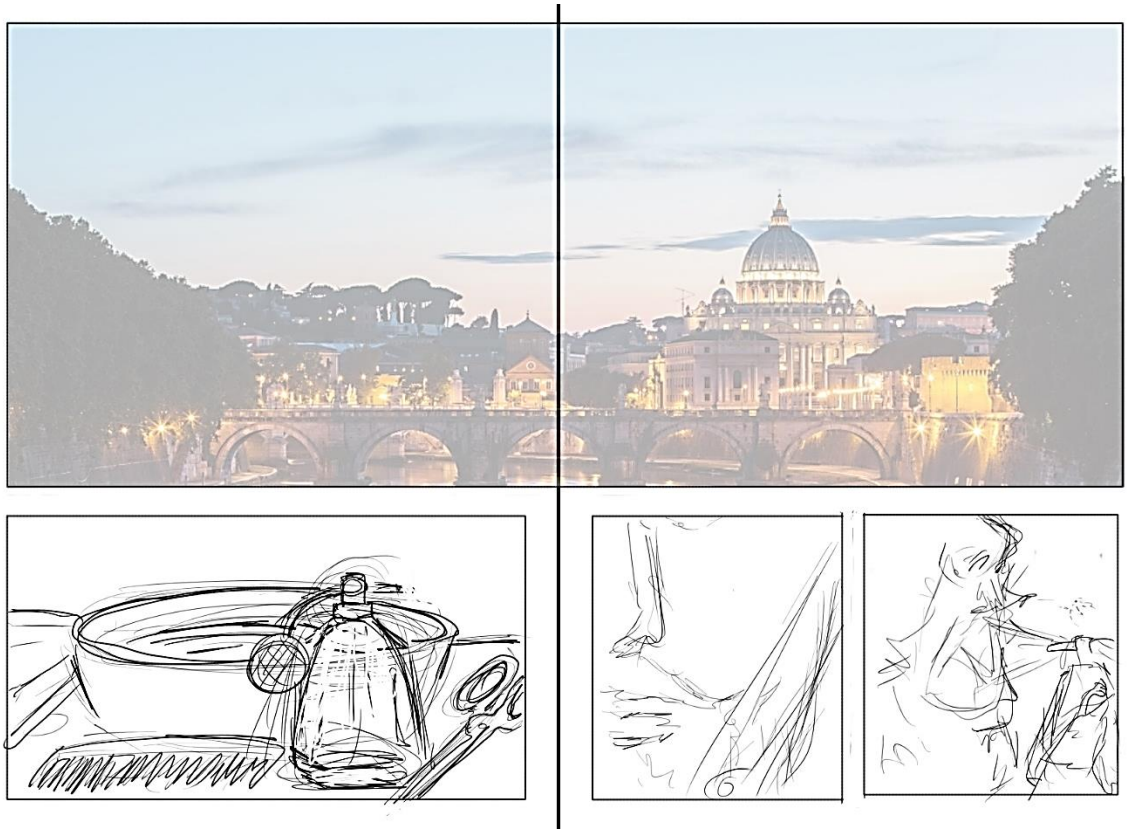


Ilustración 9: Proceso de creación de escenarios y bocetos de pagina.

STORYBOARD O GUION LITERARIO Y TECNICO.

El guion técnico (*storyboard*) es básicamente la trama de la historia desarrollada con diálogos breves descripciones sobre la acción de los personajes. Además de la numeración de viñetas a realizar por página. Es de destacar que aunque a historia se mantiene en esta obra cambia la trama es decir la secuencia en la que se desarrolla originalmente y parte de una interpretación y adaptación que se hace como mecanismo de aprovechar y usar los diferentes recursos que permite la narración gráfica. Para luego plasmar este guion en imágenes con dibujos rápidos poco detallados.

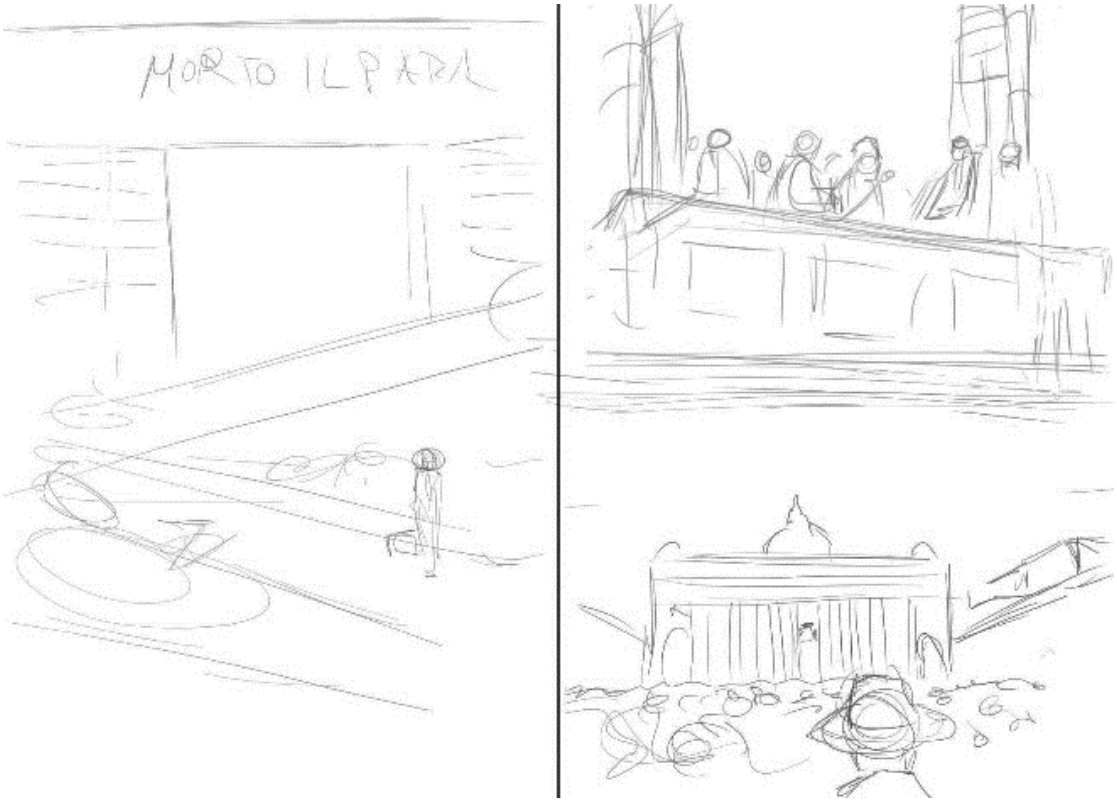


Ilustración 10: Dibujo a lápiz y en digital (con el storyboard como referencia dibujo el original de la página de cómic)

El proceso continua con el perfeccionamiento de la página. Mas una manera de depuración de la página y una versión final y definitiva de la paginas y viñetas. En este proceso se prueban diferentes versiones de las páginas para después terminar su elaboración definitiva. En nuestro caso se hizo un énfasis en lo grafico que tenía prioridad es decir se construyeron las imágenes partiendo de una narración completamente grafica donde no se tuvieron en cuenta los diálogos a la hora de realizar las imágenes lo cual trajo al final muchas dificultades a la hora de realizar el proceso de los diálogos y la inserción de los globos.

Desde un punto de vista literario existen dos proceso donde el texto hace su aparición complementando a la ya existente narración grafica, primero, se incluyen las onomatopeyas y luego globos de texto. Segundo un proceso de rotulación y maquetación (escribir el texto en los

globos, listo para su impresión organización de viñetas, para finalmente revisiones finales de texto.

Aunque nosotros creíamos que allí terminaba el proceso descubrimos un universo de posibilidades que vienen de la mano de los formatos de impresión y presentación, ya que estos elementos puede afectar de forma significativa la percepción de la obra.se escoge el papel, tamaño e impresión. A continuación esta el ejemplo del desarrollo del guion literario y como poco a poco se convierte en imágenes y narración grafica construyend asi un puente entre la literatura y la imagen

Aquí ya se pueden observar diferentes elementos gráficos relacionados en la historia y que se mantienen desde lo gráfico y potencian la narrativa. El uso del blanco y negro, la sencillos de los fondo que son enriquecidos con el uso de tramas como elementos de identificación como en el caso del sombrero de Margarito o la camisa del escritor. En este caso es evidente la relación grafica del escritor con Gabriel García Márquez tanto desde lo grafico como en algunos referentes que aparecen en la obra. Aparece el libro de los doce cuentos peregrinos haciendo también una clara referencia a al libro de cuento del cual procede el relato, incluso en la obra se puede notar la metáfora grafica de la máquina de escribir que identifica a Gabo y su labor de escritor y como el texto literario se transforma en imágenes que dan paso luego estas viñetas que es donde inicia la historia. Si se realizara una descripción de toda la cantidad de elementos que se tuvieron en cuenta para la elaboración de cada imagen el documento sería mucho mayor ya que describir todos los detalles que se tuvieron en cuenta para su realización sería muy extenso por eso a continuación se destacan los elementos de creación más sobresalientes en el desarrollo de la obra.

Viñeta 1: En un café en una calle de la Trastevere (imagen referente), el escritor revisando sus anotaciones.

Viñeta 2: Un hombre de aspecto mayor y elegante se le acerca y se sienta junto a el -¿cómo le va escritor?-

Viñeta 3: El rostro del hombre extrañado.



Ilustración 11:Imágenes referentes sobre la Calle Trastevere Roma Italia.
Fuente: http://masedimburgo.com/2014/04/10/barrio-del-trastevere-roma/





Ilustración 12: Imagen comparativa del proceso de creacion de la pagina

Viñeta 4: El hombre quitándose el sombrero -¿no se acuerda de mí?... soy Margarito-

Viñeta 5: Toma general del café los dos hombres conversando y tomando café

Viñeta 6: La taza de café. Escritor: -¿y cómo esta…la Santa?-

Viñeta 7: Margarito Duarte bebiendo el café. Margarito: - Ahí esta… Esperando –

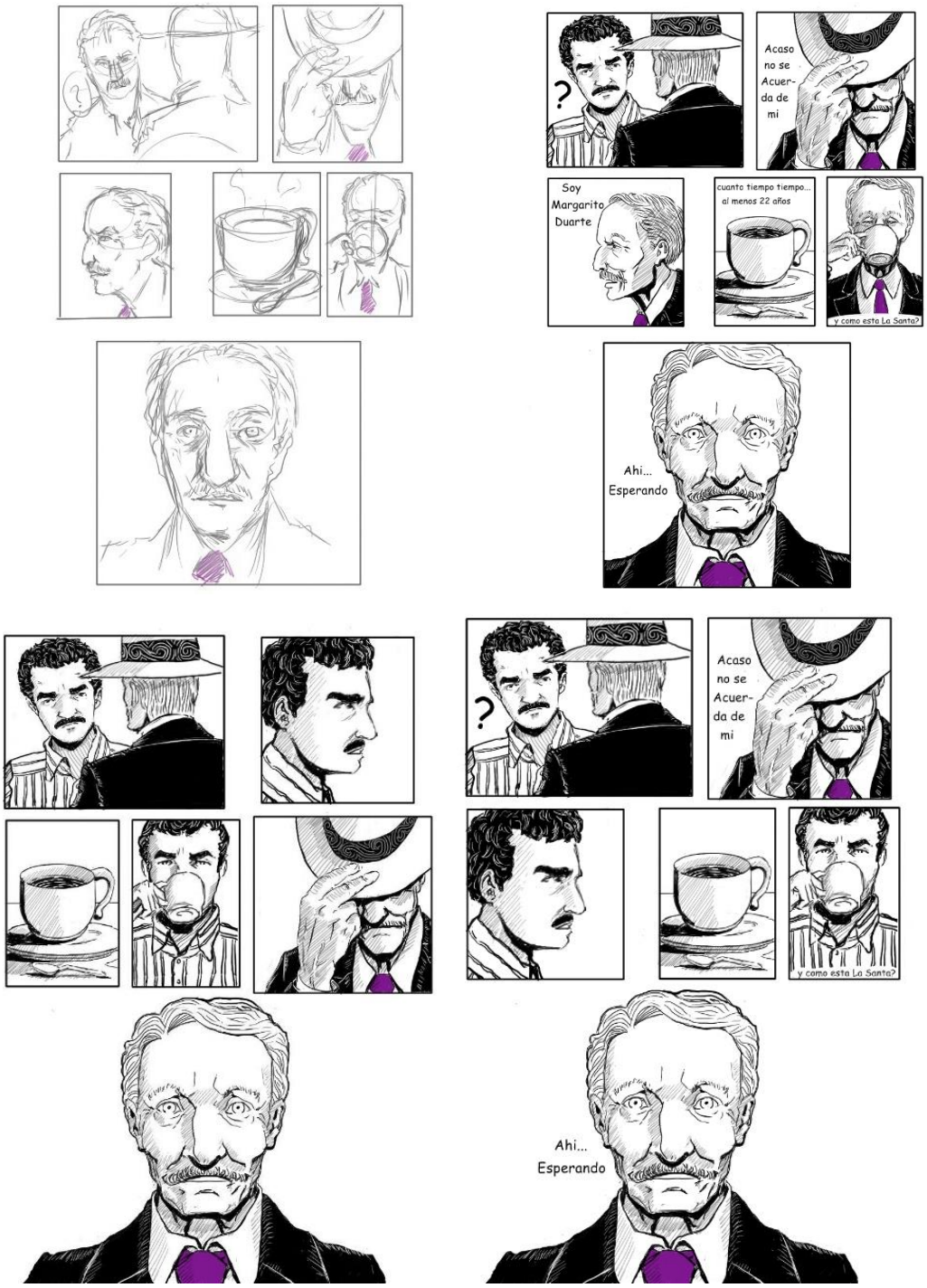


Ilustración 13: Diferentes alternativas para la página propuesta

Viñeta 8 : En un cuarto de una pensión el escritor, más joven de unos 25 años, sentado en una mesa desordenada viendo unos papeles, una radio antigua daba un reporte en italiano del estado de salud del papa.

Viñeta 9: El tenor entra a la habitación. Tenor: -escritor venga que le quiero presentar a alguien-. Escritor:- antes se tocaba carajo-. Tenor: -Venga, Venga-

Viñeta 10 : El rostro de Margarito, más joven de unos 40 a 45, vestía traje de luto, expresión lúgubre en el rostro. Tenor: - él es Margarito Duarte… acaba de llegar de Colombia para llevar a acabó una misión eclesiástica-

Viñeta 11 : Entran en el cuarto donde va a dormir Margarito, este tiene el estuche (color purpura)

Viñeta 12 : Margarito observando por la ventana la vista que tiene de roma. (Globos que pasan de la viñeta 11 a la 12)Tenor: -es un poco pequeña pero es cómoda, y tiene buena vista…. Y aquí en la pensión nos tiene al escritor y a mi… que somos colombianos y sabemos lo duro que es llegar a otro país



Ilustración 14: Proceso de creacion y boceto general de las primeras paginas

Viñeta 13: Plano general de la habitación de Margarito, el escritor dirigiéndose al estuche que lleva Margarito. Escritor: ¿que lleva ahí?. Margarito: la niña…. La santa…. ¿quieren conocerla?

Viñeta 14 : Margarito colocando el estuche sobre la cama

Viñeta 15 : Margarito abre las perillas y empieza a levantar la tapa del estuche .



Ilustración 15: Recuerdos de Margarito

Segunda parte recuerdos de Margarito. Este espacio se presentara todo a forma de fotografías y recortes de periódico y acotaciones en voz narrativa.

Viñeta 1: Matrimonio de Margarito a los 18 años

Viñeta 2: Margarito con la niña recién nacida en brazos. "se especifica en voz de narración que la madre de la niña murió en el parto"

Viñeta 3: Foto de la niña el día de la confirmación o primera comunión, a los 7 años

Viñeta 4: Recorte de periódico donde se anuncia. "brote de Fiebre esencial cobra la vida de más de 200 niños en la región" Voz de narrador "Evelia duarte fue una de las niñas que murió durante la epidemia"

Viñeta 5: Un comunicado que anuncia la construcción de una presa. Noticia: "Se traslada cementerio en el municipio de…. Para la construcción de un embalse". Voz narrador: "once

años más tarde la alcaldía anuncio la construcción de un embalse, el cual inundaría el cementerio del pueblo, así que decidieron trasladar los cuerpos a uno nuevo."

Viñeta 6: Recorte de periódico con la foto de Margarito con la niña recién exhumada. "señal de santidad. Después de once años sepultado el cuerpo de una niña se mantiene incorrupto". Voz narrador: entonces fue cuando se dio el milagro

Viñeta 7: Fotografía post mortem, Margarito con la niña vestida de encajes blancos, en su regazo
.

Viñeta 8: Recorte de periódico con fotografía del obispo. "obispado del Tolima aporta fondos para que el padre de la SANTA Evelia Duarte viaje a roma para la canonización". Voz narrador: así también empezaría un largo calvario para que tener para llegar a ser Santa

Varios recortes de periódicos en secuencia: "canonización en proceso" "orgullo nacional" "próxima santa colombiana"

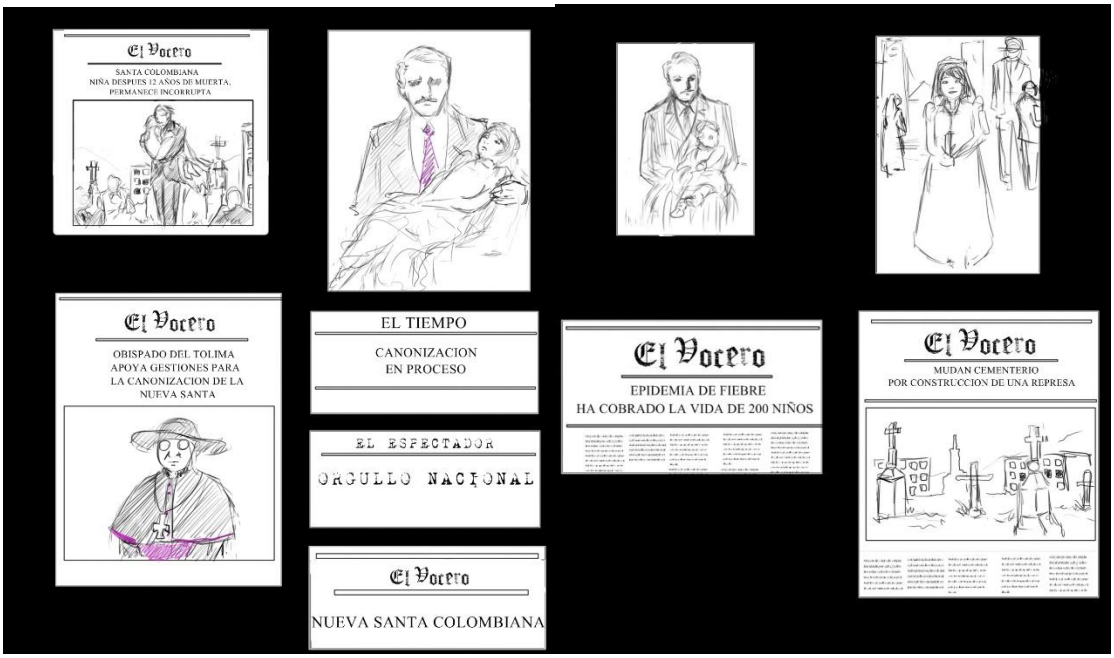


Ilustración 16: Recortes de Periodico

Fin recuerdos: Aquí se exploró por primera vez la idea de los periódico un elemento que resulto de gran ayuda y que se hace presente como un referente histórico así como lo hacen los sucesivos papas y sus historias por medio de las noticias en los periódicos, radio y televisión.

Continuando con la primera secuencia: Se devuelve al la secuencia anterior.

Viñeta 16: La puerta del estuche se abre dejando ver a la niña en un lecho de flores fresca vestida de blanco corona de rosas marchitas y con los inmensos ojos abiertos

Margarito: - Esta despierta…-

Viñeta 12: Plano general de la habitación el tenor y el escritor a un lado de la cama con el estuche (el cual está por fuera de la viñeta). Margarito sentado a los pies de la niña que esta acostada sobre la cama. El suplicio de la burocracia. Viñeta de una página entera. Margarito en el vaticano en primer plano con el estuche, de fondo se reconoce la basílica de san pedro

Viñeta 13 : Margarito hablando con obispos y clérigos del vaticano

Viñeta secuencia de viñetas. Margarito intenta avanzar por un pasillo donde dos guardias le impiden el paso. Viñeta en 2 páginas.

fue el guion inicial pero no se desarrolló completo después e elaboro solo desde lo grafico donde se plasmaban directamente en boceto cada una de las paginas conforme se avanzaba en el desarrollo de la historia lo cual también permitió que se desarrollara más rápido el trabajo y además se aprovechó la gran experiencia desarrollada a partir de la elaboración de las primera páginas que fueron las más difíciles pero en las cuales se exploró más y se aprendió del proceso de realización de una novela gráfica. Finalmente el desarrollo de la portada y las guardas para dar fin a la presentación general de la obra.

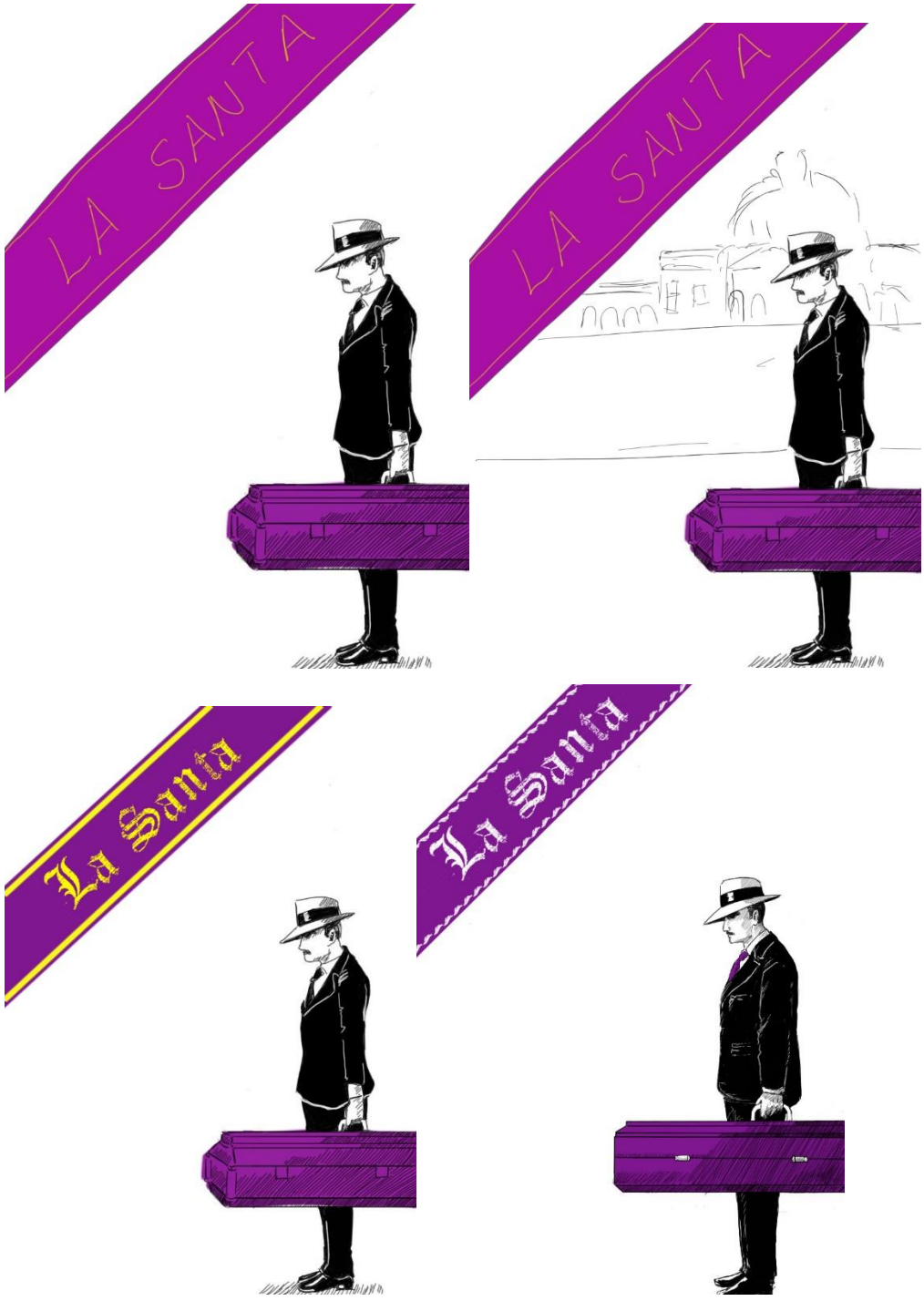


Ilustración 17: Proceso de creación de la portada

CONCLUSIONES

Después de la realización de este trabajo podemos poner sobre la mesa diferentes elementos a tener en cuenta en la realización de un proyecto grafico de adaptación literaria como el desarrollado.

Por medio del desarrollo de este trabajo descubrimos que la labor de adaptación por más fiel que se quiera ser al texto literario requiere e involucra necesariamente el elemento creativo, lo que precisa de la intervención del artista porque requiere ir más allá de lo que presenta el texto originario. Y es, también, en donde se realiza definitivamente la adaptación e interpretación escogiendo las acciones a representar, los personajes a desarrollar, la ambientación, dependiendo de la apropiación que de este se haga y de las características que se quieren resaltar en la forma gráfica. Es decir es un acto creativo desde la postura y la toma de decisiones que se hace de forma gráfica, ya que a cada paso se presentan diferentes caminos que requieren de elecciones que se hacen desde el concepto y la forma de representar de los artistas, de la visión que se tiene del texto y de lo que se quiera expresar con la narración gráfica.

Fue en este camino de exploración e investigación en donde se probaron varios sistemas de elaboración de comic, realizando diferentes bocetos sobre personajes, lugares, objetos, experimentando con las secuencias de imágenes escogiendo en el camino las acciones a representar junto con los encuadres y ambientación a modo general. Y nuevamente se reconoce que es aquí donde el componente artístico se hace evidente ya que nos permite dar forma a un estilo, una mirada, un concepto, y finalmente una apropiación del cuento "La Santa" que, se convierte en un ejercicio que desarrolla la creatividad y la interpretación.

Desde el inicio se da importancia al trabajo en grupo que permite el dialogo, la interacción y la discusión, ya que sin referencias es muy difícil saber si se va por el camino correcto. Del "realismo mágico" al "realismo Grafico" es una frase que nos guio a lo largo de gran trasegar or el desarrollo de la presente obra con la cual queremos también reivindicar el trabajo artístico que parte de la experiencia, y la experimentación y que en el fondo es un trabajo desorganizado que requiere de la máxima atención y compromiso donde constantemente viene la lluvia de ideas

(casi no escampa), que ha sido siempre una de los recursos fuerte. En nuestro caso, es un diálogo de ideas que se va surgiendo y que se expanden y toman forma gráfica en cada una de las ilustraciones que formaron la obra final. Así como Margarito Luis continua dibujando historietas para su propia canonización.

El trabajo grupal facilitó el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. Da la oportunidad de hacer sugerencias sobre un determinado asunto y aprovechar la capacidad creativa de los participantes; en este caso, de los dos integrantes del grupo creado para este trabajo de investigación creación.

En este sentido se crearon una serie de roles donde la parte de la ilustración fue realizada por una sola persona ya que le da personalidad, unidad, carácter y estilo a la obra. Por otro lado el trabajo de edición, búsqueda de referentes, maquetación e impresión se llevaron a cabo por otra dándole una unidad desde su forma estética exterior y presentación general. Pero fue la complementación de estos dos roles lo que permitió que surgiera una obra de la cual estamos bastante orgullosos y que consideramos de alta calidad, tanto desde el punto de vista de referentes académicos, investigativos como del trabajo laborioso e incansable que requiere la realización de una novela gráfica.

Consideramos que lo aprendido y lo realizado son de gran valor, tanto para nuestro desarrollo profesional como docentes de educación artística como artistas, ya que la narración grafica requiere de un gran trabajo interdisciplinario, convirtiéndose así en un proyecto artístico de creación donde se registra el proceso de investigación y adaptación de un cuento a una novela gráfica; y donde se hace evidente la reflexión profunda, entendiendo la obra como un lenguaje artístico interdisciplinar de gran valor artístico propio. La narración grafica así entendida no es únicamente un herramienta didáctica es un camino que permite reafirmar su lugar como obra y el de sus creadores en el mundo.

Finalmente observamos que la narración grafica maneja unos elementos particulares que lo hacen un medio artístico propio y diferente que aunque está basado en el manejo de los elementos narrativos como otros lenguajes artísticos, es precisamente la manera en que se combinan en este medio lo que le da una sensación especial permitiéndole expresar y generar

sensaciones diferentes, una sensación y una profundidad que no se consigue en el cine, un desarrollo de la descripción los espacios y las acciones que no se tiene en el texto literario, una capacidad narrativa que no se comparte en la pintura.

En particular observamos en esta obra como voces narrativas dentro de la narración grafica se suman, se apoyan una a otras, incluso pueden realizar diálogos internos magníficos, ocultan cosas que solo cuentan a los lectores que se convierten en testigos de los acontecimientos, pensamientos y sentimientos del personaje, generando identificación y compartiendo sus vivencias. En este caso la narración nos permitió saltar en el tiempo, regresar, y así ofrecen perspectivas diferentes que no se desarrollaron en la obra literaria mostrando otra narrativa, que nos permitió mostrar nuestra visión e interpretación del cuento, todo con el fin de hacer avanzar, y complementar, la trama literaria y aproximarnos a las posibilidades estéticas que la narración grafica permite.

Observamos que diferencia de otros medios, puede no depender de un narrador, y que pueden ser de varios al mismo tiempo, ya que permite y facilita por medio de los globos textuales combinar varias voces con el fin de seguir la trama. Así como los personajes pueden contar su historia a través de los globos un cuadro de diálogo o palabra en el textos dan la impresión de un narrador que en este caso se identifica con el mismo narrador del cuento y que toma la forma del escritor y la forma de Gabriel García Márquez permitiendo hacer más clara esa referencia que no es tan evidente en el texto, y que se constituye en otros casos un narrador en tercera persona, omnisciente, que encamine la narración, comente, o señale eventos que se incluso pueden suceder en algún sitio diferente a dónde se desarrolla la acción.

También observamos aprendimos y aplicamos elementos gráficos que hacen identificables cada una de las voces que se leen en esta narración, por medio de tipografías personalizadas de cada voz, globos de diferentes formas y el uso intenso de tramas para evitar que se produzca una confusión, para sumar se usó un color especial en este caso fúnebre un violeta, para especificar La Santa, es decir tanto Margarito como Evelia comparten este elemento que representa su peregrinaje en la historia.

Ilustración 1: Imagen Portada revista Clasisc Comics Marvel 8 Moby Dick (1976)..... 30

Ilustración 2: Imagen Portada Classics Illustrated 5 Moby Dick (1942) comic books Fuente: https://d1466nnw0ex81e.cloudfront.net/n_iv/600/3733634.jpg 31

Ilustración 3Imagen de la película Milagro en Roma.....41

Ilustración 4: Boceto incial de personaje y portada. 43

Ilustración 5: Bocetos de diseño sobre Margarito Duarte. 44

Ilustración 6: Imagen de la Santa en la película Milagro en Roma. 45

Ilustración 7: Rosalía Lombardo.....46

Ilustración 8: Mapa lugar donde se desarrollan la historia. 48

Ilustración 9: Proceso de creación de escenarios y bocetos de pagina.....49

Ilustración 10: Dibujo a lápiz y en digital (con el storyboard como referencia dibujo el original de la página de cómic) 50

Ilustración 11:Imágenes referentes sobre la Calle Trastevere Roma Italia. 52

Ilustración 12: Imagen comparativa del proceso de creacion de la pagina.....53

Ilustración 13: Diferentes alternativas para la página propuesta.....54

Ilustración 14: Proceso de creacion y boceto general de las primeras paginas 56

Ilustración 15: Recuerdos de Margarito.....57

Ilustración 16: Recortes de Periodico 58

Ilustración 17: Proceso de creación de la portada.....60

Referencias

Aristoteles. (1948). *El arte poetica.* Buenos Aires.

Dewey, J. (2004). *Experiencia y Educación.* Madrid: Biblioteca Nueva.

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia.* Barcelona: Paidos.

Eisner, W. (1998). *El comic y el arte secuencial.* Madrir: Norma.

Garcia, S. (2010). *La Novela Grafica.* Bilbao: Astiberry.

Jacob, F. (2004). *El ratón, la mosca y el hombre.* Madrid: Plaza y Valdes Editores.

McCloud, S. (2009). *Entender el comic.* Bilbao: Atiberri.

Osorio, O. (2014). La niña santa y el verdadero santo. *Kinetoscopio 107*.