

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

2024-2025

MENCIÓN

Artes Plásticas

TÍTULO

La transmisión del folklore y los
nuevos medios: el cómic como
posible solución.

ESTUDIANTE

Mira Iñesta, Carmen

TUTOR/A

Spinelli Capel, Leónidas Ernesto



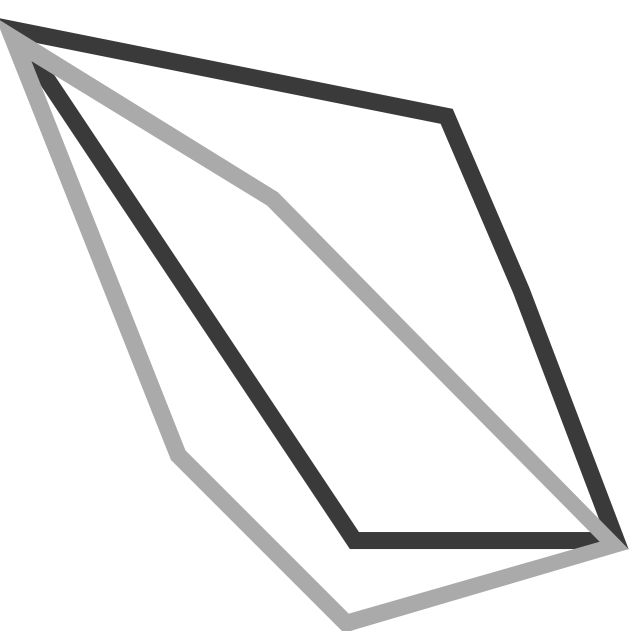


PALABRAS CLAVE

Ilustración, adaptación gráfica, folklore valenciano, cómic.

RESUMEN

El proyecto consiste en la adaptación de la historia tradicional alicantina “La varita de las tres virtudes” a formato cómic, llevando a los nuevos medios narrativas que mantengan el folklore local.



INDICE



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	4
2. REFERENTES	5
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	8
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	11
5. RESULTADOS	14
6. BIBLIOGRAFÍA	16
7. ANEXO	17

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Este trabajo final de Grado consiste en la realización de un cómic que adapta una historieta o “rondalla” alicantina de tradición oral, a lenguaje gráfico por parte de la alumna. El relato, *“La vareta de les tres virtuts”*, ha sido previamente recopilado (junto a muchos otros) por el folclorista Joaquim G. Caturla en su libro *“Rondalles de l’alacantí”*, publicado en 1985.

El tema subyacente, y motivación que da lugar a este trabajo, se manifiestan en la importancia de mantener vivas las historias y narrativas de la región para la preservación de un imaginario y cultura colectivos. Adaptar y actualizar visualmente los relatos a los nuevos medios abren un nuevo camino para la transmisión de las historias propias de la tradición oral.

Es significativo en el caso del cómic, se debe conseguir la correcta “negociación/traducción” por parte del historietista del material de referencia y de dos sistemas semióticos (palabras e imágenes) para un fin común, cuyos frutos convergen en una misma estructura; viñetas de ilustraciones ordenadas de forma secuencial que aportan que narran una historia por sí mismas y con las palabras en diálogos, onomatopeyas y breves descripciones que se reparten en estas.

El autor, lee el texto base para hacer la adaptación a lenguaje visual, se deja influenciar por él y junto a su propio imaginario crea el mundo y la forma en la que envolverá la narración para hacerla atractiva sin que pierda su esencia. Al interpretar y *crear* algo a partir de ahí, se deja de ser únicamente un intérprete y se transforma en autor.



1.1. Objetivos:

- Adaptar exitosamente una historia a un formato más acorde con la actualidad manteniendo la coherencia narrativa y su fidelidad con el relato “original”.
- Crear imágenes atractivas, originales y funcionales, adaptadas a las necesidades de un público objetivo amplio y variado.
- Desarrollar un estilo personal que acompañe la narración gráfica y literaria.
- Traer de vuelta en un nuevo formato historias tradicionales de la comarca/comunidad para que sean leídas por la mayor audiencia posible.
- Aplicar lo aprendido durante el grado para idear, realizar y gestionar un proyecto creativo.
- Disponer de un proyecto personal interesante para integrarlo en un portfolio profesional

2. REFERENTES

2.1. Referentes temáticos:

2.1.1. "Catacric, catacrac", un proyecto de À punt

Esta serie animada busca presentar la obra de Enric Valor "Rondalles valencianes" a un público infantil entre 3 y 9 años. De todas sus historias, se han seleccionado 26 relatos y se han adaptado para llevarse a pantalla. Narrados en valenciano en el canal televisivo À punt y en el canal de youtube oficial de la cadena (página web oficial de À punt, 2019).

De este programa tomo el concepto de adaptar una obra de naturaleza oral y folklórica a un nuevo formato, más actual y popular entre la población. En el caso de este programa, ha sido a través del vídeo y la animación. Sin embargo para este proyecto se empleará el medio papel, el cómic.



Imagen 1: fotograma de *El príncipe desmemoriat*, Fuente: canal de youtube oficial de À punt

2.1.2. Villanueva, *Javi de Castro*, 2021.

Se trata de un cómic perteneciente al género *folk horror* por la geografía donde se suceden los eventos de la narración, un pequeño pueblo del interior de León. Castro, como autor y dibujante, aprovecha las leyendas de la zona y la cerrada mentalidad de los habitantes para crear conflicto y tensión, el cual se mantiene durante la trama junto a una excelente narrativa. (Zona Negativa, 2021)

Tiene un estilo gráfico muy estilizado y sintético, construyéndose a partir 3 colores planos (negro, blanco y azul, este último juega con variaciones tonales), sombras bloqueadas y entintado.



Imagen 2: página de Villanueva. Fuente: Zona Negativa, 2021

2.2. Referentes visuales:

2.2.1. Malanotte, 2023. Guión: Marco Taddei. Ilustraciones: La Came.

Este cómic trata de las vivencias, investigaciones y descubrimientos de un joven protagonista, Ernesto, que vuelve a su pueblo de la infancia *Malanotte* para recopilar las historias de los habitantes con su grabadora. Hay algo oscuro en este sitio, los habitantes son recelosos hacia los forasteros. Es un relato gótico enmarcado dentro del género de thriller y leyendas que te mantiene estático hasta la última página, es de esperar del ganador del Premio Boscarato 2023 a mejor guión y finalista a mejor dibujo. (Liana Editorial, 2023) Sobre el estilo en sí es un dibujo expresivo, suelto, con buen manejo de la línea y el espacio negativo, algo que se hace notar por la decisión cromática de hacer el cómic en blanco y negro.



Imagen 3: viñetas del cómic *Malanotte*, 2023. Fuente: Liana Editorial, 2023.

2.2.2. Reza Afshar.

Ilustrador y concept artist turco, en general todas sus obras son de gran calidad, trabaja con todo tipo de colores y saturaciones. Su estilo semi realista y estilizado que resulta muy atractivo. Sin embargo, lo mas interesante es su forma de trabajar los espacios con paletas reducidas a base de degradados y detalles con líneas y texturas, como es el caso de la ilustración que lleva por título *D15*, mostrada a continuación.

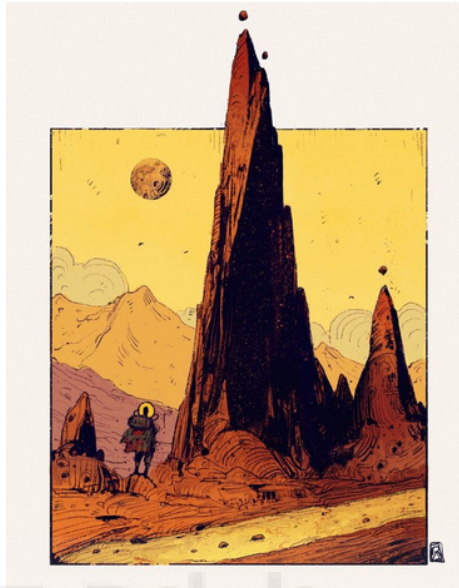


Imagen 4: ilustración . Fuente: Afshar 2022, *D15*, ArtStation.

2.2.3. Socarrat.

Técnica de fabricación de azulejos típica de Paterna (Valencia) creada cerca del 1604 en esta población y alrededores, se caracteriza por ser una losa gruesa de barro cocido y por sus tonos tierra derivados de los óxidos que se utilizan para dibujar a mano los motivos que las decoran. Estos suelen ser diversos (pueden ser motivos zoomorfos, plantas e incluso personas y construcciones hechas por el ser humano). El esquema básico compositivo suele ser un motivo o grupo principal y decoraciones abstractas o florales a su alrededor. (Alfonso, Ana M^a. ,2018)



Imagen 5: Artesanado de *socarrats* pertenecientes al Museo Nacional de las Artes Suntuarias González Martí. Fuente: Alfonso, Ana M^a. TFG, 2018.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto se adentra en el territorio del *Folklore*, caso de estudio de distintos filólogos a lo largo de los últimos tres siglos. Por ello veo necesario definirlo antes de proceder con la justificación.

Hay muchas tesis y ensayos acerca de esta premisa, ¿qué es el *folklore*? Eso dependerá de a qué rama, escuela o autor le preguntemos. Donde más auge tuvo este debate fue en la segunda mitad del siglo XX, a partir de los años 60. Una visión cerca visión cercana al propósito del trabajo podemos encontrarla en las siguientes citas:

I intended to indicate that the definition I proposed is tenable to folklore as it exists, occurs and is performed in context, considering all the attributes that have often figured in the definitions of folklore, secondary, optional and, in fact, unnecessary features for definitional purposes. Folklore is, therefore, "artistic communication in small groups" as it happens pragmatically in culture and society. (Amos, 2014, p. 21) ¹

El folklore sempre és incòmode i problemàtic, perquè qüestiona, impugna, confirma o referma les ideologies, les pràctiques i les dinàmiques socials vigents, al més sovint conflictives. El folklorisme i el fakelore, en canvi, operen de manera selectiva des d'un programa ideològic i polític previ i permeten desproblematitzar la realitat immediata i projectar-la en un passat més o menys idealitzat —la veneranda tradició!— o sublimar-la en la construcció quimèrica d'identitats grupals o col·lectives sense fissures. (Guiscafrè, 2014, p.43)

Así pues, se trata de una acción artística que se da en un contexto cultural, temporal, geográfico y lingüístico concretos. Como anteriormente comenta Ben Amos, debe ser: en un contexto, cara a cara y en pequeños grupos que comparten un mismo código. Es un comportamiento comunicativo que se da de forma natural entre humanos alrededor del globo y conforma una cultura colectiva de un territorio, aunque no se debe caer en el error de querer fijar con clavos a toda una población y sistema de valores a una "tradición" que deja sistemáticamente fuera a quienes no se considera dignos. Las historias deben seguir vivas, eso implica que pueden mutar, es parte del devenir. Además con la globalización, internet y las redes, la forma de compartir esta acción artística es diferente; no hay un cara a cara real, el marco temporal y el número de personas que se ven envueltas en la acción es relativo y por supuesto el sistema de signos que se comparte depende no solo del lenguaje como pueden ser los idiomas, sino también de un metalenguaje creado a partir de la cultura de internet donde se mezcla texto, imagen, y sonido que pueden tener significados atados a ellos. Como bien dice Jaume Ayats i Abeyà:

Nota ¹, traducción del párrafo: Mi intención era indicar que la definición que propuse es sostenible en cuanto al folklore tal y como existe, ocurre, y es performado en contexto, considerando todos los atributos que han sido a menudo mencionados en las definiciones del folklore, de forma secundaria, opcional y, de hecho, innecesariamente aparece en propósitos definitorios. El folklore es, por tanto, "comunicación artística en pequeños grupos" como sucede pragmáticamente en la cultura y en la sociedad.

La “xarxa” vol fer interactuar amb les característiques del petit grup cara a cara, però ho fa amb unes característiques que, al meu entendre, desplacen i conformen la interacció amb diverses configuracions que cal avaluar. Bona part de les construccions del diàleg queden alterats:

- La no-visió (total o parcial) dels interlocutors.

- Desplaçament temporal (breu o llarg) de la interacció.

- Polisèmia en paraules/símbols: l'ús d'artefactes escripturals cada vegada més sofisticadament codificats (des d'emoticones fins a expressions-cita o fins a ortografies metasignificatives) que construeixen els marcs de relació possible i que en fan una narrativa de formalització molt determinada i d'una significació que jo considero opaca (i, per tant, molt més polisèmica del que pensem d'entrada). (Ayats, 2014, p.34)

El contexto en el que se ven envueltos los interlocutores ha cambiado más en los últimos 50 años, que en los milenios anteriores. Estamos, posiblemente, ante la mayor revolución etnopoética de la historia gracias a la generalización del uso de las nuevas tecnologías de la comunicación e información, viéndose afectado incluso el sistema de géneros etnopoéticos:

Un dels efectes que ha tingut la interactivitat comunicativa creixent i imparable que té lloc a Internet ha estat una més gran i més ràpida internacionalització del folklore. Pujol mateix (1985: 164) ja ens advertia que el “sistema de gèneres de la societat pre-industrial era essencialment idèntic al que existia fa vint segles en el si de les primeres civilitzacions de l'Orient Mitjà” i, en una nota a peu de pàgina a aquestes paraules, afegia que “si això fos cert, les generacions que han viscut la industrialització massiva de la societat catalana hauran estat testimonis de la revolució etnopoètica més important de la història cultural del país”. (Guiscafrè, 2014, p.45)

Es por este motivo, que es vital para la nueva generación de creadores de nuestra región propagar y compartir historias folklóricas alicantinas, manteniendo la fidelidad narrativa propia de la oralidad y del relato, el dinamismo dentro de la historia, y la creación de imágenes originales que cumplen con un propósito artístico.

En nuestro caso el cómic es el formato más adecuado para esta empresa, al combinar lenguaje escrito y visual para un mismo fin, nos posicionamos como traductores visuales entre dos lenguajes semióticos al interpretar el texto de referencia y crear una obra propia a base de las libertades que ofrece la creación de su mundo visual.

José Yuste Frías (2001: 84), el cómic es un lenguaje coherente y específico que le exige el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades técnicas del dibujo y las de la literatura se superponen unas a otras. Tanto la lectura como la traducción de cómic es –o debería ser– siempre un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual, imagen-texto respectivamente. [...] Desde los postulados de Paolo Fabbri propuestos en El giro semiótico, las imagen-texto son un elemento semántico que no se puede descomponer en unidades semióticas, y se hace innecesario tratar de comprobar que la narratividad pertenece a la viñeta, o a la página, o a la secuencia de imágenes. El cómic es una estructura narrativa porque su lenguaje es un sistema semiótico que permite articular simultáneamente elementos narrativos con diferente materialidad (imagen + texto), es un lenguaje narrativo visual, como he insistido hasta el momento. (Álvarez, 2021, p. 36)

Decir cabe, que el estilo de escritura que tiene el recopilador del relato, Joaquim G. Caturla, es muy adecuado para lo que se pretende hacer en este proyecto. Al ser más abstracto que el de Enric Valor (el cual cae en la ornamentación descriptiva frenando el ritmo de la narración) Caturla, es más sencillo y directo, describiendo únicamente las características más esenciales y que le dan sentido a la historia. Esto nos permite aportar un nuevo imaginario visual mientras se mantiene la fidelidad al texto base. "En canvi, les rondalles de Caturla responen més aviat a un estil abstracte, caracteritzat pel predomini de l'acció de forma lineal, sense interferències ni digressions que retarden la narració" (Rodríguez, 1985, p.9).



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para este trabajo de fin de grado se partió de un interés personal como son las historietas y los cómics, enfocándose en cuestiones relevantes a día de hoy como lo son la adaptación a los nuevos medios de comunicación y la preservación de la cultura.

Una vez decidida a adaptar una "rondalla" a cómic, consultamos el libro *Rondalles de l'Alacantí* de Joaquim G. Caturla (la edición de 2004) y seleccionamos una historia para el trabajo, *La vareta de les tres virtuts*. Este relato cuenta la historia de tres cuñados, labradores de profesión, que se ven tentados por una misteriosa señora que les promete que puede crear una varita mágica que hará todos sus deseos realidad si le llevan los ingredientes necesarios para fabricarla. En la noche de San Juan, se embarcan en la misión con un viento aullante lleno de malos presagios.

Tras concretar los puntos más significativos y siendo lo más fiel posible a la narración, realizamos un primer storyboard en papel de todo el cuento que más tarde se digitalizó; maquetando ya las viñetas en paginado doble en una especie de *mock-up* y comprobando que la traducción visual funcionara correctamente antes de pasar a hacer los dibujos definitivos.

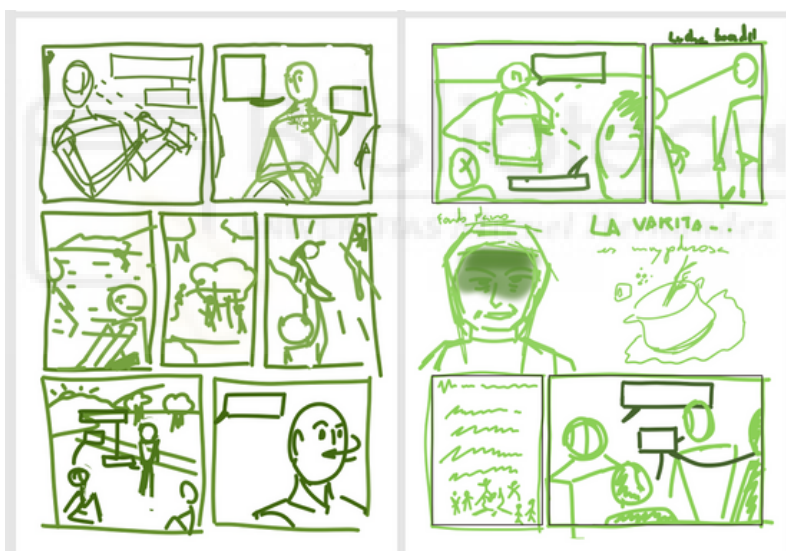


Imagen 6: Captura de pantalla del boceto inicial de la historieta a doble página. Fuente: elaboración propia.

Se bocetó todo el cómic para empezar a colorear y entintar fondo y figura. Sin embargo debido a la gran envergadura de este proyecto, optamos para la entrega de este TFG por la realización de un cuaderno de trabajo que refleje los diferentes procesos de la realización del cómic. De esta manera se presentan la finalización de 7 páginas (4 de eventos que suceden durante el día y 3 de noche para que se vean las diferentes paletas de color) siguiendo el resto en fase de boceto, más tarde vendría el guión y los bocadillos. Destacar que los diálogos y cuadros de texto están al completo en toda la obra, pues de otra manera se perdería visión de la historia y el grado de fidelidad que posee respecto al texto original.



Imagen 7: Captura de pantalla del boceto definitivo. Fuente: elaboración propia.

El formato elegido es el cómic americano, concretamente el 25'7x18'2cm por ser el estándar de la industria. El estilo general de dibujo es estilizado y trabajo con dos paletas de colores; una para los eventos que discurren durante el día (siendo comunes los tonos tierra y verdes al discurrir mayoritariamente en un campo) y otra para la noche, con predominio de tonos morados (asociados comúnmente a la magia y lo nocturno). Se ha hecho también un boceto de cómo sería la portada y contraportada de la obra para formato impreso (siendo la idea que se comercializara de esta manera) tomando inspiración de los azulejos hechos con la técnica del "socarrat" (véase en *Referentes p.7*) y de las portadas de los libros del S.XIX (donde he decidido situar la narración y el mundo espacio-temporalmente). Los resultados de este trabajo han sido maquetados a doble página para presentar un *mock-up* final lo más cerca posible de cómo sería el cómic acabado completamente.



Imagen 8: Captura de pantalla del boceto de la portada y contraportada a doble página.
Fuente: elaboración propia.



Imagen 9: Captura de pantalla del cómic "en estado de entrega a doble página". Fuente: elaboración propia.

5. RESULTADOS

Este trabajo ha sido un tanto complicado al constar de dos partes muy extensas. La primera parte era una investigación previa por diversas revistas especializadas en filología y folklórica, acerca de la creación del propio cómic y el previo storyboard o los referentes utilizados. Todo ello era necesario para llevar a cabo correctamente la traducción doble consecuente de crear un relato narrativo-visual. Además es sumamente importante ser fiel al material de referencia del dado por el propio libro *"Rondalles de l'alacantí"*, cumpliendo así parte de los objetivos propuestos al inicio del trabajo. En el marco teórico he aprendido mucho acerca de la historia del folklore en su vertiente más académica y afianzado conocimientos de manera consciente en lo referente a la creación de imágenes narrativas.

En la segunda parte, la creación del cómic en sí con todos sus contenidos, ha sido más práctica y procesual. Habiendo requerido mucho tiempo y perseverancia para llevarlo a cabo. Ha sido un aprendizaje en cuanto a gestión de trabajo y organización que ha ido mejorando sobre la marcha, pues en un inicio subestimamos la envergadura del proyecto y el tiempo que tardaría en hacerlo progresar hasta un estado satisfactorio. Cabe considerar que en cuanto al lenguaje gráfico, se ha conseguido llegar a un estilo propio a la vez que funcional, aunque no se ajuste del todo a lo que tenía en mente al principio del proyecto.

Aún con los imprevistos y reveses propios de un proyecto importante, se han solventado de manera adecuada en pro de resultados satisfactorios para el primer *draft* o guión semi-final de lo que podría ser una línea de trabajo a largo plazo, habiendo llegado a la materialización de una rondalla en formato cómic de una historieta.



Imagen 10: Captura de pantalla del cómic "en estado de entrega a doble página". Fuente: elaboración propia.

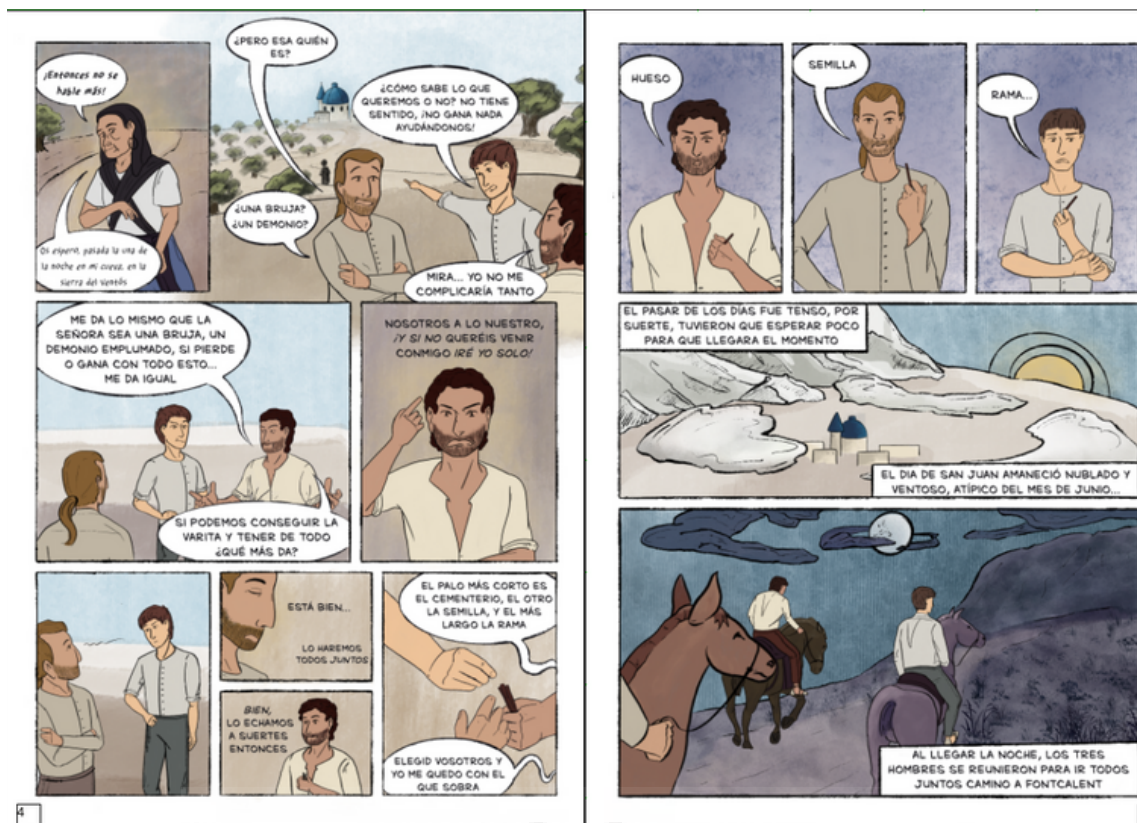


Imagen 11: Captura de pantalla del cómic "en estado de entrega a doble página". Fuente: elaboración propia.



Imagen 12: Portada y contraportada final del cómic. Fuente: elaboración propia.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Álvarez Peña, L. V. (2021). *Adaptación de textos literarios a literatura dibujada: El historietista como traductor*. Estudios de Traducción, 11, 33–41.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press.en.wikipedia.org
- Glebas, F. (2008). *Directing the story: Professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. W. W. Norton & Company.
- González i Caturla, J. (2011). *Rondalles de l'Alacantí*. Institut de Cultura Juan Gil-Albert.

Artículos Académicos

- Alfonso Rubio, Ana M^a. (2018). *ESTUDIO TÉCNICO E HISTÓRICO DEL SOCARRAT DE PATERNA. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN RESTAURATIVA DE UNA PIEZA DEL S. XV* [TFG, Universitat Politècnica de Valencia, Facultat de Belles arts San Carles]. Riunet. Url: <https://riunet.upv.es/handle/10251/110286>
- Ayats i Abeyà, J. (2014). *Canvia la tecnologia o també canvia el pensament? Indicis de com es transforma la comunicació folklòrica en el trànsit als comportaments tecnològics*. Estudis de Literatura Oral Popular, 3, 29–35. <https://revistes.urv.cat/index.php/elop/article/view/189>
- Ben-Amos, D. (2014). *A definition of folklore: A personal narrative*. Estudis de Literatura Oral Popular, 3, 9–28. <https://revistes.urv.cat/index.php/elop/article/view/187>
- Guiscafrè Danús, J. (2014). *Arxivers, filòlegs o folkloristes: per fer què i amb quines eines?* Estudis de Literatura Oral Popular, 3, 37–48. <https://revistes.urv.cat/index.php/elop/article/view/190>
- Vidal Lloret, V. (2015). *L'aportació de Joaquim González Caturla a la rondallística valenciana*. Estudis de Literatura Oral Popular, 4, 141–154. <https://revistes.urv.cat/index.php/elop/article/view/191>

Sitios Web

- À Punt. (2024). *Catacric, catacrac*. <https://lacolla.apuntmedia.es/alacarta/catacriccatacrac/>
- À Punt. (2024). *Catacric, catacrac – Príncep desmemoriat*. https://lacolla.apuntmedia.es/alacarta/catacriccatacrac/princep-desmemoriat_134_1381973.html
- Afshar, Reza. (2022) *D15*. ArtStation. <https://rezaafshar.artstation.com/>
- Castro, J. de. (2021). *Villanueva*. Zona Negativa. <https://www.zonanegativa.com/villanueva-de-javi-de-castro/>
- Liana Editorial. (2023). *Malanotte*. <https://lianaeditorial.com/producto/malanotte/>
- ProPrintWeb. (2022). *Guías de formatos y márgenes para el diseño de un cómic*. <https://www.proprintweb.com/blog/guias-de-formatos-y-margenes-para-el-diseno-de-un-comic>

7. ANEXO

A continuación, imágenes del cómic completo, además de un enlace para su descarga: [aquí](#)



La varita de las tres virtudes

Autoría: Carmen Mira.
Adaptando uno de los relatos recogidos por
Joaquim G. Caturla en su libro "Rondalles de
l'Alacantí" (1985)



1



2



La varita de las tres virtudes

Para hacerla se necesitan tres cosas:

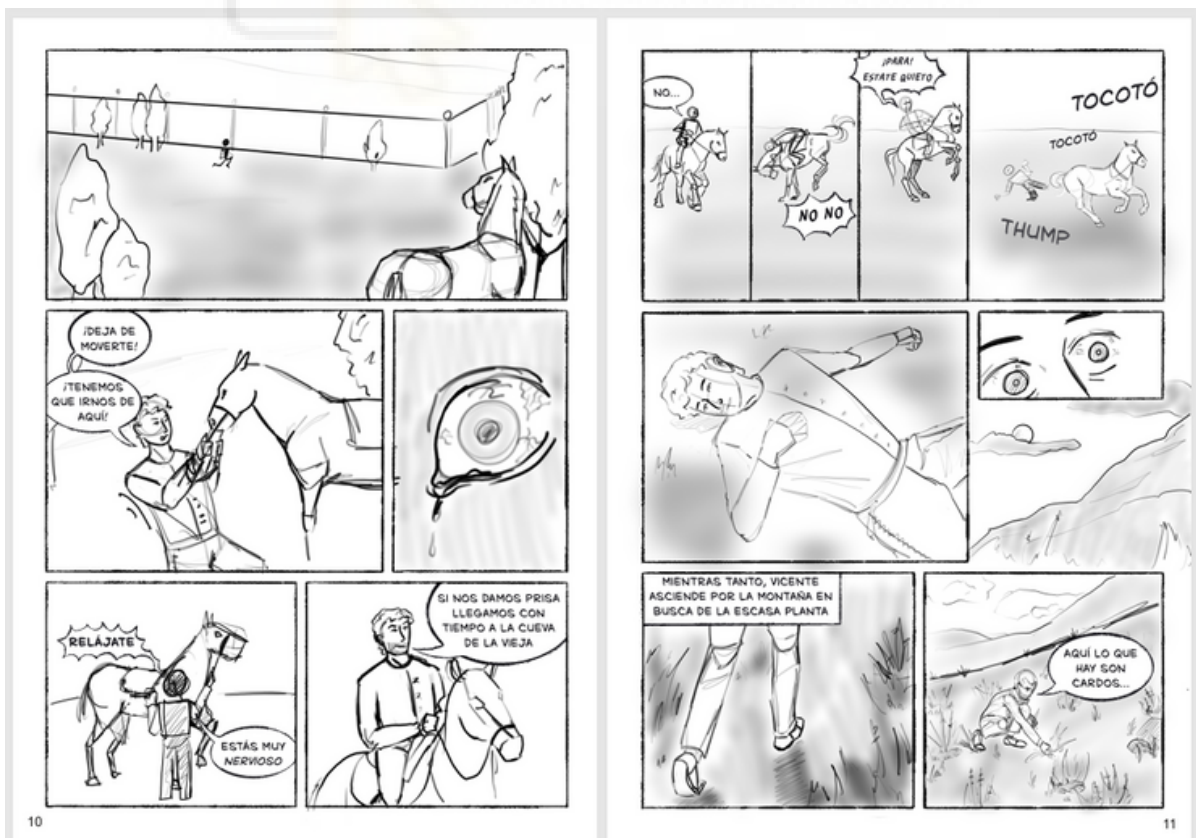
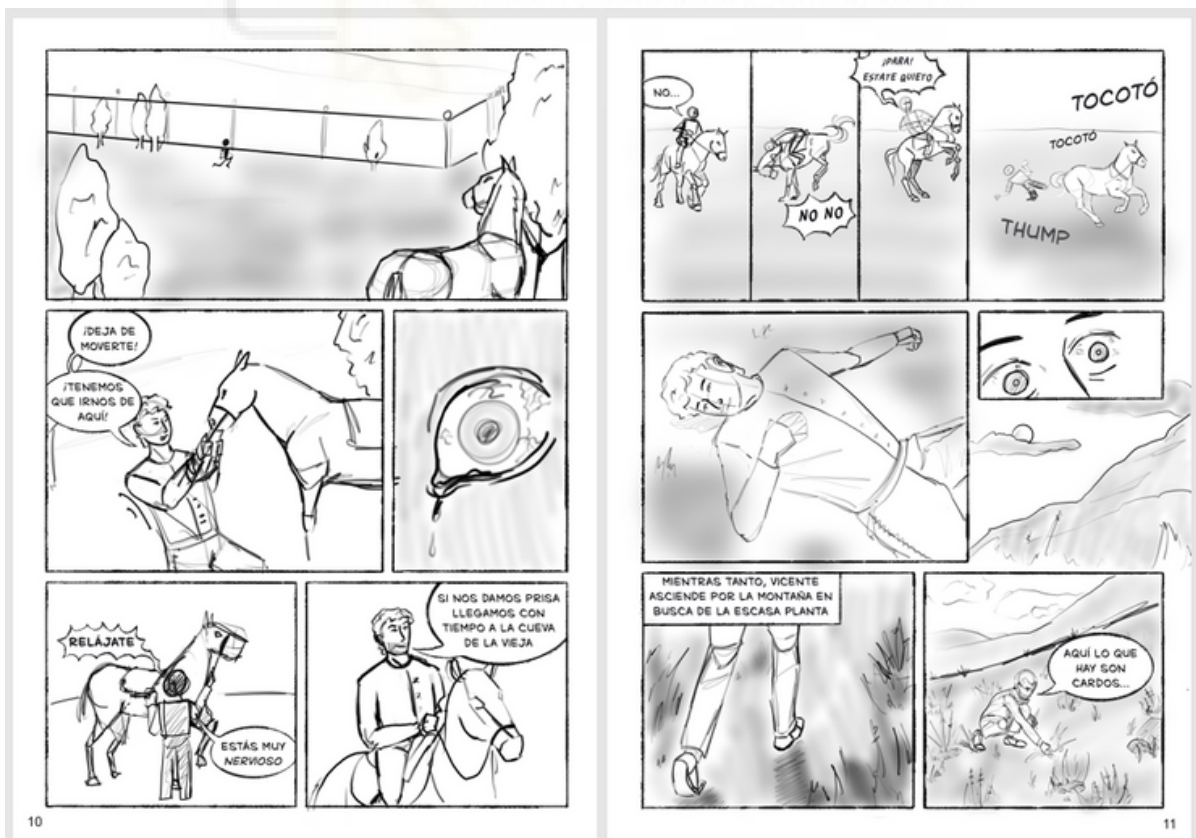
El hueso de la rodilla de un muerto,
una rama de alimandro cortada de tres golpes y una semilla de helecho

Todo esto debe hacerse la noche de San Juan, entre las doce y la una...



3







12



13

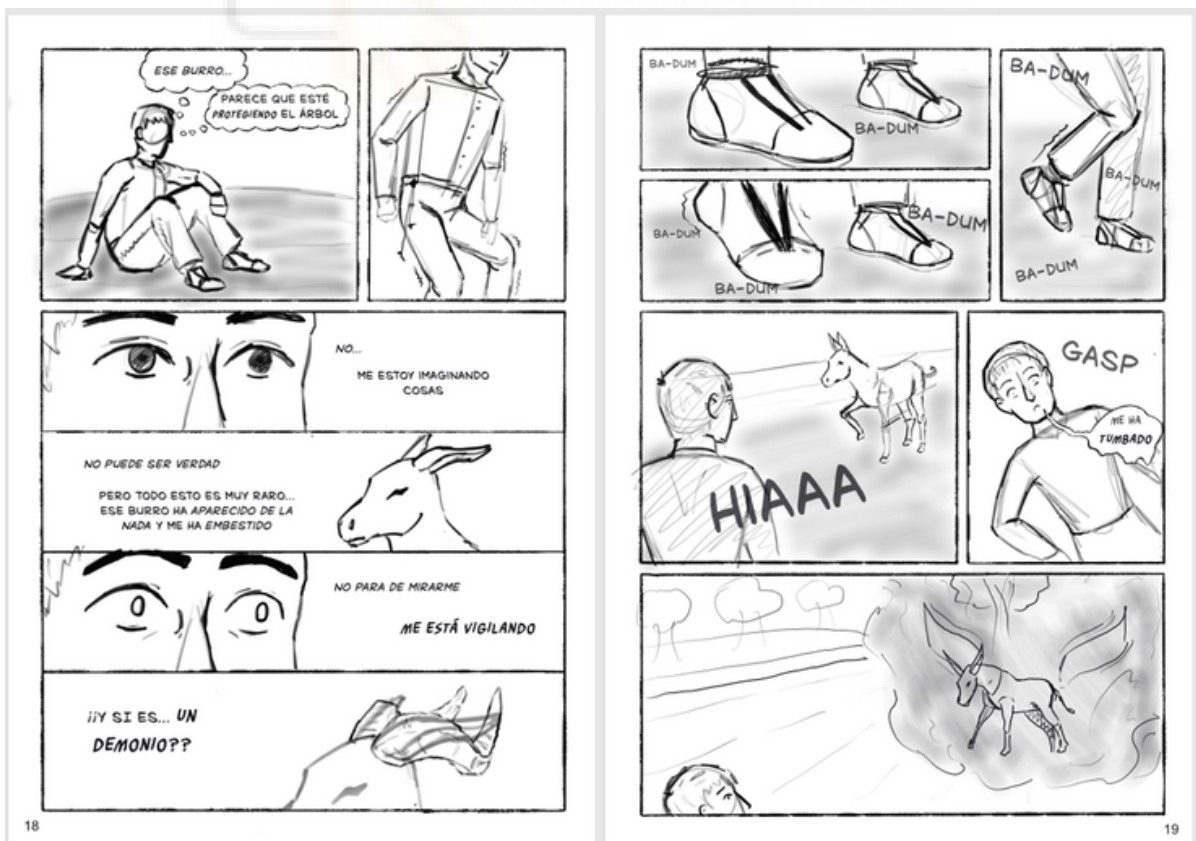


14





16

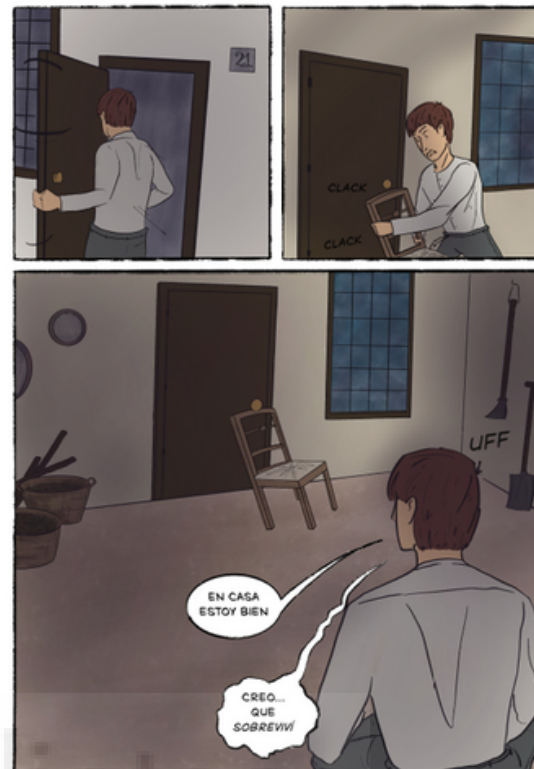


18

19



20



21



22

Primera edición: 2025
Derechos de venta y/o copia reservados

Diseño de cubierta: Carmen Mira
Ilustraciones: Carmen Mira
Adaptación y guión: Carmen Mira
Maquetación: Carmen Mira

Impreso en España
Gráficas Verdú SL, 03660, Novelda.

En caso de necesitar contactar con la autora
para cualquier tipo de cuestión o proyecto,
envíe un correo electrónico a la dirección:
carmenmira050@gmail.com

