



FACULTAD DE COMUNICACIÓN
GRADO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Guion del capítulo 1 del cómic: *Jartos: la rebelión de los oprimidos*

Trabajo Fin de Grado del alumno Francisco Javier Álvarez Díaz

Tutorizado por el profesor Dr. Jesús Jiménez Varea

Firma Tutor

Firma Alumno

Sevilla, diciembre de 2016

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| <u>GUION</u> | <u>5</u> |
| <u>MEMORIA DEL PROYECTO</u> | <u>63</u> |
| 1. <u>INTRODUCCIÓN</u> | <u>65</u> |
| 2. <u>CONTEXTO DE LA</u> <u>CREACIÓN</u> | <u>67</u> |
| 3. <u>OBJETIVOS</u> <u>Y RAZONAMIENTOS</u> | <u>70</u> |
| 4. <u>TEORÍA SOBRE EL GUION</u> | <u>74</u> |
| 5. <u>CONTEXTO DE LA</u> <u>HISTORIA</u> | <u>81</u> |
| 6. <u>PERSONAJES</u> | <u>83</u> |
| 7. <u>TARGET</u> | <u>85</u> |
| 8. <u>SIGUIENTES CAPÍTULOS</u> | <u>86</u> |
| 9. <u>REFLEXIÓN FINAL</u> | <u>88</u> |
| 10. <u>BIBLIOGRAFÍA</u> | <u>89</u> |
| <u>ANEXOS</u> | <u>91</u> |
| <u>ANEXO I</u> | <u>93</u> |
| <u>ANEXO II</u> | <u>94</u> |
| <u>ANEXO III</u> | <u>97</u> |

JARTOS: LA REBELIÓN DE LOS OPRIMIDOS

JAVIER ÁLVAREZ

2016

PÁGINA 1

INTERIOR. DÍA. OFICINA.

Viñeta 1.- Viñeta grande. Dos tipos enchaquetados sentados (JEFE 1 y JEFE 2) sobre una mesa, riéndose, dándose la mano, con billetes en la mesa. De fondo, se ve a NERD en su ordenador, de espalda, rodeado de muchos papeles.

Viñeta 2.- Viñeta cuadrada. El Nerd de frente, trabajando muy estresado. Sudando. Tecleando sin parar, rodeado de muchos papeles. Con la vena en la frente. De fondo están JEFE 1 y JEFE 2. En globo de pensamiento:

NERD: "Siempre igual..."

Viñeta 3. -Está de espaldas. Se ve su cubículo súper-desordenado, con pósteres de '*I want to believe*' y referencias frikis. Tiene muchas ventanas abiertas en la pantalla. Se ve también un calendario. En globo de pensamiento:

NERD: "...uno matándose, y los jefes, tocándose los huevos, y encima, de risas.".

Viñeta 4.- Viñeta cuadrada. Su mano en el ratón y la otra en el teclado. Teclea sin parar. Suena un aviso en el ordenador.

Viñeta 5.- Viñeta cuadrada. NERD sonríe. Se puede ver la pantalla reflejada en sus gafas. En cartucho de texto:

"MR BAGGINS: ¿Una partida?"

Viñeta 6.- Viñeta cuadrada. Se ve un chat en la pantalla en el que participan MR. BAGGINS y BUBASTIS. Sonido de tecleo. En la pantalla:

"MR BAGGINS: ¿Una Partida?"

"BUBASTIS: Qué va, estoy a tope de curro. Desde que te fuiste esto es un caos."

Viñeta 7. - Viñeta cuadrada. Nerd de perfil mirando la pantalla tecleando. En cartucho de texto:

"MR BAGGINS: ¡Ja! 'Desde que te fuiste'. Bonito eufemismo. Bueno, me voy a patearle el culo a unos cuantos *noobs* en tu honor."

Viñeta 8. - Viñeta cuadrada. Desde arriba. Tecleando. Hay una figura de Super Mario en la mesa. En cartucho de texto:

"BUBASTIS: Pues que te cunda. Yo tengo que seguir trabajando, que ya me estoy demorando demasiado. No han mandado a nadie a sustituirte, me han cargado todo tu trabajo y mi sueldo sigue tan congelado como Han Solo en carbonita."

Viñeta 9. - Viñeta cuadrada. Detalle de la mesa. Revistas frikis mezcladas con cosas del trabajo. En cartucho de texto:

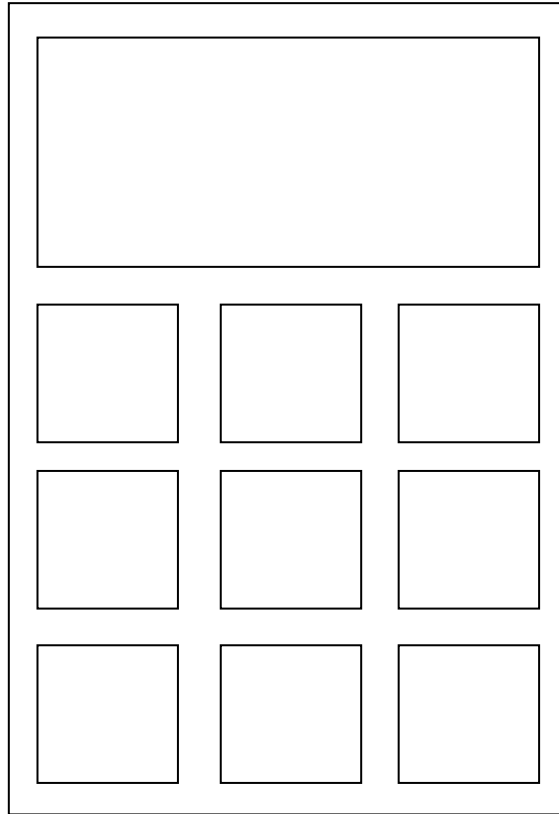
"MR BAGGINS: Te compadezco, aunque estar en paro no es mucho mejor. Al menos tienes trabajo. Aguanta, compañero, que la farlopa de los jefes no se paga sola".

"BUBASTIS: Cierto, al menos tengo trabajo. Después de todo, no se está tan mal, pero te juro que cualquier día exploto".

Viñeta 10. - Viñeta cuadrada. NERD aparece totalmente tenso y acojonado, porque justo detrás de él se ven dos trajes. Están ahí sus jefes, justo detrás de él. Suena un 'CLICK' dando a entender que ha cerrado la ventana del chat. En globo de pensamiento:

NERD: "Uh... Por los pelos"

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN LA PÁGINA 1:



PÁGINA 2

INTERIOR. DÍA. OFICINA

Viñeta 1.- NERD está en la misma posición, pero ahora los jefes tienen cada uno una mano sobre su hombro.

JEFE 1: "Hola, hola, hola."

JEFE 2: "¿Qué andabas haciendo?"

Viñeta 2.- NERD mira a uno de sus jefes, aunque cabizbajo. Perspectiva contrapicada.

NERD: "Eh... pues, andaba liado programando para...".

Viñeta 3.- Primer plano de los dos jefes.

JEFE 2: "Bueno, tampoco eso importa mucho ahora".

JEFE 1: "Hemos venido para comentarte algo mucho más importante".

Viñeta 4.- Invaden el espacio del NERD. Tiene cara angustiada, inclinándose todo lo posible hacia atrás para alejarse de ellos.

JEFE 2: "¿Sabes lo que sucede cuando se tensa demasiado algo... cuando se somete a un objeto a demasiada presión?".

JEFE 1: "Que termina estallando, eso es lo que sucede".

Viñeta 5.- Uno de los JEFES señala el calendario.

JEFE 1: "La cena de empresa está al caer. Más te vale no faltar este año".

JEFE 2: "La cohesión entre los empleados es muy importante para el funcionamiento de la empresa".

Viñeta 6.- Giran completamente al NERD, que está arrinconado.

JEFE 1: "Y si no funciona la empresa, hay despidos. Nos dolió prescindir de tu amiguito, ese que se hacía llamar Mr. Baggins, pero era por el bien de la empresa."

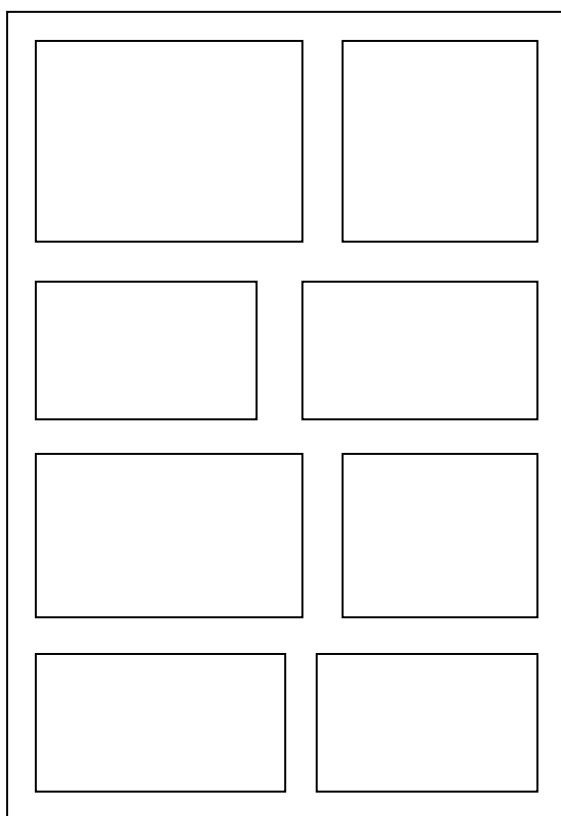
Viñeta 7.- JEFE 2 le susurra a NERD al oído.

JEFE 2: "Los tipos como vosotros lo soléis tener muy jodido. Queréis ser corderos en un mundo de lobos".

Viñeta 8.- JEFE 1, sentado en la mesa del NERD, jugueteando con la figura de Super Mario. NERD mira aterrado su figura.

JEFE 1: "Y tú, encima de cordero, te alejas del rebaño. En fin, tú sabrás, pero esto es la ley de la selva. Hay que sobrevivir como sea".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN LA PÁGINA 2:



PÁGINA 3

INTERIOR. DÍA. OFICINA.

Viñeta 1.- JEFE 2 se agacha y se pone a la altura de NERD, buscando complicidad. Se ve la mano de JEFE 1 dejando caer la figura de Super Mario sobre la mesa.

JEFE 2: "Pero el destino es bondadoso contigo. Tienes una buena oportunidad. Todavía estás a tiempo de conservar tu trabajo".

Viñeta 2.- Los JEFES le han dado la espalda, caminando, sonriendo maléficamente. NERD, detrás, está muy asustado.

NERD: "¿Pero es que mi trabajo está en juego?".

Viñeta 3.- Los JEFES se giran y cambian de expresión radicalmente, mucho más serios y preocupados.

JEFE 1: "No deberíamos decir nada. Viene todo de 'arriba'".

JEFE 2: "Pero tu nombre es el siguiente en la lista".

Viñeta 4.- NERD entre los JEFES.

JEFE 1: "Tus problemas para adaptarte con los compañeros te ha llevado a pender de un hilo".

JEFE 2: "Haznos cambiar de opinión, tranquiliza a los de arriba, intégrate".

Viñeta 5.- JEFE 1 acerca su cara al NERD. Perfil contra perfil. Estilo 'El Padrino'.

JEFE 1: "Somos una familia, no lo olvides. ¿Quieres seguir siendo de la familia?".

Viñeta 6.- Se marchan los JEFES.

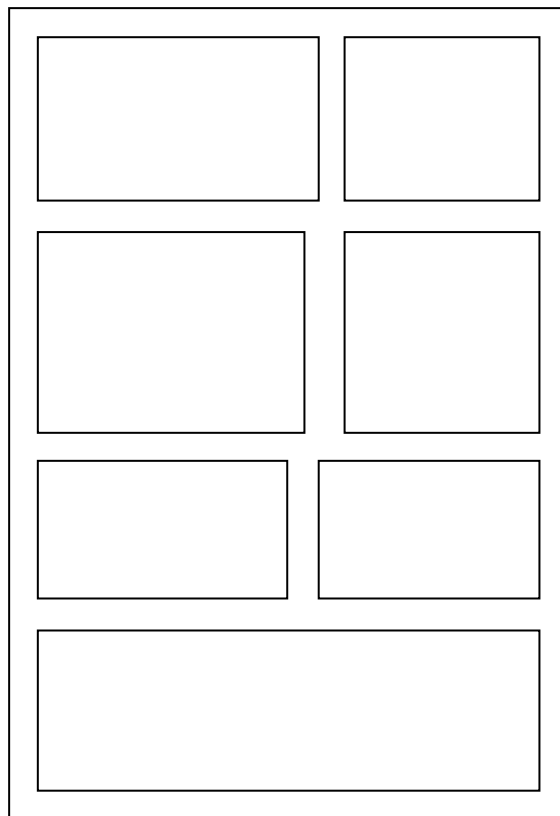
JEFE 2: "Ah, y si vienes a la cena, por dios, cómprate una camisa".

JEFE 1: "¡Jajajaja!".

Viñeta 7.- NERD está en su silla, totalmente descolocado, mirando hacia el suelo, derrotado, con los ojos como platos.

NERD: "Sálvame, V".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 3:



PÁGINA 4

INTERIOR. NOCHE. CASA DEL NERD

Viñeta 1.- NERD está sentado en una silla en su habitación, en pijama, mirando hacia el suelo, derrotado, con los ojos como platos. Exactamente igual que en la viñeta anterior.

NERD: "Esto es una locura".

Viñeta 2.- NERD se quita la parte de arriba del pijama.

NERD: "No me creo que mi futuro en la empresa dependa de asistir a una puta cena. De verdad que no doy crédito".

Viñeta 3.- NERD se quita los pantalones del pijama. Va hacia la ducha.

NERD: "¿Y mi dignidad como trabajador? ¿Dónde queda? Gracias, capitalismo. Gracias, humanidad".

Viñeta 4.- NERD en el baño. Abre el grifo de la ducha.

NERD: "¿Y por qué me lo han dicho así? Si me quisieran echar, no se tomarían tantas molestias".

Viñeta 5.- NERD dentro de la ducha. Se ve desde fuera su silueta.

NERD: "Si mi puesto de trabajo pende de un hilo, dudo que ir o no ir cambie nada. Esto es absurdo".

Viñeta 6.- NERD lavándose los dientes.

NERD: "Lo tengo jodido. Si no voy, probablemente el lunes esté en la calle. Pero si voy, aparte de tener que soportar a gentuza que me ignora durante todo el año, dejaré claro que pueden hacer conmigo lo que

quieran, que me pueden manipular. Y no pienso consentirlo”.

Viñeta 7.-NERD en la cama, limpiando las gafas.

NERD: “Pero... ¡joder! ¡Mi dignidad no está en venta!”.

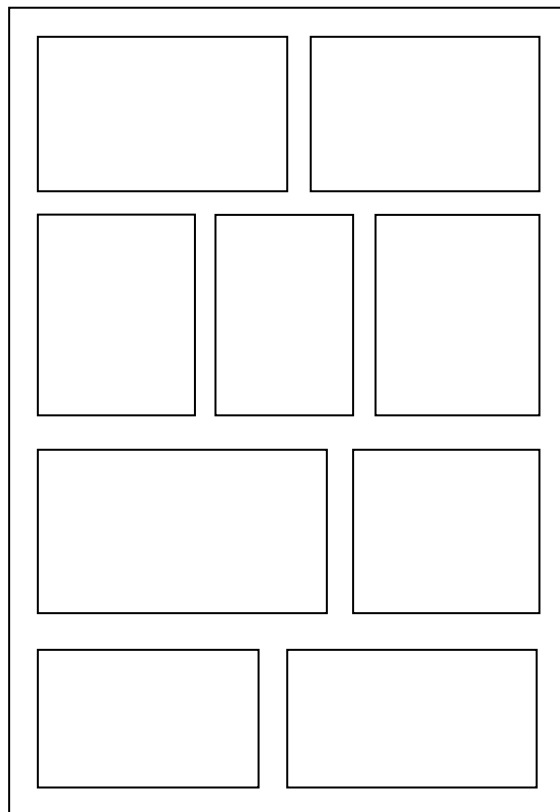
Viñeta 8.- NERD se pone unos calcetines con estampado de dibujos.

NERD: “Toda la vida ninguneándome y ahora, encima, exigencias”.

Viñeta 9.- NERD abre su armario, se ven camisas súper horteras, disfraces, etc.

NERD: “Voy a coger al minotauro por los cuernos. No saben con quién se están metiendo”.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 4:



PÁGINA 5

INTERIOR. NOCHE. CASA DEL NERD

VIÑETA 1.- Primerísimo primer plano de los ojos, al estilo de 'El bueno, el feo y el malo'.

NERD: "Mi dignidad está en juego".

VIÑETA 1.-B Detalle del estampado de su camisa

VIÑETA 2.- Primerísimo primer plano de los ojos, algo más cerrados, al estilo de 'El bueno, el feo y el malo'.

NERD: "Mi supervivencia está en juego".

VIÑETA 2.-B Detalle de sus puños.

VIÑETA 3.- Primerísimo primer plano de los ojos, al estilo de 'El bueno, el feo y el malo'. Importante que se distingan las pupilas.

NERD: "Y tengo que ir a ganar".

VIÑETA 3.-B Detalle de sus gafas.

VIÑETA 4.- Plano escorzo de NERD con la mano y las llaves, y la puerta de fondo, como si fuera a desenfundar la pistola, también al estilo western.

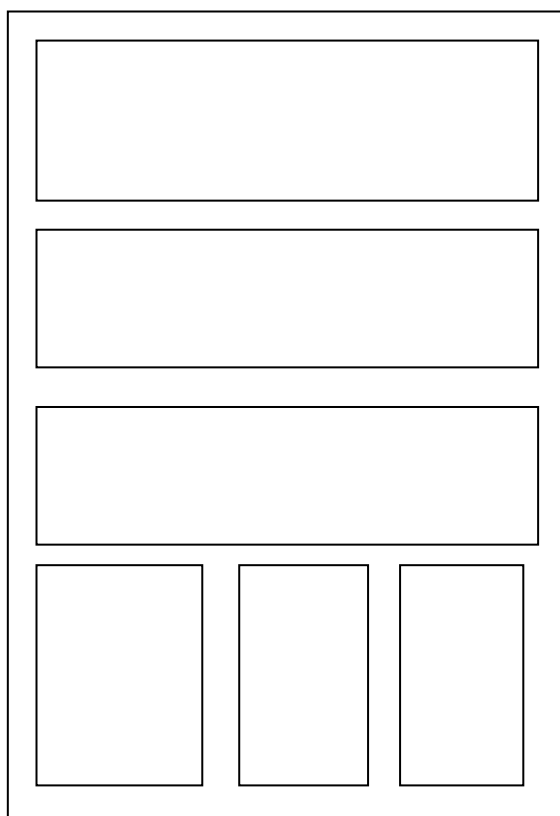
NERD: "Se acabó la cháchara. Llega el momento. Recuerda lo que dijo Tuco; 'Cuando tengas que disparar, dispara, no hables'".

VIÑETA 5.- NERD se detiene al pasar por un espejo alto antes de salir por la puerta.

VIÑETA 6.- Escorzo de NERD, pero se ve su reflejo perfectamente en el espejo, imitando a Travis, de *Taxi Driver*.

NERD: "You talkin' to me? You talkin' to me? You talkin' to me?".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 5:



PÁGINA 6

EXTERIOR. NOCHE. LLUVIA. CALLE.

VIÑETA 1.- Plano escorzo de NERD con la mano, y la puerta del restaurante de fondo, como si fuera a desenfundar la pistola, también estilo western. Igual que la anterior viñeta.

INTERIOR. NOCHE. RESTAURANTE.

VIÑETA 1.- Primerísimo primer plano del NERD dentro del restaurante. Importante que se vean las pupilas.

VIÑETA 1.-B Detalle de un plato de comida muy suculento y vino.

VIÑETA 2.- Primerísimo primer plano del NERD, algo más acalorado y con las mejillas sonrojadas. Está algo achispado.

VIÑETA 2.-B Detalle de copa vacía y botella de vino vacía.

VIÑETA 3.- Primerísimo primer plano del NERD, totalmente borracho.

NERD: "¡Hip!".

JEFE 1: "¿Una copa?".

VIÑETA 3.-B Manos de JEFE 1 con una copa sobre la que está vertiendo el contenido de una papelina.

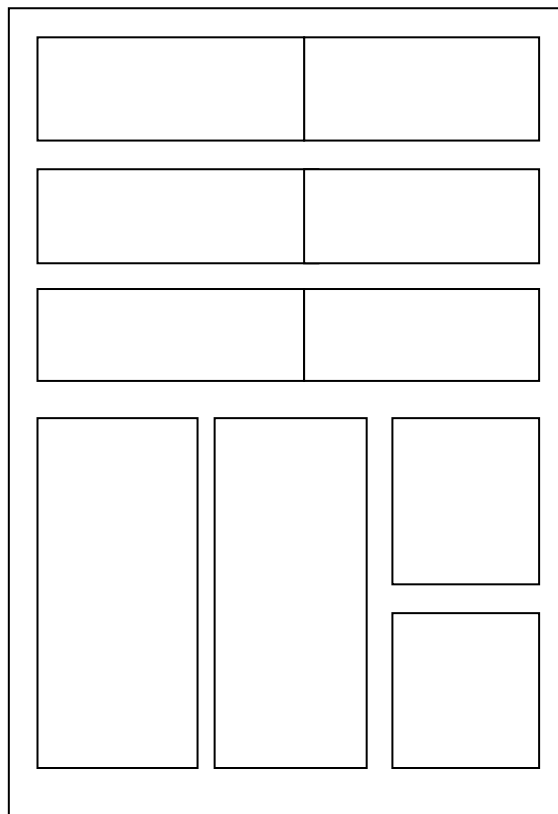
VIÑETA 4.- NERD está bailando totalmente fuera de control, con la camisa casi desabrochada, en medio de la multitud.

VIÑETA 5.- JEFE 1 riéndose a carcajadas

VIÑETA 6.- JEFE 2 riéndose a carcajadas

VIÑETA 7.- NERD con las pupilas muy dilatadas, despeinado, riéndose a carcajadas.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 6:



PÁGINA 7

EXTERIOR. NOCHE. PUERTA DEL RESTAURANTE. LLUEVE MUCHO.

VIÑETA 1.- NERD, JEFE 1 Y JEFE 2 saliendo del restaurante casi abrazados cantando a coro. Cuadro de gritos:

“¡CAAARMEEEN, CAAARMEEEN, VOY A TENER QUE EMBORRACHAAAARME, CAAARMEN ♪!”.

VIÑETA 2.- NERD muy feliz.

NERD: “Deberían haber puesto ‘Pinball Wizards’, es un temazo”.

Viñeta 3.- JEFE 1 y JEFE 2 se miran muy sonrientes.

VIÑETA 4.- JEFE 2 le ofrece las llaves de un Audi a NERD.

JEFE 2: “Venga, conduce tú”.

VIÑETA 5.- NERD mira mareado la mano de JEFE 2 con las llaves.

NERD: “Creo que no debería coger el coche, estoy súper ciego”.

VIÑETA 6.- JEFE 1 abraza el cuello de NERD.

JEFE 1: “No te preocupes, el coche es de la empresa, y si te multan o algo, lo paga también la empresa. Nosotros lo hacemos siempre. Un día es un día. Vamos a otro garito”.

VIÑETA 7.- NERD con las llaves en la mano mientras JEFE 1 y JEFE 2 avanzan riéndose sin él.

NERD: “Pero... creo que voy a potar”.

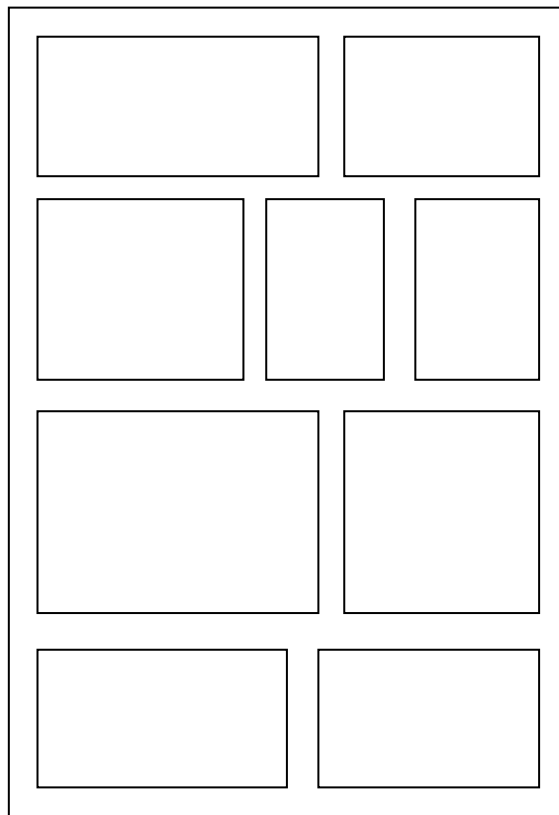
VIÑETA 8.- Van entrando en un todoterreno Audi de lujo.

JEFE 2: "Aguanta como un hombre. Lo que necesitas es moverte. Vamos".

VIÑETA 9.- NERD dentro del coche, en el asiento del conductor. JEFE 1 está de copiloto y JEFE 2 detrás. Ambos sonriendo.

JEFE 1: "Yo te voy indicando".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 7:



PÁGINA 8

EXTERIOR. NOCHE. CARRETERA SECUNDARIA.

VIÑETA 1.- El coche va muy rápido por una carretera secundaria, un carril de sentido único. CARTUCHO: 'MEDIA HORA MÁS TARDE'.

NERD: "¿Seguro que es por aquí? Creo que nos hemos...".

JEFE 2: "Tú sigue conduciendo".

INTERIOR. NOCHE. DENTRO DEL COCHE

VIÑETA 2.- Se ve desde dentro del coche una luz al fondo, pero no se distingue qué es.

NERD: "¿Qué será eso?".

JEFE 1: "Sigue conduciendo".

VIÑETA 3.- Primer plano de NERD entrecerrando los ojos, deslumbrado por la luz.

VIÑETA 4.- JEFE 1 y JEFE 2 sonriendo, están saliendo del coche.

JEFE 2: "Para y espera dentro del coche, vamos a ver qué es eso. Apaga el motor y las luces, por si acaso".

VIÑETA 5.- NERD está solo en el coche, con la cabeza sobre el volante.

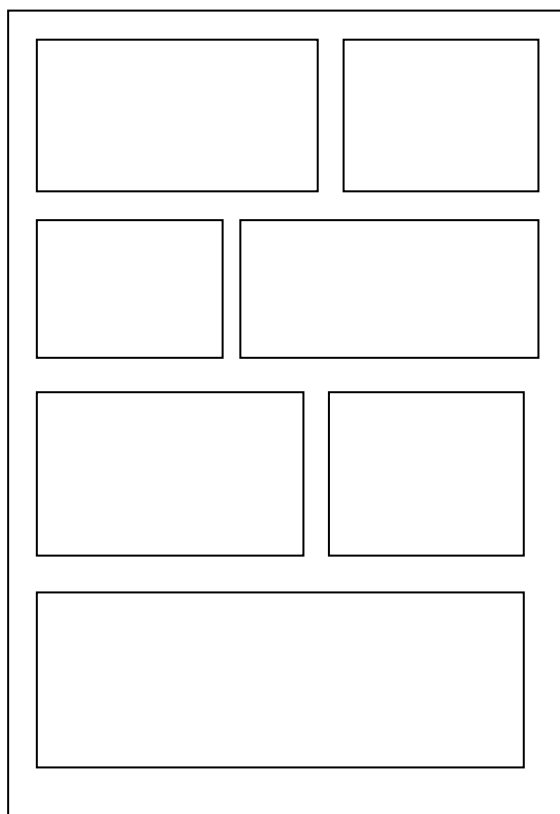
NERD: "¡Hip!".

EXTERIOR. NOCHE. ALREDEDOR DEL COCHE.

VIÑETA 6.- NERD abre la puerta y empieza a vomitar desde el coche.

VIÑETA 7.- NERD levanta la cabeza, con una luz muy potente que le apunta a la cara, se aprecia una figura delante de él.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 8:

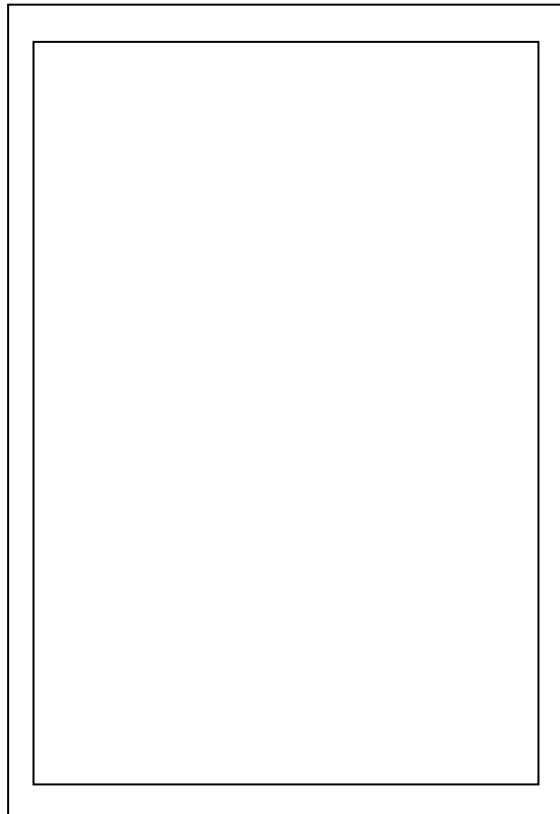


PÁGINA 9

EXTERIOR. NOCHE. ALREDEDOR DEL COCHE.

VIÑETA 1: Hay un par de aliens armados apuntando a NERD.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 9:



PÁGINA 10

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1.- Viñeta grande. NERD atado a una silla encapuchado. Sobre él un foco de luz blanca. Está rodeado de muchas estanterías con botones y luces. Al fondo, una enorme pantalla en la que se ve el planeta Tierra desde el espacio, y una especie de mesa de control.

VIÑETA 2.- Primer plano del NERD, con la cabeza tapada.

NERD: "Socorro, ¿dónde estoy?".

VIÑETA 3.- ALIEN 1 golpea al NERD en el estómago con la culata de su arma.

ALIEN 1: "¡SILENCIO!".

VIÑETA 4.- ALIEN 2 agarra al NERD de la cabeza, muy agresivo.

ALIEN 2: "¡Hablarás sólo cuando se te ordene, humano!".

NERD: "Sí, pero no me hagáis daño, por favor".

VIÑETA 5.- ALIEN 2 le quita de la capucha al NERD.

ALIEN 2: "Que te hagamos daño o no, dependerá sólo de ti".

VIÑETA 6.- El NERD está muy asustado y confuso, cegado por la luz. No tiene las gafas puestas.

NERD: "¡Aaaah! ¿Qué es esto? ¡No veo sin gafas!".

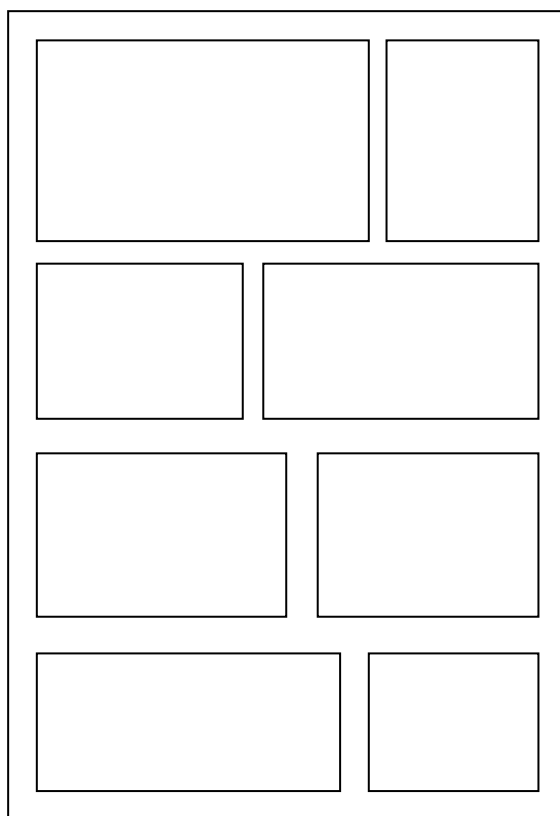
VIÑETA 7.- ALIEN 1 vuelve a golpear al NERD.

ALIEN 1: "¡HABLA SÓLO CUANDO SE TE ORDENE, MALDITO HUMANO! ¿No querrás acabar como tus compañeros, no?".

VIÑETA 8.- ALIEN 1 le lanza al NERD la ropa de JEFE 1 y JEFE 2 llena de sangre, ceniza y partes quemadas.

NERD: "¿Qué... qué es esto? ¿Qué les ha pasado?".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 10:



PÁGINA 11

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1.- ALIEN 1 va a volver a pegarle pero ALIEN 2 le frena.

ALIEN 2: "Déjalo ya, lo necesitamos con la mente despejada, recuerda".

VIÑETA 2.- ALIEN 2 está frente a NERD.

ALIEN 2: "Esto es lo que queda de tus compañeros. Opusieron demasiada resistencia y no obedecieron las órdenes. Esperamos que tú nos lo pongas más fácil, o sufrirás su mismo destino".

VIÑETA 3.- NERD está intentando mantener la compostura agarrando con fuerza la ropa.

NERD: "Vale, vale. Haré lo que me digáis. Cooperaré".

VIÑETA 4.- Plano general de ALIEN 1.

ALIEN 1: "Eso es. Ahora escucha. Puede que aún estés mareado. ¿Lo estás?".

VIÑETA 5.- El NERD está un poco más sereno.

NERD: "Sí, no estoy bien, pero no sé si es por el alcohol, porque no veo sin gafas, o..."

VIÑETA 6.- ALIEN 2 manipula botones de una pared.

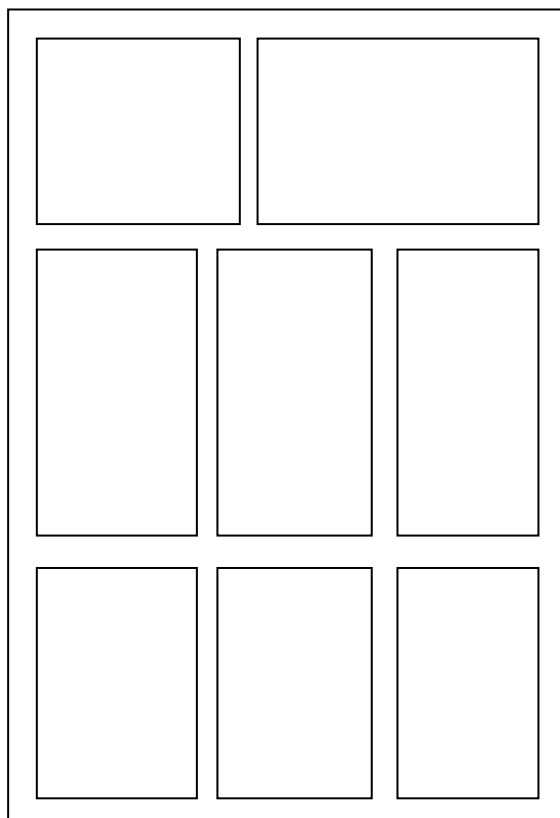
ALIEN 2: "Estás mareado por el viaje. Ya no estás en el planeta Tierra. Mira. Estás en el espacio".

VIÑETA 7.- Se ve al NERD girándose hacia la TIERRA desde un ventanal y el mando de control.

VIÑETA 8.- Primer plano del NERD forzando la mirada.

NERD: "No veo bien sin gafas".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 11:



PÁGINA 12

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1.- Plano subjetivo del NERD. Se ve todo borroso menos los cristales de las gafas, a partir de ellos se ve todo de manera nítida. Estos están un poco sucios. Le están poniendo las gafas.

ALIEN 1: "¿Contento?".

VIÑETA 2.- NERD tiene ya las gafas pero sigue un poco cegado por la luz.

NERD: "Mejor, gracias".

VIÑETA 3.- ALIEN 2 Empuja su silla hacia la mesa de control.

ALIEN 2: "Empecemos pues".

VIÑETA 4.- Se ve la silueta del NERD sentado y el ALIEN 2 detrás, con el planeta Tierra de fondo.

ALIEN 2: "Llevamos mucho tiempo observando vuestro planeta, y concretamente a vuestra especie".

VIÑETA 5.- Plano americano del NERD con ALIEN 1 Y ALIEN 2 detrás.

ALIEN 1: "Y sois, sin duda, la especie más despreciable que hemos visto en miles de años".

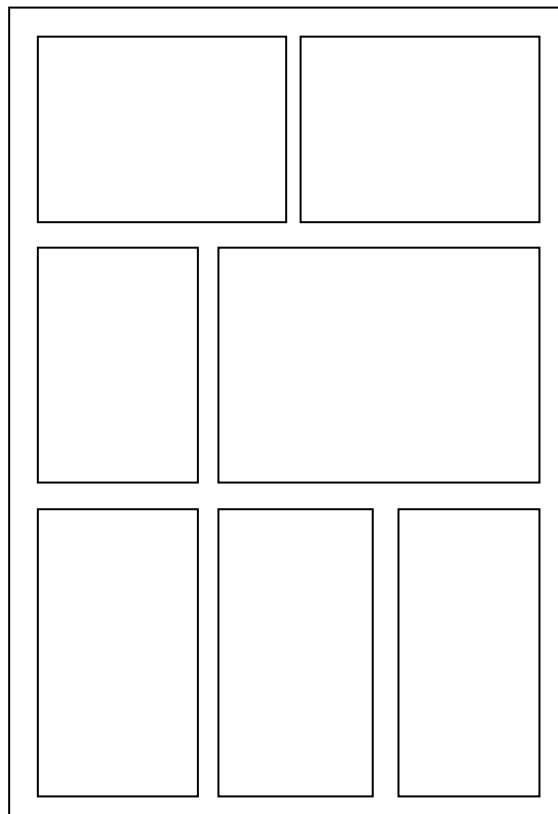
VIÑETA 6.- Primer plano del ALIEN 2

ALIEN 2: "Sois una plaga. Estáis destruyendo vuestro propio planeta, y no paráis de reproduciros. Vuestro sistema, vuestras guerras, vuestras creencias... no merecéis seguir existiendo".

VIÑETA 7.- Primer plano del NERD, alicaído.

ALIEN 1: "Pero ahora tienes una oportunidad para remediar esto".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 12:



PÁGINA 13

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1.- Botón rojo.

ALIEN 2: "¿Ves ese botón? Es el detonador de nuestro plan. El botón que puede destruir de una vez a todos los humanos y acabar con vuestra insignificante y ridícula existencia".

VIÑETA 2.- ALIEN 1 agarra al NERD de la camisa.

ALIEN 1: "Pero nosotros no nos vamos a ensuciar las manos de sangre. Hemos considerado darle la oportunidad a alguien de vuestra especie para que sea quien tome la decisión final. Tú".

VIÑETA 3.- ALIEN 2 mirando a la Tierra.

ALIEN 2: "Te preguntarás, '¿por qué yo?'. La respuesta es sencilla. Tú conoces mejor que nadie la crueldad del ser humano. La explotación del hombre por el hombre. Vivís en un sistema en el que para prosperar hay que hacerlo a costa del más débil. Y tú eres uno de esos débiles".

VIÑETA 4.- ALIEN 1 señala al botón. NERD mira.

ALIEN 1: "Lleváis miles de años anclados en el mismo sistema de desigualdad, de unos pocos sobre la mayoría. A lo largo de vuestra historia esa desigualdad se ha ido asentando con mayor complejidad. Solo hay una posibilidad de acabar con esto".

VIÑETA 5.- Primer plano de NERD con los ojos abiertos escuchando.

ALIEN 2: "¿Cuántos millones de personas están condenadas al sufrimiento nada más nacer, solo para enriquecer a unos pocos? ¿Cuánta gente muere de hambre cada segundo? ¿Cuántas guerras más vais a soportar?".

NERD: "Es cierto...".

VIÑETA 6.- Botón rojo y la Tierra.

ALIEN 1: "¿No quieres acabar con todo el sufrimiento de una vez? Sabes que es la única solución posible. Acabar con toda la raza humana de una vez. Tú como humano, debes decidir el futuro de tu especie. ¿De verdad merecéis seguir como estáis?".

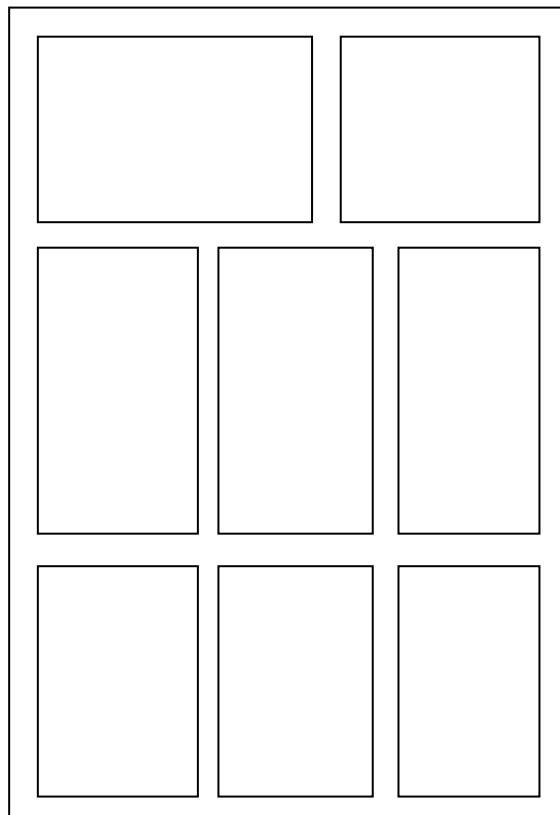
VIÑETA 7.- ALIEN 2 agarra la ropa de JEFE 1 Y JEFE 2.

ALIEN 2: "Recuerda a tus jefes. Recuerda todo lo que te han hecho pasar. Libera al mundo de gente como ellos. Te dejaremos reflexionar a solas. Pero no demores demasiado tu respuesta. El tiempo va en tu contra".

VIÑETA 8.- ALIEN 1 Y ALIEN 2 se marchan dejando al NERD solo.

ALIEN 1: "Debate y decide. El futuro de la humanidad está por fin en tus manos. Toma la decisión correcta".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 13:



PÁGINA 14

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1.- NERD está prácticamente noqueado.

VIÑETA 2.- El Botón Rojo y la tierra.

NERD: "Joder".

VIÑETA 3.- NERD frunciendo el ceño, se le notan las venas y el sudor

NERD: "Qué...".

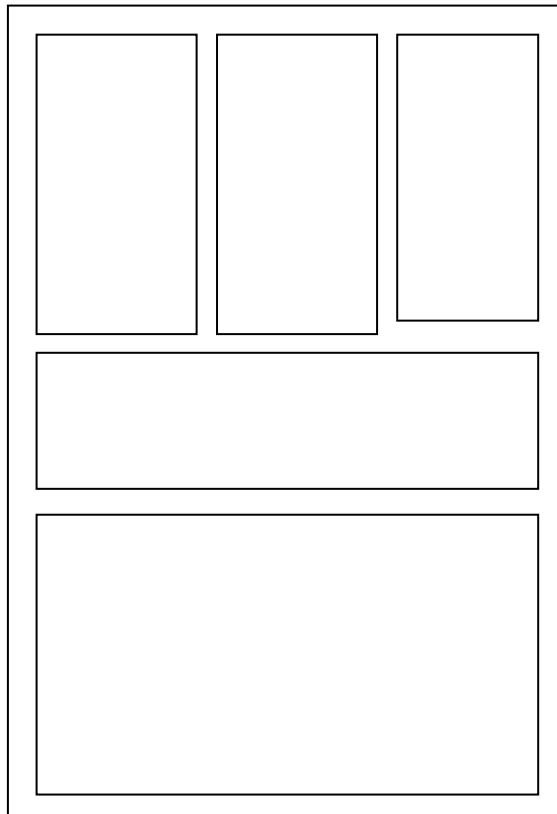
VIÑETA 4.- El reflejo del botón en sus gafas.

NERD: "...dilema".

VIÑETA 5: (viñeta grande) NERD de espaldas, mirando el planeta tierra.

NERD: "¿Destruir a la humanidad? ¿Quién soy yo para hacerlo? ¡No puedo decidir por los demás! ¡Si la gente no quisiera vivir la vida que vive... se suicidaría! ¿No? O no... o realmente vivimos como sociedad aferrados a la falsa esperanza de que algún día prosperaremos. Nos pasamos la vida trabajando para que otros disfruten. Tienen razón los alienígenas. Siempre ha habido una clase dominante, y siempre la habrá. Con el capitalismo tienen el mundo a sus manos. Por muchas revoluciones que haya, por diferentes sistemas, siempre estamos igual. Solo enseñamos a los de arriba a estabilizarse. Nos acomodamos fácilmente a los nuevos barrotos. Somos esclavos. No somos libres. Nunca seremos libres... No hay esperanza posible".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 14:



INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

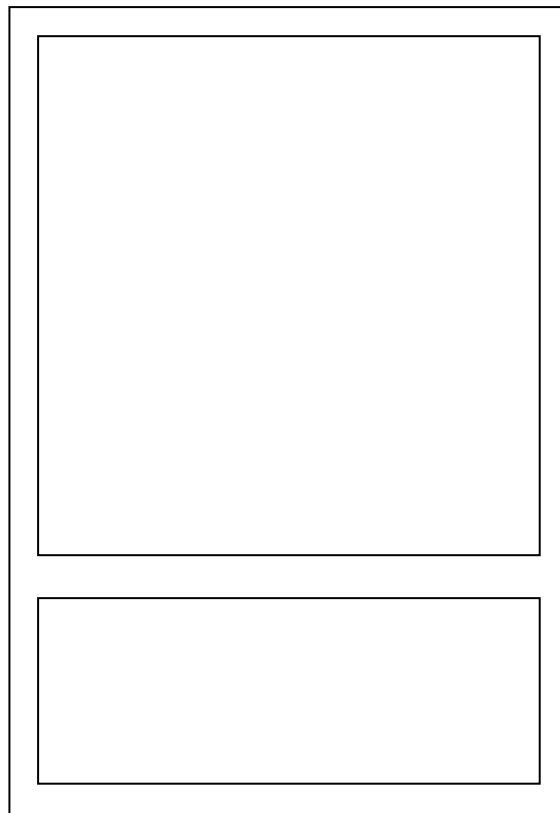
VIÑETA 1: NERD casi llorando

NERD: "Pero, yo... no puedo hacerlo. No puedo ser un verdugo. Hay mucha gente que es feliz y justa dentro de sus posibilidades. Son inocentes, ¿no? Además, que sea yo el ejecutor me transformaría en lo que siempre he odiado. ¿Por qué yo tengo este poder y no otro? ¿Quién soy para decidir por alguien que no sea solo yo? ¿Destruir a la humanidad con lo peor de la misma? ¡No soy superior a los demás! ¡Solo soy uno más! ¡No puedo ejecutarles!".

VIÑETA 2: Aparece Alien 1 armado.

ALIEN 1: "¿Has elegido ya?".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 15:



PÁGINA 16

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: ALIEN 1 apuntando al NERD.

NERD: "No puedo hacerlo. No voy a pulsar ese botón".

ALIEN 1: "Me temo que en ese caso, hasta aquí llega tu viaje".

VIÑETA 2: NERD gritando, desesperado

NERD: "¡ESPERA! ¿Por qué vas a matarme?".

ALIEN 1: "¿No te lo hemos dicho antes? Si decides salvar a la humanidad, tendrás que sacrificar tu vida para ello".

VIÑETA 3: NERD totalmente arrinconado

NERD: "¿QUÉ? ¿LA HUMANIDAD O MI VIDA?".

VIÑETA 4: ALIEN 1 baja el arma

ALIEN 1: "Decide. Rápido".

VIÑETA 5: NERD de perfil, gritando

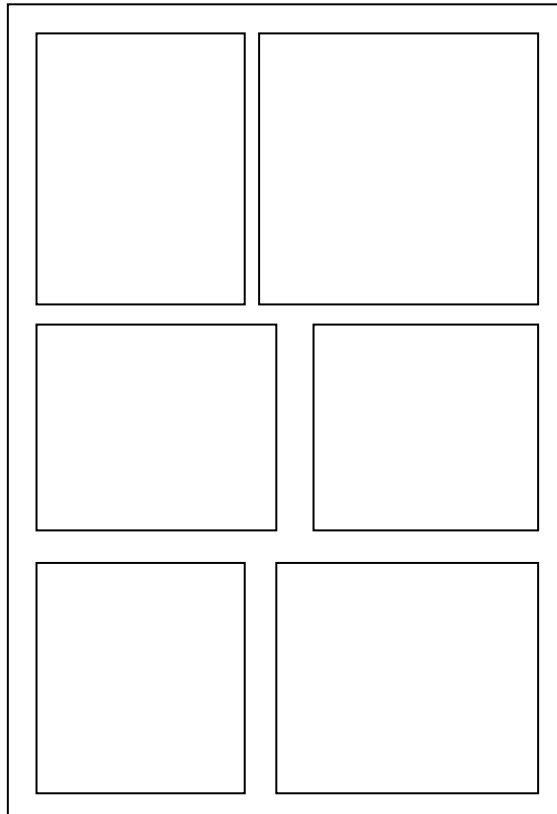
NERD: "¡ESPERA! ¡ESO NO LO DIJISTEIS ANTES! ¡NO QUIERO MORIR!".

VIÑETA 6: ALIEN 1, de espaldas.

ALIEN 1: "Pues decide".

(ALIEN 1 se marcha.)

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 16:



INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD, con la cabeza firme.

NERD: "JODER... Ahora sí que no hay solución. Todo está perdido. ¿Qué haría Obi Wan? Bah, seguro que a estas alturas de película ya lo habrían matado... y por mi culpa. ¿Por qué a mí? No puedo...".

VIÑETA 2: NERD agachando la cabeza un poco.

NERD: "Estoy acabado. Toda una vida intentando sobrevivir, cumpliendo las normas, portándome bien, para esto. Maldita humanidad. Mirad a lo que habéis llegado. Miles de años de historia y lo único que habéis hecho ha sido mataros unos con otros por gilipolleces".

VIÑETA 3: NERD vuelve a levantar la cabeza.

NERD: "¿No podríamos haber vivido en paz? ¿No podríais haber renunciado a vuestra codicia? ¿Por qué los que más tenéis sois los que más queréis? ¿Por qué tenéis que servir del sufrimiento de los demás? ¡Mirad a dónde hemos llegado!".

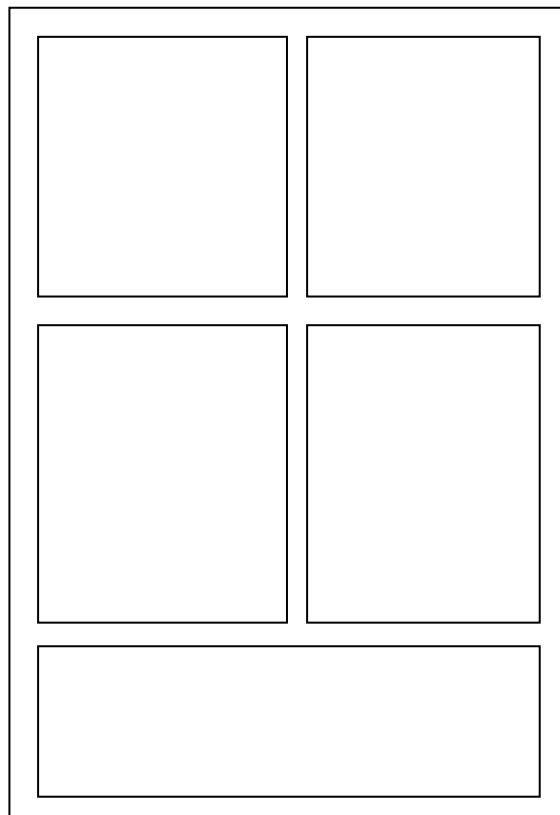
VIÑETA 4: NERD gritando.

NERD: "¡Es el fin! Si me sacrifico por vosotros, nunca lo sabréis, y seguiréis tensando la cuerda, hasta que un día reviente todo y os matéis definitivamente".

VIÑETA 5: NERD con la cabeza totalmente agachada.

NERD: "Estoy condenado. Haga lo que haga, la humanidad está condenada y yo estaré condenado. No hay salvación. No hay futuro".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 17:



INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: Detalle de lágrima por la mejilla de NERD.

NERD: "No es justo. He sido un sumiso toda mi vida, no debería ser el verdugo de nadie y mucho menos ser sacrificado. Toda mi vida tomando decisiones importantes, sometido a mucha presión. Y todo para qué, para que los demás puedan vivir bien, tranquilos".

VIÑETA 2: Detalle de la silla.

NERD: "¿Y yo qué? ¿Qué hay de mí? ¿Por qué tengo que sacrificarme yo? ¿Quién se ha sacrificado por mí? ¿Cuándo van a devolverme todo lo que doy? ¿Cuándo me van a agradecer siquiera mi esfuerzo?".

VIÑETA 3: Botón rojo.

NERD: "¡Solo me han humillado durante todos estos años! Pero no, no puedo hacerlo. Yo no voy a ser quien les destruya. Prefiero que sean ellos. Pff... La humanidad en un botón. ¿Qué clase de chiste es este? Es cierto que hay malos, que el sistema no funciona, que hay sobrepoblación y que, si sigue así, el mundo acabará destruyéndose a sí mismo".

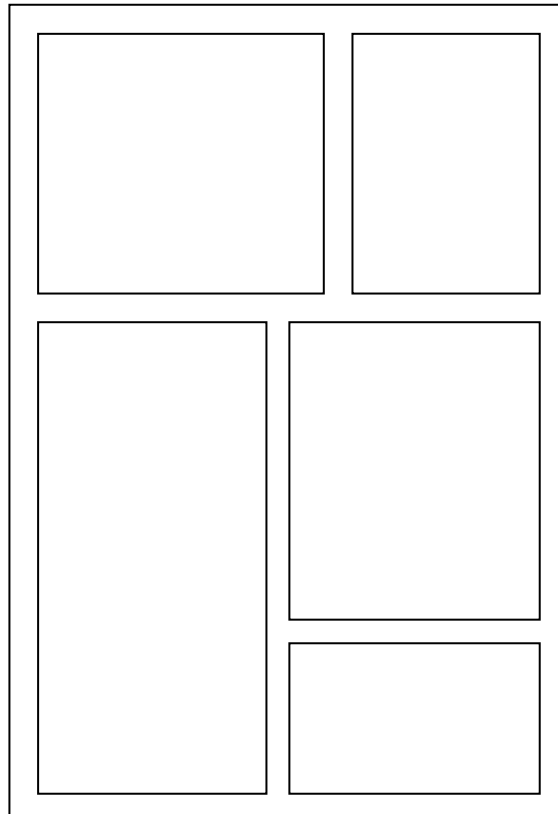
VIÑETA 4: La tierra.

NERD: "Ozymandias tenía razón. Pero ¿acabar con todos? No. No contarán conmigo para ello. Aunque ello suponga mi vida. Total. Estoy muerto de todas formas".

VIÑETA 5: Detalle de su atadura de manos.

NERD: "No tengo ya nada que perder. Se acabó actuar como un cordero. Luke pudo hacerlo. Yo también".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 18:



INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: Mirada del NERD.

NERD: "Cuando no se tiene nada que perder, porque te lo han arrebatado todo... Cuando estás en un callejón sin salida... Tu supervivencia está en juego".

VIÑETA 2: Cuello.

NERD: "Solo hay una solución".

VIÑETA 3: Hombros.

NERD: "Noto ya la adrenalina. Mi propio cuerpo sabe lo que tengo que hacer. Tengo que intentarlo".

VIÑETA 4: Pecho.

NERD: "Total, ya está todo perdido. Es mi única vía de escape. Tengo que matar a los aliens".

VIÑETA 5: Barriga.

NERD: "O ellos o yo. O ellos o la humanidad. Hasta los jedi tuvieron que recurrir a la violencia. No seré menos".

VIÑETA 6: Cintura.

NERD: "Me abalanzaré sobre ellos. Debo ser rápido, pero con la mente fría".

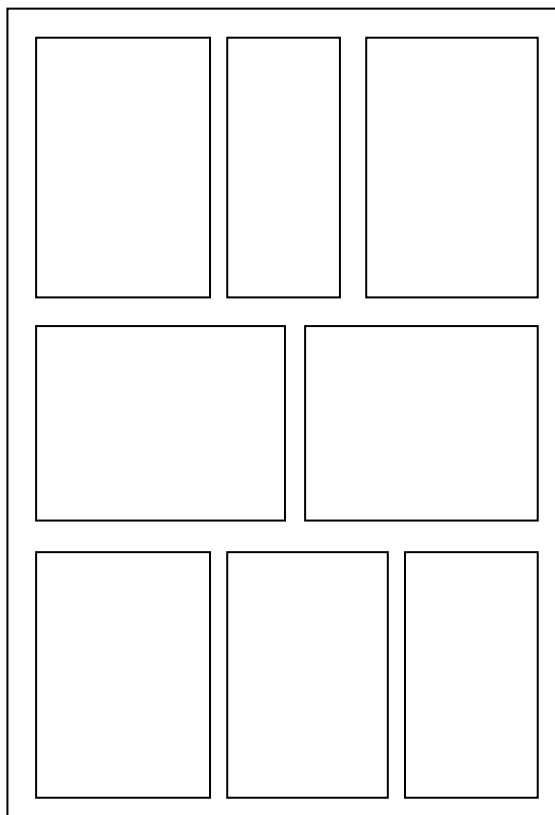
VIÑETA 7: Piernas.

NERD: "Esto es supervivencia".

VIÑETA 8: Sombra.

NERD: "Pero antes, tengo que librarme de mis ataduras".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 19:



PÁGINA 20

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD cierra los ojos.

VIÑETA 2: NERD sudando, forcejeando con sus ataduras.

VIÑETA 3: Lo consigue muy fácilmente.

NERD: "Joder, tanta tecnología y no saben ni atar a un tío".

VIÑETA 4: Aparece ALIEN 1.

ALIEN 1: "Se acabó el tiempo. ¿Cuál es tu decisión?".

VIÑETA 5: NERD, muy desafiante

NERD: "La muerte".

VIÑETA 6: ALIEN 1 un poco sorprendido.

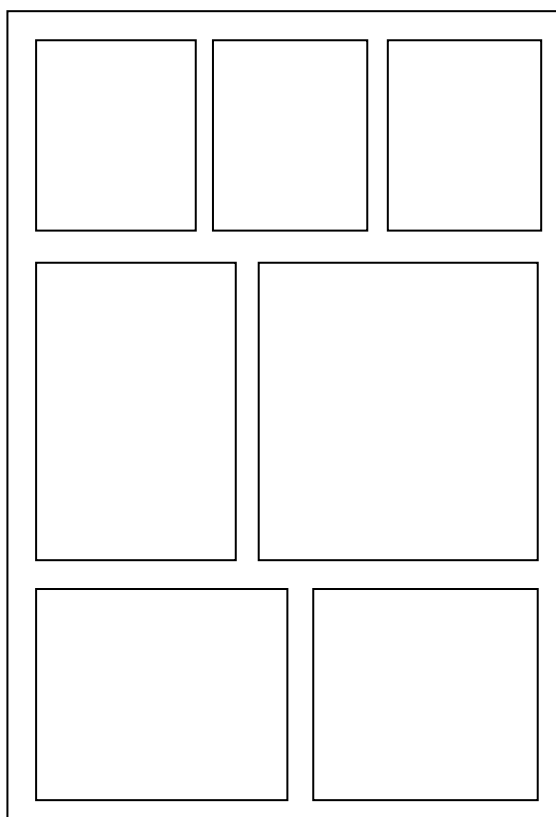
ALIEN 1: "¿Cómo? ¿Te sacrificarás por la humanidad?".

NERD: "No".

VIÑETA 7: ALIEN 1 señalando a NERD con el dedo.

ALIEN 1: "Entonces... pulsarás el botón".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 20:



PÁGINA 21

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD sonríe.

NERD: "Tampoco".

VIÑETA 2: ALIEN se acerca a NERD.

ALIEN 1: "Te estás equivocando, humano. No soy con quien debes bromear".

VIÑETA 3: Plano picado desde arriba hacia NERD, desde la perspectiva del ALIEN 1..

NERD: "De nuevo te equivocas..".

VIÑETA 4: NERD se levanta enérgicamente, empujando a ALIEN 1.

ALIEN 1: "Pero...".

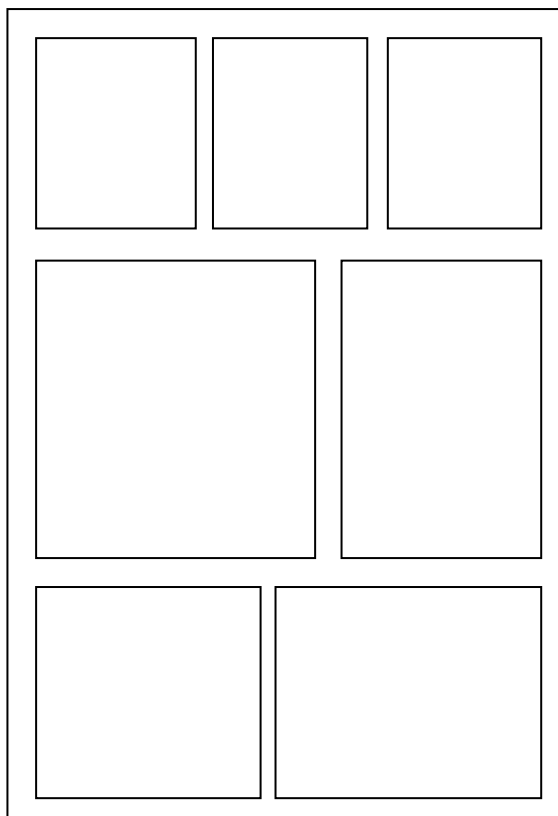
VIÑETA 5: NERD coge la silla y le golpea directamente en la cabeza.

VIÑETA 6: ALIEN 1 cae al suelo.

VIÑETA 7: NERD sigue golpeándole con la silla en la cabeza.

VIÑETA 8: Otro golpe con la silla en la cabeza. Mucha sangre. (Lo ha matado).

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 21:



PÁGINA 22

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD observa el cadáver extrañado.

VIÑETA 2: Cadáver de ALIEN 1 lleno de sangre. La cabeza está como desinflada.

VIÑETA 3: NERD se ha agachado para tocar a ALIEN 1.

NERD: "Aquí hay algo que no encaja...".

VIÑETA 4: Aparece ALIEN 2.

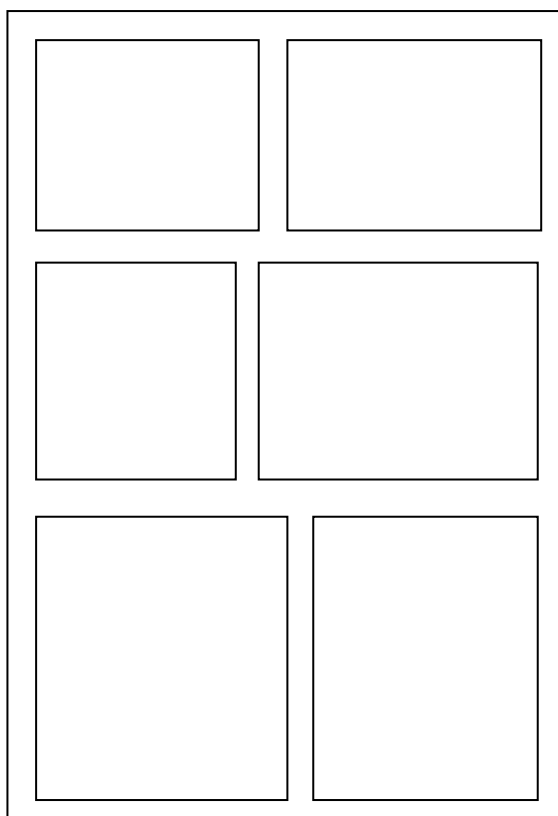
VIÑETA 5: ALIEN 2 se lleva las manos a la cabeza, tirando el arma.

ALIEN 2: "¿Qué diablos está pasando aquí...? ¡OH, DIOS!
¿PERO QUÉ HAS HECHO? ¡LE... LE HAS MATADO!".

VIÑETA 6: NERD abre los ojos como platos.

NERD: "'¿Oh, Dios?' Vosotros no sois aliens".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 22:

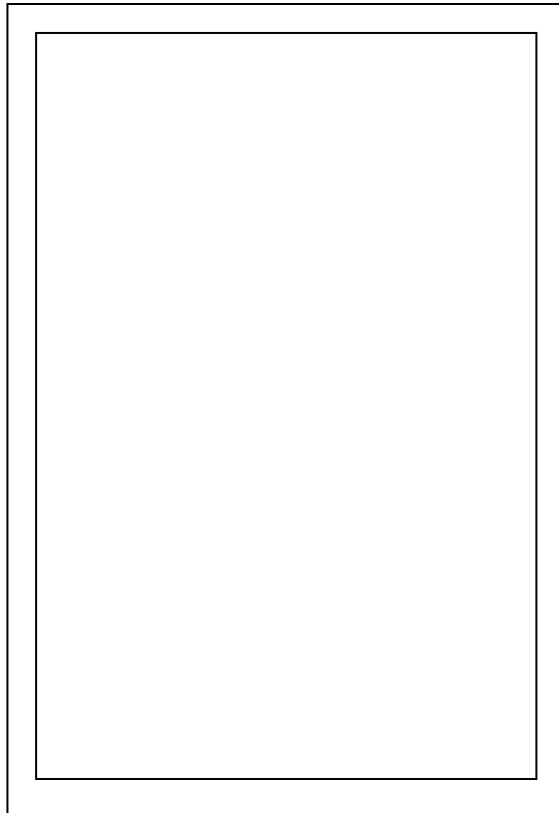


PÁGINA 23

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: ALIEN 2 de pie, llevándose la mano al cuello y levantándose la piel, junto al cadáver de ALIEN 1 y NERD.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 23:



PÁGINA 24

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: ALIEN 2 se empieza a quitar la máscara

VIÑETA 2: ALIEN 2 es JEFE 2.

VIÑETA 3: NERD no puede creérselo. Los ojos se le van a salir de las órbitas.

VIÑETA 4: JEFE 2 está llorando, despeinado.

JEFE 2: "No... no somos aliens. Somos tus jefes. Esto... esto era todo una broma. Se... se nos ha ido un poco de las manos pero... ¡Dios! ¡Le... le has matado!"

VIÑETA 5: NERD mira muy furioso a JEFE 2.

VIÑETA 6: JEFE 2 intentando sonreír mientras llora.

JEFE 2: "No... no me mires así. Era solo una broma".

VIÑETA 7: JEFE 2 se lleva una mano a la cabeza.

JEFE 2: "Esto son disfraces y no estamos en una nave, es todo ficticio. Yo... siento si nos hemos pasado pero... ¡Joder... lo has matado! ¡Te has pasado mil pueblos!"

VIÑETA 8: NERD mira aún más furioso a JEFE 2.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 24:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

PÁGINA 25

(Parecido a la escena en la que JEFE 1 y JEFE 2 se acercan a NERD por primera vez)

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD Se acerca a JEFE 2.

VIÑETA 2: JEFE 2 anda hacia atrás pidiendo calma con las manos

JEFE 2: "Bueno, cierto, nosotros nos hemos pasado también pero... tranquilízate, hombre".

VIÑETA 3: JEFE 2 está sentado ahora en la silla.

JEFE 2: "Es una novatada, con unos años de retraso. Todos nuestros colegas les hacen bromas así a sus trabajadores. Como eres tan asocial... apostamos a que si tuvieras delante una manera de destruirnos a todos lo harías... pero se nos ha ido de las manos".

VIÑETA 4: NERD, ocupando el espacio de JEFE 2

NERD: "Dijo que me mataría si no pulsaba ese botón".

VIÑETA 5: JEFE 2, arrinconado.

JEFE 2: "¿QUÉ? Eso no estaba dentro de la apuesta. Es un tramposo. Bueno, lo fue. Era demasiado avaricioso. No consentía perder nunca. Tenemos casta de ganadores, ¿qué vamos a hacerle? Lo llevamos en las venas. Pero tu vida jamás ha corrido peligro. Bueno, no mucho".

VIÑETA 6: NERD muy serio, sobre JEFE 2.

NERD: "¿Cómo que no mucho?".

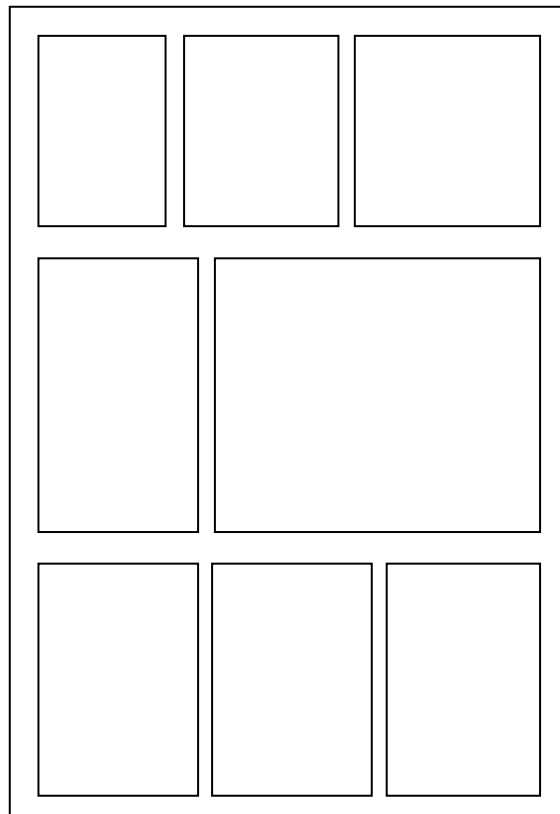
VIÑETA 7: JEFE 2, mirando hacia otro lado.

JEFE 2: "Verás. Te echamos algo en la copa. Si estabas colocado sería más divertido y creíble para ti".

VIÑETA 8: NERD agarrando del cuello a JEFE 2.

NERD: "¿ME DROGÁSTEIS?".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 25:



PÁGINA 26

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: JEFE 2 vuelve a llorar.

JEFE 2: "Pero... era... joder, sí, nos hemos pasado, pero era una broma... no pretendíamos que... se nos ha ido de las manos. Lo siento... pero, tío... está muerto".

VIÑETA 2: NERD le suelta.

NERD: "Teníais razón al fin y al cabo".

VIÑETA 3: NERD se aleja y, de fondo, JEFE 2, está casi temblando.

JEFE 2: "Ehh.. ¿sí? Eh... claro... ¿En qué concretamente?".

VIÑETA 4: NERD agarra las cuerdas con las que le amarraron.

NERD: "En que si tensas algo demasiado, si sometes algo a demasiado presión... acaba estallando".

VIÑETA 5: NERD, de espaldas a JEFE 2, coge el arma de ALIEN 1.

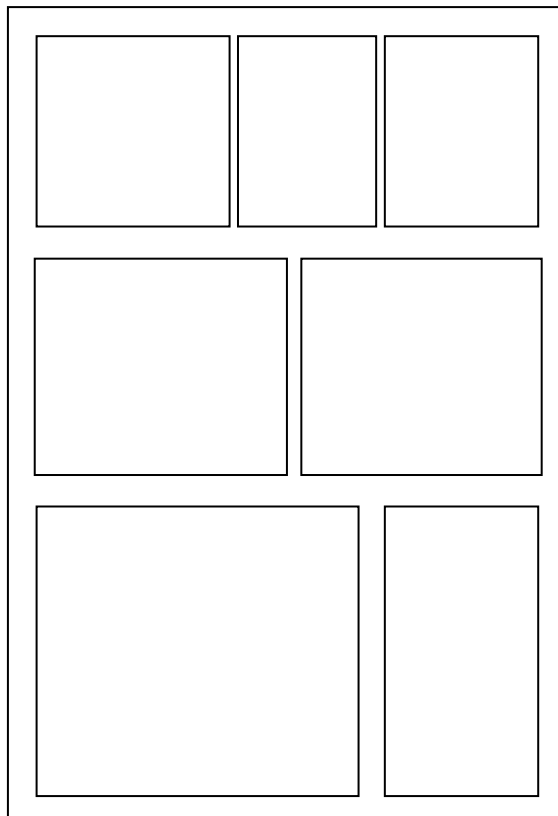
NERD: "Lo habéis conseguido. Este cordero va a cepillarse a unos cuantos lobos".

VIÑETA 6: JEFE 2 intenta protegerse con las manos. Se ve la sombra de NERD sobre él.

JEFE 2: "No... no lo hagas... no diré nada... conozco a unos tíos que... eliminarán todas las pruebas... por Dios no me hagas nada... te recompensaré... te daremos un aumento de sueldo... contrataremos a tu amigo de nuevo... coche de la empresa... lo que quieras... pero no me hagas daño...".

VIÑETA 7: NERD sonríe.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 26:



INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD agarra a JEFE 2 del cuello. Se ve que es mucho más fuerte que él.

NERD: "A ver si os enteráis de una vez de que el dinero no puede comprarlo todo. Vuestra avaricia ha tensado vuestra cuerda y ahora os explota en la cara".

VIÑETA 2: NERD coloca su pierna sobre el pecho de JEFE 2.

NERD: "Habéis tenido toda una vida para hacer las cosas bien, ser algo más generosos y solidarios con los demás y en cambio nos habéis explotado y pisoteado como habéis querido, nos habéis humillado, nos habéis llevado a la locura y nos lo habéis arrebatado todo".

VIÑETA 3: NERD comienza a atarse las cuerdas, protegiéndose los nudillos, como un boxeador.

NERD: "Lo vuestro es auténtica violencia. Sobre vuestras conciencias pesan las desgracias de este mundo. Cada muerte por hambre, por pobreza, cada suicidio, cada pelea por un mendrugo de pan, cada guerra. Todo es por vuestra culpa, por vuestra avaricia sin fin".

VIÑETA 4: NERD sobre JEFE 2, con el planeta Tierra de fondo.

NERD: "No es solo de vosotros dos, jefes de pacotilla. Es el sistema que permite a gentuza como vosotros controlar a los demás. Pero esto va a acabar".

VIÑETA 5: NERD sonriendo, agarrando del pelo a JEFE 2.

NERD: "Yo ya no tengo nada más que mi supervivencia, esa que habéis intentado controlar durante toda mi vida. Pero ahora soy libre, y voy a intentar liberar a los demás. Voy a acabar con todos vosotros. ¿Queréis violencia? Eso vais a tener".

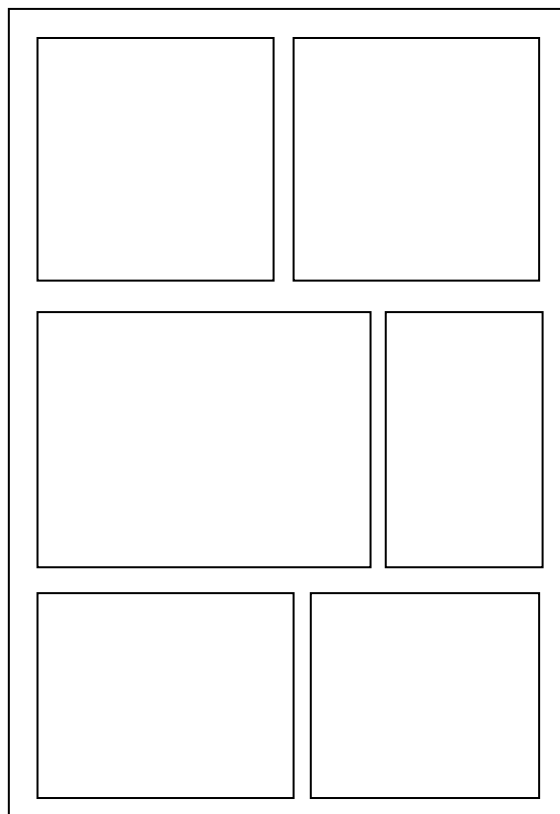
VIÑETA 5: JEFE 2 llorando más que nunca.

JEFE 2: "No... no... detente".

VIÑETA 6: NERD, muy serio

NERD: "Es demasiado tarde".

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PÁGINA 27:



PÁGINA 28

INTERIOR. NAVE ESPACIAL. AMBIENTE MUY OSCURO.

VIÑETA 1: NERD le da un puñetazo en la cabeza a JEFE 2.

VIÑETA 2: NERD le da otro puñetazo desde el otro lado. Sale algo de sangre.

VIÑETA 3: NERD le da otro puñetazo. Sale más sangre.

VIÑETA 4: Se ve a NERD de espaldas asestando puñetazos a JEFE 2, con mucha sangre salpicando.

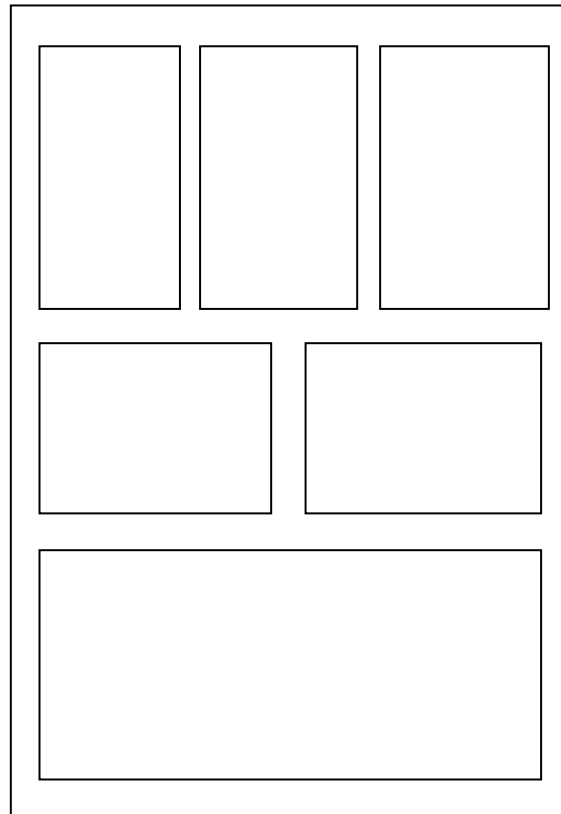
VIÑETA 5: NERD suelta a JEFE 2, ya muerto.

VIÑETA 6 (Similar en composición a la VIÑETA 1 de PÁGINA 1): NERD en el centro, esta vez de pie, y los dos cadáveres de JEFE 1 y JEFE 2 de fondo, junto a todos los monitores destrozados, chispas, cables pelados, y la pantalla donde estaba el planeta tierra proyectado, con la silla clavada.

NERD: "Juro dedicar el resto de mi vida a eliminar a escoria social como esta. Porque no, todo esto no es culpa de ellos. Esto es solo un pequeño copo de nieve sobre la punta de un enorme iceberg. Ellos son producto de este sistema. Y voy a acabar con él de raíz. Se han equivocado de friki. Han tensado demasiado la cuerda, y esto va a explotar de una vez".

FIN

DISTRIBUCIÓN DE PÁGINAS EN VIÑETA 12:



MEMORIA DEL PROYECTO
GUIÓN DE *JARTOS: LA REBELIÓN DE LOS OPRIMIDOS*

INTRODUCCIÓN

El cómic ya no es cosa de niños

De la misma manera que existe literatura, cine y series destinadas a público infantil, también sucede esto en el mundo del cómic. A lo largo de los años, y más tradicionalmente en España, el número de obras escritas para este público se ha ensanchado considerablemente, y es posiblemente, la mejor introducción posible en el universo de las viñetas. Desde tiras de humor gráfico, cómics breves y hasta llegar a series completas como *Astérix*, tenemos a disposición del público, menor o mayor, una enorme variedad de obras y estilos. Esto, como decía antes, sucede también, por ejemplo, en la literatura, pero a nadie se le ocurriría decir que toda la literatura es infantil por el hecho de que existan cuentos escritos específicamente para niños y niñas. Tampoco se le debería ocurrir a nadie colocar un ejemplar del *Mein Kampf* al lado de la colección de *Manolito Gafotas*, ni mezclar los DVDs de *Pocoyó* con la filmografía de Lars von Trier.

Lo que intento transmitir es que existe un enorme prejuicio con la asociación del mundo del cómic con un público estrictamente juvenil o infantil, algo que no hace justicia a la realidad. Tampoco considero que deba anclarse en que es un mundo adulto, pues existen ya demasiadas obras para diferentes perfiles de público como para estigmatizar al conjunto bajo el yugo de uno único.

El cómic no deja de ser un medio más para contar algo, para comunicar una historia, una idea o un conjunto de historias e ideas, en la que se mezcla esencialmente la parte gráfica con la escrita. Will Eisner lo define como “arte secuencial”; “material de estudio en sí mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea” (Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. 1998. Página 7). Une por tanto elementos complejos como la elaboración de una buena historia como la aplicación de la misma con un buen dibujo, sin olvidar detalles como ritmo, estructura, contexto, técnica, etc. No es en absoluto fácil hacer un cómic, al igual que tampoco siempre es fácil su lectura, siendo casi ‘obligatoria’ la relectura de obras paradigmáticas del mundo del cómic como *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons, 1986-1987) para poder asimilar la totalidad de una obra tan compleja.

¿Qué sucede entonces con el cómic? Eisner lo señala claro; “igual que el cine y el teatro hace mucho que gozan de excelentes referencias, el cómic sigue forcejeando por hacerse reconocer como medio de expresión artística” (Eisner, Will. *La narración gráfica*. 2003. Página 3). Pese a que el cómic tiene orígenes anteriores al cine, y que nuestra cultura es cada vez más visual, sigue siendo, como el videojuego, considerado un arte de segunda categoría, destinado a un público infantil. Si bien es cierto que existen gran cantidad obras que no le exigen al público nada más allá de la excitación del momento a través de recursos típicos como la violencia, sexo, terror o humor convencional, no hacen justicia al total. No obstante, esto parece haber contribuido a la

idea general de calificación de cómics y videojuegos para público infantil o de pocas luces, así como, preferiblemente, masculino. Añado a la teoría un terror a la posible sustitución de los medios estrictamente verbales por parte de las narrativas icónicas.

En *El medio es el mensaje* de Marshall McLuhan y Quentin Fiore se resalta la idea de que “las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación” (McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin. 1967. Página no numerada). Por tanto, un mismo mensaje, historia e idea, está condenado a un prejuicio diferente según el medio en el que sea comunicado. Vivimos en esta sociedad, en la que el medio importa casi tanto o incluso más que el mensaje en sí.

Y es que todo tiene un por qué. Las novelas gráficas no fueron lo primero en aparecer, y es hasta cierto punto comprensible la vaga asociación entre viñetas y contenido superficial y sencillo, ya que la primera oleada de popularización de las mismas fue a través de pequeñas historietas o tiras de humor gráfico en periódicos. Pero se reaccionó. Un serio movimiento *underground*, se esforzó por dotar al género un contenido literario serio y profundo desde mediados de los años sesenta. Crítica social, política, relaciones humanas, y otros temas más propios anteriormente de los grandes medios serios como literatura o cine, ahora estaban representados por dibujos y bocadillos. Esto atrajo entonces a un público bastante adulto. La materialización de este esfuerzo se observa con más claridad con el surgimiento de las primeras tiendas de cómics en las grandes ciudades, incluso con las primeras generaciones de *geeks*, lo que hoy día se mal-conoce como *frikis*, a pesar de no pocos ataques de los grandes y eruditos críticos que desde su perspectiva consideraban e intentaban defender que no podía ser serio nada que se contara a través de unas viñetas.

No debemos ignorar el hecho de que otros medios también han gozado de orígenes sencillos y han ido sofisticándose a lo largo del tiempo. También se atacó al cine y la televisión cuando comenzaron a sustituir a la lectura tradicional, pero ya está más que superado. Al cómic aún le queda este paso. Afortunadamente a partir de la década de los ochenta el público empezó a acostumbrarse a otro tipo de lenguaje; lo visual cobró muchísima fuerza; nuevas generaciones que han nacido con la televisión, los videojuegos, ordenadores están acostumbradas a la fusión del mensaje alfabético y visual, hasta el punto de preferirlo en muchos casos, como señala de nuevo Will Eisner en *La Narración Gráfica*. En esta época se demuestra que el cómic no tiene prácticamente límites, y que están de sobra los prejuicios al respecto.

CONTEXTO DE LA CREACIÓN

Como con cualquier obra que se precie, comprender el contexto en el que surge la elaboración de la misma es fundamental para entenderla. No se puede comprender el Rock Radical Vasco sin entender la crisis económica, social y política de la Euskadi de los años ochenta ¿Qué explicación tendría el pesimismo constante en las letras del grupo Eskorbuto en un contexto de prosperidad? ¿A qué se debería pues su éxito si no es a la representación de las ideas colectivas de la juventud vasca de aquella década? Los problemas con la heroína, el terrorismo, el paro y la represión policial a la que eran sometidos los jóvenes de dicha época eran lo que daba sentido a letras como “*Historia Triste*”, “*Cerebros Destruídos*” o “*Anti-Todo*”. Era un contexto espaciotemporal, muy concreto, aunque grupos como este consiguieran extender su fama por todo el territorio nacional y parte del territorio internacional. Pero cuando surgen obras así, de un contenido tan específico, social y con una fuerte presencia de carga ideológica, es necesario comprender el porqué: de dónde sale esa idea. He usado de ejemplo un estilo de música *underground* o alternativo, para demostrar que esto sucede en diferentes medios de comunicación o artísticos. Así mismo, en la misma década y no muy lejos de Euskadi, triunfaba otro movimiento musical, llamado *La Movida Madrileña*, ubicada, como su propio nombre indica, en la capital. Aquí por ejemplo, el contenido era prácticamente opuesto. Hablaban de moda, de fiestas, incluso de amor juvenil, asentando lo que hoy se conoce como pop-rock en España. Era el mismo país, pero se trataba de dos expresiones musicales casi opuestas, que se correspondían a una misma generación y a una situación, respetando las sensibilidades, casi similar. Lo que intento reflejar con estos ejemplos opuestos es que ambos movimientos surgían, en consecuencia, de un mismo contexto, aunque de diferentes maneras. Pesimismo u optimismo, ambos parten de la misma corriente, a favor o en contra de ella. Dependerá de sentirse integrado o no en la misma para aplaudirla o criticarla, pero siempre se sigue en uno u otro sentido. Por ello, hay que situar cada producto en su tiempo y, si es posible, en su espacio, para poder estudiarlo y comprenderlo. A continuación sitúo mi obra en mi tiempo y espacio personal.

Sevilla, 2016.

No sé qué dirán en un futuro los libros de historia sobre la época que estamos viviendo hoy día, particularmente en España, pues tampoco ahora nos ponemos de acuerdo para dar una versión oficial de los hechos. Por ello, aclaro que este contexto que describo es totalmente subjetivo, intentando despejarlo de opiniones personales e ideológicas y centrándome únicamente en contar lo que veo. No represento a ningún movimiento con mi obra, no pertenezco a ningún colectivo ni grupo, al menos que yo sepa, por lo que para comprender mi obra es relevante conocer mi visión subjetiva y personal del contexto, aunque intente limitarla a la máxima objetividad posible y deje al margen mi opinión, reflejándola únicamente en las reflexiones que plantee dentro de la propia obra.

Pertenezco, en todo caso, a la generación que nació a finales de los años ochenta y principio de los noventa, los que, sobretodo, nos estamos enfrentando alrededor de la veintena a los momentos más álgidos de la crisis económica que lleva azotando a este país y gran parte del mundo desde 2008, conocida como ‘Gran Recesión’. Sin adentrarme en cómo se originó ni por qué, ni cómo podría o no haberse evitado, me limitaré a contar la realidad de una persona de ventipocos años en pleno 2016. Mi realidad es que existe una gran depresión entre la juventud.

Puedo afirmar con rotundidad que personalmente no conozco a ningún joven cuyo actual trabajo sea digno, con contrato, en un puesto de trabajo para el que se haya decidido formar por su propia voluntad, con independencia económica y en el emplazamiento geográfico que desee, como, por ejemplo, su lugar de origen. Más bien, la realidad de los jóvenes que me rodean es la de la ausencia de empleo, acumulación de títulos de formación (sobrecualificación), emigración y/o trabajo precario. Existen, no obstante, jóvenes que sí han tenido la fortuna de formarse en lo que les gusta y trabajar en ello desde una edad temprana, con calidad e independencia económica, pero recuerdo mi visión subjetiva: no conozco casos personalmente. Esto evidentemente influye a las personas. Vivimos en un sistema en el que priman el trabajo y la formación como máximos exponentes de autorrealización personal. Si carecemos de trabajo y la formación, que recuerdo que supone un esfuerzo, no nos da más beneficios que un título y un aprendizaje que no logramos aplicar a un puesto de trabajo, es comprensible el pesimismo, incluso la depresión.

Al margen de los datos, en mi círculo social, es decir, mis influencias directas, he notado un gran sentimiento de pesimismo y el auge de enfermedades de índole mental directamente relacionadas con esta crisis, como la depresión. No se puede ignorar la relación entre esta generación de jóvenes y la depresión colectiva. La sumisión o sometimiento a un sistema que, a mi juicio, no nos da oportunidades, por los motivos que sean, puede canalizarse, entre otras vías, por medio de la depresión o la rabia.

Y de rabia quiero hablar a continuación. En Sevilla concretamente, ciudad de contrastes, existe un movimiento juvenil artístico importante. Están surgiendo numerosos artistas de diferentes medios, como las artes plásticas, teatro, música, cine, literatura, etc. Se trata de una generación que no se rinde y que, casi autogestionándose, está logrando, poco a poco, soportar este momento difícil. Y hablo de autogestión porque resulta muy difícil conseguir apoyo para la mayoría de los jóvenes creadores de Sevilla: si bien existen medios al alcance de todos, da la sensación de que no sean suficientes. Aquí se puede elegir entre la resignación y el coraje: y muchos hemos optado por la segunda vía. Respecto a la influencia del contexto, encontramos de todo, como en los ochenta; desde los que huyen de la realidad o actúan en contra de la misma con mensajes positivos o simplemente impermeables a la realidad que viven; o quienes deciden sacar a relucir las entrañas de su momento, ya sea de manera testimonial, de denuncia o simplemente por carencia de inspiración.

Yo parto de un contexto más pesimista que optimista y eso inevitablemente me influye en lo personal, y con ello, a mi obra. Puedo elegir romper mi vínculo personal con la obra y hacer algo totalmente opuesto a mis circunstancias particulares: o puedo sumergirme en mi contexto y hablar de lo que veo cada día, de lo que siento, de lo que me llega. Pero, haga lo que haga, estaré siempre escribiendo en consonancia con mi contexto.

Podría permitirme el lujo de fantasear sin restar la seriedad que merece un trabajo como este y presentarme en una terapia de grupo, levantarme y decir: “Me llamo Javier, tengo veinticuatro años en el momento en el que escribo esta obra y pertenezco a una generación deprimida que no ve futuro. Creo que no es culpa únicamente nuestra, aunque algo de culpa tenemos, y quiero hacer llegar mi perspectiva y opinión al mundo en forma de viñetas”.

OBJETIVOS Y RAZONAMIENTOS

El Trabajo Fin de Grado (TFG) puede abordarse dentro del título de Comunicación Audiovisual como una investigación o como una obra práctica. A lo largo de estos años de carrera (más años de los que deberían haber sido en mi caso) he tenido muy claro que quería investigar, y no es algo que haya descartado aún. Pero no han sido pocas las voces que me han ido convenciendo de lo dura e ingrata que es la vía de la investigación profesional, añadiendo la competencia feroz y la disciplina rutinaria que ha de tener la persona que haya decidido adentrarse en este tipo de trabajo. Revisar obras ya hechas, sintetizar teorías, situar en un contexto, vigilar las formas, cuidar hasta el mínimo detalle y respetar los estudios hechos anteriormente son condiciones indispensables para realizar este tipo de trabajos. Pero siempre me he caracterizado como una persona que inevitablemente acaba complicándose a sí mismo la vida porque sé que puedo hacerlo y pensé que en una obra práctica también habría de sufrir todas estas penosas consecuencias y además aportar algo mío. Por esto me decanté por un trabajo práctico finalmente.

Luego mis circunstancias personales han derivado en que mi carrera profesional se incline por trabajos más creativos que de investigación y en los últimos dos años he gozado de la oportunidad de escribir constantemente pequeñas obras, tanto de microteatro para la compañía *Noche de Repálagos* como ideas para cortometrajes, documentales, sketches de humor, pequeñas dosis de narrativa, juegos de rol... Por eso consideré que tenía más mecánica creativa que investigadora y que debía aprovecharla.

Utilizaría las herramientas con las que he trabajado a lo largo del Grado para recopilar información de forma ordenada y coherente y sumarla a la creación de algo nuevo, una obra que albergue un conjunto de diferentes hipertextos a temáticas profundas y de actualidad, que ofrezcan al lector o lectora de mi obra la oportunidad de tratar diferentes temas que considero interesantes a través de una obra, a priori, de entretenimiento. Me parece por tanto que con este tipo de trabajo puedo realizar una serie de diferentes investigaciones y agregarlas a una obra concreta, siendo así más dueño de los temas que trato; siendo así un autor.

Lo lógico hubiera sido que eligiera ahora mismo una obra de teatro, otro medio duramente castigado por ese tiránico mecenas que es el público y que implica la elaboración de un texto, escenario, tiempos y personajes con una representación plenamente viva. No obstante, este medio plantea una serie de dificultades muy importantes: la necesidad de un equipo humano muy amplio como actores y actrices, personal técnico y público en directo, así como espacio, fechas y herramientas de las que no dispongo. Es precisamente el tiempo en directo lo que menos me convencía del trabajo dramaturgo; el no poder gozar de una obra todo el tiempo, si no que requiera de la representación en vivo para su lectura completa y mi máximo control como autor. Y sobre todo, hay que tener en cuenta que el teatro, como arte escénica y del espectáculo, no suele considerarse dentro del área de acción de la Comunicación Audiovisual, por

más que exista un evidente parentesco con medios como el cine, la televisión y el cómic.

No muy diferente en mi perspectiva sería realizar mi obra audiovisual en un corto o largometraje, pues carezco también de la garantía del equipo humano y técnico para realizarla a mi gusto, por no hablar de la dura realización y de las difíciles posibilidades de reproducción de la misma obra. Requiere como mínimo un equipo de imagen y sonido, y de sobra es sabido que el medio condiciona el mensaje. Sería una frustración como autor ver cómo mi obra queda secuestrada por las normas de un festival de cortometrajes lejos del público o sufre una triste reproducción en un dispositivo móvil de baja calidad, y, asumiendo que tarde o temprano tendré que pasar por este trance, he decidido que de momento puedo permitirme el lujo de decir que no.

Y me quedaba, conociéndola desde el principio, la última de las posibilidades que contemplaba para mi obra: el cómic. Mi primera idea como investigación fue el estudio del tratamiento del Holocausto desde la perspectiva de la narrativa gráfica, potenciada por la fuerza con la que algunas obras han marcado mi propia visión del tema, como la imprescindible *Maus* de Art Spiegelman. Pero ahora no sólo quiero estudiar sino crear, quiero contribuir con una obra, con mi visión particular. El medio de la narrativa gráfica me ofrece diferentes características que me atraen mucho y que han reforzado mi elección más allá del descarte:

·Es más barato. Y con esto no quiero decir que sea más sencillo de elaborar, pero sí que normalmente hacen falta menos personal humano y medios técnicos menos sofisticados para poder realizar un cómic. Cuento afortunadamente con Zin Ko, un dibujante con formación en Bellas Artes con el que he conectado desde el principio para la elaboración visual de mis ideas. Entre ambos asumimos casi la totalidad del proceso de realización de la obra, con la única estricta necesidad de terceros para el tema de una difusión más profesional, posible edición, etc. No obstante, soy conocedor de que sobre nosotros dos cae toda la responsabilidad del proyecto y no es poca carga de trabajo, especialmente para mí al decidir realizar esta obra como Trabajo Final de Grado, que más allá de la importancia académica obligatoria es también un símbolo del resultado de mi paso por el Grado en Comunicación Audiovisual, así como mi valía como autor.

·El público del cómic. Aquí menciono de nuevo al público de la narrativa gráfica, pero con un carácter aún más profundo. En la introducción hablaba de que el lector medio de cómic no es precisamente infantil ni tampoco se corresponde con un perfil de consumidor de productos fáciles. Sólo hay que visitar tiendas especializadas en cómics, novelas gráficas y manga para percibir la realidad de los consumidores de este medio; suelen ser exigentes con lo que consumen, a menudo buscan emociones que sólo pueden encontrar en este medio por sus características específicas, además de que la mayoría no se conforma con una obra puntual, si no que suelen ser grandes consumidores de otros trabajos. Con todo esto quiero decir que el lector de cómics en gran medida es un público duro y exigente, que suele saber de lo que lee y que no le vale cualquier cosa. Agradar a este público con mi obra es un auténtico reto.

·Control sobre la obra. Desde la perspectiva de la autoría y en plena capacidad de trabajo cooperativo con mi compañero, al ser el creador de la historia, estructura y *storyboard* de la obra tengo mayor control sobre lo que se plasmará en la viñeta. Inspirado en la intensidad y cuidado con los que el referente Alan Moore trabaja la creación de cada viñeta, gozaré de mayor control de la composición de la escena, de cada detalle, haciendo que el producto final sea lo más cercano posible a mi idea, logrando así mayor éxito comunicativo en mi mensaje original. Queda bajo mi decisión el número de viñetas por página, la distribución de acciones entre las mismas así como el diseño principal de éstas, la colocación de objetos, perspectivas, personajes y detalles. Aquí se trabaja con una secuencia de imágenes fijas, en las que no existen apenas interferencias de más agentes que el autor, dibujante y lector, logrando así una vía más directa entre la idea de origen y la información que recibe el público.

·Medio *underground*. A pesar de que el mundo del cómic hoy día es bastante reconocido, no deja de tener un componente contracultural. Sigue gozando de un público y ambientes más alternativos que otros medios como el cine, música o televisión, es decir, la mayor parte de público consume estos tres géneros de masas, pero es mucho más reducida la cantidad de personas que consumen cómic. Esto le aporta al cómic un carácter más exclusivo, diferenciador. Si bien es cierto que gracias a las últimas modas es bastante más fácil adquirir obras del sello Marvel o DC, la mayoría de obras de autor siguen siendo más restringido, por tanto obliga al público a buscar los títulos con interés. No pretendo compararme con autores independientes, pues aún me queda muchísimo por delante, pero sí que aspiro a ser reconocido como tal, y por ello intento ir sembrando bases claras en el proceso, como encontrar a un público que acceda a mi obra por verdadero interés, relación o vinculación con el contexto que exige un cómic *underground*. No pretendo que mi obra se difunda en grandes canales de distribución y que sea accesible a cualquier tipo de público, sino que sea un pequeño secreto para una comunidad más exclusiva. No todas las obras se crean con ánimo de lucro, lo que nos lleva al siguiente punto.

·Amor al arte. Aunque queden más motivos para justificar mi elección de la narrativa gráfica, considero que este último puede zanjar la posible duda al respecto. Escojo el cómic por puro aprecio al medio, no para lucrarme. No he realizado un estudio de mercado, pues no pretendo que esto sea una obra de consumo sin más, no espero llegar con esta obra a un gran público, ni recibir mucho a cambio; quiero crear esto por pasión creativa, por intentar que, al menos, una persona reciba de mi obra lo que yo haya podido recoger personalmente de otras obras. Son tiempos difíciles para los autores, y de este tema hablaré más adelante, pero creo que precisamente ahora tenemos una mayor libertad y autonomía sobre nuestras creaciones. Que un novato como es mi caso pretenda vender su primera obra, o sacar un beneficio económico de ella, es un gran error, pues para empezar debería invertir gran parte del tiempo de que dispongo en idear estrategias mercantiles y acomodar mi texto a las leyes de la oferta y la demanda, algo que no estoy dispuesto a hacer. Si bien es cierto que mi trabajo estará sometido a todo el control y edición necesarios para el producto final, será única y exclusivamente por una

cuestión de calidad y quedarán totalmente fuera de lugar estrategias lucrativas. Me veo con la libertad e independencia para romper con un modelo de negocio que moldea el producto para encajarlo en un mercado inestable e injusto con los autores y público. Prefiero un ejemplar de mi obra en una única estantería perdida que un pedazo de la misma en cientos de ellas, aunque procuraré poner las máximas facilidades posibles para acceder a la misma aprovechando los medios de los que disponemos, como la distribución electrónica.

Y aquí llega la gran cuestión ¿qué creo que pasará con mi obra una vez terminada?

A pesar de mi clara idea de hacer de ella algo *underground*, sí que seguiré las vías de edición y publicaciones profesionales de la misma, siempre que sea posible. Pero insisto en que evitaré el sometimiento mercantil de la historieta y buscaré únicamente la mejora en cuanto a calidad de la misma. Esto es un futuro incierto, pues no me corresponde a mí la decisión de editarla y distribuirla si tuviera lugar, por medios de alguna editorial, y dependerán bastante más los acontecimientos venideros según quién y cómo se encargue de este proceso.

No obstante, contemplo una vía menos elegante y profesional, pero al fin y al cabo más altruista, que es, en caso de no encontrar quien apoye mi proyecto dentro de mis posibilidades, ser yo mismo quien intente hacer llegar el producto al público. Internet ofrece hoy día cantidad de recursos con los que los pequeños autores pueden dar a conocer su producto al mundo, y al haberme desprendido de la necesidad de llegar a una cantidad elevada de lectores, no tengo preocupación por esta vía, aunque siempre será preferible la edición profesional, como garantía de calidad de mi obra.

A pesar de confiar en mi obra, por mi trabajo, por el trabajo de mi compañero en la parte de dibujo y por la supervisión a la que quiero someter la misma, sé que probablemente no alcanzará a un gran público, ni tampoco supondrá un antes y un después en el mundo del cómic, ni siquiera en la escena sevillana, de la cual parto. No obstante, mi objetivo es que al menos, mi idea, mi perspectiva, mis dudas planteadas en el texto le lleguen al lector, y confío en que así sea. Quiero dotar al cómic de detalles y planteamientos que enganchen a mi público objetivo desde el momento en el que conozcan la existencia de la obra, y estoy seguro de que lograré la ansiada conexión tan especial entre autor y lector y compartir ideas, inquietudes y visión del mundo a través de esta historia, de este universo. No pretendo competir con nadie, no entiendo esta forma de crear arte, sino la cooperación entre creadores, y así lo plasmo en el cómic con constantes referencias a otras obras de diferentes medios. Es un buen contexto para replantear la forma de crear, pues no todos los beneficios se obtienen del ánimo de lucro. Respeto y admiro a quienes quieran vivir de sus obras, al igual que respeto y admiro a quienes crean con el único objetivo de comunicar y hacer llegar ideas, sentimientos y/o historias, sin esperar nada a cambio. No creo que todo sea materia de venta en esta vida.

TEORÍA SOBRE EL GUIÓN

Cómo surge la idea – La construcción de la trama

A continuación voy a contar la idea original de la que parte el guion, así como el desarrollo de la misma y la aplicación de las normas sugeridas por el manual de guión *¡Salva al gato!* del guionista Blake Snyder, orientado especialmente para cine, pero con recursos narrativos aplicables a otros medios, como, en este caso, el cómic. Pero todo partió de una premisa simple, una idea que ha ido haciéndose más compleja y acomodándose a un formato para que pueda funcionar sin que el mensaje que pretendo transmitir sufra distorsión.

Lo primero que apareció escrito en mi borrador fue la historia de unos alienígenas que eligen a un ser humano para que sea él o ella quien decida el futuro de la humanidad. Se trataría de un ambiente de ciencia ficción, incluso consideré seriamente tratar esta trama en una clave de comedia, con mucho humor negro, crítica social y homenaje a los clichés de la cultura *friki* de los años ochenta. Pero enseguida vi que no era una historia cerrada, pedía a gritos un principio y un final. Había ya conceptos claros, como colocar sobre la mesa el debate de la misantropía: hasta dónde va a llegar el ser humano con sus formas de violencia; la superioridad moral de quien se considera fuera de lo humano a pesar de compartir esencias (no olvidemos que los alienígenas son tratados al fin y al cabo como humanoides); la responsabilidad moral y ética a la que se puede someter a personas que no han elegido tener que tomar una decisión tan relevante, etc.

Pero seguía faltándome algo más. Decidí saltarme algunos pasos según las recomendaciones de mi manual de escritura de referencia y rápidamente intenté sacar ideas del público potencial. Hablé de esta idea inicial con diferentes personas para observar sus reacciones, ideas y consejos si los hubiera; y pronto la historia empezó a cobrar vida sola.

“Si la historia trata con gran importancia los horrores de la humanidad, voy a meter en la historia más humanidad”, me dije. Me centré en esa persona. La historia debía empezar con su presentación, su contexto. Ese personaje es el protagonista, y para que todo tenga sentido, debe ser una persona normal, no puede pertenecer a la clase dirigente. De hecho, su debate sobre la humanidad tendría mucho más sentido si se viera a la vez beneficiado y perjudicado por esta. Analizando mi contexto personal situé a dicho personaje en un empleo precario, aburrido, donde le explotan. También decidí cargarle de rechazo social, algo que la gran mayoría de personas sufrimos tarde o temprano, en mayor o menor medida. Estaba dotando al personaje de una historia que pudiera justificar el hecho de tomar tanto la decisión de acabar con la población del planeta como la de salvarla.

Se trata de un personaje que siempre ha sido el último al que se escoge para el equipo, un eterno secundario, alguien que ha aprendido a pasar desapercibido en el mundo y se mantiene estable dentro de lo que cabe, en su pequeño cubículo. Pero necesitaba que este personaje interactuara con otros humanos que ejercieran el papel de antagonistas

antes de enfrentarlo con los alienígenas. Había que situar al lector en un contexto real y cotidiano antes de dar un giro brusco a los acontecimientos. Y aquí entraron los jefes: clase dirigente, abusones por naturaleza, personas cuya codicia y poca vergüenza no conozca límites, carentes de humildad y empatía. Quería un máximo contraste con el protagonista, incluso que le castigaran un poco.

Y aquí surgió la idea del montaje. ¿Habría algo más cruel que jugar con las creencias, sentimientos y necesidades de un *nerd* por diversión? Una auténtica demostración de poder y jerarquía, del poderoso jugando innecesariamente con el débil, por placer, porque es su naturaleza. Aquí decidí que los alienígenas no existieran como tales, que fuera todo un montaje de ambos compañeros, que, por cualquier excusa, buscan una manera de humillar al rechazado, al débil, porque saben que no puede defenderse, porque creen que los que están arriba son intocables por los que están abajo.

Ya tenía un planteamiento interesante para mi gusto, y casi sin manipular demasiado la idea original. Quedaba únicamente un desenlace, un mensaje final, una lección. En este momento, analicé el viaje del protagonista. Durante la obra ha sido castigado, luego el desenlace ha de darle algún premio o triunfo sobre sus antagonistas. Pero me parecía poco interesante hacer del personaje principal un héroe, así que me limité únicamente a darle el poder que no tenía antes. Y con ese poder, llegaría la maldad. Intentaba huir del cliché de que alguien normal que se encuentra con un superpoder aprende fácilmente a manejarlo para hacer el bien. Me pregunté: “¿Qué haría alguien muy oprimido si de pronto se encontrase con mucho poder y en una situación de ira? ¿Controlaría sus ganas de venganza y se transformaría en un héroe, ejemplo de moralidad? ¿O cargaría contra los que considerase que son sus enemigos y se le iría todo de las manos?”. Lo segundo me parecía mucho más atractivo y realista.

En algún momento el montaje de los falsos extraterrestres acabaría cayendo por su propio peso, y nuestro protagonista actuaría como lo haría cualquier persona normal: montando en cólera. Aquí doto de profundidad a la trama con una gran capacidad del personaje para ejercer la violencia, pero que hasta que no ha sido forzado a ella, no la había contemplado siquiera. Se trata de la eterna amenaza de despertar a un gigante dormido: cómo se comete una y otra vez el error de subestimar al débil, advirtiendo de lo peligroso que podría llegar a ser.

Desarrollo – Construcción de la historia

Completada la trama principal, ya solo quedaba pulirla hasta poder empezar el guion. En este punto urgía apoyarse en algún sistema de organización del proceso creativo antes de ponerse a escribir el guión. Según el manual de Blake Snyder, los pasos a seguir para la construcción del guion son:

1. La idea.

El punto de partida de la escritura, el primer paso, consiste en transformar la idea original, aquella sobre la que se pretende escribir, en un concepto atractivo, fuerte, con gancho. Se ha de poder responder con una frase a la pregunta: “¿de qué va?”. Es fundamental, y no vale cualquier respuesta, pues ha de cumplir varias normas. Ha de contarse lo esencial de la historia brevemente, incluyendo a ser posible: la presencia de la ironía; la capacidad de crear una imagen mental sugerente; e incluso, de manera implícita, el público al cual vaya destinada.

La idea o premisa inicial debe ser sólida para poder construir sobre ella. Es el cimiento del guion, por dos razones principales: en un contexto mercantil, esta premisa inicial es el primer filtro para quien vaya a producir la obra; y de cara al público, la que atraiga a leer este cómic dentro de toda la inmensa oferta existente. Ha de convencer a una persona o empresa para que decida invertir o no su tiempo y/o su dinero en sacar adelante la obra o en leerla. Expresándolo en una sola frase, debe conseguir enamorar a primera vista.

En mi caso, la premisa inicial es la siguiente:

Sus abusones jefes presionan a un *nerd* y le amenazan para que acuda a la cena de la empresa para poder gastarle una broma, pero la cosa se va de las manos y la víctima acaba teniendo el futuro de la humanidad en sus manos desde una nave alienígena.

También el título juega un papel fundamental como base del proyecto. Requiere, como la premisa inicial, contar elementos fundamentales de la historia, resultar atractivo, sugerir una idea o imagen en la cabeza de quien lo escuche.

Para esta obra he optado por este título:

“Jartos: la rebelión de los oprimidos”

El origen del título es la transcripción fonética del término ‘harto’ desde el jejeo, una de las peculiaridades de la pronunciación andaluza, más dada en la región de Andalucía occidental. Hace también referencia a la canción del grupo de punk rock sevillano Reincidentes, “Jartos d’aguantar” (*Sol y Rabia*, 1993), que fuera todo un himno de protesta para muchas generaciones.

2. Categoría.

Snyder establece diez categorías en las que pueden encuadrarse todas las películas del mundo, pero no referidas estrictamente a los ya conocidos géneros narrativos. En su lugar, se trata de categorías estrictamente de guion, es decir, diferentes historias en las que existen unos tópicos estructurales comunes que forman el esqueleto de la historia. Basados en el lema “Dame lo mismo... ¡pero distinto!”, de Sam Goldwyn, se trata de esquivar precisamente esos tópicos, pero para ello, hay que dominarlos. Parte de la idea de que, hoy día, es imposible crear algo totalmente nuevo, que no se parezca en absoluto a algo hecho anteriormente. Todas las obras pueden encuadrarse ya en categorías; por tanto, es mucho más fácil trabajar sabiendo en qué categoría se inscribe tu texto, conocer los tópicos de la misma y reinventarlo todo.

Se recomienda un conocimiento profundo de muchas películas para poder dominar los tópicos, especialmente las más parecidas a la que el autor se disponga a escribir.

El tipo al que he visto que corresponde más claramente mi historia es el que Snyder denomina “El triunfo del tonto”. Es la historia de alguien muy infravalorado que acaba brillando precisamente porque nadie confía en sus capacidades. Suele enfrentar a un personaje perdedor contra uno vencedor por naturaleza y es un género que suele dar esperanzas a la gente de que es posible hacer cambios en las estructuras sociales.

3. Protagonista.

En este punto se trabaja la creación del personaje principal de la obra, así como el fortalecimiento del mismo en función de la categoría de la misma. Sería como responder a la pregunta: ¿sobre quién va?

La figura del protagonista no deja de ser la representación de una persona con la que se identifique el público, alguien que viva la historia por el lector, haciendo que este se involucre en ella. Es importante la identificación de nuestro personaje por cualquier persona que lea la obra, y que enganche, que sea atractivo. Es decir, no solo hay que cuidar la premisa principal de la obra, sino a quien la protagoniza.

En esta obra he optado por un nerd, alguien que vive un poco al margen de la sociedad, algo que paradójicamente suele representar mucho al público, ya que todos creemos ser de alguna u otra forma diferentes al resto. Este, adaptándose también a la categoría de la historia, será totalmente subestimado por sus antagonistas, y aunque no sea precisamente tonto, sí que será una persona sumisa, poco empoderada. Se estrecha la identificación del público con uno de los instintos primarios más básicos, que es el de la supervivencia a través de su puesto de trabajo, algo con especial sentido para el contexto temporal en el que nos encontramos.

4. Estructura temporal de la historia.

En el manual se establecen quince momentos clave para la historia, que han de respetarse de manera ordenada. Esto es el esqueleto del texto, las piezas principales de la obra como motor de la historia.

4.1 Imagen de apertura: la primera viñeta. Esta ha de tener algún tipo de relación de oposición con la última. El *nerd* aparece sentado trabajando y de fondo, en la gran oficina con los jefes de fondo, en traje, sin trabajar, parloteando entre ellos. El uso de una viñeta ancha apreciar que los jefes están por encima del *nerd* y la sumisión de este a su doctrina en un espacio enorme.

4.2 Declaración del tema: el siguiente paso es introducir de alguna manera el tema principal de la historieta; “cuando ejerces demasiada presión sobre algo, acaba explotando”. En este caso, los propios jefes, la mencionan, resultando paradójico ya que ellos mismos acabarán sufriendo las consecuencias reales por la presión duramente ejercida sobre su empleado.

4.3 Planteamiento: aquí se enfoca la historia totalmente en el protagonista, demostrando qué está en juego y el objetivo de la historia. El *nerd* se juega su supervivencia, representada por su puesto de trabajo, y el objetivo es, al fin y al cabo, sobrevivir dignamente.

4.4 Catalizador: amenaza de despido al protagonista. Es el desencadenante principal de la trama: en este caso, los jefes le aseguran estar en una situación compleja respecto a su puesto de trabajo y depende de cumplir sus normas que continúe o no. Debe seguir el juego de sus jefes para sobrevivir.

4.5 El debate: el protagonista admite que es una locura el que su puesto de empleo dependa de salir con sus compañeros a la cena, cuando es un buen trabajador, pero no tiene otra elección. Decide asistir y plantar cara, pero no por obligación, sino por empoderamiento. El protagonista es activo, no pasivo.

4.6 Transición al segundo acto: el mundo al revés. En la cena de empresa nuestro habitualmente asocial protagonista no solo se integra sino que acaba bailando, algo ebrio. Se muestra la otra cara del protagonista; cómo ha conseguido enfrentarse a la situación y demostrar que no se le debe prejuzgar ni subestimar.

4.7 Trama B: Alienígenas. Se introduce aquí una segunda trama, que es la aparición de los alienígenas cuando salen de la cena. Han desintegrado a los jefes y ahora nuestro protagonista está en una nave, en el espacio.

4.8 Juegos y risas: los alienígenas le explican que, delante de él, tiene un botón que destruiría a la humanidad. Ellos son demasiado superiores para tomar esa decisión y le han escogido a él para hacerlo porque creen que como humano, tiene más potestad para ello. El *nerd* tiene el futuro de la humanidad en su mano.

4.9 Punto intermedio: Le dejan solo. Comienza el dilema del *nerd*. ¿Salvar o no a la humanidad? Aquí llega una falsa victoria: el *nerd* acaba su reflexión concluyendo que el ser humano también es bueno y compasivo, que condenar a la humanidad es pecar precisamente de aquello que hace a la especie mala. Es un momento épico. Se da cuenta de que odia a la humanidad, pero si decide acabar con ella, se convertiría en precisamente en eso que odia de esta especie; creerse por encima del resto.

4.10 Los malos estrechan el cerco: aparece uno de los dos alienígenas. Le obliga a responder ya o será desintegrado, condenando por completo su futuro; o la muerte o una vida cargando con el enorme peso de la responsabilidad de haber eliminado a su especie.

4.11 Todo está perdido: haga lo que haga, no tiene una salida buena, pues bien muere o mata todos los humanos. Es un momento de depresión para el personaje, que llega a tocar fondo, no ve esperanza.

4.12 Noche oscura del alma: reacción al momento anterior. Busca dentro de sí, siempre ha sido sumiso, siempre ha sobrevivido dejando que los demás se beneficien a su costa. Siempre tomando decisiones de demasiada responsabilidad. Pero ya está harto. Debe hacer algo.

4.13 Transición al tercer acto: la solución. Decide intentar matar a los alienígenas. Ya no tiene nada que perder y decide utilizar un recurso extremo: la violencia.

4.14 Final. Mata a uno de los alienígenas en un ataque sorpresa. Luego aparece el otro y le explica que todo era una broma: eran sus jefes. Pero el protagonista ya es imparable y decide matarle como acto de venganza. Sin embargo, esto no basta: ha de eliminar a toda la gente de este tipo. Sabe que sus jefes no son los únicos culpables. Es la sociedad la que permite que haya desigualdad, gente con más poder que otros, gente que abusa de los débiles. Dedicará toda su vida a ello. No basta con sobrevivir de cualquier manera, hay que hacerlo con dignidad, empoderarse.

4.15 Imagen de cierre. Ahora el *nerd* tiene el poder, y los jefes están muertos al fondo. Ha cambiado totalmente el planteamiento inicial: es opuesto.

5. Esquematización visual de la historia.

Es una representación visual de la línea principal de la historia, una herramienta organizativa bastante útil para escribir el guion, en la que se utilizan códigos de colores para incluir momentos clave y detalles para la misma. Es un recurso mucho más práctico que consultar, por ejemplo, apuntes escritos.

(Fotografía de la esquematización en ANEXO I)

6. Análisis de las ‘leyes inmutables de la física del guion’.

En este punto el autor del manual plantea una serie de reglas constantes en casi todos los guiones, como:

- Hacer que el protagonista realice un acto heroico para afianzar la conexión con el público.
- Procurar que los antagonistas sean siempre peores que el protagonista (aunque este sea un antihéroe).
- No incluir más de un elemento que atente contra la lógica en la misma historia.
- Evitar demasiadas subtramas o que la trama principal tarde demasiado en aparecer.
- Centrarse demasiado en una idea de la historia y explotarla.
- Que los antagonistas tarden demasiado en presionar al protagonista (momento de ‘los malos estrechan el cerco’).
- Obligar al protagonista a que cambie a lo largo de la historia.
- Alejar a los medios de comunicación del contenido de la historia, para evitar incoherencias en la trama de la misma.

Escritura del guion.

Llegados a este punto ya comienza la fase de escritura del guion tal cual, sobre todas las estructuras y bases trabajadas anteriormente, utilizando las herramientas y recursos aprendidos.

7. Identificación de fallos.

Una vez escrito el guion, se revisa y se corrigen posibles errores, o elementos que no gusten. Es recomendable en esta fase contar con una segunda opinión experta, revisar especialmente los diálogos así como la imagen visual y comprensión del texto.

CONTEXTO DE LA HISTORIA

Este es el contexto de la historia relatada del cómic propuesto en el presente proyecto. Cualquier parecido con la realidad, es mera coincidencia o conspiración.

Segunda década después del año 2000.

España sigue sumergida en una profunda crisis social, económica y política, de la que no se ve una solución clara y tangible para gran parte de la población. Se viven las graves consecuencias de las constantes medidas neoliberales por parte de los gobiernos autonómicos, del Estado Español y de la Unión Europea. Las diferencias salariales se acentúan progresivamente con el desarrollo de la crisis. Cada vez las grandes fortunas acumulan más y más riqueza mientras que la clase trabajadora sufre constantemente una reducción de su bienestar: empleo, salarios, condiciones laborales, derechos, servicios públicos, etc. Aún así, no existe un clima de violencia o protesta relevante en las calles. En su lugar, hay una calma tensa, en la que todo parece siempre a punto de estallar pero la mecha está completamente mojada, impidiendo que alguna chispa llegue a detonar el explosivo.

Sin embargo, no deja de ser una época violenta. Se ejercen diferentes tipos de violencia, sutiles, lejos de la violencia explícita (física) en las calles de España. La constante presión del gobierno sobre posibles oposiciones al sistema plantea a menudo la impotencia de poder cambiar las cosas según las normas del juego. Más aún cuando son los mismos que redactan las normas los que con mayor impacto las incumplen. No obstante, ‘no se hace nada al respecto’. El extremismo de la explotación del humano sobre sí mismo hace cuestionarse a menudo la conciencia de la sociedad, una verdad incómoda que confirma que la prosperidad de unos se asienta sobre la miseria de muchos otros. Se asumen y justifican las diferencias sociales como algo natural, algo que siempre estará ahí, ignorando que, aun asumiendo la diferencia, esta puede tener diferentes dimensiones. En definitiva, se ha naturalizado la jerarquía, e incluso los que sobreviven en el último escalafón la defienden a ultranza. Y ‘no se hace nada al respecto’. La población se muestra sumisa a los grandes poderes, no solo políticos, fácticos, económicos... Se apodera de las personas un irresistible síndrome de Estocolmo, donde más vale lo malo conocido que lo bueno por conocer, o donde simplemente se cree con buena fe en las cualidades de estos poderes, a pesar de que demuestren, de vez en cuando, su despreocupación respecto a aquellos sobre quienes mandan. Por supuesto, ‘no se hace nada al respecto’. Aquí se inclina la balanza hacia el individualismo ante el espíritu colectivo y la preocupación por el bien común. El instinto de supervivencia más animal ataca de lleno a la sociedad, siendo esta misma la que incita a ello. No se trata de un individualismo práctico, sino ideológico, de intereses, de ‘antes yo que el otro’, desconfiando del resto constantemente y justificando así las inmoralidades individuales que acaban inevitablemente formando una gran inmoralidad colectiva. Y como cabe esperar, ‘no se hace nada al respecto’.

Es un suma y sigue de consecuencias que hacen que los más débiles lo sean cada vez más a pesar de conocer la existencia de su debilidad, pero ignoran que esta se acentúa progresivamente. Se crea una falsa sensación de que todos gozan de la oportunidad de mejorar sus vidas en cualquier momento, pero que para ello deben ser pacientes, deben esforzarse y deben aceptar su condición inicial. Existe en esta sociedad una verdadera fe en la igualdad, en que el éxito está en mano de todos y que, tarde o temprano, llegará la gran recompensa, a pesar de que a menudo se ve cómo se desmonta la fe en gélidas raciones de realidad.

Es una perfecta simbiosis entre los universos de *1984* y *Un Mundo Feliz*. Por una parte, existe un enorme control sobre la población. Pero no es un ‘Gran Hermano’ el que espía, sino que el control es totalmente sutil, inocuo a priori, casi voluntario el someterse a él. A través de la información que se ofrece libremente a empresas, redes sociales e incluso a través del mismo consumo, los grandes poderes conocen absolutamente a todos los individuos, sus itinerarios, miedos, gustos, sentimientos y aspiraciones. No se prohíbe nada de manera tajante, nadie se atreve a decir claramente ‘está prohibido esto o aquello’, sino que se usa el lenguaje para dulcificar las imposiciones que se aplican sobre el pueblo. Se hace creer al propio pueblo que las imposiciones son positivas y hasta se les hace cómplices, partícipes e incluso promotores de dichas imposiciones. Aquí entra en juego la parte de *Un Mundo Feliz*: aparentemente se le ofrece al pueblo multitud de posibilidades de entretenimiento, preocupaciones, distracciones, y todo un conjunto de elementos cuya finalidad es apoderarse de toda su atención. Saturan fieramente a la comunidad para obligarla a elegir lo más fácil y rápido, lo que siga todo el mundo, aquello que está plenamente predispuesto y planeado para que oculte y sustituya las otras opciones por completo. No se prohíbe la entrada al bosque, pero se plantan estratégicamente los árboles más grandes y atractivos para que se impida la visión de este.

Pero no todos lo aceptan, no todos sucumben a la misma realidad, tienen la misma perspectiva o pasan por el aro. Existen personas dentro de esta sociedad que rechazan el modelo establecido y sobreviven ajenos a ella, aunque ello les cueste una difícil convivencia con el resto y, al fin y al cabo, sufren la exclusión y presiones bastante fuertes. Es un poderoso mecanismo en el que es absolutamente necesario seguir el juego para sobrevivir y quien se salte las reglas sociales será castigado de una u otra manera.

A nadie se le consulta si desea o no participar en el juego, ni todos parten del mismo punto inicial, ni todos juegan con las mismas reglas. Pero el mecanismo está en marcha y depende de cada jugador elegir su estrategia y ejecutarla, dentro de sus posibilidades.

PERSONAJES

El Nerd (Bubastis).

“La palabra héroe procede del griego, de una raíz que significa proteger y servir [...]. Un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño. En consecuencia, el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal. (Nótese que cuando empleo la palabra héroe hago referencia al personaje central o protagonista de una historia, que puede ser hombre o mujer indistintamente.)” (Vogler. 1998: 65).

No hablamos en este caso de un héroe como tal, más bien de un protagonista. La heroicidad del personaje desde la perspectiva de si es un defensor del bien o del mal es ambigua, y depende fundamentalmente de la perspectiva del lector.

El nombre real del protagonista de esta historia carece no llega a ser revelado. Tan solo se le conoce por su mote en el chat: Bubastis, que hace referencia a la mascota del personaje Ozymandias de *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons, 1986-1987). Así ya se connota que es un personaje sumiso, que tiene clara su posición en el escalafón inferior de la jerarquía. También hace referencia directa a que el personaje es consumidor de cómics, y no solo eso, si no que personalmente se intenta identificar en universos ficticios: en sus diálogos incluye citas de obras cinematográficas como *Star Wars* o “trilogía del dólar” de Sergio Leone.

Es el informático de su empresa, un puesto técnico de mucha responsabilidad pero muy mal pagado. Acumula una gran carga de trabajo, especialmente después de que sus jefes despidieran a su amigo y anterior compañero, Mr Baggins. Tiene una relación de amor y odio con su puesto de trabajo. Se le da bien, y es consciente de ello, pero no está en las mejores condiciones. No obstante, sabe que el mercado laboral es duro y que, a pesar de las condiciones injustas en que se encuentra, es mejor que estar desempleado.

Busca la supervivencia en su burbuja, sin darle demasiada importancia al mundo real. Carece de habilidades sociales, es fuertemente infravalorado, y tampoco tiene grandes aspiraciones. Se conforma con consumir videojuegos, cine, cómics y literatura para llenar su tiempo libre. Pero, en lo más profundo de su interior, duerme un sentimiento de misantropía: conoce las injusticias del mundo y la tiranía de las clases dirigentes, sabe también que él mismo es víctima del sistema, pero prefiere establecerse y acomodarse como pueda a ello antes que hacer algo. No es hasta que siente haberlo perdido todo cuando demuestra su valía y planta cara a sus problemas.

Es la representación de la clase trabajadora y oprimida en el sistema capitalista.

(Bocetos y diseño final del personaje en ANEXO II)

Los jefes.

“En las historias, por lo general, el rostro negativo de la sombra se proyecta sobre los personajes de los villanos, los enemigos y los antagonistas. Villanos y enemigos suelen dedicar sus esfuerzos a la derrota, destrucción y muerte del héroe. [...] Antagonistas y héroes en conflicto son como caballos de un mismo equipo que tiran en distintas direcciones, siendo así que los villanos y los héroes enfrentados son como trenes que se aproximan y avanzan hacia una colisión frontal segura” (Vogler, 1998: 101).

Los jefes representan a la figura del antagonista. Se esfuerzan por vencer al nerd, por humillarle y demostrar su poder jugando con él. Representan de alguna manera tentaciones oscuras de muchas personas que deciden usar su poder para hacer el mal, por mera demostración de autoridad y desprecio hacia aquellos que tienen sometidos.

Funcionan realmente como una única figura, es decir, un único personaje, representado por dos personas. Son prácticamente idénticos entre sí, física y psicológicamente: personas de bien, de la clase dirigente, con cargos de gran responsabilidad en la empresa pero no son precisamente los más trabajadores, aunque sí que cobran muy bien. A pesar de su alto salario, no tienen escrúpulos para cargar constantemente a la empresa los gastos de su vida lujosa y despilfarradora.

Son la representación de la clase dirigente en el sistema capitalista.

(Bocetos y diseño final de los personajes, como JEFES y ALIENS en ANEXO II)

TARGET.

Como ya adelantaba en puntos anteriores, desde esta obra se intenta alcanzar a un público algo específico, aunque no estrictamente cerrado. Lo principal es que no es un cómic creado para alcanzar a grandes masas, sino que busca lugar en una escena más *underground*. No existe predilección por edad o sexo, más allá de la mayoría de edad a causa de contenido violento, pero hay que entender que, es un producto que trasciende a la edad o al género. Los lectores de cómics, como decía en la introducción, no son necesariamente hombres ni necesariamente jóvenes.

Los contenidos polémicos sociales, la violencia y el tratamiento de la misantropía cercan las posibilidades del target a un público con capacidad crítica, capaces de entender la obra como una serie de reflexiones y no una apología a nada. Las referencias en la misma a la cultura *friki*, ya sea en cuanto a cómics o cine, liga también al mismo público al conocimiento de esta misma cultura e incluso, es preferible su participación en la misma. No se limita a buscar a alguien que conozca la existencia de, por ejemplo, *Star Wars*, sino a alguien que conozca la obra, las referencias y sus mensajes. Hablamos ya de un lenguaje común que no toda la sociedad domina, por ejemplo, cuando se menciona que Ozymandias tenía razón, algo imposible de entender si se desconoce la obra de Alan Moore. Es también importante para el acercamiento al personaje principal, al protagonista, comprender su pasión por el submundo de los cómics, los videojuegos y el cine de ciencia ficción entre otros, y cómo esto, inevitablemente en la práctica acaba influyendo en la relación con el resto de personas.

Es también importante para cada lector el conocimiento de la situación social que se está viviendo en este momento, en este contexto: la desigualdad, la explotación del hombre por el hombre y las consecuencias de la avaricia humana en el capitalismo sobre la clase trabajadora. No se busca, aclaro, ninguna ideología concreta, tan solo la capacidad de reflexión sobre la situación desde la obra y el interés por la misma. Esto excluye, desde mi punto de vista como autor, a aquellas personas que deciden permanecer al margen de los asuntos sociales, políticos y económicos, no refiriéndome a la participación directa en colectivos o movimientos, sino al simple interés o preocupación por los mismos temas.

Fuera de esto, no hay muchas más limitaciones para lo que considero como público ideal, ignorando profesiones, localización geográfica o formación. Creo que, al tratarse también de una obra que no va a gozar de una difusión a gran escala, difícil de encontrar entre toda la oferta, quien tenga la oportunidad de acceder a ella, ya será, en mi opinión, considerado como parte del público objetivo.

SIGUIENTES CAPÍTULOS

Este guion corresponde, como cabe a imaginar, a un capítulo piloto de una serie. Es la primera piedra de un proyecto a desarrollar. Esto quiere decir que existirá una continuación de la línea argumental de la historietita. A continuación muestro un avance de lo que serán los siguientes dos capítulos:

Capítulo 2: Sevilla. Varios años después. Dos jóvenes se pasan toda la Semana Santa encerrados en su piso, sin salir para absolutamente nada, huyendo del folclore hispalense, jugando a la videoconsola, fumando marihuana y sobreviviendo a base de comida basura. Cuando finaliza la semana, deciden que es buen momento para salir a la calle, tomar el aire, y continuar con sus vidas normales, pero notan algo raro: calles desiertas, falsa sensación de excesiva calma, negocios cerrados, nada de tráfico... Nada de ruido. Pronto se toparán con la realidad y es que Sevilla está habitada por lo que parecen ser zombis. Su principal objetivo será la supervivencia, incluso cumplir la fantasía morbosa de muchos jóvenes de combatir un apocalipsis zombi, pero no tardarán en decidir investigar por qué se ha dado esta epidemia y qué hay detrás de ella. Su búsqueda de supervivientes y culpables les llevará hasta un villano que juró antaño vengarse de la humanidad.

Capítulo 3: Zaragoza. Mismo tiempo que el Capítulo 2. Una anarquista lleva toda su vida intentando localizar a sus antepasados en las fosas comunes de la Guerra Civil, sin encontrar el más mínimo apoyo de instituciones y con el constante obstáculo de lo que ella considera 'vencedores de la guerra'. Para combatir esta situación desarrolla un perverso plan para matar dos pájaros de un tiro: conseguir abrir el máximo número posible de fosas comunes repartidas por España y atacar al corazón de sus enemigos; robar los restos del dictador Francisco Franco del Valle de los Caídos (Madrid). Preparará una especie de enrevesada yinkana para chantajear a los franquistas que aún quedan por España haciendo que, para encontrar a los restos del difunto dictador, tengan que abrir cada una de las fosas comunes que ponga en el mapa. Aislada un tiempo durante el que ejecuta la primera parte del plan, el robo, no es consciente de que España (y el mundo) son azotadas por una epidemia zombi que tendrá que combatir. Su lucha contra zombis será el pretexto de una búsqueda de supervivientes con el fin de construir una nueva comunidad y practicar el comunismo libertario.

Los dos capítulos continúan en el mismo tiempo el desarrollo de la historia principal, en el que se ampara como tema principal la venganza de diferentes personas que se han sentido oprimidas por los poderosos. Plantean el uso de la violencia y la exposición de personas corrientes a los más extremos desafíos de supervivencia. Proponen una reflexión sobre la reacción de personas a priori oprimidas cuando disponen de la violencia como recurso en situaciones extremas.

Además de ello, planteo la posibilidad de expandir la obra en todo un universo transmedia, en el que puedan incluirse otros medios o formatos posibles, relacionados con la historia y a la vez, independientes. Ejemplos de ello serían:

Jartos: el juego de rol. El desarrollo de un manual de rol de mesa en el que se planteen diferentes historias de supervivencia en un contexto zombi. Las historias o misiones a cumplir tendrán también como referencia la búsqueda de empoderamiento de personajes que parten desde la opresión y rechazo social. Los jugadores tendrán que decidir el camino de sus personajes para cumplir sus misiones individuales, colectivas y, por supuesto, la supervivencia. Se pretenderá desde el manual que, con la historia de cada uno, surja una reflexión final sobre las consecuencias de las desigualdades, la responsabilidad y las consecuencias de los usos de las diferentes formas de violencia, así como la necesidad de cooperación y solidaridad para una sociedad justa y libre.

He podido escribir y dirigir ya varios juegos de rol de mesa de manera particular y creo que el universo propuesto desde el cómic plantea un contexto interesante y con potencial para este tipo de juegos. Añado además la estrecha relación entre el mundo del cómic y de los juegos de rol respecto al público, ya que suele ser el mismo perfil y es muy común que el consumidor de un medio lo sea también del otro.

Anarkofrades: el grupo de música punk. Una maqueta de libre distribución de música punk en la que se reflejen letras haciendo referencia a los contrastes de la sociedad sevillana (coexistencia y convivencia de opuestos grupos sociales), una crítica satírica de las presuntas incoherencias de la misma (como casos de anarquistas cofrades), y planteamiento de situaciones utópicas como una apocalipsis zombi en Sevilla.

Sketches de microteatro. Gozando de la oportunidad de escribir para la compañía de microteatro Noche de Repálagos, expandiría por este medio el universo planteado, con diferentes obras en clave de humor e ironía sobre alienígenas en Sevilla, zombis con temáticas directamente relacionadas con la explotación del hombre por el hombre tan arraigada al sistema capitalista. Es fundamental aquí reforzar la clave de humor, el tiempo (de diez a quince minutos por obra) y las referencias locales constantes, base del tono general de la compañía.

Existe multitud de posibilidades de expansión del universo transmedia con pocos medios, pues aparte de los descritos, existen otros recursos como: radio-teatro, relatos audiovisuales, videojuegos, literatura... Dependerá fundamentalmente del avance de la obra principal, de su expansión entre el público y de los medios técnicos y humanos disponibles, que, a priori, parecen muy accesibles, lo que garantiza la posibilidad de llevar a cabo este universo.

REFLEXIÓN FINAL

En este trabajo he intentado reflejar una serie de pensamientos personales sobre la sociedad. A lo largo de la historia, la evolución del propio ser humano ha sido la evolución de la sociedad, es decir, somos seres puramente sociales. Si bien somos biológicamente una de las especies más desarrolladas del planeta, hay que analizar también la evolución social. Es evidente que nuestra manera de convivir es cada vez más compleja: economía, globalización, política, religiones... La red que conecta a la humanidad va dotándose a lo largo del tiempo de más y más hilos que nos unen. Pero también nos separan.

Primero me planteo lo que sucede cuando hay separaciones en la humanidad, cuando hay diferencias. Las diferencias, al fin y al cabo, no dejan de servir como excusa para buscar la superioridad de unos grupos frente a otros y, al encontrarla, es fácil caer en la violencia del poderoso contra el oprimido. Ya sea por religión, por territorio, por recursos, por ideología, por temas raciales o simplemente por economía, las disputas entre sociedades acaban a menudo resolviéndose con violencia.

Y no es necesaria la violencia física. Existen otras maneras de ejercer la violencia, como la ideológica, el bloqueo económico, el recorte de derechos, la apropiación de recursos... Esto hace imposible la convivencia pacífica, justa y fraternal de la humanidad, que además funciona con una inmoralidad colectiva que surge de las pequeñas inmoralidades individuales.

¿De dónde surgen dichas inmoralidades individuales? ¿Del propio individuo o de la sociedad? ¿O son ambos responsables? La predisposición individualista favorece esto. La competencia se convierte al final en el espíritu de la supervivencia: un juego de “sálvese quien pueda” en el que se prioriza el bien propio frente al bien colectivo. Pero en este punto es inevitable que, en una gran sociedad, pueda el individuo preocuparse y garantizar la estabilidad de toda la comunidad. Aquí planteo si una gran sociedad puede funcionar correctamente, en el sistema que sea, si el número de personas que lo forman es demasiado elevado, casi incontrolable: o para que de verdad una sociedad sea libre, justa, equilibrada y cooperativa haya de tener de un número reducido de miembros.

Lo que sí sé es que, en el modelo de sociedad en el que me he inspirado para escribir *Jartos: la rebelión de los oprimidos*, la desigualdad entre los que dirigen y los que son dirigidos es cada vez mayor. Y no tengo reparos en señalar que una minoría forma una clase opresora, mientras la mayoría es la clase oprimida. La avaricia de unos hace que no tengan reparos en tratar como esclavos al resto para aumentar su patrimonio. Pero yo me pregunto: a partir de un patrimonio X, imposible de gastar/disfrutar/invertir/manejar en cuatro vidas humanas, ¿qué más da X + 3 que X + 50? Y lo que es más, mientras tanto la gran mayoría que les enriquece vive entre dificultades: escasez de recursos, recortes de derechos, represión, ausencia de libertad, injusticia... ¿Qué pasaría, si se diera la oportunidad a los oprimidos de plantar cara? Yo lo planteo en este cómic.

BIBLIOGRAFÍA

Eisner, Will (2002): *El cómic y el arte secuencial* (3ª Edición). Barcelona: Norma Editorial.

Eisner, Will (2003): *La narración gráfica* (2ª Edición). Barcelona: Norma Editorial.

Jiménez Varea, Jesús (2012): Apuntes para la asignatura “Guión Audiovisual”. Impartida en el Grado de Comunicación Audiovisual, en la Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla.

Jiménez Varea, Jesús (2013): Apuntes para la asignatura “Cómico y Humor Gráfico”. Impartida en el Grado de Comunicación Audiovisual, en la Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla.

McCloud, Scott (2012): *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (3ª Edición). Bilbao: Astiberri Ediciones.

McLuhan, Marshall (1992): *El medio es el mensaje* (2ª Edición). Barcelona: Paidós.

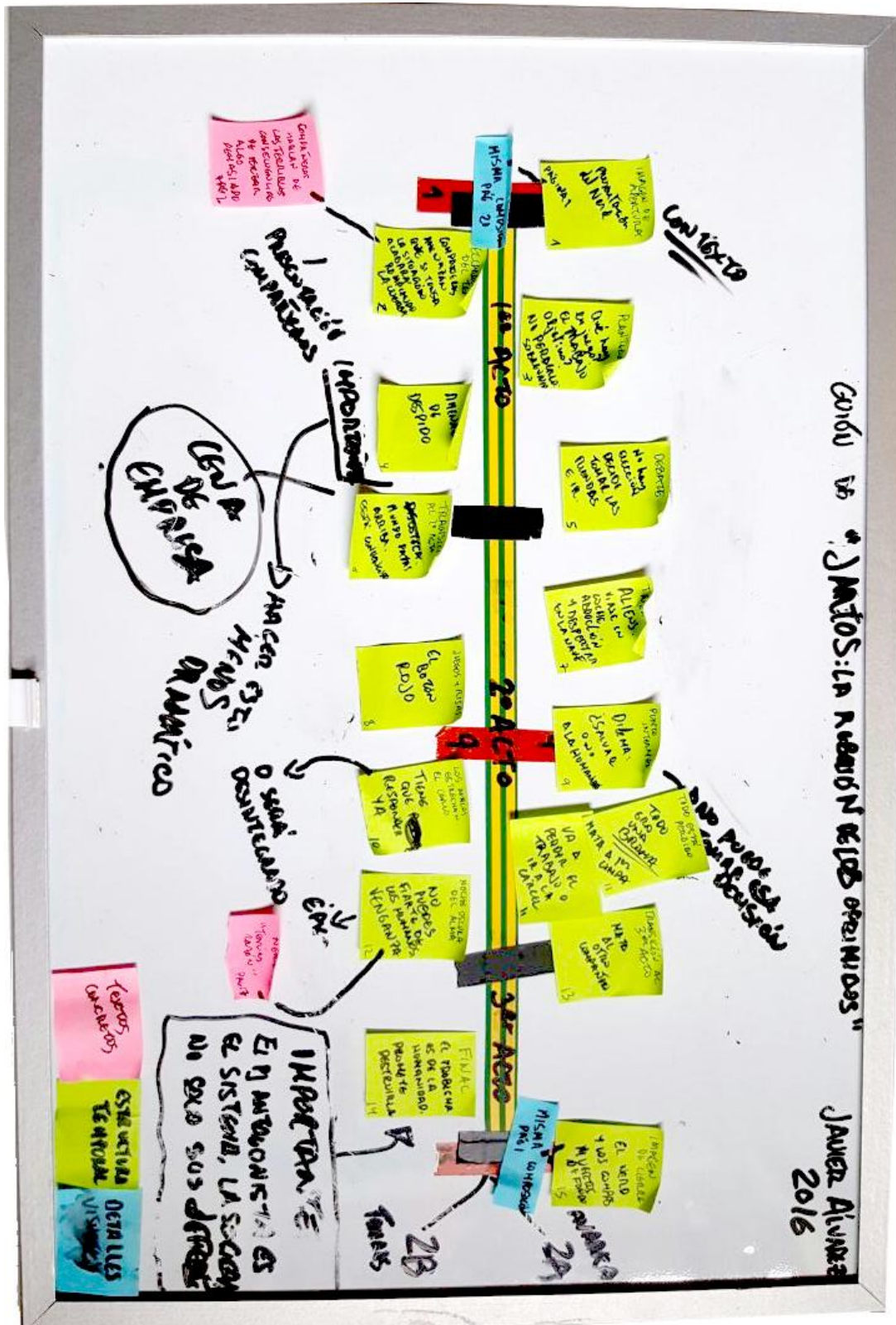
Parejo Fernández, José Antonio (2011): Apuntes para la asignatura “Historia de la Cultura Contemporánea”. Impartida en el Grado de Comunicación Audiovisual, en la Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla.

Snyder, Blake (2015): *¡Salva al gato!* (3ª Edición). Barcelona: Alba Editorial.

Vogler, Christopher (2002): *El viaje del escritor* (2ª Edición). Barcelona: Robinbook.

ANEXOS

ANEXO I: ESQUEMATIZACIÓN DEL GUIÓN



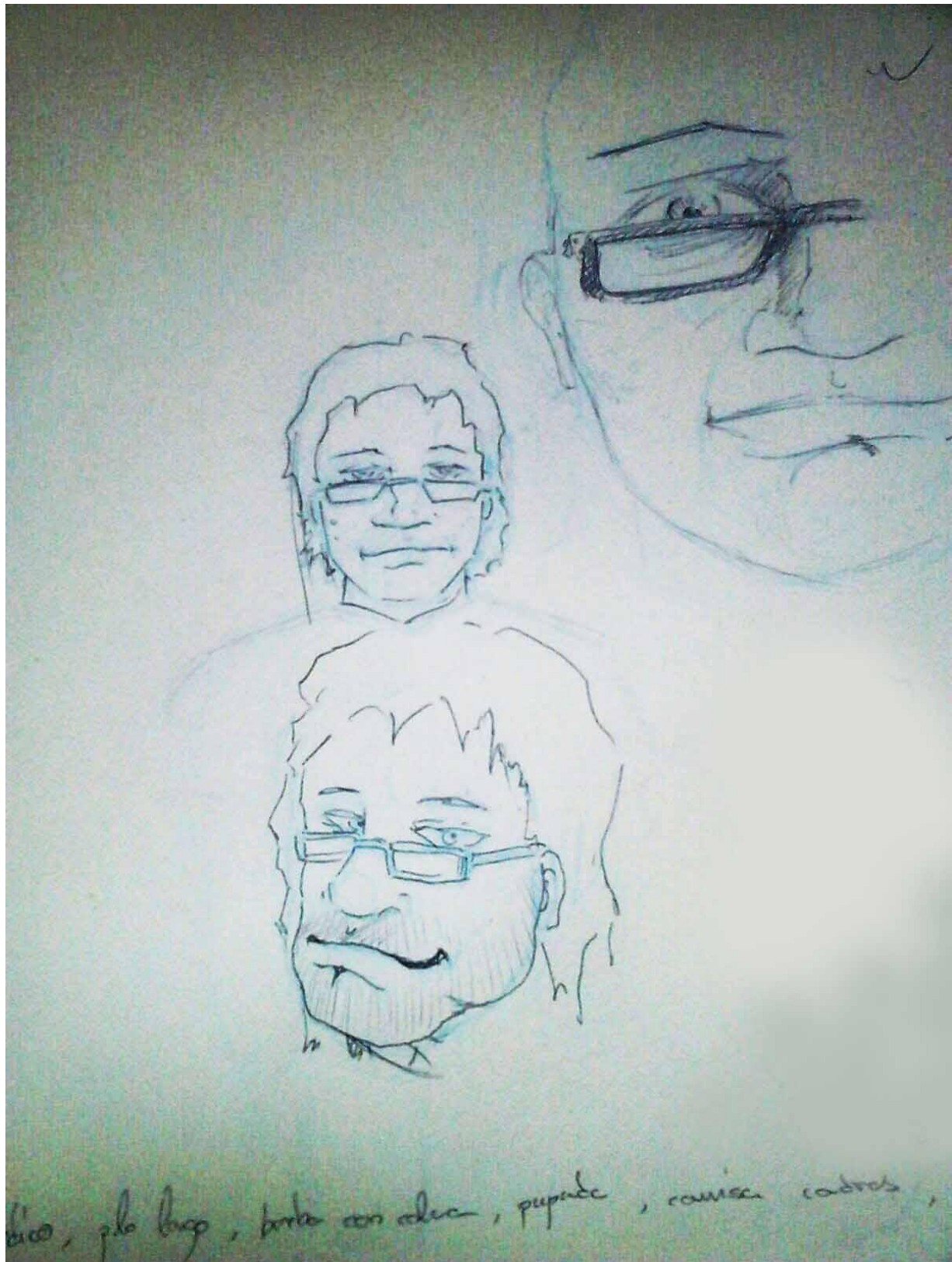
(Fotografía del tablón)

ANEXO II: NERD



(Dibujo escaneado)

BOCETOS:



(Fotografía de dibujo original)

BOCETOS:



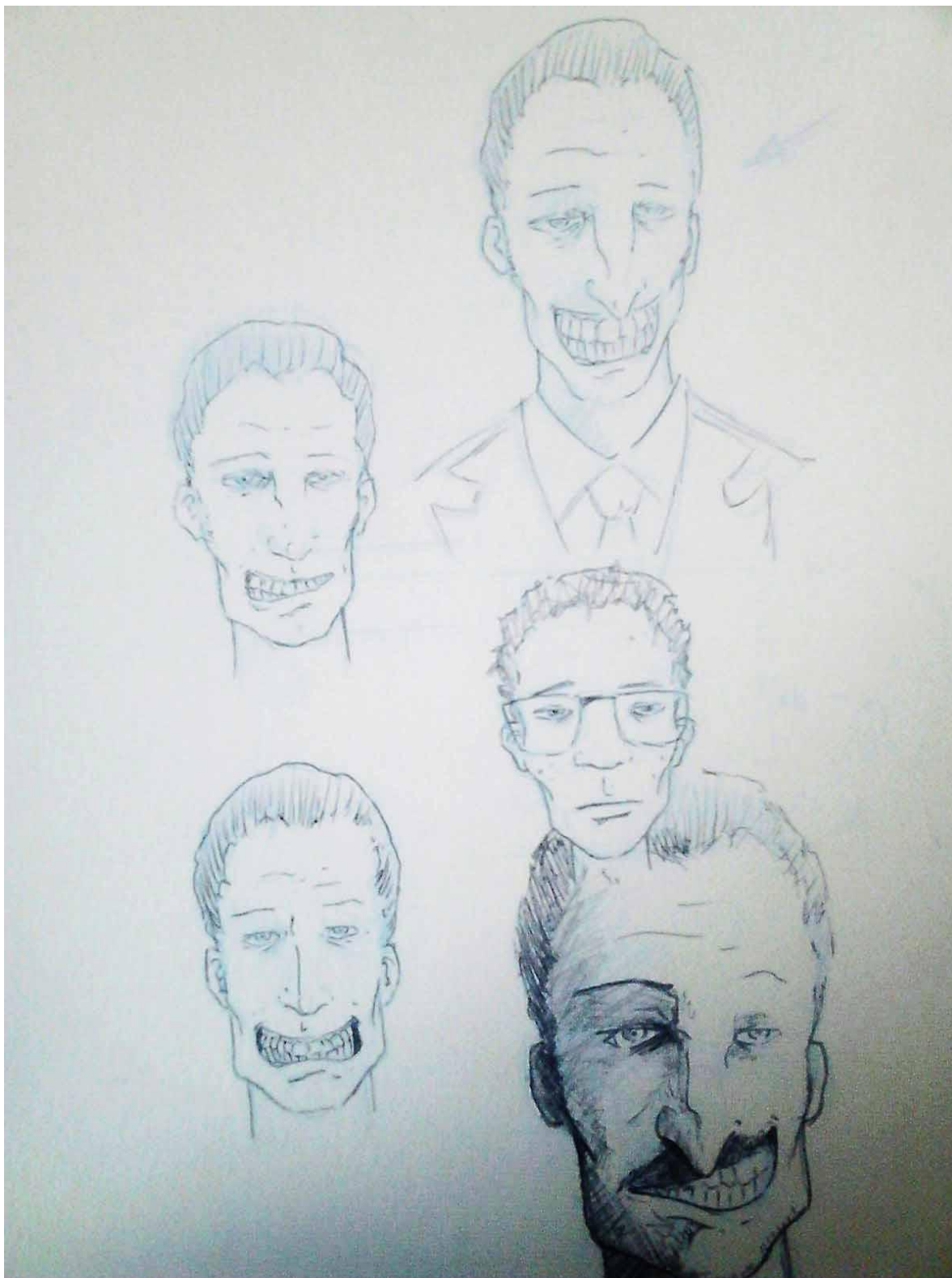
(Fotografía de dibujo original)

ANEXO III: JEFE 1 y JEFE 2



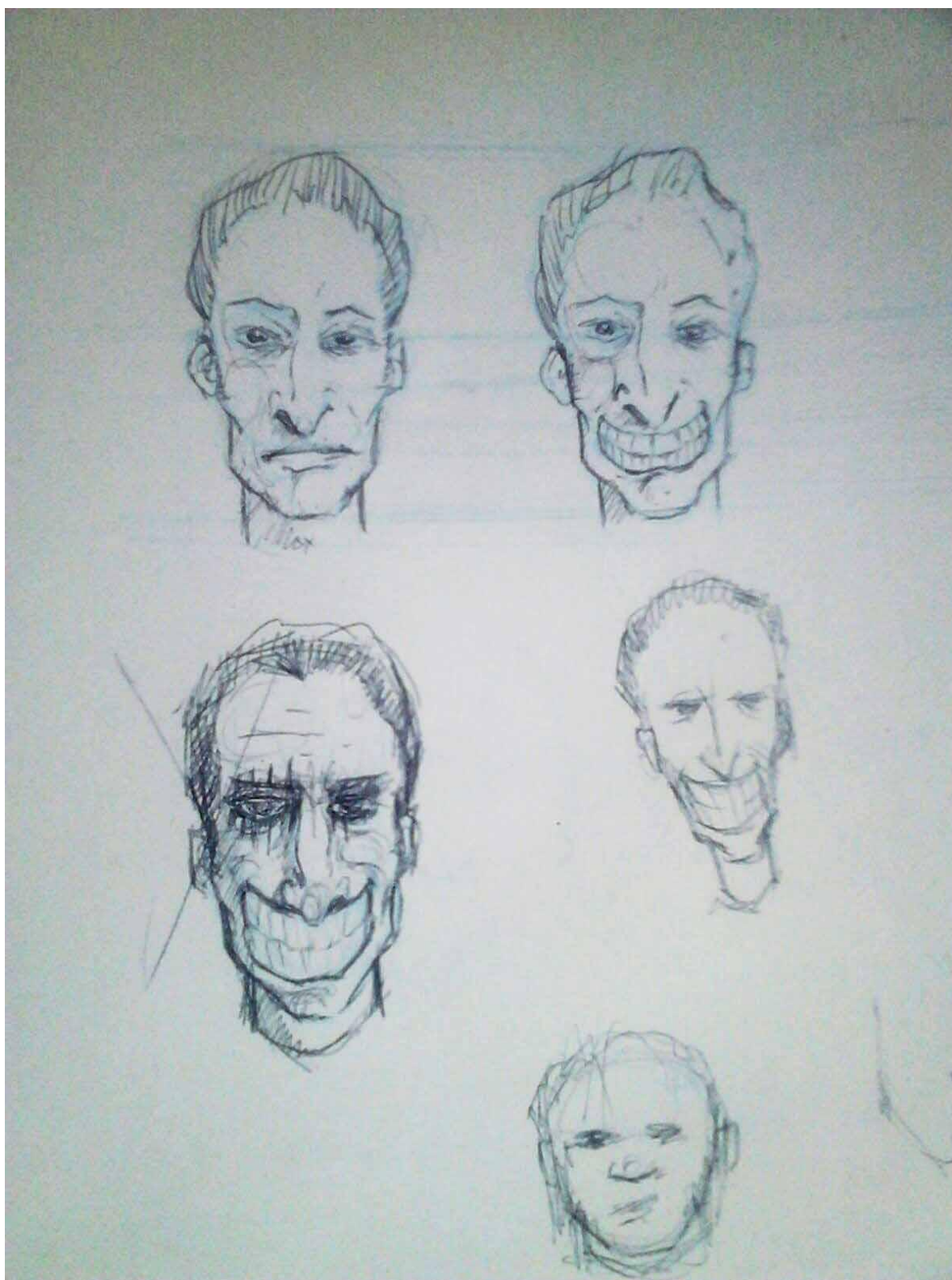
(Dibujos escaneados)

BOCETOS



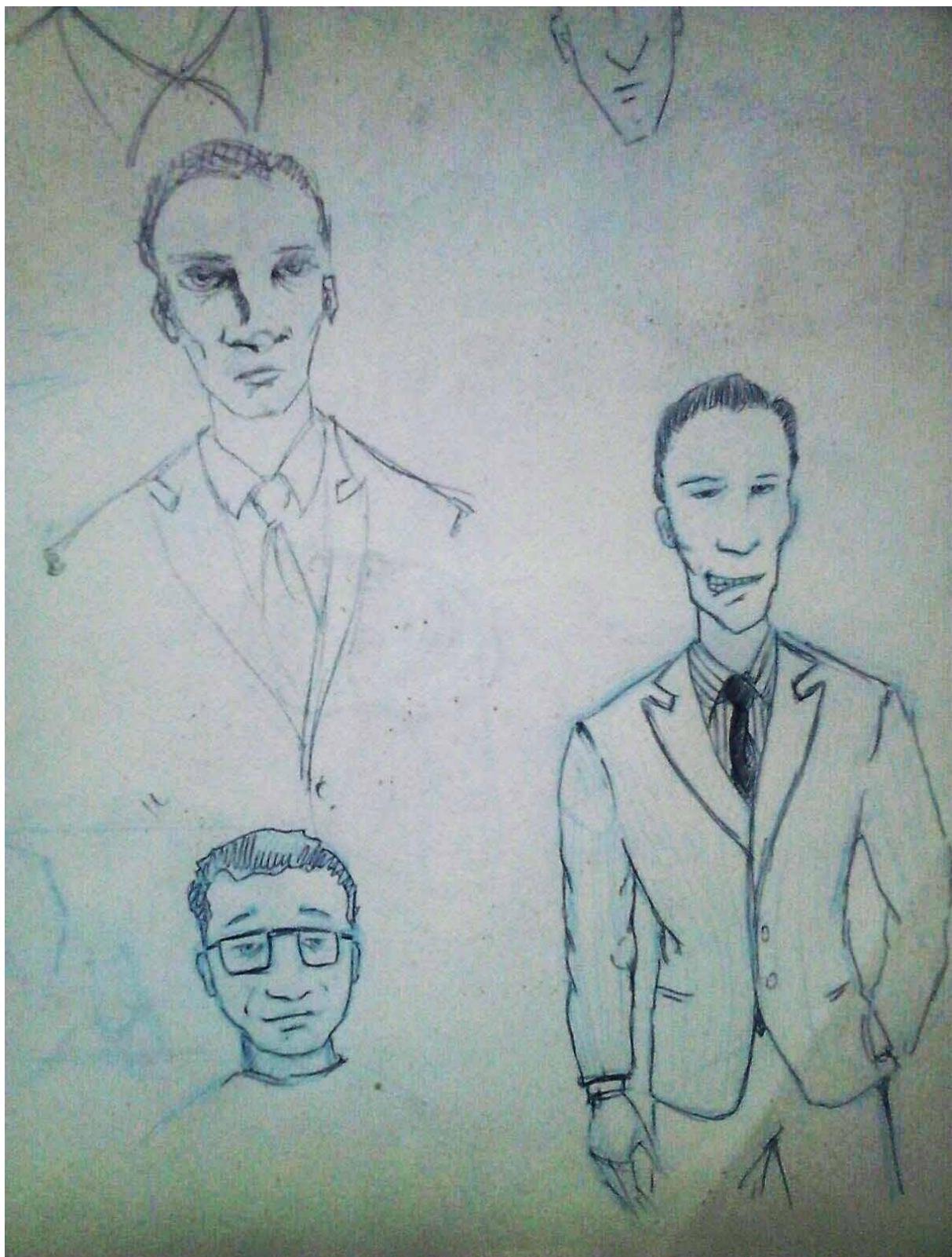
(Fotografía de dibujo original)

BOCETOS:



(Fotografía de dibujo original)

BOCETOS:



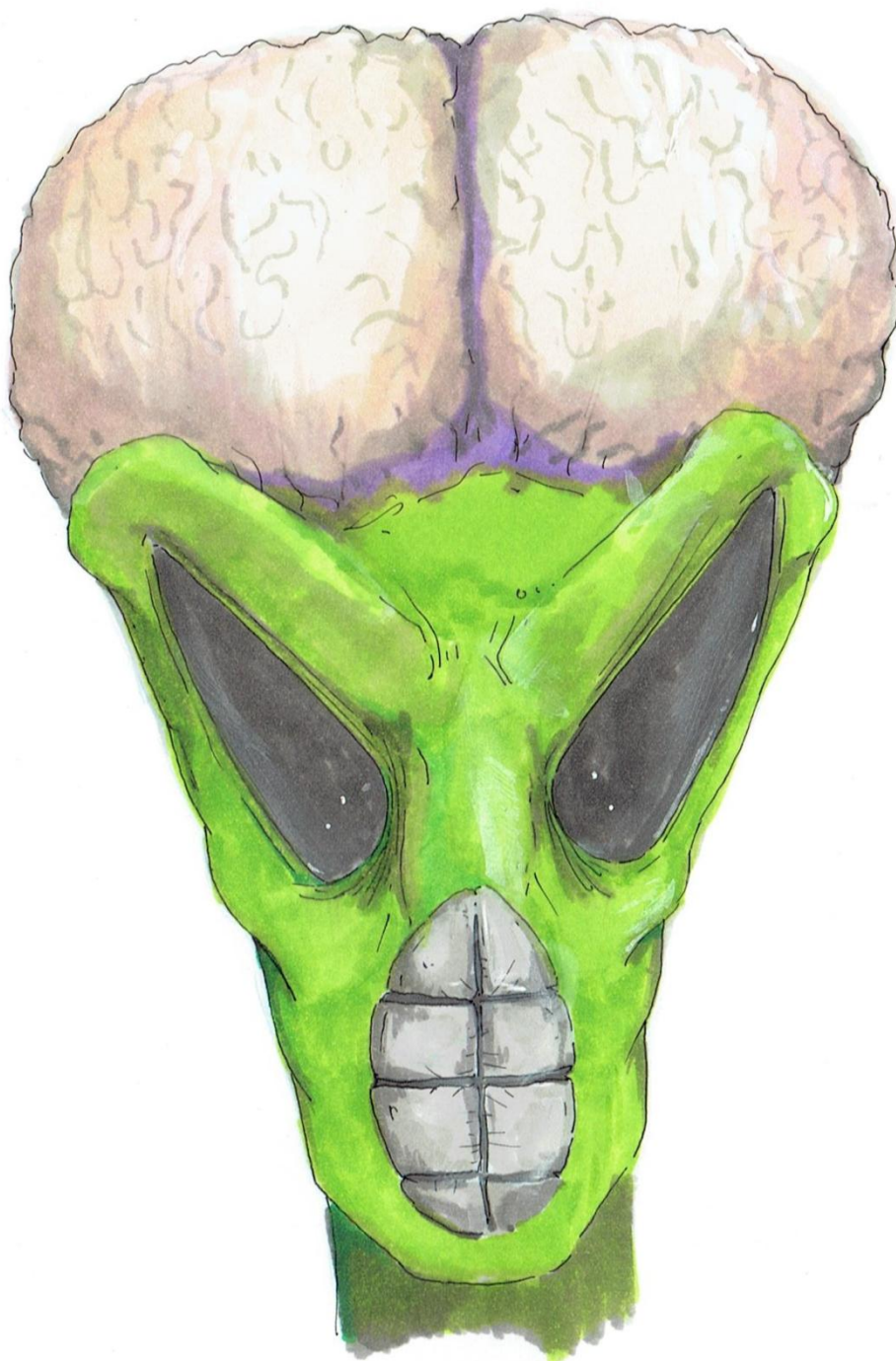
(Fotografía de dibujo original)

ALIEN 1 y ALIEN 2



(Dibujos escaneados)

DETALLE DE LA CABEZA DE LOS ALIENS



(Dibujo escaneados)

BOCETO:



(Dibujos escaneados)