

DIARIO DE UN CRAKO

NOVELA GRÁFICA

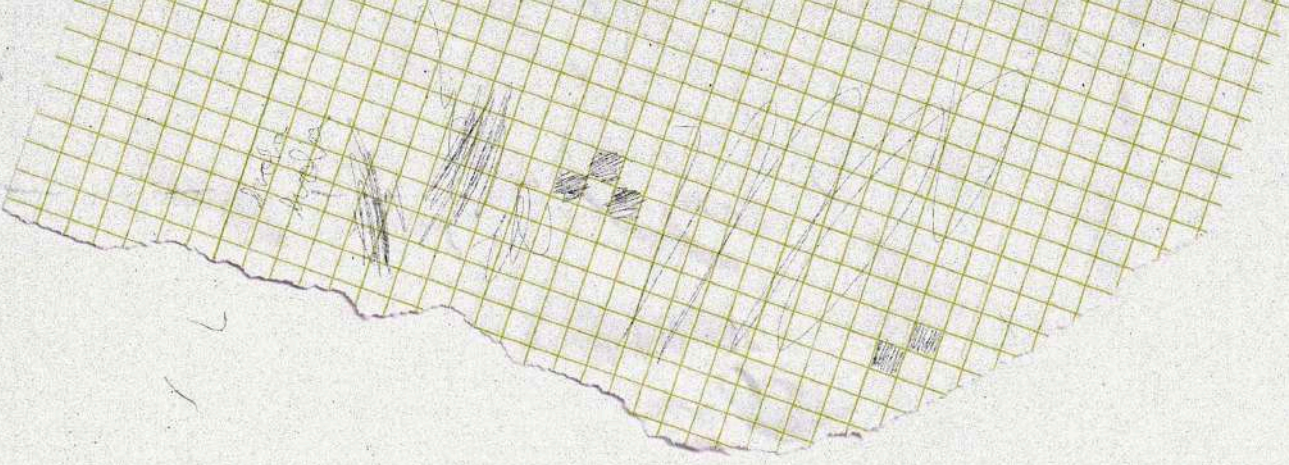
Alumno: Alejandro Gómez Mencía
alexg.mencia@gmail.com

Tutora: Lidón Ramos Fabra
lidonramos@ufv.es



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

Título: Crako
Universidad Francisco de Vitoria
4º Grado de Diseño Gráfico
Curso académico 2023-2024
Convocatoria Extraordinaria



Para los jesos, ~~o~~ los tontos.

Y los que no llegan a atarse los cordones.

Para los que nunca han visto la muerte.

Para los que se parecen más a un escupitajo
que a su abuela.

Para los que no saben llamar al médico.

Para los que nacieron a pedos.

Para los que no les queda nada.

Para ti.

RESUMEN

Crako es un proyecto de novela gráfica dirigido a personas jóvenes y adultas que parte de una historia ficticia creada por el autor.

Narra la vida de una criatura que no encuentra su papel en un lugar en el que todo el mundo parece encajar. Por ello, el protagonista se adentrará en una serie de aventuras llenas de reflexiones vitales, humorísticas y melancólicas que supondrán el desarrollo interior del personaje. Concretamente, el libro estaría dividido en episodios en los que se tratarían diversos temas como los amigos, la pérdida, el tiempo, las raíces o el sentido.

En este caso, el proyecto se centrará en los capítulos iniciales de la historia creando así la primera parte del libro. Además, es importante mencionar que *Crako* no busca caer en las reglas de la novela gráfica convencionales, sino que abriría un nuevo mundo acerca de la visión y percepción de este.

ABSTRACT

Crako is a graphic novel project aimed at young people and adults, based on a fictional story created by the author.

It narrates the life of a creature who does not find his role in a place where everyone seems to fit in. Therefore, the protagonist will enter into a series of adventures full of vital, humorous and melancholic reflections that will involve the inner development of the character.

Specifically, the book would be divided into episodes that would deal with various themes such as friends, loss, time, roots or meaning. In this case, the project will focus on the initial chapters of the story, thus creating the first part of the book. In addition, it is important to mention that *Crako* does not seek to fall into the rules of the conventional graphic novel, but would open a new world about the vision and perception of this..

Title:

KEY WORDS

ILUSTRACIÓN
concept ART

Diarios
DISEÑO EDITORIAL
Storytelling

INDICE

Preproyecto	Pág 10 Pág 11-12	Introducción Objetivos y metodología
Estado de la cuestión	Pág 13 Pág 14-15 Pág 16-20 Pág 21-22 Pág 23-26 Pág 27-28 Pág 29-30 Pág 31-38 Pág 39-44 Pág 45-51 Pág 52-59 Pág 60-67	Estado de la cuestión Introducción Contexto de lo fantástico El cuento fantástico El debate sobre la definición de lo fantástico Sobre lo extraño y lo maravilloso La narrativa en la posmodernidad El monstruo fantástico reflejo de la sociedad La novela gráfica El viaje del héroe Diseño y creación de personajes Análisis diseño editorial
Desarrollo	Pág 69 Pág 70 Pág 71-72 Pág 73- 87 Pág 88-93 Pág 94 Pág 95-123 Pág 124-127 Pág 128-134 Pág 135-136 Pág 137-138	Desarrollo Conceptos claves del marco teórico Justificación de diagnóstico Todo sobre Crako Storytelling Extras Diseño de personajes Estética general y tipografía Análisis de resultados Conclusiones Bibliografía

Introducción

Crako nace de la inquietud de dejar mi imaginario en este proyecto, dando cabida a historias que no se queden en meros relatos, sino que produzcan un sentido de refugio en aquellas personas que lean el libro.

Este proyecto existe gracias a la idea de querer pertenecer a un lugar, de saber quiénes somos y de la necesidad de hacer una puñeta a aquellos que creen saber cómo somos. Es por ello, que desde un personaje y mundo ficticios quiero reflejar la importancia de sentirnos cerca de nosotros mismos y de todo aquello que nos rodea.

Este libro no habla solo del protagonista, sino que todos nosotros podemos sentirnos de alguna manera conectados a él y a sus increíbles historias y reflexiones.

Con respecto al nombre del proyecto, este germina de la idea de convertir algo feo en algo bello, o que por lo menos, aunque siga siendo feo nos haga sentir bien, debido a esto elegí que mi proyecto de novela gráfica recibiera el nombre de *Crako*, que se refiere a algo monstruoso y desagradable a la vista.

Mi elección parte de la relación entre lo que somos y lo que los demás perciben de nosotros y de cómo nuestro personaje ha creído siempre lo que los demás creen que es. Por ello, *Crako* decidirá adentrarse en esta aventura que le aportará lo necesario para no ser lo que dicen los demás sino lo que él mismo dice.



OBJETIVOS

Principales

Crear un proyecto de novela gráfica de auto-ficción que refleje los conocimientos del autor adquiridos a lo largo de su recorrido educativo. Aportando reflexiones vitales a los lectores a través del humor, la melancolía y el poder de la amistad y el amor.

★ Secundarios

Explorar el papel de lo fantástico como mecanismo para hablar de la realidad.

Entender las normas que deben seguirse a la hora de contar una historia.

Realizar el desarrollo y creación de los principales personajes del libro.

METODOLOGÍA

Indagar acerca de lo fantástico como herramienta para hablar de la realidad. Este apartado servirá de ayuda para entender cuál es la función de lo fantástico y su manera de entender el mundo real. También se explorará el papel de la presencia del monstruo como reflejo de la sociedad.

Desarrollar la importancia de la presencia del monstruo fantástico como reflejo de la sociedad.


Estudiar las diferencias entre la novela gráfica y el cómic y explorar sus características.

Realizar una exploración acerca del viaje del héroe como herramienta narrativa para la construcción del proyecto. Entender cuál es la evolución que demanda nuestro personaje, el punto de partida, su enfrentamiento al mundo y su retorno.

Entender la disciplina del Concept Art y desarrollar los aspectos esenciales para la creación de personajes coherentes y llamativos.


Analizar distintos ejemplos editoriales estudiando sus diferencias con respecto a la narrativa, diseño de personajes y maquetación.

ESTADO
de LA CUESTIÓN



SOBRE REVELAR LA VERDAD A TRAVÉS DE LO FANTÁSTICO

Introducción



Entender el funcionamiento de lo fantástico y su relación con la realidad es un hecho crucial para explorar las nuevas puertas que se abren cuando se quiere hablar de mundos imaginarios o simplemente alejarse de los parámetros del mundo convencional.

Lo fantástico ayuda a dar nuevos sentidos, nuevas formas de ver el mundo que no pertenecen a la razón o que quizás traspasan los límites establecidos en el mundo en el que vivimos. Pero ¿Cómo nace esta idea? ¿Qué utilidad tiene lo fantástico frente a la realidad? ¿Es más real aquello que únicamente parte de la razón?

Estas son algunas de las preguntas que surgen frente a estos acontecimientos. Por ello, en este apartado se investigarán las distintas cuestiones con autores ejemplares como David Roas, Tzvetan Todorov o Italo Calvino.

Se partirá del libro *Tras los límites de lo real* de David Roas, donde el autor reúne varios conceptos base para entender el funcionamiento de lo fantástico en nuestras vidas.



Fig 1. El sentimiento de lo fantástico. Vitrina de Autores colombianos.

CONTEXTO DE LO FANTÁSTICO

A lo largo de la historia de la humanidad, se puede observar como el hombre ha tratado siempre de dar respuesta a aquellas cuestiones que no ha sabido responder, de encontrar una explicación a la realidad que le rodea. Es por ello, que la mayoría de estas preguntas tienen que ver con la respuesta al origen del Universo.

El ser humano se distingue de otras especies por ser el único animal consciente de que morirá en algún momento, de que su final llegará. Por tanto, cabe señalar que siempre ha sentido el deseo de trascender. Tratando de encontrar una respuesta en aquello que desconoce y etiquetándolo con el nombre de lo sagrado, lo secreto o lo temible. Este deseo de trascendencia parte de su necesidad de ser capaz de traspasar los límites que conforman el más allá, para poder desprenderse de la angustia que las cuestiones del mundo le generan.¹

Asimismo, aspectos como los interrogantes acerca del origen del Universo eran interpretados a través de los mitos. Pero cabe destacar que el ser humano nunca ha podido romper las líneas que marcan lo trascendente, es por eso por lo que la religión se ha encargado a lo largo de los siglos de ocupar las dudas del hombre ante los misterios del todo.

¹ Espuelas, Alicia (Madrid, 2009): Entre lo posible y lo imposible: el relato fantástico. Editorial Asociación Cultural Xatafi.



Fig 2. La persistencia de la memoria de Dalí: significado y análisis de la pintura. Cultura Genial.

Del mismo modo, puede observarse cómo la evolución del hombre y su progreso social, tecnológico, científico y filosófico han sido siempre con una intención indirecta de saciar los incontestables interrogantes de la humanidad.²

Si bien la religión o el desarrollo tecnológico se sitúan como mediadores entre el hombre y las incógnitas que tiene ante el Universo, aportando en él la oportunidad de entender o acercarse al significado de su existencia para poder existir acorde a sus creencias y pensamientos.

Puede ocurrir que los esfuerzos por quebrantar sus límites muchas veces sean ineficaces, es por ello por lo que trata de expresar sus temores a través de ámbitos como el arte. En este caso en concreto, tomará el camino de lo fantástico y las distintas maneras que tiene el hombre de percibir la realidad.³

A la hora de contextualizar la literatura fantástica, normalmente suele asociarse a distintas creaciones de la Antigua Grecia, como las epopeyas, o incluso la Edad Media con las novelas de caballerías. Pero hay que destacar que esto es erróneo, porque el hecho de que hayan existido elementos fantásticos a lo largo de la historia del arte no implica la existencia de un género fantástico como tal.⁴



Fig 3. Una pintura de un hombre en el universo con los colores del universo a la izquierda. Freepik.

2 Espuelas, Alicia (Madrid, 2009): Entre lo posible y lo imposible: el relato fantástico. Editorial Asociación Cultural Xatafi.

3 Espuelas, Alicia (Madrid, 2009).Op. cit.

4 Roas, David (Madrid, 2001): Teorías de lo fantástico. Editorial ARCO/LIBROS, S/L.

Por consiguiente, para que la literatura fantástica sea denominada como tal debe partir de la presencia de lo sobrenatural, lo que produce un anexo con el quebrantamiento de aquellas normas que percibían la realidad a través de la razón y el objetivismo, y que por tanto hayan sido implantadas en la realidad sociocultural de la época.⁵

Dando un salto en el tiempo, se encuentra que la Literatura fantástica tiene su origen en un mundo en el que el mecanicismo y la ciencia eran el punto de inflexión necesario para percibir la realidad como una máquina que funcionaba según las leyes lógicas del momento.⁶

Tras la Revolución Científica, la mitad del siglo XVII es caracterizada por su desarrollo científico y por el surgimiento de una mentalidad que empezaba a dudar acerca de otras explicaciones pasadas en relación con la magia o la superstición. A pesar de ello, este hecho no frenó la expansión de obras literarias que, al combinar ciencia y religión, permitían al autor y a los lectores confirmar su validez y existencia, dejando cabida a las manifestaciones sobrenaturales o imposibles.⁷

Por otra parte, en sus últimos años, el siglo XVII se ve inmerso en una crisis ideológica como símbolo de las nuevas tendencias filosóficas del momento que surgen tras la llegada del racionalismo.

5 Roas, David (Madrid, 2011). *Tras los límites de lo real*. Editorial Páginas de Espuma.

6 Roas, David (Madrid, 2011). *Op. cit.*

7 Roas, David (Madrid, 2011). *Op. cit.*

Destacado por ser un movimiento filosófico iniciado en la Europa Continental que reivindicaba la primacía de la razón para llegar a la verdad. El racionalismo, a su vez, se encargó de influenciar las filosofías futuras (moderna y contemporánea) aportando una nueva percepción del mundo como un conjunto de leyes lógicas regidas por las matemáticas, la ciencia y la geometría.⁸

Aunque sí que es cierto que hasta este momento habían coexistido sin confrontamientos tres explicaciones de lo real: ciencia, religión y superstición.

El surgimiento del Racionalismo supone la ruptura con la tradición intelectual de la Edad Media al producirse una separación entre razón y fe impulsando la razón como principio del conocimiento y único camino de comprensión de la realidad.⁹

Por tanto, el siglo XVIII va a ser caracterizado por la confianza antropológica que provoca un traslado de la fe al conocimiento y progreso del hombre. Esta nueva mirada hacia el hombre supone un cambio en la cultura laica vigente hasta el momento, dejando espacio a nuevas expresiones espirituales como el nihilismo o el agnosticismo (incluso llegan a formularse iniciativas del ateísmo o el satanismo). En consecuencia, se desemboca un nuevo interés en las facetas más oscuras del hombre.¹⁰

8 Huelga, Luis (2019): Racionalismo: La razón para llegar a la verdad. FÍSICA&CO. <https://filco.es/racionalismo-razon-llegar-a-la-verdad/>

9 Roas, David (Madrid, 2011). Tras los límites de lo real. Editorial Páginas de Espuma.

10 Roas, David (Madrid, 2011). Tras los límites de lo real. Editorial Páginas de Espuma.

Esta nueva visión mecanicista validaba únicamente aquello que la razón podía demostrar, dejando a un lado todo aquello que no tenía explicación y calificándolo como un imposible y, por ende, una mentira. Esto no solamente produce un rechazo hacia lo sobrenatural, sino que supone una sanción en su uso literario y estético de la época y también provoca un cambio a las novelas del siglo XVIII, que dejan lo sobrenatural para centrarse en la realidad del hombre y en la expresión de lo cotidiano.¹¹

Ante todo, es innegable que surjan preguntas acerca de cómo pudo desarrollarse la literatura fantástica en un contexto tan poco idóneo. Si bien es cierto que el racionalismo supuso la eliminación de la creencia acerca de lo sobrenatural, esto no conllevó la exclusión de aspectos como el miedo a la muerte o lo desconocido.¹²



Fig 4. ¿Hay que separar la razón y la fe? Aleiteia.



11 Roas, David (Madrid, 2011). Tras los límites de lo real. Editorial Páginas de Espuma.

12 Roas, David (Madrid, 2011).Op. cit.

LOS CUENTOS FANTÁSTICOS

La Novela Gótica inglesa del siglo XVIII empezó a asentar las bases de lo fantástico mediante la exploración de diferentes ambientes del género. Sin embargo, no fue hasta el XIX con el Romanticismo cuando realmente se consolidó. Los escritores empezaron a interesarse por temas como lo irracional o lo imposible utilizando la herramienta de lo fantástico para reflexionar acerca de la realidad del hombre.¹³

Cabe destacar, que con el inicio del Romanticismo ciertas doctrinas como el Empirismo y el Positivismo se mantuvieron vigentes situando la razón como principio de cualquier disputa, ya sea física o metafísica.

No obstante, doctrinas como el iluminismo, el ocultismo o las prácticas de la hipnosis centraron su interés en desmontar esta lógica. Como consecuencia, se puede observar que en pleno auge del Racionalismo e inspirada por el movimiento romántico, la literatura fantástica emerge como una manera de cuestionar los límites racionales establecidos.¹⁴

Es así como lo fantástico alcanza su madurez en esta época, al observar que la razón no es capaz de dar explicaciones a las caras ocultas de la realidad y la imaginación. Es por ello, por lo que los autores, con un gran afán de romper los límites ra-

¹³ Calvino, Italo (Madrid, 2005): Cuentos fantásticos del siglo XIX. Editorial Siruela.

¹⁴ Espuelas, Alicia (Madrid, 2009): Entre lo posible y lo imposible: el relato fantástico. Editorial Asociación Cultural Xatafi.

cionales, empiezan a recurrir a la intuición como método para descifrar los misterios del alma y el Universo.¹⁵ Durante este periodo, surge el cuento fantástico como una narrativa llena de carga simbólica debido a su revelación de los miedos y de aquello que nos oprime.⁶ Concretamente, en la segunda mitad del siglo XIX el cuento fantástico fue la vía de escape para la anunciación de lo fantástico, empezando a aplicarse en obras literarias y siendo desarrollada por los críticos y escritores de la época.¹⁶

El primer crítico que usa el término en literatura es Jean Ampère, haciendo referencia a la obra del escritor alemán E.T.A. Hoffmann, no solo por su innovación literaria sino por su capacidad de incluir lo fantástico en ambientes normales y manifestar la experiencia entre lo posible y lo imposible. Gracias a la obra de Hoffmann, el cuento fantástico empezó a formalizarse como un género independiente inspirado en lo maravilloso por la verosimilitud de sus acontecimientos visionarios.¹⁷

Esta expansión del género se produjo también gracias a escritores como Edgar Allan Poe, que causó su difusión por Europa y renovó el cuento fantástico con nuevas aportaciones en su desarrollo psicológico y mental como una forma de conmocionar al lector a través del suspense.¹⁸

15 Arce, Rafael (Córdoba, 2020): *La representación de lo fantástico en Poe: de lo irreal vivido a lo real imaginario*. Esferas Literarias.

16 Espuelas, Alicia (Madrid, 2009): *Entre lo posible y lo imposible: el relato fantástico*. Editorial Asociación Cultural Xatafi.

17 Espuelas, Alicia (Madrid, 2009).Op. cit.

18 Espuelas, Alicia (Madrid, 2009).Op. cit.

EL DEBATE SOBRE LA DEFINICIÓN DE LO FANTÁSTICO

A lo largo de la historia se ha tratado de dar múltiples definiciones sobre lo fantástico, pero sin embargo nunca se ha llegado a un significado concluyente.

Desde una vista general, se puede concretar que lo fantástico es aquello que se produce en la realidad conocida y que no entra dentro de los parámetros lógicos establecidos. Es decir, es el desarrollo de un fenómeno sobrenatural o imposible dentro de la realidad cotidiana del ser humano.¹⁹

Según Todorov, ante este fenómeno se pueden encontrar en el lector dos tipos de comportamientos: por un lado, el lector puede pensar que aquello que ha sucedido es producto de su imaginación, sus sentidos se han visto alterados produciendo una ilusión, por tanto, la realidad sigue siendo la misma que era antes del suceso. Por otro lado, el lector afirma que lo sucedido ha sido un hecho verídico, y confirma que el concepto de lo imposible convive en la realidad, pero no puede acceder a él porque no dispone de las respuestas sobre los misterios del mundo o sobre las leyes que desconoce, es decir, no puede llegar a entenderlo debido a sus límites.²⁰

Es este suceso, esta ambigüedad, la que se acerca mucho más al concepto de lo fantástico. Su concepto parte de la incertidum-



Fig 5. Género fantástico. Wikipedia.

19 Todorov, Tzvetan (2006): Introducción a la Literatura Fantástica. Editorial Ediciones Paidós Ibérica.

20 Todorov, Tzvetan (2006). Op. cit.

bre que se produce en el momento en el que el lector duda de su realidad conocida, a través de aspectos como lo extraño o lo maravilloso, dejando un espacio a lo fantástico al producirse una vacilación en la experiencia del individuo frente a un hecho sobrenatural.²¹

En contraste con lo mencionado, Roas contradice la explicación de muchos teóricos como Todorov afirmando que lo esencial para que se produzca el efecto de lo fantástico no es la incertidumbre si no la propia incomprendibilidad de los hechos.

Esta sensación de lo inexplicable es la que involucra también al lector ya que el motivo de la existencia de lo fantástico ha sido siempre su capacidad para hacer reflexionar al individuo sobre su realidad, es decir, lo fantástico supone una revolución ante lo establecido abriendo sus puertas ante nuevas hipótesis y teorías sobre aquello que no se puede explicar haciendo que lo establecido tiemble frente a estos sucesos.²²

Sin embargo, es importante recalcar que para que germine un relato como fantástico no debe darse únicamente un conflicto entre dos realidades ya que cualquier tipo de relato, ya sea religioso o físico, podría tenerlo. Es relevante que se tengan en cuenta aspectos como los recursos textuales y temáticos de la obra que tienen una finalidad concreta de implicar al lector en la obra.²³

21 Todorov, Tzvetan (2006): *Introducción a la Literatura Fantástica*. Editorial Ediciones Paidós Ibérica.

22 Roas, David (Madrid, 2011). *Tras los límites de lo real*. Editorial Páginas de Espuma.

23 Roas, David (Madrid, 2011). *Op. cit.*

Para concluir, este fenómeno produce en el lector una duda acerca de su propia existencia haciendo que lo irreal y lo real dejen de distinguirse provocando en el lector la siguiente cuestión: ¿Y qué es real? ²⁴

A pesar de haber aclarado la definición de lo fantástico se sigue manteniendo la cuestión sobre quién provoca realmente lo fantástico, quién es el causante de que se produzca esta distorsión de la realidad ¿Es el personaje ficticio o el propio lector? Todorov aclara que se necesitan tres condiciones para conocer su respuesta. ²⁵

En la primera condición, el texto debe convencer al lector para que éste considere que lo que está leyendo es real, debe creer y estar convencido de que el mundo de personajes fantásticos en el que se encuentra es tan real como su propia realidad. Esta condición será clave para que se produzca la vacilación. En segundo lugar, una vez se ha logrado la incertidumbre, el lector puede sentirse vacilado al estar confiado a un personaje, al sentirse identificado o muy cercano a él. Este suceso causa una relación de fidelidad con el personaje convirtiendo a su vez la incertidumbre en uno de los temas principales de la obra que está leyendo. Por último, es primordial que el lector adopte una actitud crítica frente a la lectura, rechazando aquellas interpretaciones alegóricas y poéticas.

24 Roas, David (Madrid, 2001): Teorías de lo fantástico. Editorial ARCO/LIBROS, S/L.

25 Todorov, Tzvetan (2006): Introducción a la Literatura Fantástica. Editorial Ediciones

Paidós Ibérica.

Esta última y la primera son las que construyen realmente el género fantástico, la última en cambio puede no darse sin alterar el suceso.²⁶

Como afirma Freud en «Lo ominoso», la literatura fantástica desvela los hechos, deseos y realidades de la conciencia que no pueden manifestarse directamente porque representan algo prohibido. Esto provoca su represión en la mente calificándolos como erróneos, debido a que no encajan a los esquemas mentales del ser humano y por tanto, no son una opción para ser reflexionados. Como respuesta, lo fantástico desvela estas prohibiciones a través de figuras ambiguas o monstruosas que si permiten la reencarnación de los elementos más oscuros o misteriosos de la mente del ser humano.²⁷

Fig 6. Saturno devorando a un hijo.
Tironiana.



26 Todorov, Tzvetan (2006): Introducción a la Literatura Fantástica. Editorial Ediciones Paidós Ibérica.

27 Roas, David (Madrid, 2011). Tras los límites de lo real. Editorial Páginas de Espuma.

SOBRE LO EXTRAÑO Y LO MARAVILLOSO

Una vez visto que lo fantástico se encuentra dentro de la duración de lo inexplicable de un hecho sobrenatural. Cabe destacar que si al final de la lectura, la lectura no ha decidido si el suceso es real o irreal, debe ser el propio lector en el que lo decida. Es decir, debe decidir si los hechos sobrenaturales provienen o no de la realidad. Esta diferenciación provoca que los elementos sobrenaturales de la obra se interpreten de distintas maneras en el lector categorizando la obra de una forma u otra. Encontramos dos tipos de respuesta: ²⁸

En caso de que el lector decida que es irreal y que los fenómenos imposibles pueden explicarse a través de las leyes lógicas de la realidad, hablamos del género de lo extraño. Lo extraño es aquello que causa intriga en el lector al sentirse motivado a buscar una explicación racional en la obra.¹⁵ En este caso, encontramos ejemplos de novelas (concretamente gráficas) como House of Penance de Peter J. Tomasi y Ian Bertram donde una viuda decide reformar la mansión en la que vivía con su hija y su marido difuntos al pensar que podría tratarse de una maldición. En esta historia, pueden encontrarse elementos de lo sobrenatural y lo extraño a través de temas como el remordimiento, la culpa y la locura.²⁹

Por otro lado, encontramos el género de lo maravilloso, en este caso el lector ha decidido que existen otras leyes desconoci-

²⁸ Roas, David (Madrid, 2001): Teorías de lo fantástico. Editorial ARCO/LIBROS, S/L.

²⁹ Martínez, Alejandro (2018): La casa de la penitencia. Es la hora de las tortas. <https://www.eslahoradelastortas.com/la-casa-la-penitencia/>

das que explican la existencia de lo sobrenatural acontecido. Al contrario que lo extraño, el enfoque cambia buscando una experiencia más emocional a través de las maravillas de los mundos fantásticos que embaucan al lector y a los personajes.¹⁵ Un ejemplo de novela gráfica sería *Nimona* de Noelle Stevenson, donde se pueden encontrar las aventuras de Nimona, una joven metamorfa que busca convertirse en la mano derecha de un villano. Una historia llena de fantasía y ciencia ficción que explora temas como la amistad o la identidad.³⁰

Estos párrafos no solamente concluyen que lo fantástico puede desvanecerse en cualquier momento de la lectura, sino que, además, no se puede encajar dentro de un género independiente al estar situado dentro de los límites de dos géneros: de lo maravilloso y lo extraño.³¹

Un ejemplo parecido puede hallarse en la novela negra, donde se puede ver esta subdivisión de géneros entre lo sobrenatural explicado (lo extraño) y lo sobrenatural aceptado (lo maravilloso).³²

30 Pardo, Jordi (2017): *Nimona*, de Noelle Stevenson. Zona Negativa. <https://www.zonanegativa.com/nimona-noelle-stevenson-2/>

31 Roas, David (Madrid, 2001): *Teorías de lo fantástico*. Editorial ARCO/LIBROS, S/L.

32 Roas, David (Madrid, 2001).Op. cit.

LA narrativa en la POSMODERNIDAD

Si bien se ha hablado anteriormente de como lo fantástico moderno abandona los conceptos de la Novela Gótica del siglo XVIII, caracterizada por la existencia de elementos fantásticos que pertenecen a una realidad distinta de la humana, y que, a su vez, los autores del siglo XIX (como E.T.A. Hoffman o Allan Poe) pasan de esta realidad extratextual a la inmersión de lo fantástico dentro de la realidad cotidiana. Es importante destacar los aspectos que posteriormente se formulan en la narrativa de lo fantástico de la posmodernidad.³³

Aunque es cierto que antes y durante este periodo se encuentran una serie de sucesos históricos, filosóficos y artísticos se puede destacar que éstos han sido enlazados dentro de su marco cronológico y, por tanto, es imposible evitar que como consecuencia no se encuentren controversias. Es por ello, que se encuentran discusiones acerca de los aspectos que conforman este periodo, y pueden encontrarse dos vías de explicación sobre la diferencia entre lo Narrativa Posmoderna y la Narrativa Moderna. La primera concluye que la Narrativa Posmoderna supone una prolongación en el tiempo de la modernidad, mientras que la segunda la define como una época completamente distinta con unas formas de uso de lo fantástico totalmente contrarias a las de la modernidad.³⁴

33 González, Claudia (Universitat Pompeu Fabra, 2016): Contingencias de lo real. Tesis de licenciatura.

34 González, Claudia (Universitat Pompeu Fabra, 2016).Op. cit.

Según el académico y teórico literario estadounidense Brian G. McHale, postula las diferencias entre ambas literaturas concluyendo que éstas se establecen según su función dominante. Es decir, mientras que lo fantástico moderno parte de la idea de la incertidumbre que supone conocer las cuestiones de la realidad, puede observarse como las obras literarias pertenecientes al periodo desembocan en el significado de la realidad de una manera subjetiva.³⁵

Por tanto, no se pueden encontrar rasgos que hablen o reflexionen sobre los misterios de la realidad del hombre que duda de su propia existencia, aspectos que al contrario si encontramos dentro de la Narrativa Posmoderna. En la que se encajan por tanto distintas tipologías temáticas que hacen referencia a las cuestiones acerca del ser, el mundo, o el propio yo, ya que las narraciones modernas postulaban ideas que eran siempre puestas en cuestión.³⁶

Para concluir, se puede observar como la Narrativa Posmoderna va a pasar de la realidad extratextual de la modernidad a la consideración de esta como constructo social.³⁷

35 MCHALE, Brian (Londres, 1987). Postmodernist fiction. Editorial Methuen young books.

36 González, Claudia (Universitat Pompeu Fabra, 2016): Contingencias de lo real. Tesis de licenciatura.

37 González, Claudia (Universitat Pompeu Fabra, 2016).Op. cit.

EL MONSTRUO fantástico REFLEJO DE LA sociedad

Se puede observar como el recorrido de lo fantástico ha hablado siempre desde una perspectiva meramente humana, al situar al hombre como víctima de criaturas o elementos fantásticos. La representación de lo fantástico situaba al humano como protagonista de los relatos para así poder empatizar con la angustia que le ocasionaba lo imposible.³⁸

Sin embargo, la vigencia de lo fantástico en la narrativa posmoderna del siglo XX se sumerge en la exploración de nuevos paradigmas de la realidad que a su vez pueden suponer una interconexión con la presencia de monstruos fantásticos y, por tanto, la subversión de los parámetros establecidos de la realidad. Es decir, ya no hablamos de lo humano para llegar a lo fantástico, sino que es lo fantástico propio lo que se humaniza.

38-39

Es primordial destacar que en todo momento la narrativa de la Posmodernidad trata de dar un papel a la Otredad. En esta tipología de relatos se encuentran seres fantásticos que migran de mundos o dimensiones desconocidas para llegar al nuestro perdiendo su entidad humana y, por tanto, siendo calificados como monstruos. De este modo, la narrativa posmoderna demuestra las fortalezas de lo otro, recurriendo a seres fantásticos que hasta ese momento eran vistos como meros villanos o



Fig 7. Donde viven los monstruos, de Maurice Sendak.

38 Roas, David (Madrid, 2011). Tras los límites de lo real. Editorial Páginas de Espuma.

39 Roas, David (Barcelona, 2019). El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación. Revista de Literatura.

como personajes aterradores que suponían una amenaza para la humanidad.⁴⁰ El monstruo fantástico desafía los límites de la realidad a través de ámbitos filosóficos, psicológicos, biológicos o morales. Es importante precisar que desde siempre la anormalidad del monstruo se ha debido al establecimiento de una normalidad aceptada. Por ello, que su presencia implica la encarnación de los miedos y ansiedades del hombre que se producen en un momento determinado de la historia. Además, cabe destacar que no solo subvierten la realidad a través de la proyección de nuestros miedos, sino que tienen la capacidad de desafiar los códigos establecidos produciendo la amenaza del conocimiento humano. Como consecuencia, los monstruos persistirán siempre que persista el miedo.⁴¹

Esta nueva perspectiva, demuestra una nueva visión de lo fantástico que pasa por el filtro de la humanización y que transforma la visión de los monstruos no solamente en sujetos aterradores y metafísicos, si no en entidades que tienen emociones y conflictos internos y que, por tanto, también tienen una historia que contar.⁴² Con este nuevo enfoque los relatos posmodernos introducen la manera de darle voz a lo otro, permitiendo al lector establecer una conexión más profunda y personal con las criaturas fantásticas, comprendiendo así sus experiencias desde un lado más humano, más significativo.⁴³

40 Roas, David (Madrid, 2011). *Tras los límites de lo real*. Editorial Páginas de Espuma.

41 Roas, David (Barcelona, 2019). *El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación*. Revista de Literatura.

42 Roas, David (Madrid, 2011).Op. cit.

43 Roas, David (Madrid, 2011).Op. cit.



En consecuencia, la imagen del monstruo desafía los cánones rígidos de la realidad al situar lo humano en la dimensión de lo oculto, haciendo que lo fantástico se humanice (haciéndolo humano) y transformando al propio lector en elemento fantástico. Es ahora el humano el extraño, lo otro pasa a convertirse en algo imposible para entender lo fantástico de una perspectiva humana. De esta manera, en esta tipología de relatos se puede comprender como lo imposible nace de la propia existencia de la historia, que, a la vez, produce una transformación de la lectura en un acto fantástico.⁴⁴

Es gracias a la narrativa posmoderna que se desvincula al monstruo de la maldad, la destrucción o la amenaza mostrando a un ser compuesto de una gran complejidad que invita a la reflexión acerca de la naturaleza de lo monstruoso y la otredad cuestionando así los prejuicios de la sociedad.⁴⁵

Sin embargo, la narrativa posmoderna plantea nuevas formas de percibir la monstruosidad. En este caso se puede encontrar como la otredad del monstruo se sumerge en una naturalización o domesticación de la entidad fantástica. En la que el propio monstruo se desarrolla dentro de una normalidad paradójica como si formara parte de la realidad humana y lo sitúa dentro de la normativa despojándolo, por tanto, de su origen imposible o metafísico.⁴⁶

44 Roas, David (Madrid, 2011). *Tras los límites de lo real*. Editorial Páginas de Espuma.

45 Roas, David (Barcelona, 2019). El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación. *Revista de Literatura*.

46 Roas, David (Barcelona, 2019). Op. cit.

Es importante destacar como la narrativa posmoderna se caracteriza por el uso de la ambigüedad moral, en la que el propio monstruo fantástico puede vestirse de los problemas sociales de la época. Un ejemplo claro puede encontrarse en la obra de Mary Shelley llamada *Frankenstein* (seguramente se recuerde la imagen popular de la película de James Whale) que a pesar de pertenecer al siglo XVIII supone una transgresión que servirá de influencia para periodos posteriores.⁴⁷

Según algunos autores, la obra supuso la fundación del género de ciencia ficción, aunque otros autores prefieren encuadrarla dentro de la novela naturalista, la novela gótica o lo fantástico. Shelley presenta la creación del científico Victor Frankenstein, que partir de los restos de cadáveres, trata de crear un ser humano. Al ver su creación se asusta y abandona su presencia. Shelley describe el nacimiento de un personaje horrible, una criatura desgraciada, un ser despreciable e inmundos a pesar de las buenas elecciones de Victor. Como dice el propio monstruo en la obra: yo debía ser vuestro Adán pero más bien soy el ángel caído a quien negáis toda dicha.⁴⁸

Estos hechos muestran a una criatura que es percibida de manera física como un conflicto, no sólo consigo mismo sino también con el mundo y su creador.

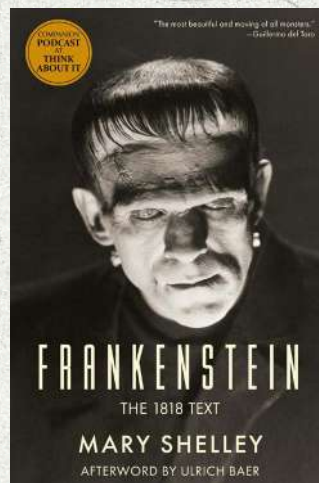


Fig 8. *Frankenstein*, Mary Shelley.



Fig 9. El monstruo de Frankenstein, James Whale.

⁴⁷ Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020). Poética del monstruo posmoderno en la narrativa breve fantástica española del siglo XXI. Tesis doctoral.

⁴⁸ Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020). Op. cit.

En este caso, se observa que aspectos como la construcción de su cuerpo, van ligados directamente con el concepto de fealdad, que funciona como una subversión inquebrantable y discriminatoria para despertar temas como el horror, el rechazo o la incomodidad.⁴⁹

Como fruto del rechazo de su creador la criatura se negará y decidirá vengarse a través de acciones monstruosas que le harán perder la bondad que conservaba antes del conflicto. Su imagen, tan molesta y repudiada, supone una ruptura con la normalidad establecida provocando que el resto de los personajes lo consideren como una aberración, sin tener en cuenta su capacidad de reflexión o su racionalidad.

Es sin duda, la representación de la naturaleza animal en la que se evidencia una irrupción extraña en un mundo ordenado por unos ideales establecidos.

Es crucial destacar como en la obra el propio monstruo trata de buscarle un sentido a su existencia, buscando una significación que lo defina a él y a su origen monstruoso.

También es importante recalcar su necesidad de cariño y arraigo emocional, además de su consciencia de sentimientos como la tristeza o el dolor.⁵⁰

Es decir, como ha sido mencionado, se produce la humanización de la figura fantástica, que tiene una experiencia vital y

49 Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020). Poética del monstruo posmoderno en la narrativa breve fantástica española del siglo XXI. Tesis doctoral.

50 Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020). Op. cit.

que trata de buscar su identidad en un mundo que le rechaza. En cierto modo, el monstruo representa todos los problemas o cuestiones que se abordan en la existencia humana. Se puede observar como el científico trata de jugar a ser dios y de alguna manera es castigado por su intención de traicionar las leyes que conforman la naturaleza. El monstruo realmente es una representación de nosotros mismos, de la pérdida de nuestros privilegios, de la destrucción causada por una posible raza superior.⁵¹


Conclusión

Desde sus inicios, la humanidad no ha podido desprenderse de las cuestiones acerca del origen del mundo. Se puede observar cómo la tecnología y la religión han servido siempre como mediadores ante las dudas del Universo, aunque muchas veces estos interrogantes no son respondidos como el hombre desea y por ello trata de expresar el miedo y los temores que esto le genera a través del arte. Lo fantástico es una de las maneras que utiliza, como forma de expresión para crear nuevos mundos que suponen una transgresión, una manera de quebrantar los límites de la realidad.

Es importante observar cómo las bases de lo fantástico siempre han estado condicionadas por el momento histórico en el que ha sido situada la literatura fantástica.




51 Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020). Poética del monstruo posmoderno en la narrativa breve fantástica española del siglo XXI. Tesis doctoral.



Como se ha mencionado, La Revolución Científica empieza a poner en duda ciertos aspectos como la magia o la superstición, y la llegada del racionalismo sitúa a la razón como respuesta al origen del universo realizando una ruptura con la tradición de la Edad Media al separar la razón de la fe.

Sin embargo, se puede ver como este auge de la razón es precisamente el motivo necesario para que se produzca una búsqueda de ruptura con la realidad. La mirada al progreso del hombre por parte del racionalismo y la llegada del movimiento romántico produce un interés en los aspectos más oscuros del hombre, aspectos que la razón no puede explicar, como el alma o el origen del Universo, por ello lo fantástico empieza a plantear nuevas cuestiones, teniendo como principal ejemplo el cuento fantástico, como vía de expresión de las represiones del hombre.

Si bien han existido libros con elementos sobrenaturales, esto no implica la existencia de lo fantástico. Según concluyen algunos autores, para que se produzca lo fantástico debe producirse un evento sobrenatural dentro de la realidad conocida del hombre. A pesar de ello, esto no es suficiente para asentar su definición. Como menciona Todorov, existen dos comportamientos del lector ante lo fantástico, por un lado, aquel que cree que lo fantástico es causa de una ilusión de los sentidos y por otro, aquel que afirma su veracidad asumiendo sus límites para obtener una respuesta. Por lo tanto, se puede concluir que lo fantástico entra dentro de esa vacilación de la realidad, forma parte de la incertidumbre del individuo.



Por consiguiente, si el lector al final de su lectura no ha tomado una respuesta ante lo fantástico, deberá decidirlo él mismo. En caso de que crea que la lectura es irreal, hablaremos del género de lo extraño, al pensar que existen unas leyes lógicas que puedan explicar los hechos. Pero en caso de que afirme la veracidad de los hechos, la lectura sería calificada con el género de lo maravilloso, al afirmar que existen unas leyes desconocidas que rigen la realidad.

Uno de los rasgos más importantes de la investigación, es la presencia del monstruo fantástico como símbolo de los miedos de la humanidad. Si bien se ha situado siempre al hombre como víctima de lo fantástico (ya sea criaturas, elementos sobrenaturales, etc.) se puede observar un gran cambio con la narrativa de la Posmodernidad, donde la otredad va a recibir una gran atención. Es decir, ya no se va a hablar de lo fantástico a través de lo humano, sino que es lo propio fantástico lo que se humaniza. Por ende, se puede ver como el uso de la ambigüedad moral, una de sus principales características, podrá servir a los autores para vestir a las criaturas o monstruos fantásticos con los problemas del momento en que se sitúa.

El monstruo abominable, maléfico y espantoso no desaparece, sino deja pie a que sus lectores puedan empatizar con él, puedan entender lo fantástico de una manera completamente empática y personal. Incluso a veces, será el propio monstruo el que produzca en el lector una sensación de mayor realidad.

La NOVELA GRÁFICA

La novela gráfica, en su contexto actual, es considerada como uno de los géneros de la narrativa transmedia, una técnica caracterizada por la creación de mundos complejos que parten de un tema o de la historia de un personaje utilizando diferentes plataformas o herramientas visuales para comunicarse a través de una narrativa coherente.⁵²

Este tipo de género no sólo supone una trasgresión de las convenciones del lenguaje al replantear los conceptos de los que parte la literatura tradicional. Sino que, además, supone una relación intertextual entre el arte visual y la narrativa aportando, a su vez, múltiples herramientas que tienen como objetivo unificar la obra para dotarla de un significado más profundo enriqueciendo, por tanto, la experiencia del lector.⁵³

Sin embargo, se puede observar como hoy en día se siguen sin tener claros ciertos interrogantes acerca de su diferenciación con otro tipo de técnicas como el cómic o la novela tradicional. A continuación, se realizará una definición más precisa de este tipo de género para conocer los aspectos que la diferencian de otro tipo de narrativa.

52 Universidad Europea. (18 de Diciembre de 2023). ¿Qué es la narrativa transmedia?:

<https://universidadeuropea.com/blog/narrativa-transmedia/>

53 Universidad Europea. (18 de Diciembre de 2023). Op. cit.



Contexto

A pesar de que pueden encontrarse aspectos de la expresión gráfica en contextos tan antiguos como la prehistoria, con sus pinturas rupestres, o la época medieval, con las ilustraciones de sus manuscritos. El cómic guarda sin duda la más estrecha relación con la novela gráfica. Este género era utilizado como vía para hablar de los aspectos sociales, económicos y culturales de una época determinada.

Su término empieza a mencionarse en el siglo XIX, pero no fue hasta 1895 cuando se consolidó con el origen del primer cómic, publicado en un periódico de Nueva York con el nombre de Yellow Kid, en estas viñetas se mostraba a un niño de vestimenta amarilla como símbolo de crítica de la pobreza que convivía en las calles de las grandes ciudades como Nueva York a causa de un sistema consumista y materialista.⁵⁴

Por otro lado, en el panorama español, las historietas gráficas eran reconocidas por el surgimiento de revistas como TBO (de ahí el término tebeos) ambientadas en personajes con un enfoque histórico como *El guerrero del Antifaz* (1944) o *El capitán trueno* (1956).⁵⁵

54 Hernández, Jesús (2023). El Yellow Kid: como un niño de barrio cambió el mundo de los cómics para siempre. Culturamania. <https://culturamania.com/el-yellow-kid-como-un-niño-de-barrio-cambio-el-mundo-de-los-comics-para-siempre-por-jesus-hernandez/#:~:text=The%20Yellow%20Kid%20apareció%20por,en%20esa%20época%20era%20mixta>

55 Vázquez, Carlos (2022). La historia del Cómic en España. De verdad digital. <https://deverdaddigital.com/la-historia-del-comic-en-espana/>

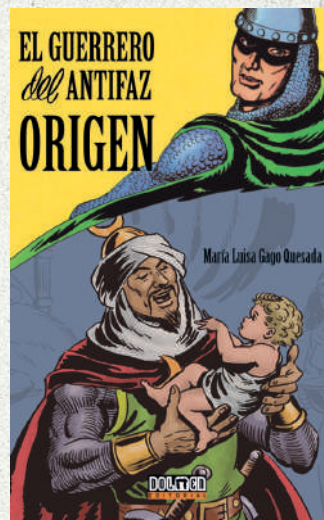


Fig 10. El guerrero antifaz. María Luisa Gago Quesada.



Fig 11. El Capitán Trueno. Armonía Rodríguez.

Sin embargo, no fue hasta el siglo XX que nace la novela gráfica. Aunque sí que es cierto que ya en los años 40 se contaba con los famosos Clásicos Ilustrados que se encargaban de ilustrar algunas obras clásicas literarias. No fue hasta el boom del cómic de los 60 que la industria provocó que los autores del momento buscaran nuevas formas de comunicarse y nuevos enfoques para entender la narrativa.⁵⁶

A finales de los 70, es crucial destacar la figura del historietista estadounidense Will Eisner, considerado como el padre de la novela gráfica, al haber lanzado uno de los ejemplos más tempranos de este tipo de novelas dentro del ámbito estadounidense. La obra *A Contract with God and Other Tenement Stories* (1978) podría considerarse uno de los primeros ejemplos de novela gráfica que proporcionó la demanda de un tipo de cómic más sofisticado y sobre todo destinado a un público adulto.⁵⁷

A pesar de ello, uno de los mayores antecedentes de la novela gráfica se encuentra en el panorama español con la obra del guionista argentino Héctor Germán Oesterheld con *El Eternauta* (1957). Que narra un futuro distópico con la invasión de unos seres sobrenaturales en el territorio de Buenos Aires y que produce el destierro de la población humana de sus lugares de origen.⁵⁸

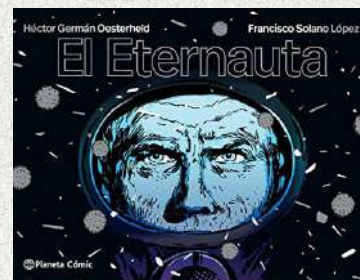


Fig 12. *El Eternauta*. Héctor Germán.



Fig 13. *A contract with God and other tenement stories*, Will Eisner.

⁵⁶ Pepech, Mariana (Buenos Aires, 2020). Libro sobre historieta. Ediciones Libertador.

⁵⁷ Marugán, Jesús (2017). Will Eisner: el mundo del cómic no sería lo mismo sin él. Akira Comics. <https://www.akiracomics.com/blog/will-eisner-vida-obra>.

⁵⁸ Marugán, Jesús (2017).Op. cit.

Así fue como a mediados de los 80, Will Eisner dejó paso a grandes obras que contribuyeron a la consolidación de la novela gráfica como medio artístico y literario. Entre ellas, es crucial destacar obras revolucionarias como la de Maus (1986) de Art Spiegelman, en la que el autor realiza un relato biográfico sobre los años en los que su padre trató de huir del régimen nazi situado en Polonia. Esta obra es una reflexión acerca de la naturaleza humana y supone un antes y un después sobre cómo era considerada la novela tradicional, mostrando una futura consolidación de la percepción de la novela gráfica al demostrar al público que la expresión artística podía hablar de temas tan serios como el Holocausto y atrayendo, por tanto, a un mayor número de lectores.⁵⁹

Diferencia entre Novela Gráfica y Cómic.

Como se ha mencionado anteriormente, es muy usual que a la hora de calificar un libro haya dudas entre si hablamos de un género u otro. Uno de los rasgos principales que se pueden encontrar es que el cómic siempre ha sido pensado de una manera periódica, es decir, estaba diseñado para ser realizado en distintas entregas. Al contrario que la Novela Gráfica donde normalmente puede observarse que se trata de publicaciones enteras.

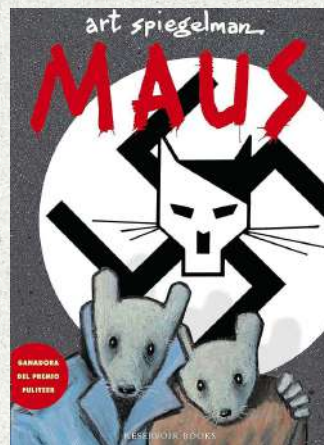


Fig 13. Maus. Art Spiegelman.



Fig 14. Maus. Art Spiegelman.

⁵⁹ Roa, Álvaro (2012, Madrid). La Novela Gráfica: La importancia del caso Maus. Trabajo de Fin de Grado.

Es decir, toda la historia está conformada en una sola obra, y en caso de que se produzca una continuación, no se hablaría de la misma historia o ésta sería tratada como las sagas de una novela literaria tradicional.⁶⁰

De esta manera, estos hechos suponen que el formato de edición sea tratado de manera diferencial debido a que la novela gráfica tiene una presentación distinta a la del cómic, ya que mientras el cómic se compone de una tapa blanda y con grapa-do, la novela gráfica se diferencia por estar compuesta por una tapa dura y encuadernada.⁶¹

Por otro lado, se puede destacar cómo también las temáticas tratadas se dirigen a públicos distintos, ya que mientras el cómic trata de acercarse con las aventuras, la acción y los héroes a un público más infantil y juvenil, la novela gráfica en controversia busca tocar aspectos más profundos que requieren una mayor complejidad emocional y que por lo tanto demandan un público más adulto al abordar temáticas autobiográficas o históricas de ficción y no ficción.

60 Díaz, Francisco (2020). ¿Qué es una novela gráfica?. Akira Cómics. <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novelagrafica#:~:text=El%20término%20de%20novela%20gráfica,ligeroy%20medio%20de%20entretenimiento%20popular>.

61 Díaz, Francisco (2020).Op. cit.

Por último, cabe destacar sus distinciones en la narrativa, en las que el cómic hace uso únicamente de la viñeta como principal recurso, a diferencia de la novela gráfica que parte de otras herramientas que fomentan la narrativa visual como complemento de la historia tratada.⁶²

Conclusión

Esta breve investigación concluye que si bien ambos géneros, cómic y novela gráfica, parecen hablar de lo mismo o conviven en el mismo estilo narrativo. Se recalca que su trato de la misma manera es erróneo. Ya se ha visto, tanto a nivel temático, como constructivo, estético y narrativo que ambos funcionan de maneras distintas. Si que es cierto que la novela gráfica podría tratarse de una ramificación de un cómic más elevado o incluso una versión más profundizada del cómic convencional, pero el hecho de que su público o su temática adquiera distintos caminos a la hora de narrar una historia produce una clara diferencia entre ambos. También es importante destacar como en cierto sentido la longitud de la novela gráfica recalca estos hechos, que, a su vez, están relacionados con su diferencia en la forma en la que este tipo de género es editado o se comunica con distintas herramientas narrativas a las de la viñeta convencional del cómic.

62 López, Arantxa (2023). ¿Pero existe una diferencia entre cómic y novela gráfica? Planeta de libros. <https://www.planetadelibros.com/blog/resenas/19/articulo/que-son-las-novelas-graficas/401>

EL VIAJE DEL HÉROE

Introducción.

A la hora de realizar cualquier tipo de relato épico, novela, cómic o película es importante saber que existe un marco útil para la creación de historias.

Para ello, se partirá de los grandes métodos de Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949) creador del concepto del viaje del héroe o Monomito y cuyos propósitos engloban el arco narrativo de las experiencias del protagonista de una historia cuya transformación o evolución debe ir compuesta de una serie de etapas, desafíos y adversidades.

Esta herramienta está compuesta por una continuación de patrones que se repiten en todo concepto narrativo. Concretamente, las normas se desarrollan con la finalidad de darle sentido a la obra y, además, son conceptos que usualmente son utilizados por los guionistas.⁶³

Aunque normalmente el viaje del héroe se suele enfocar en géneros ya sean épicos, fantásticos o de ciencia ficción esto no quiere decir que los recursos de esta herramienta narrativa no puedan producirse en otro tipo de temáticas como, por ejemplo, el viaje interior que realiza un personaje.

63 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>

Por otro lado, se puede observar como el viaje del héroe sigue los recursos de la estructura que realiza Aristóteles sobre los conocidos planteamiento, nudo y desenlace.

A continuación, se desarrollarán las etapas necesarias que servirán como herramienta para crear el argumento de cualquier tipo de historia.⁶⁴

Las 12 etapas del viaje del héroe.

Estas 12 fases son las piezas necesarias para crear el ciclo narrativo que debe componer al protagonista de una historia, mostrando su evolución desde el inicio hasta el final. Cabe destacar, que, si bien son importantes estas etapas, esto no quiere decir que su orden no pueda ser alternado según las necesidades que requiera el protagonista en cada momento de la narración o según las decisiones que el autor decida tomar.^{65 66}

En la primera fase se encuentra el mundo ordinario, es decir, es el momento actual de la historia, donde el protagonista es completamente ajeno a las andanzas que están por venir. Es su lugar de origen, donde se reconocen aspectos del personaje en relación con su naturaleza y estilo vital.

64 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>

65 Murillo, Luis (2021). Op. cit.

66 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>

Esta etapa es crucial ya que nos permite poder identificarnos con el personaje o empatizar con él, además de conocer todo lo que deja atrás antes del planteamiento de un conflicto.⁶⁷⁶⁸

En segundo lugar, se pasa a la llamada a la aventura, es decir, el protagonista o héroe recibe una llamada de atención que le incita a emprender una serie de actos. Esto puede deberse a una posible amenaza ante algo que afecte a su vida, a su alrededor o al mundo donde vive. No tiene por qué tratarse de un evento violento o conflictivo, aspectos como una conversación o un personaje de la historia pueden ser clave para irrumpir la estabilidad que yacía en la vida del personaje principal. También pueden encontrarse otros aspectos que no supongan un final trágico para el protagonista, como la necesidad de lograr un objetivo. Es por ello, que deberá sumergirse en un desafío para encontrar una solución a su conflicto.^{69 70}

Es normal que tras la llamada a la aventura el protagonista identifique cierto rechazo a la hora de asumir el desafío de su conflicto. Es por ello, que al principio vivirá una especie de desequilibrio ante el sentimiento de abandonar su zona de confort donde nadie puede hacerle daño. Es aquí donde entra el miedo y la duda, que impregnan su mente de los problemas que

67 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>Murillo, Luis (2021).Op. cit.

68 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>González, Jorge (2020).Op. ci

69 Murillo, Luis (2021).Op. cit.

70 González, Jorge (2020).Op. cit.

puede suponer enfrentarse a su desafío. Rechazando, por tanto, la idea de enfrentamiento y causando en el espectador cierta empatía.^{71 72}

Lleno de dudas, el personaje demandará una ayuda externa, o ésta simplemente aparecerá. Puede tratarse de un maestro, un consejo o simplemente un objeto de valor sentimental. Estos aspectos producirán en el héroe la seguridad necesaria para aclarar sus dudas y enfrentarse a sus miedos comenzando la búsqueda del desafío pendiente. En caso de que se haya decidido o simplemente haya sido empujado a ello, debe sumergirse en la primera fase de su desafío espiritual, físico o emocional. Es decir, debe cruzar el umbral. Aquí es donde hará frente al primer obstáculo que el mundo extraordinario le otorgará. Una vez cruzada esta parte, y a pesar de no superar el obstáculo que le acontece, el héroe no tendrá vuelta atrás y deberá comprometerse a continuar sus andanzas.^{73 74}

Tras haberse realizado la salida de su zona de confort, el protagonista deberá afrontar desafíos cada vez más complicados. En esta fase aprenderá en quién o qué debe confiar para poder enfrentarse a sus enemigos, tratará de buscar aliados con los

71 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>Murillo, Luis (2021).Op. cit.

72 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>González, Jorge (2020).Op. cit.

73 Murillo, Luis (2021).Op. cit.

74 González, Jorge (2020).Op. cit.

que prepararse para los desafíos próximos que serán cada vez más forzosos.^{75 76}

Tras la derrota o victoria de los acontecimientos que se le presentan, el protagonista aprenderá una serie de lecciones que formarán parte de su evolución, estas lecciones le prepararán para el reto final. Al haberse enfrentado ya a sus enemigos, conocerá mejor a sus enemigos y a sí mismo.

Aspectos que le ayudaran en la prueba decisiva. Esta prueba suprema o decisiva, supondrá el reto de todos los retos, en los que el personaje puede estar o no preparado para la situación. Es el momento en el que debe sacar todas las lecciones aprendidas a lo largo de su viaje haciendo uso de todos sus recursos. Es decir, una especie de resurrección metafórica que le aporte las fuerzas necesarias para enfrentarse a la prueba ya sea física o emocional.^{77 78}

Una vez pasada la prueba final, y tras haber derrotado a su enemigo o haber sobrevivido al acontecimiento, el héroe alcanzará un nuevo estado, una evolución en la que el propio protagonista sentirá la fuerza física, moral o trascendental como una recompensa. Puede haber varios tipos de recompensa, ya sea

75 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. [https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/Murillo, Luis \(2021\).Op. cit.](https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/Murillo,Luis(2021).Op.cit)

76 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). [https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/González, Jorge \(2020\).Op. cit.](https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/González,Jorge(2020).Op.cit)

77 Murillo, Luis (2021).Op. cit.

78 González, Jorge (2020).Op. cit.

material o inmaterial, como un objeto o algún tipo de reconciliación con un personaje querido. Cual sea la recompensa facilitará su vuelta a la primera fase del mundo ordinario, donde los peligros y adversidades no habrán terminado.^{79 80}

Ante esta prueba final y tras su recompensa, deberá volver a su lugar de inicio en el que se introducirá en una última prueba donde deberá luchar por no perder aquello que ha conseguido. Se pueden producir dudas también en la elección de su objetivo propio o el de una causa mayor, comprometiéndose así a la llegada a su mundo ordinario. Esta batalla, personal o física, situará al héroe en un encuentro final con la muerte. Representará aspectos muchos más importantes que su propia existencia y tendrá graves consecuencias en el mundo ordinario. No puede tener errores en esta batalla lo que llenará al protagonista de una gran presión externa agravada, al mismo tiempo, por sus propios temores y conflictos. Por último, logrará destruir a aquello que le impide su vuelta a la primera etapa y se producirá una especie de renacimiento del propio personaje.^{81 82}

Finalmente, el héroe culminará su aventura en esta última etapa, llamada el regreso con el elixir. En esta fase, se observará la evolución que su aventura ha supuesto en él, al disponer de una

79 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>

80 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de "El viaje del héroe": storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>

81 Murillo, Luis (2021).Op. cit.

82 González, Jorge (2020).Op. cit.

nueva esperanza para aquello que dejó atrás esperando con inquietud aquello que su nueva vida le depara. Esto provoca una imagen diferente del mundo ordinario que dejó, culminando la historia con la representación, ya sea metafórica o literal del cambio y el éxito que ha supuesto su viaje.^{83 84}

Conclusión

Esta herramienta puede ser de gran utilidad en la creación de historias. Ya se ha mencionado que la existencia de estas 12 fases no implica que deban cumplirse de determinada manera u orden, sino que pueden ayudar a los escritores, creadores y directores a poder disponer de un esquema que ordene las ideas que componen sus historias para lograr una mayor coherencia narrativa y descubrir aquellos aspectos que pueden enganchar al lector durante su lectura.

En el caso de este proyecto, conocer los aspectos que producen el comienzo de una aventura y las pautas que deben seguirse puede ser de gran utilidad para el proyecto. Debido a que tanto el autor como su historia, en un principio podría encontrarse desordenada durante su creación. Por ello, este esquema supone una manera de poder espaciar la historia en distintas etapas y continuar la historia según lo requiera.

83 Murillo, Luis (2021). La estructura del viaje del héroe. Creamundi. <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>

84 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>

DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES

A la hora de crear personajes es importante que se continúen una serie de normas específicas que convierten a los personajes creados en inolvidables, no sólo por su aspecto psicológico sino también por su caracterización física.

Estos rasgos permiten al autor o autora profundizar en el personaje imaginario o real, acercándose a él de una manera emocional y empática. Estos atributos no solo permiten que los personajes marquen un antes y un después a la hora de crear una historia, sino que además puedan formar parte de las vidas de sus lectores.

El Concept Art o arte conceptual, es una rama de la ilustración que ayuda a los creadores a poder desarrollar sus ideas para la creación de imágenes.

Aunque tiene múltiples usos, ya sea en el ámbito de los videojuegos o la animación, en este caso se centrará en el diseño de personajes para la creación de historias.

A continuación, se estudiarán los conceptos clave para la creación de personajes partiendo del libro El concept art en videojuegos de María de Iracheta Martín y Carmen Pérez González.

¿Qué es el Concept Art?

Cómo ya se ha mencionado, el concept art es la disciplina que ayuda a los creadores a desarrollar sus historias. Concretamente, el arte conceptual consiste en la creación de las imágenes que serán desarrolladas durante las fases iniciales de un proyecto creativo. Son aquellas ideas, bocetos, textos, alternativas... que se encargan de construir el imaginario de un proyecto compuesto por los personajes, escenarios, objetos, colores, psicología y, en conclusión, la estética general perteneciente al proyecto artístico.⁸⁵ En este caso, tomará el camino de la creación de personajes para el desarrollo de una novela gráfica.

Creación de personajes

A la hora de desarrollar un personaje, es crucial que se entiendan los distintos aspectos que lo construyen. De esta manera, el personaje no solo estará dotado de un gran atractivo sino también de un reconocimiento global por parte de sus lectores, que conocerán las cualidades esenciales de éste.⁸⁶

Aunque es evidente que rasgos como su comportamiento, su aspecto físico, su personalidad o sus comportamientos sociales se encargarán de crear el aura del personaje ya sea un villano, una heroína, un monstruo o una princesa.⁸⁷

85 De Iracheta Martín, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos.

Editorial Síntesis.

86 De Iracheta Martín, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). Op. Cit.

87 De Iracheta Martín, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). Op. Cit.

El autor o autora deberá realizarse distintas preguntas acerca de las necesidades, motivaciones, habilidades o el contexto y clase social en la que se sitúa el protagonista o los personajes principales de su historia.⁸⁸

Es importante entender que cada personaje creado estará dispuesto según la intención de su creador o creadora, que jugarán con las leyes de su propio imaginario. Y que deberán de tomar las decisiones y destinos de todos y cada uno de sus personajes, pudiendo ser victimizados, deseables, odiados, amados, etc.⁸⁹

Cabe destacar, que este proceso no solamente ayuda a los creadores en sus procesos creativos, sino que también enriquece su trabajo y por tanto la curiosidad de sus lectores una vez finalizada la historia.

A continuación, se desarrollarán las estrategias necesarias para materializar la idea principal de un personaje y la construcción de sus cualidades físicas y psicológicas.

Antecedentes y personalidad del personaje

Antes de realizar cualquier personaje es primordial pensar en las características que componen personajes reconocidos a lo largo de la historia, como por ejemplo Bob Esponja, Tintín, Garfield o Mafalda. Para conocer el contexto vital del que provienen los personajes deben estudiarse ámbitos de su vida

88 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos. Editorial Síntesis.

89 Saunders, J. (1992). Cómo crear personajes de ficción. Editorial Alba.

como su origen o sus círculos cercanos.⁹⁰

Además, tener en cuenta aspectos como el nombre del personaje supondrán también su impacto en la sociedad. Es decir, será la tarjeta de presentación de su carácter. Por ello deberá ser memorable y sobre todo podrá proporcionar (si el autor o autora lo desea) información acerca de su apariencia física o psicología.⁹¹

A su vez, se pueden utilizar distintas técnicas para el encuadre de la personalidad del personaje, como por ejemplo la teoría del eneagrama utilizada por la psicología para comprender el comportamiento humano, y las distintas maneras de éste para afrontar las adversidades y éxitos vitales.⁹²

Estudiar los aspectos que rodean al personaje también es una gran manera de adentrarse en el mundo del personaje, conociendo sus características a nivel sociológico y psicológico.⁹³

Por último, puede ser de gran utilidad acompañar el moodboard del personaje con la realización de una ficha vital acerca de los aspectos que los autores consideran esenciales del personaje como su nombre, edad, lugar y sociedad a la que pertenece, relaciones familiares y amistades.

Además, pueden añadirse otros rasgos como sus cualidades,

90 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos.

Editorial Síntesis.

91 Saunders, J. (1992). Cómo crear personajes de ficción. Editorial Alba.

92 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.

93 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.

motivaciones o valores.⁹⁴ Estas preguntas servirán de gran soporte para afrontar las dificultades que puede encontrar el artista durante su proceso creativo.

¿Cuál es su apariencia física?

A la hora de construir la fisionomía de los personajes deben tenerse en cuenta previamente aspectos básicos que conformarán su aspecto físico. En primer lugar, entender el hábitat al que pertenece el ser imaginario es crucial para calificar sus dotes físicas. Por ejemplo, no se puede crear un ser cuyo hábitat es el agua sin aspectos físicos como escamas o una cola de sirena.⁹⁵

Del mismo modo, se puede partir de otros seres fantásticos aplicándoles nuevas características nunca vistas. Para ello, será importante estudiar la definición de la cultura universal sobre el ser inspiracional para desarrollar nuevos matices sobre éste. Además, podrá tener aditivos como tatuajes, texturas o cicatrices que podrán comunicar una historia detrás del personaje.⁹⁶

Otro rasgo que destacar es entender si su fisionomía entorpece de alguna manera el movimiento del personaje, para ello deberá disponer de un diseño adaptado a los distintos movimientos que los creadores hayan decidido previamente.⁹⁷

94 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos. Editorial Síntesis.

95 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.

96 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.

97 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.

La alteración de la anatomía

Cuando el personaje que se quiere crear se desvía de los cánones anatómicos establecidos es necesario responder una serie de preguntas para la realización de un diseño coherente.⁹⁸

Una de las principales preguntas consiste en la humanización del ser que se va a desarrollar, en caso de que el personaje demande características antropomorfas, deberán tenerse en cuenta los aspectos anatómicos del cuerpo humano para su desarrollo. Sin embargo, cuando precisamente el autor busca alejarse de lo humano para lograr una mayor monstruosidad deberá construirse una anatomía completamente distinta a esta o desarrollar algún tipo de mutación en el personaje para que se aleje de lo humano, como es el caso de los zombis, los vampiros o la figura de Frankenstein, donde, a pesar de disponer de atisbos humanos afirma su monstruosidad alejándose del canon anatómico.⁹⁹

¿Con que colores se identifica el personaje?

Este punto es uno de los rasgos más importantes en la creación de personajes, debido a que gracias al color se pueden generar numerosas emociones en los lectores. Por lo tanto, será crucial darle una gran importancia.¹⁰⁰

98 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos. Editorial Síntesis.

99 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.

100 Cortés, J. (16 de Febrero de 2024). Notodoanimacion. Obtenido de 19 principios del Diseño de Personajes: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

Una de las principales preguntas que debe hacerse el creador o creadora antes de empezar a añadir color es investigar y pensar con qué colores se define su personaje. Esta cualidad no solo definirá al ser creado de forma física, sino que, además, informará sobre los rasgos de su personalidad. Por ello debe realizarse una investigación previa acerca de la teoría del color y sus significados para poder elegir el color principal del personaje y después los colores secundarios que pueden formar parte de su fisionomía.¹⁰¹

Si bien es importante el color del personaje, también debe tenerse en cuenta el contexto en el que éste se desarrolla para que no se produzca ninguna discordancia entre personaje y entorno.¹⁰²

Expresiones faciales

A la hora de realizar una ficha con las expresiones faciales del personaje es crucial observar los atributos de su personalidad. Entender cómo es el personaje implica entender cuál es la expresividad adecuada para éste. Si se habla por ejemplo de un personaje vitalista y curioso deberán tenerse en cuanto rasgos de su mirada, como por ejemplo la acentuación del tamaño de sus ojos o la realización de un gran contraste entre la pupila y el blanco del ojo para acentuar la expresión de sus emociones.¹⁰³

101 Cortés, J. (16 de Febrero de 2024). Notodoanimacion. Obtenido de 19 principios del Diseño de Personajes: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

102 Cortés, J. (16 de Febrero de 2024). Op. Cit.

103 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos. Editorial Síntesis.

¿Cómo habla el personaje?

Una vez se han establecido los rasgos que definen al personaje y establecido el nombre de éste, es interesante trabajar otras áreas como por ejemplo el diálogo. Ponerle voz al personaje creado no sólo supone crear una comunicación distinta sino también un léxico diferente al del propio autor.

Estudiar cómo se expresa, las palabras que utiliza, o su comportamiento ante determinadas situaciones supone acercarse a su manera de hablar y de expresarse en sociedad, produciéndose por tanto una diferenciación con el resto de los personajes de la historia.¹⁰⁴ Esto permitirá aportar valor al personaje caracterizándolo con una voz única y producirá una implicación más detallada y profunda por parte del creador, que escuchará la voz del personaje siempre que proceda a crear un diálogo.¹⁰⁵

Conclusión

Estudiar las características principales para el desarrollo y creación de personajes es vital en el proyecto artístico que se vaya a realizar. No solamente supone una materialización de la idea o concepto, sino que también puede otorgar a sus creadores una perspectiva mucho más global del mundo imaginario que desean crear acercándose a sus personajes de una manera mucho más emocional y empática entendiendo los rasgos que conforman su totalidad, tanto física como psicológica.

104 Saunders, J. (1992). *Cómo crear personajes de ficción*. Editorial Alba.

105 Saunders, J. (1992). *Op. Cit.*

ANÁLISIS DISEÑO EDITORIAL

Introducción

Antes de realizar cualquier proyecto creativo es importante conocer aquellos productos que están surgiendo en el mercado actual. En este caso, se analizarán distintos cómics y novelas gráficas para evaluar su aspecto estético, narrativo y de personajes.

Este apartado es crucial para conocer las distintas maneras con las que se pueden comunicar los autores y sus distintos estilos a la hora de crear historias.

Más allá del valle de Richard de Michael Deforge (2022)

Más allá del valle de Richard es un libro cómic underground de la Editorial Barret donde el autor nos muestra a una comunidad de animales que viven en un valle en un gran parque a las afueras de Toronto. Todos los animales del valle viven bajo las reglas de su líder Richard hasta que un día, varios son expulsados porque uno de ellos ha incumplido las normas del líder. Al dejar el valle, estos animales descubren que vivían en un mundo completamente distinto de lo que pensaba, una ciudad postcapitalista impregnada de la liquidez y efimeridad actual. El libro nos habla de esto precisamente, y de cómo estos animales descubren su identidad tras haber estado toda su vida en la secta de Richard.¹⁰⁶



Fig 15. Más allá del Valle de Richard. Michael Deforge.



Fig 16. Más allá del Valle de Richard. Michael Deforge.

106 Martínez, A. (2022). Más allá del Valle de Richard. Es la hora de las tortas: <https://www.eslahoradelastortas.com/mas-alla-del-valle-de-richard/>



- **Personajes**

El libro muestra un diseño de personajes muy interesante, con animales como mapaches, perros, arañas, ardillas o ranas. Todos ellos con una personalidad muy clara y definida. La caracterización de los personajes no solo se distingue por su físico sino también por su voz narrativa.

Además, es muy llamativo como un personaje concreto llamado Julianne es la combinación de dos animales, por un lado, de la ardilla Ellie y por otro de la araña Omar, que se coloca sobre la cabeza de Ellie a modo de peluca cuando es el momento de la interpretación de Julianne.

- **Narrativa**

En cuanto a la narrativa del libro, es crucial recalcar como el autor realiza una división de los personajes dedicando dos páginas a cada personaje, en el apartado de cada personaje se muestran los aspectos, motivaciones y preocupaciones o ideas del mismo. Lo cual crea una conexión con ellos al conocerlos a cada uno en su profundidad. También es necesario hablar sobre los diálogos dónde puede verse como el lenguaje cambia según cada personaje, por ejemplo, Mark el gusano habla de una manera melancólica y romántica, Lyle el mapache es negativo y manipulador, Richard el líder es imponente y seguro de sí mismo, y Omar la araña, es soñador y empático.

Estos aspectos no sólo los vemos en su forma de comunicarse sino también en sus expresiones y su aspecto físico.¹⁰⁷

Su lenguaje es claro y profundo, habla de temas importantes como la identidad, el capitalismo, las sectas, la ocupación ilegal o la gentrificación de una manera divertida y amena y sobre todo completamente simbólica.

- Editorial

Con respecto a la maquetación y diseño. El libro está impreso en tapa dura y dispuesto de manera cuadrada con un tamaño de 18x18 cm. Las hojas están formadas por 4 viñetas (7x7cm cada una) o una única viñeta (13,5x13,5 cm) cuando se trata de imágenes descriptivas. El formato de color es en blanco y negro y las hojas son de color blanco roto.

Es interesante que al principio y final del libro aparecen unas preguntas a modo de entrevista por Nancy Powell, en ellas el autor responde a las incógnitas sobre el origen del libro y su contenido, cómo nació la idea, sus personajes o por qué se han realizado ciertas partes del libro de determinada manera.

Conclusión

Más allá del valle de Richard ofrece un ejemplo muy claro sobre la capacidad del artista para hablar de temas profundos de

107 Martínez, A. (2022). Más allá del Valle de Richard. Es la hora de las tortas: <https://www.eslahoradelastortas.com/mas-alla-del-valle-de-richard/>

una manera completamente cómica y agradable. Son muy importantes aspectos cómo las preguntas acerca del origen de sus ideas o las figuras del libro que producen un conocimiento más amplio en el lector. A su vez, la caracterización de sus personajes a nivel ilustrativo y narrativo supone una gran conexión con los animales del libro que hacen de su historia una historia más sincera y divertida.

Mal de ojo: mitología gallega de Cristian Robles.

Mal de ojo: mitología gallega es un libro cómic editado por Bang Ediciones dentro del sello Mamut Cómic, el libro recoge todas las historietas de dos páginas que el autor ha ido realizando durante los últimos años para O Papagaio, un periódico gallego.¹⁰⁸

El libro narra pequeñas historias de dos hojas cada una acerca de las criaturas, monstruos, seres mágicos y maravillas pertenecientes a la mitología gallega y su influencia celta como las meigas, la Santa Compañía, los trasnos o las mouras.¹⁰⁹

- Personajes

De manera ilustrativa, los personajes están realizados de forma sencilla y surrealista. El libro recoge a personajes con una gama de colores muy amplia y una gran personalidad. Sin embargo,



Fig 17. Mal de ojo. Cristian Robles.



Fig 18. Mal de ojo. Cristian Robles.

108 García, D. (2024). Mal de ojo, Cristian Robles. Zona Negativa: <https://www.zonanegativa.com/mal-de-ojo-de-cristian-robles/>

109 García, D. (2024).Op. Cit.

no se encuentra ningún tipo de desarrollo de personajes al tratarse de historietas de tan sólo dos hojas.

El aspecto físico de las criaturas y monstruos es muy similar al que encontramos en las películas de Hayao Miyazaki o la serie *Hora de aventuras* como es el caso de los mouros donde encontramos una gran relación con la bruja Yubaba de la película *El viaje de Chihiro*.

- **Narrativa**

En cuanto a la narrativa del libro, los diálogos son sencillos y fáciles de leer para cualquier público, ya sea infantil o adulto. Si que es cierto, que no se encuentra una distinción tan clara como en el libro "Más allá del valle de Richard" de personalidades a la hora de darle voz al personaje y que esta sea distinta. Sin embargo, es interesante cómo con una historia meramente cómica y divertida el autor puede describir los hechos y características que definen a los seres de los que habla. Además, su narrativa visual es muy clara, es un libro que puede leerse tanto con diálogo como sin él.

- **Editorial**

A nivel editorial, el libro es de tapa blanda y tiene un total de 60 páginas de color blanco con las viñetas a color. Tiene un tamaño de 22x24cm y una disposición de páginas con un número de 9 viñetas por página de 7x6cm.

Conclusión

Mal de ojo: mitología gallega es buen ejemplo para entender la fuerza que tiene la narrativa visual a la hora de contar historias. La riqueza de la ilustración de sus personajes, tan extraños y extravagantes supone una gran diferenciación e inspiración de estilo por parte de su autor, Cristian Robles.

Sin embargo, a pesar del ambiente cómico de las historietas, el lector podría necesitar que se tengan en cuenta factores como el contexto de los seres de los que habla, añadiendo contenido informativo sobre el origen de la historia o leyenda de la que se habla, ya puede darse por hecho el conocimiento del lector acerca de la cultura gallega.

***Ojalá siempre así* de Niall Breen.**

Ojalá siempre así es un libro cómic de la Editorial APA Cómic. Narra la vida de Dog y Frog, una pareja de animales enamorados. El libro recoge la vida de una rana y un perro en su cotidianidad, donde la alegría y la tristeza de ambos impregna al lector de un existencialismo acogedor dentro de la sencillez de sus vidas.¹¹⁰

110 Breen, N. (2022). *Ojalá siempre así*. Apa Cómic.

- Personajes

El desarrollo de los personajes es sencillo y claro, sus siluetas están dibujadas a bolígrafo o a lápiz, y el estilo del autor es naif.

- Narrativa

La narrativa del libro es clara y concisa, con conversaciones sencillas que conducen a la alegría y la tristeza en los aspectos más minúsculos de la vida de estos personajes. Los diálogos son cortos y la diferencia de voces hace que cada personaje tenga su propia personalidad, por un lado, Frog, es amable y adorable, y Dog es miedoso y sentimental. El libro no busca una finalidad concreta, si no expresar los miedos, ansiedades, problemas, alegrías y buenas experiencias que pueden encontrarse en una pareja.

- Editorial

A nivel editorial, el libro está presentado en tapa dura con la portada a color. Dispone de un total de 192 páginas en blanco y negro con un formato cuadrado de 15x15cm. Gracias a su formato pequeño el libro puede ser más manejable y su número de viñetas (4 a 6 viñetas por páginas) y el estilo de sus dibujos y tipografía permite una lectura fácil y sencilla.



Fig 18. Ojalá siempre así. Niall Breen.



Fig 20. Ojalá siempre así. Niall Breen.

Conclusión

Ojalá siempre así es un libro cómic muy acogedor y sencillo. Permite una lectura fácil incluso para los niños de a partir de los 12 años. A nivel de color es importante destacar que, al disponer de una portada con colores vivos, llamativos y sombreados puede hacer pensar al espectador que su interior dispondrá de los mismos formatos, sin embargo sus viñetas están realizadas en blanco y negro.

Handwritten scribble or mark in the top left corner.

Handwritten star symbol in the top center.

Handwritten checkmark in the upper right quadrant.

Handwritten mark resembling a stylized 'N' or 'M' in the bottom left corner.

Handwritten star symbol in the bottom right corner.



DESARROLLO

The word "DESARROLLO" is written in a bold, hand-drawn, outlined font. It is surrounded by various decorative elements: a star above the 'S', a star to the left of the 'L', and several abstract scribbles and lines in pencil or light ink scattered around the text.

Conceptos claves del marco teórico para el desarrollo del proyecto

La razón no ha sido capaz de dar explicaciones a las caras ocultas de la realidad y de la imaginación.¹

La mirada al progreso del hombre por parte del racionalismo y la llegada del movimiento romántico produce un interés en los aspectos más oscuros del hombre, aspectos que la razón no puede explicar, como el alma o el origen del Universo, por ello lo fantástico empieza a plantear nuevas cuestiones, teniendo como principal ejemplo el cuento fantástico, como vía de expresión de las represiones del hombre.

Como afirma Freud, la literatura fantástica desvela los hechos, deseos y realidades de la conciencia que no pueden manifestarse directamente porque representan algo prohibido. Esto provoca su represión en la mente calificándolos como erróneos, debido a que no encajan a los esquemas mentales del ser humano y por tanto, no son una opción para ser reflexionados.

1 Arce, Rafael (Córdoba, 2020): *La representación de lo fantástico en Poe: de lo irreal vivido a lo real imaginario*. Esferas Literarias.

Como respuesta, lo fantástico desvela estas prohibiciones a través de figuras ambiguas o monstruosas que si permiten la reencarnación de los elementos más oscuros o misteriosos de la mente del ser humano.²

La presencia del monstruo implica la encarnación de los miedos y ansiedades del hombre. Los monstruos no solo subvierten la realidad a través de la proyección de nuestros miedos, sino que tienen la capacidad de desafiar los códigos establecidos de la realidad produciendo la amenaza del conocimiento humano.³ Por tanto, los monstruos persistirán siempre que persista el miedo.⁴

2 Roas, David (Madrid, 2011). *Tras los límites de lo real*. Editorial Páginas de Espuma.t.

3 Roas, David (Barcelona, 2019). *El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación*. Revista de Literatura.

4 Roas, David (Barcelona, 2019). Op. cit.

Justificación de diagnóstico.

Una vez realizada la investigación previa, es importante destacar la existencia de lo fantástico como una manera de romper con los límites que sustentan las bases de la realidad. Se habla, por tanto, de un intento de producir incógnitas en el pensamiento del hombre, de dotar a su realidad de nuevas perspectivas y de darle la capacidad de dudar de la suya propia.

Gracias al estudio realizado, se ha podido comprender como los miedos del hombre se han visto reflejados en distintos ámbitos de la historia como el progreso tecnológico o la religión, siendo ambas responsables de tratar de dar respuesta o de comprender y aceptar aquello que el ser humano no puede llegar a entender o, dicho de otra forma, no está preparado para ello.

Por ende, la expresión de sus temores en el ámbito artístico ha sido crucial en el desarrollo de lo fantástico, ya que a pesar de haber recibido múltiples transformaciones y significados a lo largo de la historia también ha supuesto una transgresión no solo de la realidad, sino también de los propios límites del ser humano, que han ido acompañados siempre con una intención de expandir sus conocimientos a nuevas leyes, a nuevas vías de escape, a nuevos mundos que puedan explicar o transmitir la angustia que le producen los grandes interrogantes del Universo y del sentido de la vida.

Como se ha mencionado anteriormente en el marco teórico, el monstruo representa todos los problemas o cuestiones que se

abordan en la existencia humana.⁵ Es decir, su representación ha sido siempre utilizada como herramienta para expresar los propios temores del hombre. Sin embargo, puede ocurrir que en esta representación del monstruo fantástico se produzca la humanización de la figura fantástica con la consiguiente creación de un ser dotado de razón, que dispone de una experiencia vital y que tiene una intención de buscar su identidad en un mundo que le rechaza y que realmente, tiene como objetivo ser la propia representación de nosotros mismos.⁶

La presencia del monstruo fantástico, el aprendizaje de las distintas fases del viaje del héroe para contar historias y las herramientas necesarias para crear personajes y desarrollar una novela gráfica, serán los métodos necesarios que ayudarán a construir las bases del proyecto Crako.

Un proyecto de novela gráfica ilustrada que trata de plasmar precisamente las inquietudes del ser humano y su necesidad de buscar respuestas en aquello que no comprende o desconoce. Crako encarnará, por tanto, esa representación del monstruo fantástico humanizado de la que se habla, tratando de ayudar a sus lectores a explorar nuevas formas de entender la realidad o de aceptar la existencia de otros mundos. Exteriorizará los miedos del hombre y sus interrogantes ante el Universo de una manera completamente humorística y a la vez que reflexiva y adorable.

5 Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020). Poética del monstruo posmoderno en la narrativa breve fantástica española del siglo XXI. Tesis doctoral.

6 Rodríguez, Ángel (Barcelona, 2020).Op. cit.

TODOSOBRE CRAKO

¿Qué se va a desarrollar?

Crako es una novela gráfica ilustrada que desarrollará los conocimientos adquiridos a lo largo de la investigación y que tratará de diferenciarse de otro tipo de novelas a nivel estético y narrativo. Se trata de una obra dirigida concretamente a un público adulto. Concretamente, se realizarán los primeros capítulos de la historia en el ámbito narrativo, ilustrativo y estético.

¿Cuál es el origen del proyecto?

El origen de Crako nace de la inquietud del autor de plasmar todo su imaginario en la creación de un nuevo mundo fantástico. De desarrollar un mundo completamente opuesto a la realidad con temas que actualmente o en algún momento han inquietado al ser humano. Por ello, los temas principales del libro quieren hacer referencia a la necesidad de aceptación de uno mismo, al poder de la amistad, la importancia de las raíces y a la búsqueda de un sentido vital.

¿Por qué Crako?

Es importante destacar, que si bien el monstruo fantástico puede humanizarse. Su presencia en el mundo real o imaginario va a suponer siempre un motivo de exclusión.

Como ya se ha estudiado, la presencia del monstruo imaginario supone el reflejo de los miedos y terrores del alma, y generalmente va a suponer un motivo de rechazo para la sociedad ante su incapacidad de reconocer que existen unas leyes desconocidas o que no desean conocer.

La definición de “craco” o “cranco” proviene de la jerga española, concretamente su origen procedía de la traducción de la palabra “cáncer” en portugués. Sin embargo, los españoles cometían errores gramaticales al escribirla, al igual que ocurría con la palabra croqueta/cocreta desarrollando como consecuencia la palabra “craco” o “cranco”.⁷

El significado de su expresión se refiere a una persona muy fea o poco agraciada físicamente.⁸

Esta expresión fue uno de los primeros motivos que ocasionó el desarrollo del proyecto. No solo por disponer de un nombre corto y memorable, sino por los significados que recoge su definición al ser utilizado como motivo de burla o prejuicio. Por ello, se tomó la decisión de escoger este nombre como una manera de romper con las convenciones que recoge esta palabra (al igual que ocurre con la ruptura de la realidad gracias a lo fantástico) para utilizarla como un rasgo propio del personaje principal de la historia.

¿Cuál es el objetivo del libro?

El objetivo del proyecto es narrar el desarrollo vital del monstruo humanizado del que se ha hablado anteriormente. En este caso se tratará de Crako, el protagonista de la historia.

⁷ Expresiones españolas. (s.f.). Obtenido de Ser un craco: <https://www.expresnes-espanolas.com/2017/01/ser-un-craco.html>

⁸ Expresiones españolas. (s.f.). Op. Cit.

Si bien el proyecto se centra concretamente en este personaje y en su desarrollo vital en un mundo en el que aparentemente no encaja, también se encontrarán otros personajes secundarios que serán de vital importancia para la construcción de su personaje y de la intención del libro. Que trata de transmitir al lector las reflexiones vitales del autor de una manera cómica a la vez que reflexiva.

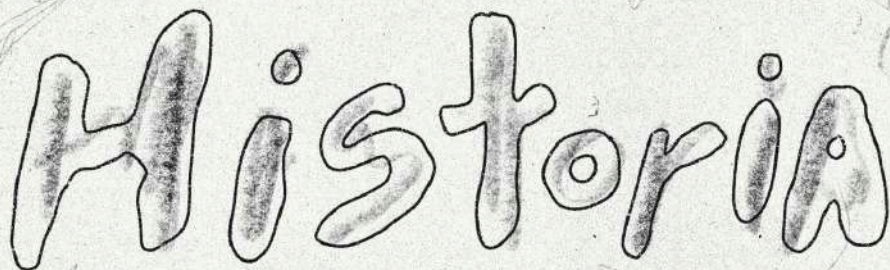
Sinopsis del libro

Crako es un relato que narra la existencia de un excremento en un mundo que parece no estar de acuerdo con su aspecto físico.

Un nacimiento antihigiénico, la desaparición de una abuela monísima, las conversaciones de una pared al Universo y la adicción a los sobaos serán rasgos fundamentales para el desarrollo del protagonista. Que se enfrentará a los desafíos de un mundo injusto y superficial en un viaje emocional que supondrá la búsqueda de su identidad.

Una historia llena de humor y surrealismo. Una gran exploración del autodescubrimiento, un relato que revela que la verdadera belleza radica en la aceptación, el amor y la amistad.





Historia

The word "Historia" is written in a stylized, hand-drawn font with thick outlines and a slight shadow effect. It is surrounded by various light pencil scribbles and lines, including a large, irregular shape that frames the word. The background is a plain, light-colored surface.

La historia de Crako.

La historia comienza con la llegada de Crako (el protagonista) al mundo. Su nacimiento es completamente distinto al del resto de personajes del mundo en el que vive. Crako germina a causa de un pedo del Dios creador del mundo imaginario, que mientras patina por el mundo con un chupachups en la mano y con el sol y la luna en sus rodillas, decide parar un rato para reposar su largo día de trabajo. Mientras el dios fantástico descansa tranquilamente con su chupachups mirando el mundo que ha creado, este se le escurre de las manos y al agacharse para cogerlo se produce una flatulencia que causa la evacuación de Crako, un trozo de mierda expulsado de la manera más antihigiénica, terrible y degradante que puede llegar a existir.

Crako surca los cielos del mundo hasta que finalmente aterriza en una pequeña civilización, la ciudad de Musgo, teniendo la suerte de poder atravesar la ventana de la casa de una dulce abuelita, llamada Yoyó.

La ciudad de Musgo es aparentemente agradable y tranquila. Los habitantes de la ciudad destacan por su aspecto antropomorfo con fisionomías completamente espontáneas y fantásticas.

Tras la llegada del personaje principal al mundo, éste empieza a percatarse de que todos los habitantes de Musgo adoran a la abuelita que se encarga de cuidar de alguien como él. Una mujer valiente, enérgica y bondadosa que resulta ser galardonada como la mejor ciudadana y referente de Musgo. Además, por si no era suficiente, resultaba ser la creadora y partícipe de múltiples asociaciones, benévolos actos sociales y apasionantes aventuras llenas de obstáculos y riesgos. Este motivo parece empezar a causar cierta inseguridad en Crako, que manifiesta no tener más remedio que sentirse un trozo de mierda al lado de su simpática abuela.

3

Durante el desarrollo de la historia se producirá un suceso clave para el comienzo de la aventura de Crako. La desaparición de la abuela Yoyó, que será causante de grandes desastres y revueltas en la ciudad de Musgo, y cuyos habitantes utilizarán la desconfianza y fealdad de Crako para culparle de la desaparición de Yoyó. Crako será feo, poco útil y puede que algo introvertido e indeciso, pero si hay algo que sabe que no es, es el culpable de la desaparición de su abuelita.

Mientras ocurre este acontecimiento en Musgo, se encontrarán en el libro distintas conversaciones de una pared que no tendrán relación con lo que está sucediendo, o por lo menos, no por ahora. En ellas, un nuevo personaje que en un principio parece no formar parte de la historia, expresará lo difícil que es ser la pared de una casa abandonada en un bosque y mostrará distintas reflexiones vitales llenas de tristeza, desesperanza y dulzura.

Tras las múltiples amenazas de los musguianos (habitantes de Musgo), agresiones verbales y la propia indecisión de su sentido vital, Crako deberá enfrentarse a sí mismo y al mundo. Por ello, se sumergirá en una gran aventura persiguiendo el último lugar al que viajó su querida abuela antes de su desaparición, La isla de Pascua. Y, sobre todo, se adentrará en nuevas experiencias que desarrollarán su autoconocimiento a lo largo del viaje.

Durante su aventura, el protagonista se sumergirá en distintas preguntas, cuestiones vitales y miedos, conocerá criaturas extrañas que tratarán de aprovecharse de su desconfianza en sí mismo, ayudará a personajes en peligro y sobre todo encontrará su primer y único amigo, Gotelé.

4

Gotelé, es un personaje de vital importancia en la historia y aventura de Crako, es una pared encerrada en una casa abandonada y perdida en un gran bosque. Gotelé lleva toda la vida siendo una pared aburrida, que solamente observa un salón triste y solitario en un hogar completamente vacío. Sin embargo, la llegada de Crako a la casa y su disposición a hacerse un huevo frito por primera vez, causará una gran explosión del hogar que destruirá la casa en pedazos, produciendo así, el nacimiento o transformación de Gotelé a un pequeño trozo de pared libre e independiente.

Gracias a la explosión, Gotelé dejará su tristeza y desesperanza para convertirse en un personaje completamente inocente, enérgico y vital, un personaje que se encargará de mostrar una perspectiva del mundo completamente diferente a la de Crako, que piensa que el odio y el miedo son las únicas bases de este.

Entre tanto, Crako y su nuevo compañero decidirán emprender su aventura juntos. A lo largo del camino irán surgiendo distintas conversaciones entre ellos que empezarán a causar una gran ternura en Crako. El protagonista, un personaje frío, desconfiado y miedoso por fin empezará a abrirse a nuevas oportunidades e irá desarrollando su personalidad mientras tanto.

Aunque Gotelé no tiene un objetivo concreto, lo que sí sabe es que quiere buscar una familia como él, quiere pertenecer a un lugar donde poder quedarse y tener el amor que nunca ha tenido. Por ello, durante la historia encontrará un sitio donde poder formar una familia.

Crako, enfadado y decepcionado, tomará la decisión de volver a casa, de desprenderse de sus objetivos y rechazar su camino a causa de la gran tristeza que le supone perder al único amigo que ha tenido nunca y de perder también a su querida abuela.

Está solo. Solo le queda quejarse a Dios Musgo y culparle de los grandes obstáculos que éste ha causado en su recorrido vital.

Una vez comienza a caer la noche. Una inmensa lluvia se desata en el mundo y Crako trata de esconderse en algún lado. Cree que es su final. Se ahogará en las grandes aguas provocadas por la lluvia y su pena y morirá.

Sin embargo, Gotelé aparece en una pequeña barca al rescate del protagonista. Produciéndose una reconciliación entre ambos, que han descubierto que la amistad y el perdón pueden con todo.

A los días siguientes de continuar su camino en búsqueda de Yoyó y tras las lluvias torrenciales, Gotelé se percata de que a Crako le han salido pequeñas florecillas en el cuerpo. El protagonista, emocionado, descubre que al ser un trozo de mierda también es abono para las plantas, por fin empieza a conseguir lo que desea, ya nunca nadie se volverá a meter con él, tiene algo que al fin le hace bello, ha descubierto su sentido, será el personaje más guapo de todo Musgo y todo el mundo le admirará y le amará.

Pasados los días, Crako, su inmenso pelo floral y Gotelé deciden descansar sobre un tronco, cuando de repente Crako siente una punzada en la cabeza y escucha “Para ti, mi preciosa flor”. Al darse la vuelta, Crako encuentra a un hombre con forma de yogur y un aspecto extravagante y tremendamente sexy, a su lado, la abuela Yoyó mira a su yogurín completamente enamorada. ¿Abuela? Se pregunta Crako. La abuela Yoyó estaba ahí, de vacaciones con su yogurín griego, completamente aturdida por el amor de su querido hombre.

Tras una discusión con ella preguntándole acerca de su desaparición durante todo este tiempo, la abuela, de manera tranquila le explica su necesidad de descansar de Musgo a causa toda la exigencia que aquello le suponía. Yoyó nunca había tenido tiempo de encontrar el amor porque siempre había estado demasiada ocupada siendo perfecta, estando pendiente de los demás, Yoyó nunca había pensado en lo que ella quería, si no en lo que los demás querían de ella, pero durante su viaje a la Isla de Pascua, conoció al verdadero amor de su vida y decidió olvidarse de Musgo y de sus habitantes. Por lo menos, por un tiempo.

Yoyó acariciando el pelo de su querido Crako, y sorprendida por todo lo que había cambiado le dio las gracias por su valentía al haberse embarcado en una aventura en su busca con su nuevo amigo Gotelé. Finalmente, todos tomarán la decisión de volver a Musgo, con nuevos amigos y amores, y con la mejor melena del mundo. Crako sabe que a partir de ahora su vida cambiará.

Al llegar a Musgo, aglomeraciones de musguianos se reunieron alrededor de los presentes, asombrados por la aparición de Yoyó, pero sobre todo fascinados por la apariencia del protagonista. Crako se había convertido en todo un héroe, ahora era guapo, valiente, seguro, era todo lo que los habitantes querían de él. Crako se había convertido por fin en lo que siempre se había esperado de él... Los habitantes empezaron a hacer estatuas y grandes carteles con la figura del nuevo Crako, Yoyó ya no era tan importante. Ahora Crako era su gran héroe.

Al llegar a casa, Crako no se sentía bien, sentía un gran vacío. Tras mirarse al espejo detenidamente, cogió una maquinilla y rapó su enorme cabello. Y pensó "Si soy feo por lo menos seré el feo más guapo, porque la belleza es el amor que tienes a tu alrededor, son Gotelé y Yoyó.

Soy yo cuando supero mis miedos siguiendo mi camino, soy yo mirando a Dios y dándole las gracias por mi cuerpo, que me permite comer sobaos, y andar lejos, que me permite sentir amor y miedo, abrir los ojos y ver los árboles, y sentir el viento. Si soy feo por lo menos tendré la belleza del mundo. Y cuando uno ve eso, no necesita nada más.”



¿De qué temas habla Crako?

A pesar de haber comentado anteriormente como Crako refleja el rechazo de la representación del monstruo fantástico humanizado y la exteriorización de los miedos e inseguridades del hombre. El proyecto recoge los siguientes temas:

La autoaceptación: Es uno de los aspectos principales que construyen el relato. A través de su viaje, Crako deberá aprender a aceptar su propia naturaleza encontrando la belleza en la singularidad de sí mismo y en otros aspectos de su entorno como los amigos o el autoconocimiento.

El poder de la amistad y lealtad: La presencia de Gotelé supone un claro mensaje acerca de cómo el apoyo, la compañía y el cariño pueden ayudar a superar los momentos más difíciles.

La búsqueda de identidad: La aventura de Crako supone un autodescubrimiento constante. Crako se enfrenta a dudas existenciales, el rechazo de los habitantes, conversaciones con su creador y relaciones de amistad que le ayudarán a enfrentarse a sus inseguridades para encontrar su hueco en un mundo donde aparentemente no encaja.

La resiliencia: Debido a que el protagonista debe demostrar a los habitantes de Musgo que él no es culpable de la desaparición de Yoyó, éste deberá persistir en su búsqueda demostrando que la verdadera fuerza procede del interior, aceptando al final de la historia su aspecto físico y las adversidades pasadas.

Relaciones reales y de calidad: Al final de la historia se presenta una clara simbología acerca de cómo el amor y las relaciones reales son igual relevantes para el desarrollo de su identidad

como la valentía y la introspección de uno mismo.

¿Cuál es la moraleja del libro?

La moraleja de la novela recoge que la verdadera belleza reside en la capacidad que se tiene de amar, de superar las adversidades y de aceptar la propia identidad de uno mismo, confirmando que la belleza y el valor de alguien no reside en cómo le perciben los demás. Crako reflexiona sobre como la aceptación de uno mismo y el autodescubrimiento, acompañados de relaciones de calidad, son las bases para encontrar un sentido vital satisfactorio. No será ningún héroe para el mundo, pero si lo será para sí mismo y los que le rodean.

Puntos clave en relación con el viaje del héroe.

Cómo ha sido estudiado en el marco teórico, a la hora de desarrollar cualquier tipo de relato, es importante que se sigan unas normas o puntos clave en el desarrollo de la historia. A continuación, se relacionarán los sucesos de la historia de Crako con las distintas fases que componen El viaje del Héroe o Monomito.

Estas 12 fases son las piezas necesarias para crear el ciclo narrativo que debe componer al protagonista de una historia, mostrando su evolución desde el inicio hasta el final.

Cabe destacar, que, si bien es importante el seguimiento de estas etapas, su orden puede ser alternado según las decisiones tomadas por el autor.^{9 10}

Mundo ordinario: Crako aterriza en la ciudad de Musgo siendo adoptado por la amada abuela Yoyó. Siempre ha sentido que es un ser marginado y rechazado por su apariencia física y por las causas de su nacimiento.

Llamada a la aventura: La desaparición de la abuela Yoyó desata el caos y la decadencia en Musgo. Crako es acusado injustamente de ser culpable de la supuesta desaparición. Por ello, deberá embarcarse en un viaje en busca de su abuela para demostrar a los musguianos su valentía y sobre todo, su inocencia.

Rechazo de la llamada: Durante varios días, Crako comerá muchísimos sobaos debido a la tristeza y rechazo que le causa la situación en Musgo. Siente que no es capaz de salir de zona de confort debido a su gran falta de autoestima y confianza.

Encuentro con el mentor: Aunque Crako no dispone de ninguna ayuda para embarcarse en el viaje, la inquietud que le causa saber que su abuela pueda estar en peligro o la necesidad de protagonizar su primer acto heroico es motivo suficiente para su partida. Sin embargo, durante su camino encontraremos la

9 Murillo, L. (2021). Creamundi. Obtenido de La estructura del viaje del héroe: <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>

10 González, Jorge (2020). Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: storytelling para captar la atención en tu página. Adrenalina (Marketing digital). <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>




figura de Gotelé como guía y como símbolo de fortaleza para continuar su aventura, que le proporcionará grandes lecciones vitales para afrontar los desafíos futuros.

Cruzando el umbral: Crako abandona su zona de confort para adentrarse en un mundo completamente desconocido e inexplorado siendo su objetivo la llegada a la Isla de Pascua, la última localización que visitó su abuela antes de su desaparición.

Pruebas, aliados y enemigos: En su viaje, Crako se enfrentará a múltiples experiencias que le harán dudar sobre su vuelta al hogar. Sin embargo, la ayuda de aliados como Gotelé fortalecerán su valor para seguir afrontando lo que está por venir.

Aproximación a la cueva más profunda: Gotelé y su necesidad de encontrar un lugar del que formar parte, provocan grandes dudas en Crako sobre su nuevo amigo. Durante su recorrido, Gotelé encontrará una nueva familia con la que parecerá haber encontrado el hogar con el que soñaba.

La gran prueba: Crako se enfrenta a una gran crisis personal cuando Gotelé decide no continuar su camino con él para quedarse con su nueva familia. El protagonista, solo y desesperanzado, se encontrará en un momento crítico que pondrá en duda el abandono de su misión.

Recompensa: Tras las lluvias torrenciales, Gotelé volverá en busca de Crako, produciéndose su reconciliación. A los días siguientes, emergerán pequeñas flores en el cuerpo de Crako que le ayudarán a descubrir su verdadero valor y propósito.

Falsa resurrección: (Esta fase ha sido añadida a decisión del autor) Durante esta fase, Crako desarrollará una nueva apariencia con la aparición de preciosas flores sobre su todo su cuerpo. Este hecho, supondrá una falsa aceptación de sí mismo, creyendo que a partir de ahora las cosas cambiarán y todo el mundo querrá ser su amigo al haber abandonado su pasado de aspecto feo y poco agraciado.

Camino de vuelta: Crako encuentra a Yoyó y a su novio griego, descubre que su abuela simplemente necesitaba un descanso de las exigencias que los habitantes de Musgo le ocasionaban. Finalmente toman la decisión de regresar a Musgo con una nueva comprensión de su valor.

Regreso con el elixir: Crako vuelve a Musgo con Yoyó, su novio griego y su amigo Gotelé. Su llegada con la abuela Yoyó y su gran evolución física provocarán la admiración y paz de los habitantes de Musgo, que empezarán a adorarlo y a tratarlo como una gran figura heroica de la historia de Musgo.


Resurrección: Crako, se da cuenta de que se ha convertido realmente en lo que los demás esperaban de él. No se siente feliz. Por ello, rapará su gran cabello floral como símbolo de renacimiento y, sobre todo, de aceptación de sí mismo. Crako ya no será un héroe para los habitantes de la ciudad de Musgo, pero sí lo será para el mismo.

Como se puede ver, Crako cumple con los requisitos que recogen las fases del viaje del héroe. A pesar de haberse producido cambios en el orden o la adición de una nueva fase, esto ha ido condicionado con una intención de mejorar los aspectos narrativos de la historia para una comprensión más clara.

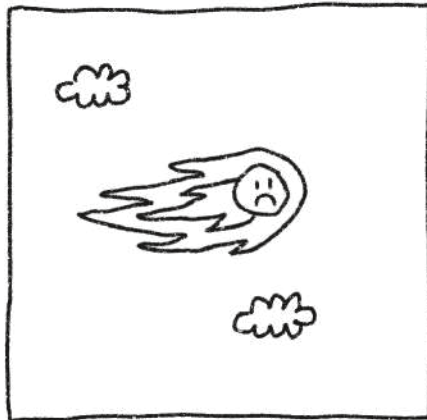
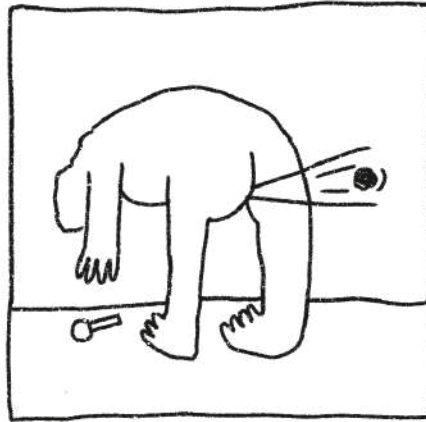
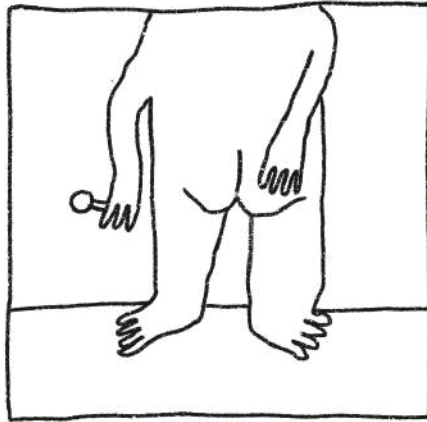
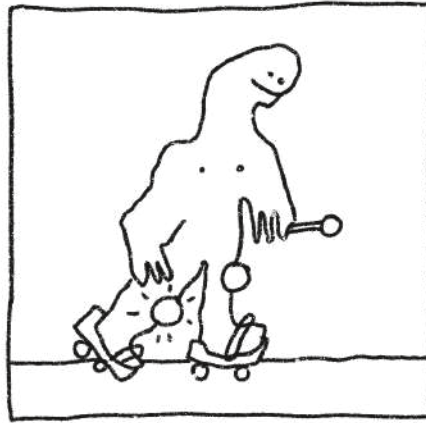


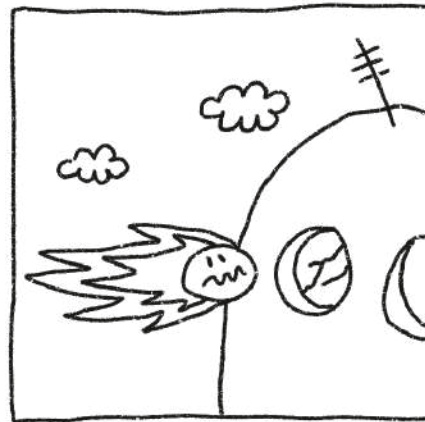
Storytelling

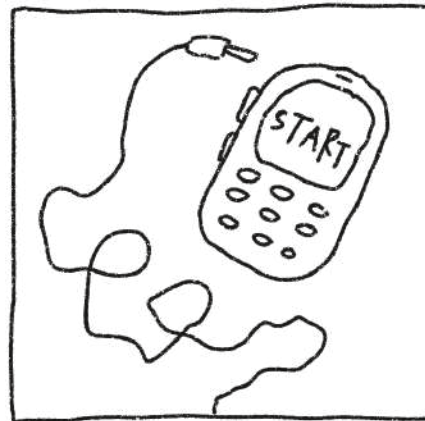
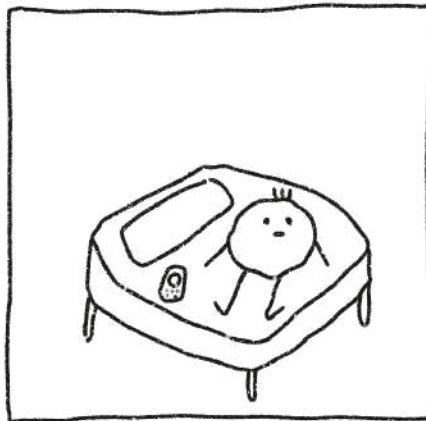
La novela gráfica estará compuesta por múltiples capítulos. Sin embargo, en este proyecto se desarrollarán los primeros capítulos introductorios de la historia, desde el nacimiento de Crako hasta su llamada a la aventura. Para la representación de estos capítulos y el desarrollo de las ilustraciones y diálogos, se ha realizado un storytelling que recogerá los aspectos esenciales de cada página para poder aclarar y facilitar el trabajo del autor en los aspectos narrativos y visuales.

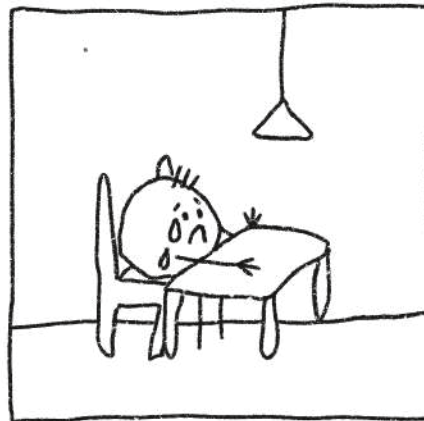
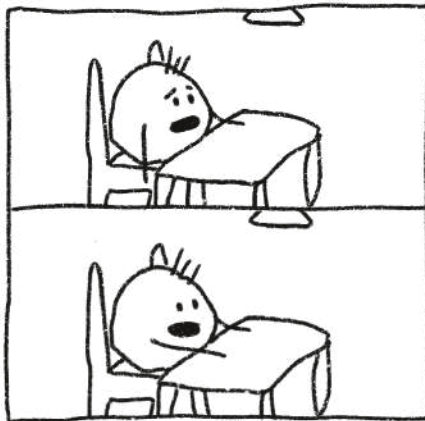
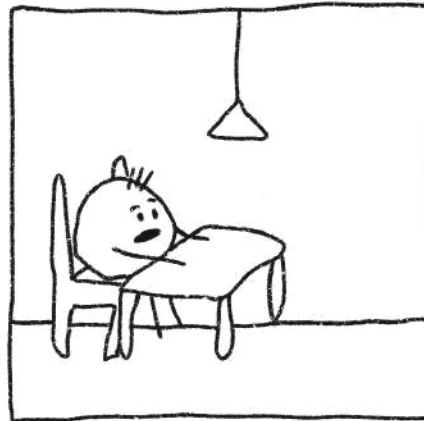
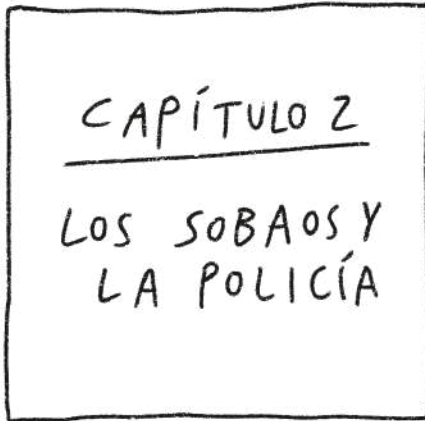
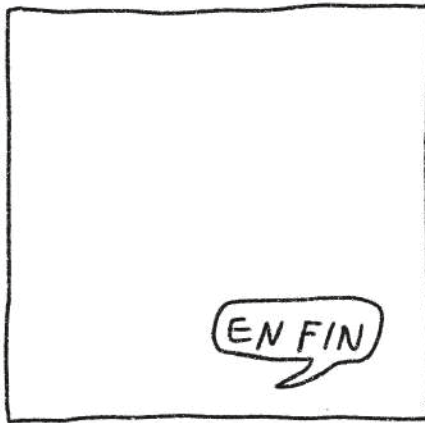


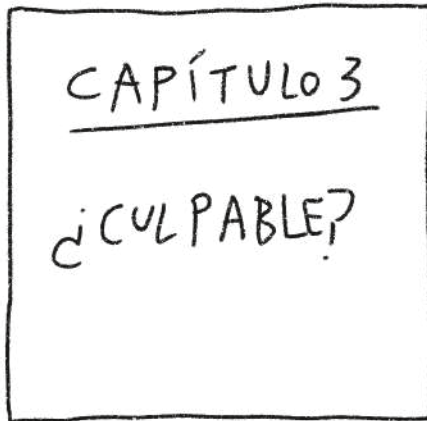
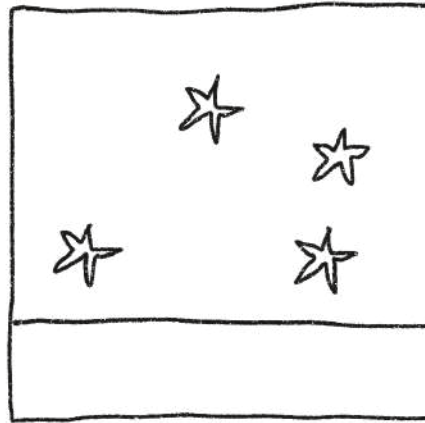
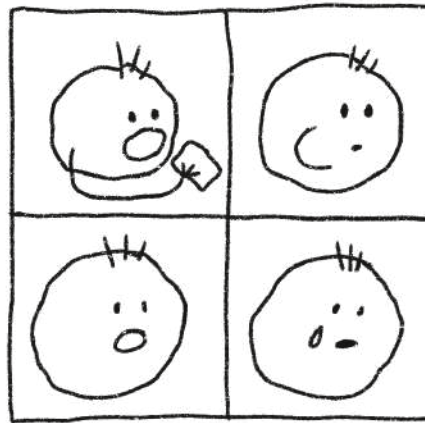
CAPÍTULO 1
UN PÓDCAST DE
MIERDA











Extras

Para complementar el proyecto con otros ámbitos del diseño y la ilustración se ha decidido desarrollar un extra, en este caso se ha encaminado en el diseño audiovisual de un pitch o tráiler inicial del libro Crako.

El vídeo resumen del libro explora distintas técnicas como el stopmotion o la animación básica de algunos motivos del vídeo.

Durante el progreso, se han escaneado distintos materiales como sobres, postales y otros elementos. A su vez, se han retocado, roto, añadido, rascado, arrugado estos elementos para causar el movimiento stopmotion. Por otro lado, se han realizado dibujos, ilustraciones y animaciones con la herramienta Procreate.

Finalmente, todo el material ha sido editado con la herramienta Capcut para la creación del tráiler del proyecto.

¿Cómo es el mundo de Crako?

El mundo donde se desarrolla la historia es un paracosmos que germina en la mente del propio autor.

Donuts con depresión y vacío existencial, fresas con mala leche, un trozo de pared, o jóvenes con móviles incrustados al cuerpo incapaces de cruzar un paso de peatones son algunos de los personajes pertenecientes al universo creado. Su apariencia física muestra sin duda un gran antropomorfismo espontáneo y muchas veces aleatorio, este va directamente relacionado con una intención de crear un mundo fantástico que a su vez pueda compararse con la propia realidad del ser humano y algunos de sus problemas sociales.

Aunque aparentemente la ciudad de Musgo resulte ser una ciudad tranquila y coherente. Su funcionamiento es totalmente distinto. Los habitantes de Musgo o musguianos resultan ser seres que solamente perciben los aspectos superficiales de los personajes principales, no les importa su interior, si no cómo se muestran éstos al mundo a través de buenos actos, increíbles aventuras, o aspectos físicos bellos según sus consideraciones.

Crako, por tanto, aterriza en una ciudad donde lo que importa no es encontrar tu sentido vital sino ser de utilidad para los musguianos. Ya que, si no eres útil, no vales nada.

Por otro lado serán importantes las referencias en este punto para el desarrollo posterior de *Crako* y de sus personajes.



Una vez se han dejado claros los grandes interrogantes del proyecto. La siguiente fase supondrá la ideación y construcción de los personajes principales de la historia.

Si bien se ha estudiado que a la hora de desarrollar un personaje es de vital importancia tener en cuenta la fisionomía de los seres creados. No se puede olvidar la construcción de personalidades coherentes y diferenciadas.

A continuación, se utilizarán las herramientas estudiadas para el desarrollo y creación de los personajes a nivel físico y psicológico.

Hola, soy Crako, un mierdón.

Antecedentes:

Aunque sí que es cierto que Crako ha estado a punto de tener antecedentes por la desaparición de su abuela o por haber robado algún que otro sobao. En este caso no irán relacionados con este tema.

Como ya se sabe, el-protagonista tiene un peculiar origen que provoca un rechazo del mundo hacia su existencia. Este odio no procede solamente de forma externa, sino que también Crako muestra su odio hacia sí mismo y hacia el mundo.

Es de vital importancia tener en cuenta cómo su desarrollo necesita más tiempo que el del resto de personajes, debido a que, aunque disponga de un origen claro, su sentido vital parece no tener ninguna importancia. Crako se siente una casualidad, un pequeño error de un Dios que no puede controlarlo todo.

Es un desecho de un Dios, sí, pero no tiene familia, ni amigos, no existen más trozos de mierda en el mundo (o por lo menos no en este libro). En conclusión, no tiene unas raíces afianzadas con las que haber construido una identidad y una personalidad firmes.

Teniendo en cuenta el rechazo sufrido y su perspectiva del mundo. Esto servirá de gran ayuda para construir una personalidad desconfiada, humorística, despreocupada y con cierto resentimiento. Crako no espera nada de la vida. No espera ser un héroe, sino asimilar una existencia carente de sentido y afirmar los comentarios del resto del mundo.

Sin embargo, la desaparición de su abuela supone un impulso en su personalidad. El protagonista empieza a desarrollar otras cualidades de su ser, descubre aspectos como la valentía o la resiliencia. Descubre la soledad que ha sentido siempre y como la amistad con Gotelé causa un gran cambio en su manera de percibir al resto de seres.

Es justamente con su transformación cuando Crako confirma lo que los demás esperaban de él, convertirse en un ser útil y bello.

Sin embargo, al final de la historia Crako muestra una clara evolución del personaje al rapar su gran pelo floral, desatándose de sus miedos y temores para retomar su vida por completo y encontrar por fin un sentido vital sano y completo.

Aspecto físico


Como ya ha sido mencionado a lo largo de la investigación, a la hora de construir la fisionomía de los personajes deben tenerse en cuenta previamente aspectos básicos que conformarán su aspecto físico. El hábitat al que pertenece el ser imaginario es crucial para calificar sus dotes físicas.¹¹

En el caso de Crako, al tratarse de un excremento, sus cualidades físicas deben desarrollarse con relación a su origen. Para ello, se ha tenido que realizar un estudio visual y pensativo acerca de los rasgos que pueden ir relacionados con su fisionomía.


Es importante comprender también los significados que recoge su nombre y realizar una conexión con las cualidades físicas que éste debería tener.

Para su desarrollo, previamente se ha realizado un moodboard y brainstorming de ideas para continuar con su creación.


11 De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022).Op. Cit.



Una vez se han recogido las inspiraciones y referencias necesarias para su desarrollo se han creado los bocetos del personaje para poder acercarse al concepto de la idea. Estos primeros bocetos no parten de una idea concreta sino de la propia imaginación del autor. Se puede ver, como los primeros bocetos son realizados de maneras completamente abstractas que después emergen a ideas mucho más desarrolladas. Hay un claro proceso de la línea espontánea y libre a la línea que ha decidido ciertos rasgos que pueden ser características de su forma. Como la idea de una circunferencia rugosa y con ciertos rasgos humanos.



Finalmente, tras el proceso de bocetado, se ha elegido el boce-



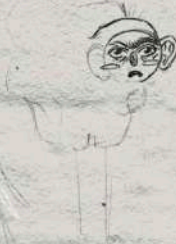
BOCETOS

PRIMEROS BOCETOS



LA RESURRECCIÓN

EN REALIDAD
ES A TOFFINO



ELECCIÓN




to que más refleja las características de Crako, con unos ojos grandes y cansados, unas cejas desaliñadas y pobladas y orejas de distintos tamaños para producir cierta asimetría en el personaje. Por otro lado, su forma redondeada y rugosa muestra a un personaje chepudo con unos brazos caídos a modo de cansancio ante la vida. Una vez desarrollado, la creación del personaje se puede observar cómo recoge las cualidades necesarias acordes a su personalidad.

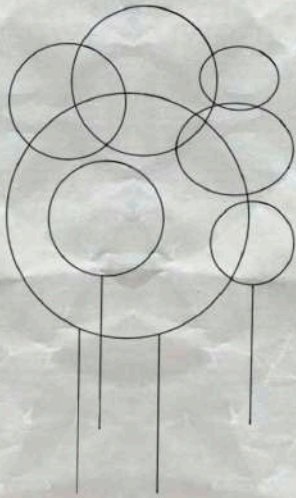
A continuación se presentará el diseño final de Crako con sus expresiones, vistas y texturas.

¿Cómo habla Crako?

CREACIÓN DEL PERSONAJE


Crako


CRAKO(?)



CRAKO DE
VERDAD



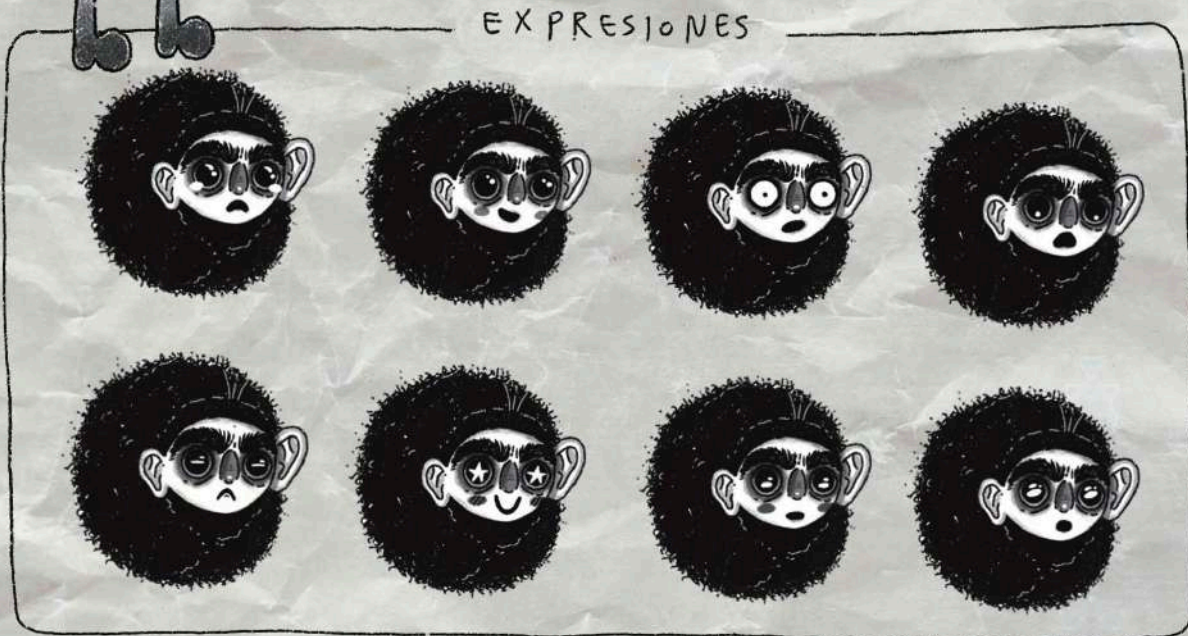
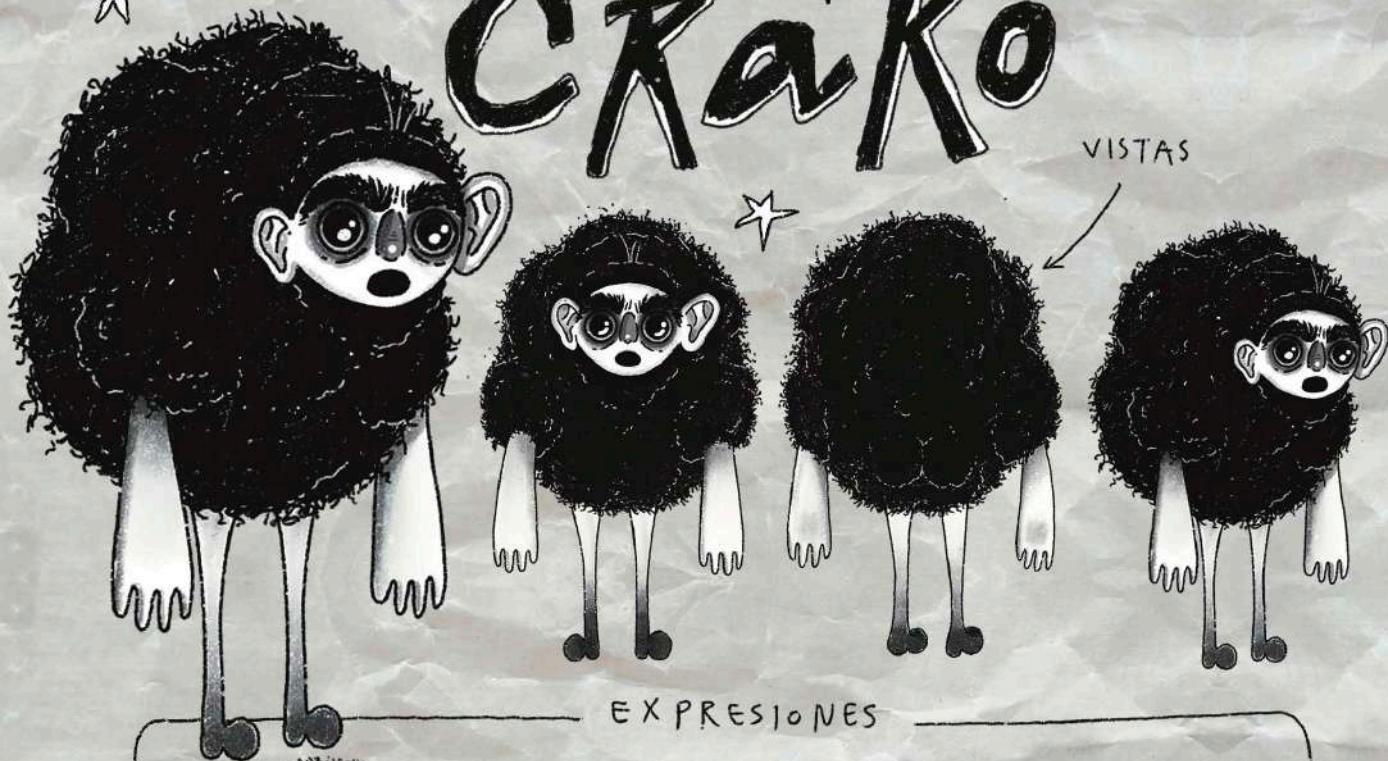

CRAKO DE VERDAD
DE LA BUENA



COLORES



CRAKO



Cuando se habla de un personaje cuya personalidad tiende a los pensamientos autodestructivos o a la desconfianza y el rechazo de uno mismo debe crearse un diálogo completamente negativo e incluso depresivo. Sin embargo, Crako puede utilizar el humor en sus diálogos para poder expresar su negativa ante la vida, una vía que utilizará para afrontar la propia realidad.

Su mirada hacia el mundo se muestra negativa e rendida, pero ello no implica que el propio personaje muestre sus reflexiones de manera filosófica hacia un mundo egoísta y superficial.

¿Con qué colores se identifica el personaje?

Para la decisión de color de Crako deben recordarse los aspectos que se han definido acerca de su personalidad y antecedentes. Es importante aclarar, que si bien cada personaje creado puede estar desarrollado con una gama de colores concreta. En este caso, para la novela se han tomado ciertas decisiones sobre la estética general de la novela que estará dispuesto con una gama concreta de 4 colores siendo el marrón, el negro, el blanco y el gris. Además, la consiguiente gama de colores irá acompañada de distintas texturas o fotografías a decisión del autor.

Por ello, para el desarrollo de color de Crako, se utilizarán los colores negro, blanco y gris para el desarrollo de los sombreados del personaje. Sin embargo, esta estética podría variar si la estética o el momento del libro en el que se encuentre lo requiere.

Hola, soy Gotelé. La búsqueda de la planitud es la condena

del pueblo.

Antecedentes:

A la hora de entender el proceso vital de Gotelé. Debe tenerse en cuenta que él siempre ha sido la pared de una casa situada en el bosque. Gotelé ha visto siempre como los seres que pasan por su hogar, viven hasta que finalmente abandonan su hogar. Él añoraba eso, añoraba encontrar una familia a la que pertenecer. Por otro lado, es importante resaltar su necesidad de tener experiencias vitales, de ver el mundo y de olvidarse completamente de una vida monótona y aburrida observando un salón solitario e insólito.

Estos conceptos conducen la identidad de Gotelé a una personalidad desganada y triste. Sin embargo, con la llegada de Crako y la explosión del hogar del que formaba parte Gotelé supone su transformación en un ser libre e independiente, el personaje ya no está condenado a ser una pared de por vida si no que puede cumplir todos los sueños que él deseaba. Este suceso produce un gran cambio en su personalidad, donde se produce una evolución de un personaje triste y solitario a un individuo completamente enérgico e inocente ante su llegada al mundo. Su personalidad adorable y muchas veces absorbente demanda una necesidad de los demás.

Esto supone, a su vez, una clara complementación con una personalidad contraria como la de Crako. Ya que su ansia de experiencias vitales y de amor se traducirán en cierta parte en el desarrollo del personaje protagonista y su forma ver la realidad.

Aspecto físico.



TROZOS DE PARED

GOTELE

CUQUIII♡
ADORABLE
INOCENTE

→ ALEGRE ☺

Como ya se ha mencionado, Gotelé es la pared de una casa abandonada. Por ello dispondrá de distintas representaciones a lo largo del libro. La primera representación es clara, simplemente será una pared que habla al universo demandando la transformación de su ser.

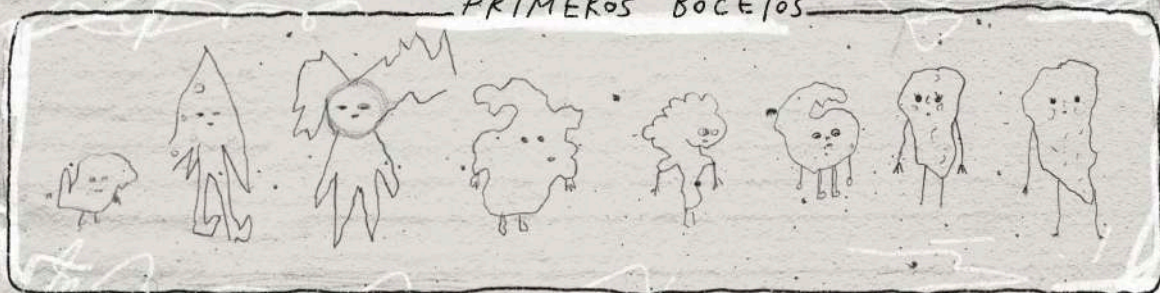
Tras la explosión, la creación de su personaje se vuelve más profunda. Debe pensarse cuál debe ser su forma o tamaño con respecto a Crako, además de los sentimientos que debe producir su aspecto físico.

Previamente, se realizó un moodboard visual con algunos conceptos clave para su creación. Una vez realizado el tablero, se realizaron una serie de bocetos sobre una pared de gotelé, para hacer una primera toma de contacto con el personaje. De esta primera experiencia y tras la realización de varios bocetos, se originaron algunas ideas que después fueron descartadas por una nueva idea completamente espontánea e impulsiva.

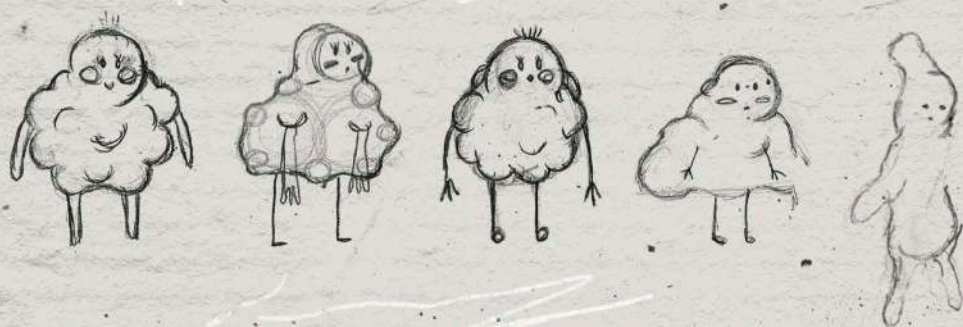
La visión del mapa de España y sus consecutivas divisiones de

★ BOCETOS ★

PRIMEROS BOCETOS



ELECCIÓN



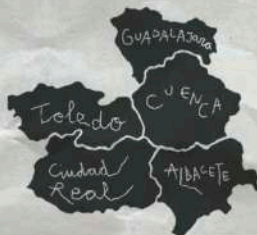
Soy PLANO, TAMPLANO
como LA MESA EN LA
QUE APOYAS TU CAFE



CREACIÓN DEL PERSONAJE

GOTELE^É ☆ ☆

CASTILLA
LA MANCHA



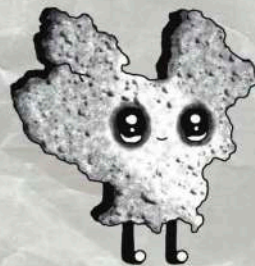
CASTILLA
GIRADA



CASTILLA
GIRADA SI
FUERA UNA
PARED



GOTELE^É



TEXTURA



COLORES

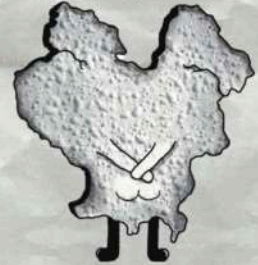
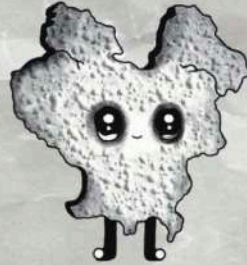


GOTELÉ[☆]

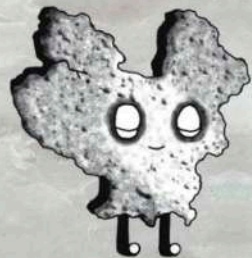


¡HOLA! MI NOMBRE ES GOTELÉ, ANTES ERA PARED AHORA SOY FELIZ :)

☆
VISTAS



EXPRESIONES



Colores y texturas.

En este caso, y al contrario que el personaje de Crako. Se utilizará la textura de una pared de gotelé en color gris para la creación del personaje. Por otro lado, el silueteado y las sombras serán de color negro junto a los brillos de los ojos de color blanco.

Voz del personaje.

La voz de Gotelé comienza con distintas reflexiones. Antes de su transformación, Gotelé parece ser un personaje completamente triste y melancólico pero sus reflexiones y pensamientos superficialmente absurdos guardan grandes significados en el libro, haciendo referencia a la sociedad que no aprovecha sus oportunidades o que deja pasar la vida siendo meros observadores. Sin embargo, tras su evolución a un trozo de pared el personaje encarna una nueva personalidad o simplemente la saca a la luz tras su pasado de condena siendo una pared. Por ello, su lenguaje y su diálogo cambiará. Se convertirá en un personaje vital, con diálogos enérgicos y adorables, será un ser con grandes preguntas que en un principio parecerán estúpidas e incoherentes, pero que introducirán motivos que supondrán el desarrollo de la identidad de Crako.

Hola soy Yoyó, la abuela más chula que existe.


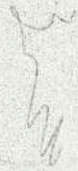
Antecedentes:

Al principio de la historia la figura de Yoyó es primordial para contar el entorno que rodea al protagonista. Yoyó no solo supone uno de los pilares fundamentales que sostienen la vida de Crako sino que también su desaparición causará una clara llamada a la aventura del personaje.

Debe ser destacado que desde la perspectiva de Crako, sus acciones pueden llegar a ser de cierta manera algo pedantes. También es importante destacar a una mujer muy ocupada por una vida heroica y gratificante, lo que producirá también cierta impersonalidad en su relación con Crako, que a pesar de sentirse agradecido por la adopción y cuidado de Yoyó demanda también una necesidad de escucha y cariño por su parte.

Es primordial aclarar que, aunque Yoyó parezca ser un pilar fundamental en la historia de Crako, sus caminos son completamente distintos. Yoyó sabe que Crako en algún momento encontrará su camino.

Yoyó nunca paraba, en la novela se muestra como una mujer enérgica y completamente gozosa de la vida, figurando la mayoría del tiempo como una mujer completamente idolatrada por una sociedad exigente y egoísta.



Y aunque de manera objetiva parece sentirse conforme con ello, detrás de sus buenas facetas aguarda una mujer reservada que no encuentra la manera de expresar sus sentimientos. La falsa desaparición de la abuela supone una clara dependencia de sus habitantes, que parecen perder el control y la bondad cuando no hay nadie al mando.

Aunque se trate de un personaje que no demuestra una evolución tan marcada como en el resto de los personajes, sí que se destaca su necesidad de tomar su propio camino, de descansar de Musgo y de sus habitantes y de dejarse por un momento pensar lo que ella quiere, en este caso amar a su yogurín griego, un hombre apasionado, romántico y sexy.

Su personalidad será fuerte, valiente, y aparentemente perfecta. Pero en el fondo, se encuentra una mujer que también desea amar, y descansar de las terribles exigencias de ser fantástica en todo lo que hace.



Aspecto físico:

Para el desarrollo fisionómico de Yoyó no se buscaba una finalidad concreta. En un principio sí que hubo distintas ideas acerca de crear una mujer firme y estricta, sin embargo, las ideas fueron cambiando a una abuela más común e incluso impersonal.

Una se han clarificado los rasgos psicológicos del personaje. Se ha realizado un moodboard inspiracional con distintas referencias que puedan ayudar a su desarrollo. Tras la creación del tablero de referencia se empezaron a realizar los bocetos necesarios llegando a una idea concreta.

La abuela perfecta



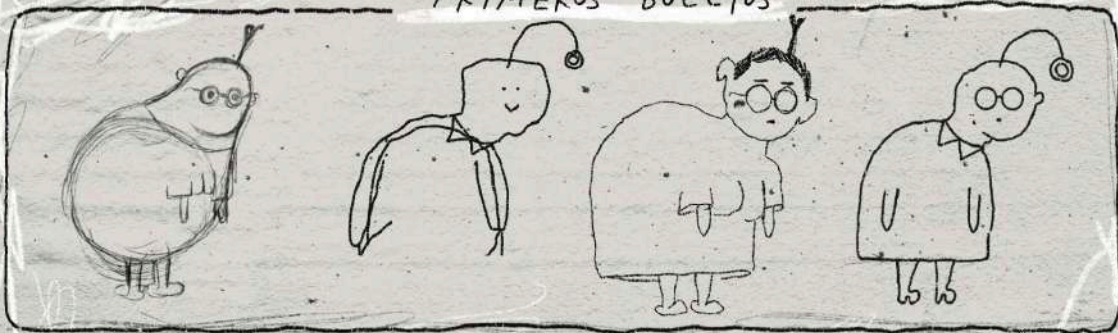
ENERGICA BUENA

MUY LINDA

YOYÓ

★ BOCETOS ★

PRIMEROS BOCETOS



ELECCIÓN



En cuanto a sus rasgos físicos, se buscaba mostrar una abuela común, con un aspecto más humanizado que el resto de los personajes. Sin embargo, debían mantenerse los rasgos antropomórficos del mundo fantástico.

Por ello, se decidió relacionar a la abuela con un objeto, en este caso, un yoyó, el cual aparte de ser el nombre perfecto para un ser que siempre anda para arriba y para abajo con sus ocupaciones puede ser el motivo diferencial de su aspecto estético. Para ello, se realizó una mujer con el pelo redondo asemejándose al agujero en el que se mete el dedo al lanzar el yoyó. Por ello, la siguiente opción fue la elegida porque representaba al completo la idea del personaje que se quería crear.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Yoyó'

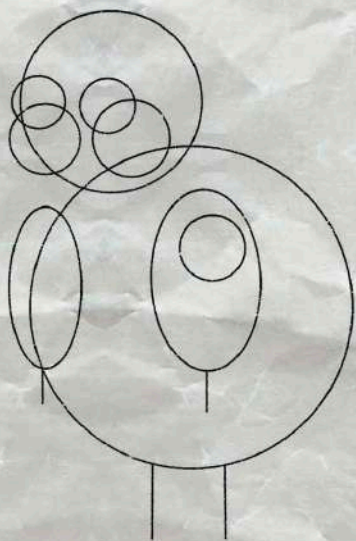
1º PERSONA
DEL SINGULAR

+

1º PERSONA DEL
SINGULAR X2

=

Yoyó'



TEXTURA



COLORES



Colores y texturas:

Los colores utilizados para el personaje van a ser los mismos que el resto de los personajes. El color blanco, el negro y los sombreados grises seguirán siendo iguales. Sin embargo, para diferenciarla de otros individuos se utilizarán distintas texturas con motivos florales o muy comunes de los camiones de abuela.

¿Cómo habla Yoyó?

El diálogo de Yoyó es muy breve. Solamente se comentan sus actos benévolos y la apariencia de una mujer perfecta y fuerte desde la perspectiva del protagonista para mostrar la impersonalidad que había en su relación por la vida ocupada de ésta.

Al final de la historia, se encuentra una abuela distinta, una Yoyó tranquila y liberada en cierto modo de las exigencias que ella misma y la sociedad ponían sobre su espalda. Crako se encuentra a una Yoyó comprensiva y completamente confiada del potencial de éste, por ello su diálogo será breve pero muy importante para Crako. El personaje se muestra menos reservado que al principio de la historia y mucho más liberado tras su falsa desaparición. Por ello, se encontrará un diálogo profundamente comprensivo y con una explicación más emocional del motivo de la impersonalidad de su personalidad.

Sobre la estética general de la novela.

Como se menciona anteriormente, la novela gráfica CraKo busca diferenciarse de las convenciones del cómic o la novela gráfica a nivel estético y narrativo. Esta diferenciación se puede observar no solo en la estética elegida sino también en la elección de la historia, en la que se escoge un tema o un personaje concebido como algo rechazado o feo socialmente y que de manera objetiva puede suponer motivo de prejuicio.

No obstante, los futuros lectores de CraKo, encontrarán una historia completamente distinta a lo que piensan, rompiendo así sus convenciones de la realidad con una historia llena de emotividad y dulzura, una historia con la que quizás si o quizás no puedan sentirse identificados gracias a sus grandes reflexiones vitales y sus increíbles momentos llenos de humor y, en ocasiones, tristeza.

Pasando a la estética general del proyecto, se ha decidido realizar dos moodboards de referencia acerca de la estética de las viñetas del libro y sobre el futuro packaging que formaría parte de éste.

Para ello, se tomó la decisión de utilizar otras técnicas aparte de la ilustración como el uso de escaneos propios con fotografías y texturas para el desarrollo de las ilustraciones del libro. Postales, trozos de papel higiénico, cartas, tablas de cortar, tickets de la compra... son algunos de los elementos que pertenecen a las páginas del libro, y que muchas veces funcionan situándose como la propia viñeta del libro con una finalidad de comunicar



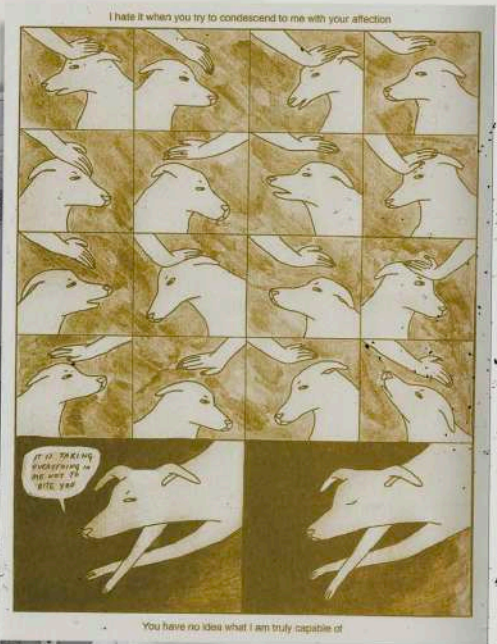
Quiero
que sea
como 1



El cartón
de la LECHE,
FLORES
SECAS,
POSTALES,
ROTOS



DIARIO



lo que se está hablando en la página representada. Es decir, ya no sólo se habla a través del diálogo o el dibujo, sino que también la fotografía puede comunicar rasgos de la escena en la que se encuentran los lectores.

En algunos casos concretos, se han utilizado imágenes libres de derechos de uso con herramientas como FreePik que han sido editadas posteriormente para un aspecto visual más unificado y coherente.

Por otro lado, existe una diferenciación estilística a nivel ilustrativo, ya que el libro engloba escenas que si bien se muestran “fieles” a la realidad pueden trasladarse a escenas mucho más abstractas.

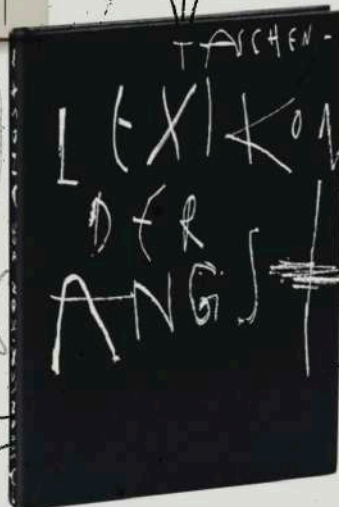
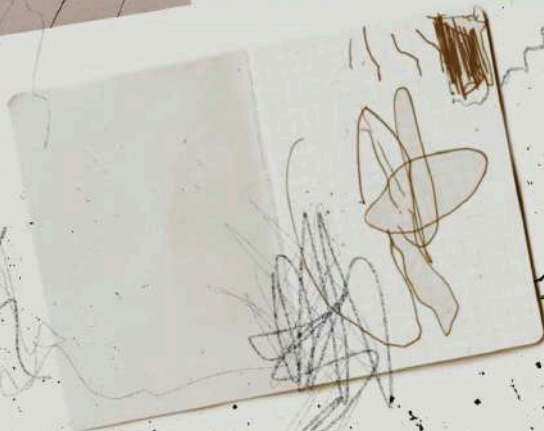
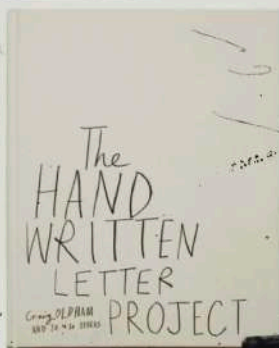
En cuanto al diseño de packaging, se realizó un tablero acerca de aquello que podría realizarse en un futuro para una mayor profesionalidad del proyecto. Estableciendo una estética concreta que refleje de la mejor manera el interior del libro.

Tipografías y trazos utilizados

La tipografía utilizada para los diálogos de las escenas será la Jack Armstrong BB tamaño 8. En muchos casos, las viñetas también irán acompañadas de la propia escritura del autor.

El trazo utilizado en todo momento para el desarrollo de las escenas será el entintado de tinda seca.

Para el resto del libro, como por ejemplo la sinopsis o los derechos legales del libro, se utilizará la tipografía Times New Roman en tamaño 9.

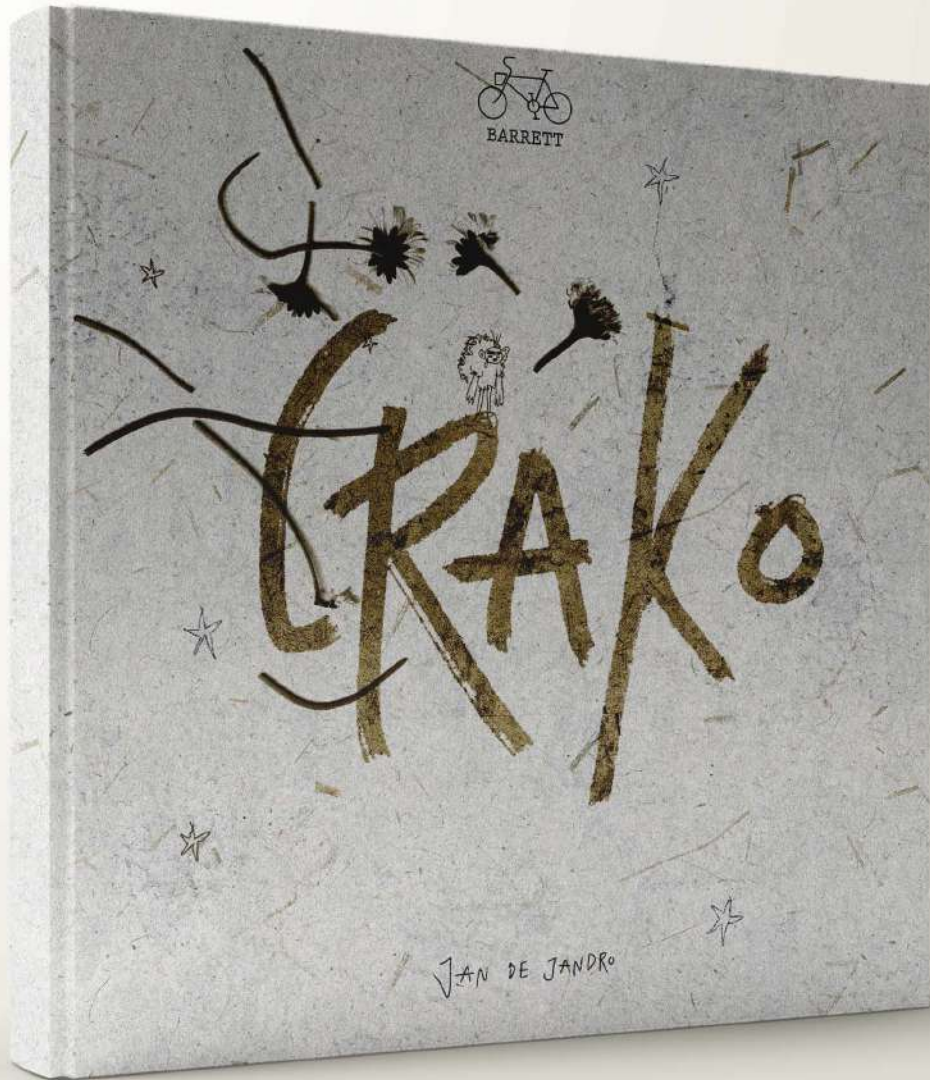




Análisis de resultados

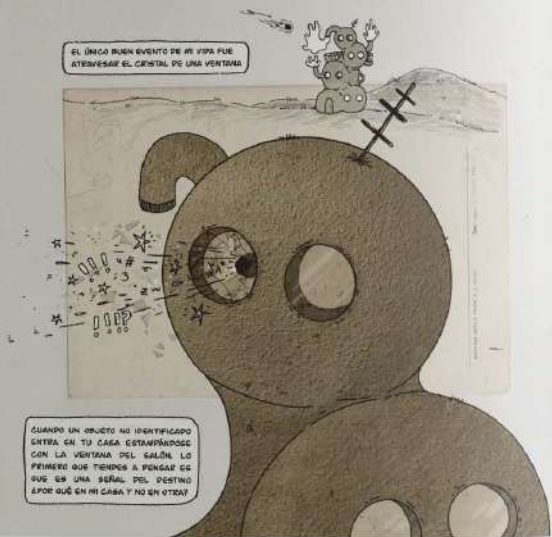
Finalmente, en el análisis de resultados se podrán observar el resultado final del diseño con su consiguiente prototipado y desarrollo de mockups.







EL ÚNICO BUEN EVENTO DE MI VIDA FUE
ATRavesar EL CRISTAL DE UNA VENTANA



CUANDO UN OBJETITO NO IDENTIFICADO
ENTRA EN TU CASA ESTAMPÁNDOSE
CON LA VENTANA DEL SALÓN. LO
PRIMERO QUE TIENDES A PENSAR ES
QUE ES UNA SERPIL. DES DESTINO
EPOR QUÉ EN MI CASA Y NO EN OTRO

16

ESO FUE LO QUE PENSÉ LA ABUELA
YOYÉ LA ÚNICA DE TODO MUNDO
QUE NO ME RECHAZÓ, SUPONGO
QUE PORQUE NO LE SUCCEDA OTRO.

EN SU CASO, LA RAZÓN QUE LE DIÓ EL
POSTRO FUE O ME GUINÓ O ME CUERPO



¿PERO QUÉ CUERPO...?

17

ADemás SABÍA HACER
EL PINO Y CORTAR FRUTAS Y
VERDURAS A DOS MANOS. SEA
ALGO ASÍ COMO UNA ROBOCOP
GERÁTRICA.

NINJA Yoyó



pero la abuela ~~ya~~ no está aquí...



EL BEBÉ MÁS FEO DE MUSGO



ASOCIACIÓN LLENA TU ALMA

¿TE SIENTES VACÍA?
DEJA DE SER un DOPPELGÄNGER
LLENA tus huesos
CON LA ALMA Yoté

¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO!
¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO!
¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO!
¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO! ¡NO!



Conclusiones

¿Se ha logrado materializar el proyecto?

Efectivamente Crako recoge todos los materiales que se iban a realizar acorde con los objetivos del proyecto, incluso teniendo un apartado de extras con el desarrollo, por ejemplo, de un tráiler del libro que en ningún momento figuraba como objetivo.



¿Por qué Crako es novedoso y pertinente?

Crako es novedoso debido a que logra hablar de temas profundos a través de una historia que, aunque superficialmente parezca absurda, recoge grandes reflexiones.

Limitaciones

A veces realizar una historia desde una idea hasta su desarrollo final puede causar momentos de desesperación e incluso de incoherencia entre ideas, sin embargo, conversar acerca de Crako con las personas ha supuesto un gran avance en el proyecto que ha logrado crear una historia desde el principio hasta el final.


En conclusión, Crako es un proyecto personal que ha logrado la necesidad del autor de hablar de temas existenciales a través del humor y la espontaneidad. Supone además una reflexión en los problemas que ocurren actualmente en la sociedad como la superficialidad y la importancia del físico.



Por otro lado, recoge temas sanos y amigables desde perspectivas y mundos que se alejan de la realidad.

¿Cuál es el futuro de Crako?

Crako seguirá siendo desarrollado por el autor hasta su finalización. Tras ella, la intención es que la novela puede presentarse a distintas editoriales para una futura publicación que pueda hacer llegar una increíble historia a grandes lectores y lectoras.



Bibliografía

- Arce, R. A. (2020). La representación de lo fantástico en Poe: de lo real vivido a lo real imaginario. Esferas Literarias.
- Breen, N. (2022). Ojalá siempre así. Apa Cómics.
- Calvino, I. (2005). Cuentos fantásticos del siglo XIX. Madrid: Editorial Siruela.
- Cortés, J. (16 de Febrero de 2024). Notodoanimacion. Obtenido de 19 principios del Diseño de Personajes: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>.
- De Iracheta Martin, M., & Perez Gonzalez, C. (2022). El concept art en videojuegos. Editorial Síntesis .
- Díaz, F. J. (2020). ¿Qué es una novela gráfica? Obtenido de Akira Comics: <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novela-grafica#:~:text=El%20término%20de%20novela%20gráfica,ligero%20medio%20de%20entretenimiento%20popular.>
- Espuelas, A. M. (2009). Entre lo posible y lo imposible: un relato fantástico. Editorial Asociación Cultural Xatafi.
- Expresiones españolas. (s.f.). Obtenido de Ser un craco: <https://www.expresiones-espanolas.com/2017/01/ser-un-craco.html>
- García, D. (2024). Mal de ojo, Cristian Robles. Obtenido de Zona Negativa: <https://www.zonanegativa.com/mal-de-ojo-de-cristian-robles/>
- García, D. A. (2009). Identidad, cuerpo y saber. Metamorfosis y modernidad en la obra de F.Kafka. Revista Observaciones Filosóficas.
- González, C. R. (2016). Contingencias de lo real. Tesis de licenciatura.
- González, J. (2020). Adrenalina (Marketing Digital). Obtenido de Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: Storytelling para captar la atención en tu página: <https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>
- Hernández, J. (2023). Culturamania. Obtenido de El Yellow Kid: cómo un niño de barrio cambió el mundo de los cómics para siempre. Por Jesús Hernández: <https://culturamania.com/el-yellow-kid-como-un-nino-de-barrio-cambio-el-mundo-de-los-comics-para-siempre-por-jesus-hernandez/#:~:text=The%20Yellow%20Kid%20apareci%C3%B3%20por,en%20esa%20%C3%A9poca%20era%20mixta.>
- Huelga, L. A. (7 de febrero de 2019). Filosofía&Co. Obtenido de <https://filco.es/racionalismo-razon-llegar-a-la-verdad/>
- López, A. (2023). Planeta de Libros. Obtenido de ¿Pero existe una diferencia entre cómic y novela gráfica?: <https://www.planetadelibros.com/blog/resenas/19/articulo/que-son-las-novelas-graficas/401>
- LW. (30 de Marzo de 2023). Marca. Obtenido de ¿Qué es una novela gráfica? Ejemplos, características y estructura: <https://www.marca.com/mx/actualidad/2023/03/30/6425bf9222601d627e8b458c.html>
- Martínez, A. (21 de Noviembre de 2018). La casa de la penitencia. Obtenido de Es la hora de las tortas: <https://www.eslahoradelastortas.com/la-casa-la-penitencia/>
- Martínez, A. (2022). Más allá del Valle de Richard. Obtenido de Es la hora de las tortas: <https://www.eslahoradelastortas.com/mas-alla-del-valle-de-richard/>
- Marugán, J. (2017). Akira Comics. Obtenido de Will Eisner: el mundo del cómic no sería lo mismo sin él: <https://www.akiracomics.com/blog/will-eisner-vida-obra>
- McHale, B. (1987). Postmodernist fiction. London: Editorial Methuen young books.
- Murillo, L. (2021). Creamundi. Obtenido de La estructura del viaje del héroe: <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>
- Pepech, M. (2020). Libro sobre historieta. Buenos Aires: Ediciones Libertador.
- Roa, Á. M. (2012). La Novela Gráfica: La importancia del caso Maus. Trabajo de Fin de Grado.

- Roas, D. (2001). Teorías de lo fantástico. Madrid: ARCO/LIBROS, S.L.
- Roas, D. (2011). Tras los límites de lo real. Madrid: Páginas de Espuma.
- Roas, D. (2019). El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación. *Revista de Literatura*.
- Rodríguez, Á. d. (2020). Poética del monstruo posmoderno en la narrativa breve fantástica española del siglo XXI. Tesis doctoral, 353.
- Saunders, J. (1992). Cómo crear personajes de ficción. Editorial Alba.
- T.Pardo, J. (24 de Octubre de 2017). Nimona, de Noelle Stevenson . Obtenido de Zona Negativa: <https://www.zonanegativa.com/nimona-noelle-stevenson-2/>
- Todorov, T. (2006). Introducción a la Literatura Fantástica. Ediciones Paidós Ibérica.
- Universidad Europea. (18 de Diciembre de 2023). Obtenido de ¿Qué es la narrativa transmedia?: <https://universidadeuropea.com/blog/narrativa-transmedia/>
- Vázquez, C. (2022). De verdad digital. Obtenido de La historia del cómic en España: <https://deverdaddigital.com/la-historia-del-comic-en-espana/>