



Universidad
del Cauca

Producción y creación de una novela gráfica
a partir de relatos y experiencias colectivas
en torno al miedo en la ciudad de Popayán

Vicente Bastidas // Felipe Castaño

PRODUCCION Y
CREACION DE
MANO OVELA GR
FICAA PAR
RDER ELATOS Y
EXPERIENCIAS
COLECTIVA SEN
LORWOALMIEDO
ENLACIUDAD
POPAYA

AGRADECIMIENTOS A LOS PROFESORES DEL PROGRAMA QUE DEDICARON MINUTOS DE SU TIEMPO A DESPEJAR NUESTRAS DUDAS. EN ESPECIAL A JAVIER GARCIA, RAFAEL SARMIENTO, ALBERTO VEGA Y ANGELA REVELO POR SU AMISTAD Y APOYO CONSTANTE APORTANDO SUS CONOCIMIENTOS A LA CULMINACION DEL PROYECTO. A LOS ILUSTRADORES: ALVARO LARA, BETO VEGA, JUAN RUBIO, JULIAN MORENO, RUMÉL CORREA Y WILLIAM PINEDA, POR ATENDER NUESTRA INVITACION A SER PARTE DEL PROYECTO Y VER EN EL UNA APUESTA MAS POR EL DISEÑO. A JORGE LEWIS MORALES, POR ACEPTAR NUESTRA INVITACION A FORMAR PARTE DE LA FAMILIA NAUFRAGOS DE LA NOCHE. A JAVIER SALAZAR (PASION), A SUS AMIGOS Y TODO EL GREMIO DE TAXISTAS POR COMPARTIR CON NOSOTROS TAN GRATAS EXPERIENCIAS. A NUESTROS AMIGOS, EN ESPECIAL JUAN MANUEL GOMEZ Y JOSE ANDRES RIASCOS, POR SU INTERES Y COLABORACION EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO. A NUESTRAS FAMILIAS, POR SU APOYO INCONDICIONAL, POR SUS PALABRAS DE ALIENTO EN CAMINOS INCIERTOS DEL PROYECTO, POR CREER EN NOSOTROS Y SABER QUE LO QUE HICIMOS, LO HICIMOS CON TODA PASION POSIBLE A NUESTRO TRABAJO.

6 DEJEMOS DE LADO **EL PROTOCOLO**

8 ERA MARTES,
A ESO DE LAS DIEZ DE LA MAÑANA
EN LA FACULTAD DE ARTES,
EN EL FAMOSO, **FRÍO** Y TEMIDO SALÓN 124.

20 DE INVESTIGADORES ~~A CREADORES.~~

28 DE LA CABEZA ~~AL PAPEL~~

33 **PERSONAJES**

54 **REGLÓN** TRAS **REGLÓN**,
ILUSTRADOR TRAS ILUSTRADOR.

68 SISTEMAS GRÁFICOS, **AMARRANDO TODO**

74 REFLEXIONES FINALES

76 REFERENCIAS **BIBLIOGRAFICAS**

DEJEMOS DE LADO **EL PROTOCOLO**

Intuimos que sí acudió a este escrito, es porque posiblemente esté interesado en investigar, conocer, o simplemente curiosarse la forma “guapachosa” en que dos diseñadores gráficos de Unicauca documentaron su proceso de investigación-creación al desarrollar su trabajo de grado. Nos aseguraremos de compartir fragmentos, apartados y reflexiones de autores – a nuestro juicio interesantes – que respaldarán nuestro tema de investigación. Por último, esperamos que logre – al igual que nosotros – ilustrar en su cabeza toda esa aventura que fue adentrarnos al espinoso mundo de lo desconocido en la ciudad de Popayán para documentar la experiencia que iremos describiendo a lo largo de estas líneas.

Vicente es mi compañero y mi nombre es Felipe, ambos decidimos trabajar juntos para desarrollar un proyecto en donde identificaríamos un problema susceptible a ser abordado por y desde el diseño en el contexto local (Popayán). Nuestro abordaje se dio desde la idea del diseño gráfico como producción simbólica, generando un discurso visual a partir de una mirada crítica de un fenómeno social.

Ya hemos trabajado juntos en procesos anteriores y creo que nos entendemos. A él le gusta la diagramación, la narración gráfica y también la ilustración —en eso coincidimos— tiene un enfoque medio tradicional pero no se cierra a nuevas alternativas.

Por mi parte que les digo...

Me perfilo como ilustrador y escritor empírico que le gusta abordar temáticas de calle, jugar con la parte psicológica de quienes siguen mi trabajo; Ilustraciones y escritos “místicos” (como dirían algunos compañeros de la academia). En otras palabras, escarbar en la sociedad y sacar a la luz aquello que muchos quieren ignorar, es mi tarea.

El motivo por el cual estoy haciendo esta presentación es porque Vicente es un poco tímido para las letras, pero eso no quiere decir que el trabajo me lo haya cargado yo solo, esto fue trabajo en equipo.

**ERA MARTES,
A ESO DE LAS DIEZ DE LA MAÑANA
EN LA FACULTAD DE ARTES,
EN EL FAMOSO, FRÍO Y TEMIDO SALÓN 124.**

Preguntas sobre temas escuetos rondaban las cabezas presentes en el sitio, mientras se daba a conocer el programa de la clase. Después de ese día —y de salir con un signo de interrogación en el rostro— comenzamos a trabajar en conjunto para llegar a lo que hoy lleva por nombre **Náufragos de la noche**.

Desde el inicio existió un interés: **trabajar con las percepciones de un lugar en la ciudad que se le cree inseguro**, encontrar desde el diseño la manera de representar como son vistos determinados espacios, teniendo en cuenta la forma en que los vivimos y como algunas personas nos los muestran con sus anécdotas haciendo alusión a la inseguridad en dichas localidades.

Días después, nos propusimos dar una caminata por las galerías (las plazas de mercado) ya que nos interesaba acercarnos a estos espacios, pues encontramos en ellos una dicotomía que podría ser tomada como caso de estudio, por ser percibido cotidianamente como un lugar inseguro para muchos habitantes de la ciudad, y a su vez utilizado masivamente como punto de encuentro para intercambios sociales, económicos y culturales.

Con una idea en la cabeza y temas de conversación en torno **al miedo y la inseguridad en la ciudad**, fuimos en busca de argumentos para materializar nuestro trabajo. Al llegar a la galería de la trece, empezamos a encontrar cosas interesantes. Los objetos, su disposición en el atiborrado espacio, los olores, las calles y los intercambios que se daban en ellas, hacían surgir en nosotros sensaciones de incomodidad, sentimientos encontrados que también se reflejaban en los rostros de otros transeúntes. Así, decidimos hacer algo de fotografía, una que otra pregunta a los vendedores y comprar algunos mamoncillos para caminar hacia la facu y concluir nuestra jornada. Luego de esto necesitábamos un plan de trabajo, algo mejor estructurado; unos presupuestos conceptuales que puntualizaran lo que estábamos haciendo.

Queríamos estudiar en especial las galerías, ver cómo la inseguridad y el miedo resignifican estos espacios, es decir,

Ciudad no como espacio urbano y de estado, sino como el lugar en donde convergen múltiples interacciones del sujeto y sus cualidades morales, sociales, culturales, políticas y religiosas frente al otro.

“...la ciudad es, también o sobre todo, sus modos de habitar, los encuentros y conflictos que propone, los modos de vínculo que desarrolla. Por lo tanto, no hay ciudad, tenemos ciudades. No hay identidad de ciudad, hay flujos de identidades, diversidad de encuentros y mestizajes”

(Rincón, 2006)

Los datos consultados con la Policía, coincidían con la búsqueda de Omar Rincón, cuando relaciona los miedos de la ciudad con las cifras oficiales. Esta categoría que él llama *Ciudad cifra*, es la ciudad contada desde datos estadísticos de criminalidad y delitos, datos que reposan en estaciones de policía, alcaldías y entes de control. Para nosotros estas estadísticas recrean en las personas imágenes apocalípticas del estado frágil de la seguridad civil en que se encuentran los lugares, categorizando y sectorizando la ciudad de acuerdo al tipo y número de delitos.

encontrar el por qué nos sentimos tan intranquilos y vulnerables en esos lugares, o por qué algunos objetos, mobiliarios, las calles, sus recovecos o los ritmos cotidianos de las gentes que están y desaparecen, hacen que sintamos algún tipo de amenaza. Así, la idea era empezar a proponer —**como diseñadores que somos**— una manera de crear un discurso comunicativo visual que represente dichas sensaciones y transformaciones.

Con el transcurrir del tiempo y muchas visitas en diferentes momentos a las galerías, fuimos notando que dichas percepciones de los espacios desprenden nuevos relatos y anécdotas que viajan entre los habitantes de la **Ciudad**, creando una doble lectura respecto a la forma de cómo vivirla. La delincuencia, la decadencia moral y social y la inseguridad en general, han adoptado múltiples rostros configurados en la oralidad callejera. En esta experiencia de características etnográficas por entender los distintos imaginarios de inseguridad y miedo en estos espacios, fuimos conociendo y recolectando interpretaciones hechas desde la subjetividad de las personas y algunas fuentes identificadas como objeto de estudio (o en este caso también sujetos de estudio):

el diario amarillista,
los taxistas,
la policía
y comerciantes de las galerías.

¿Qué nos podrían ofrecer estas fuentes?:

A través de **La Policía** nos interesaba conocer reportes de inseguridad en las galerías: cifras, estadísticas y registros que archiva este ente de control. Con esto nos acercaríamos a un diagnóstico general y documentado en torno a la inseguridad en estos lugares de la ciudad, con el fin de identificar: zonas específicas, horarios, tipos de inseguridad, cantidad y calidad de delitos. También por el imaginario colectivo que existe de la policía como una institución que brinda seguridad a los ciudadanos.

Decidimos analizar **el diario amarillista local** (específicamente **el Extra**), para comprender cómo los medios de comunicación son promotores de imaginarios de inseguridad, estigmatizando las localidades por la forma en que teatralizan los hechos a partir del tratamiento de la imagen y el lenguaje a la hora de presentar la noticia conducentes a generar una sensación de estado de alarma y temor en el espectador.

El **Gremio de taxistas** nos interesaba como agudos observadores de la ciudad. Al recorrer las calles las 24 horas del día, se perfilaban como una fuente de la que podíamos extraer información de primera mano a través de sus anécdotas y experiencias en torno a situaciones de inseguridad y los diferentes intercambios urbanos. Sin duda estos sujetos, se han convertido en voceros y conocedores de otros mundos, mundos que deseábamos ver desde nuestras perspectivas.

Luego de haber abordado un taxi para recorrer sectores peligrosos aledaños a las galerías que hicimos como ejercicio de trabajo de campo, nos dimos cuenta que estos vehículos cuentan con unas amplias **“licencias”** para atravesar los espacio más recónditos y peligrosos en el paisaje urbano. A esto se le suma la memoria envidiable que poseen sus conductores, pues son capaces de recordar anécdotas desde las más escalofriantes, hasta las más absurdas con lujo de detalles.

Queríamos conocer la percepción que tenían los **Comerciantes de las galerías**, sobre las prácticas e intercambios que reflejan inseguridad en sus espacios de trabajo, contrastando sus diferentes puntos de vista y experiencias y las estrategias que adecuan para contrarrestar los escenarios de inseguridad a los que están expuestos.

Luego de haber recolectado información suficiente de las anteriores fuentes de consulta, decidimos dedicar un tiempo a comparar el material obtenido. La idea era confrontar datos estadísticos de la policía, con formas de representación y teatralización de los hechos en las noticias del diario amarillista, los relatos del gremio de taxistas y las percepciones de los comerciantes, añadiendo los apuntes recolectados en las diferentes salidas de campo.

La ciudad medios es la que se cuenta desde los relatos periodísticos (prensa, radio y televisión), los cuales documentan y promueven la diversificación de los delitos, creando con su lenguaje clasista y agresivo, estereotipos de víctimas y criminales.

La ciudad cotidiana es aquella que se crea a partir de relatos y vivencias de quienes la habitan. En la cotidianidad del sujeto hay una ciudad que se construye y se comparte socialmente.

Para nosotros “licencia” es el aval que obtiene un TAXI para ingresar a determinado sector peligroso en el ecosistema urbano. El TAXI, al ser un vehículo público, es símbolo de imparcialidad entre visitantes y anfitriones de estos sectores. Esta licencia también se da, al ser los taxistas un gremio que se autorregula y autoprotege.

Después de haber realizado estas comparaciones, llegamos a la reflexión de que

++ CUALQUIER LUGAR DE LA CIUDAD PUEDE SER INSEGURO ++

que no era apropiado dar a conocer el proceso de transformación de un solo espacio (las galerías). Que si bien los objetos o elementos simbólicos pertenecientes a estos espacios generaban percepciones de vulnerabilidad ante quienes los visitan o habitan, también existen aquellos que se sienten a gusto en estos lugares. Lo que menos queramos hacer, era crear algún tipo de señalamiento o sumarnos a la estigmatización de un lugar determinado. Nuestro proyecto deseaba enfocarse en contar las percepciones que generan estados de inseguridad en las personas desde las visualidades múltiples, que se recrean de manera heterogénea en una ciudad que se transforma con el transcurrir de las horas y los ritmos ciudadanos y en cuyo transcurrir se invierten las relaciones entre centro y periferia y se relativiza el balance entre lo legal y lo ilegal.

Bien...Hasta este punto estaba más que evidenciado hacia donde direccionaríamos nuestros intereses. Ah! Solo una pequeña recomendación. No olvide de ahora en adelante tener muy presente estas palabras: **relatos, ciudad, inseguridad y subjetividad.**

Ahora continuemos.

Conocedores que en las ciudades existen dinámicas sociales, políticas, económicas y culturales que usualmente son abordadas como objeto de estudio desde distintas disciplinas, continuamos investigando y aprendiendo de autores y sus planteamientos relacionados a nuestro tema de investigación (**las percepciones de inseguridad sobre la ciudad**) para comparar y enriquecer nuestros acercamientos.

Cierto día, en una de esas búsquedas medio informales que suele hacer uno en Internet, dimos con un artículo que hablaba de algo relacionado con nuestra investigación. Al retomarlo, empezamos a investigar más sobre este y su autora: Rossana Reguillo.

Una mujer mexicana, doctora en investigación y autora de varios libros sobre construcción simbólica de la ciudad, con un amplio campo de conocimiento en culturas urbanas, vida cotidiana y subjetividades. Encontramos en su trabajo, un apoyo importante para dar cimientos firmes al proyecto. Especialmente en apreciaciones tales como:

“El miedo es una experiencia individualmente experimentada, socialmente construida y culturalmente compartida”.

(Reguillo, 2000)

“Es la sociedad la que construye las nociones de riesgo, amenaza, peligro y generan unos modos de respuesta estandarizados”

(Reguillo, 2000)

“La violencia urbana asociada a los espacios; temporalidades y horarios, donde se despliega su rostro de la muerte”.

(Reguillo, 2006)

A esto se le sumaban factores anteriormente consultados como el diario amarillista, que reafirmaban la idea de Reguillo sobre los medios de comunicación como dispositivos amplificadores de violencia, que con **estrategias simplificadoras y retóricas** estigmatizan ciertos lugares en la ciudad.

En una dimensión algo intuitiva, asociamos la ruptura del orden social en la ciudad con factores aceleradores como: **la rumba, el alcohol, las drogas y el sexo.** Temas destacados y reiterativos a lo largo de la investigación.

Otra autora como Susana Rotker y su planteamiento sobre las “Ciudadanías del miedo”, permitió teorizar sobre las vivencias cotidianas, la forma en que un sujeto habita un lugar y su ciudad y el cómo asume una postura de desconfianza hacia los otros pasando a un estado mental de víctima en potencia.

Apreciaciones que contribuyeron a ampliar nuestra mirada en relación a como se construyen los miedos en las ciudades, teniendo en cuenta: el horario, el territorio y la desconfianza en el lugar ante la dispersión de un ente controlador como lo es la policía.

El tratamiento de la imagen y el titular de la noticia en los diarios amarillistas son una representación alegórica de la realidad. Los montajes de cuerpos, flechas y figuras retóricas, tienen la intención de señalar el lugar de los hechos, pero su composición y calidad no son coherentes con la realidad.

Consideramos que los espacios de rumba que son transgredidos por drogas, alcohol y sexo son el pretexto de la sociedad para dar paso a la desinhibición y el libertinaje. Los estados de alteración propinados por estos, son causantes de comportamientos agresivos entre quienes participan.



Consideramos que la pertinencia del diseño en esta propuesta, no solo obedece a las piezas gráficas que se produzcan y puedan generar una visualización potente de los lugares del miedo en Popayán, sino, que puede lograr debelar en la documentación del proceso, un método cercano a la labor del diseño en la mediación cultural y en la integración de múltiples miradas y relatos para generar una revisión más honesta de los intercambios socioafectivos y culturales de la Popayán de hoy que se extiende más allá de su pálido centro histórico.

El planteamiento de Rotker cobró más sentido para nosotros cuando experimentamos físicamente, incursionar a territorios señalado como peligroso en la ciudad. Estos espacios cargados de olores y atmósferas lúgubres generaron en nosotros desconfianza, temor, ansiedad y deseo de encontrar un espacio semejante o volver a nuestra zona de confort. El señor Jesús Martín Barbero aportó con “Los laberintos urbanos del miedo”, justificando nuestra decisión de señalar el diario amarillista como un medio que refuerza los imaginarios de miedo en la ciudad y hacia determinados lugares, estereotipando a las personas que lo habitan y generando un estado de angustia e incertidumbre frente al otro. (Barbero, 2006)

Nota importante: Visita la biblioteca del Carmen de la Universidad del Cauca. Hay muy buenos libros que podrían ayudar a ampliar tu mirada ante estas cortas reflexiones que hacemos de los autores.

++ Nuestro recomendado ++

Entre miedos y goces. Comunicación, vida pública y ciudadanías. Jorge Iván Bonilla Vélez [et al.], 2006.

Todas estas apreciaciones contribuyeron a ampliar nuestra mirada en relación a como se perciben y relatan los espacios urbanos señalados por el miedo medialmente infundado y nos enfocaría a la búsqueda de retratar las narraciones y mitificaciones urbanas que crean imaginarios de inseguridad entre las personas, haciendo un estudio y una reinterpretación desde el campo del **diseño gráfico** y en especial desde **nuestros intereses particulares: la narración gráfica y la ilustración**, generando una perspectiva propia, frente a las dinámicas sociales que suceden en nuestro contexto, dándonos la posibilidad de enunciarnos gráficamente en torno a la ciudad como escenario de transformaciones, de encuentro de subjetividades y confluencia de visualidades.

Después de un larrrrrgo tiempo buscando alternativas para articular la investigación a un proyecto de diseño gráfico que permitiera contar lo que hasta el momento habíamos encontrado a lo largo de la investigación en relación a la

inseguridad y la resignificación de los espacios en la ciudad, planteamos que podríamos hacer un tipo de instalación multisoportada, que expusiera los elementos simbólicos, los recursos tomados del diario amarillista, los relatos, y los datos estadísticos de la policía, para contar esas transformaciones. Pero esta posibilidad fue descartada. Consideramos que de esta manera no se estaba proponiendo algo acorde a nuestros perfiles e intereses como diseñadores (**ilustración y narración**) y que se podía correr el riesgo de convertirse en algo descriptivo y pasajero sin generar el impacto que buscábamos.

Continuando con la búsqueda de alternativas, encontramos en el comic un medio visual potente para contar historias, que valiéndose de la literatura y la ilustración permiten ficcionar y develar hechos de la cotidianidad desde otras perspectivas. Teniendo en cuenta lo anterior, surgió la idea de realizar un comic con nuestra investigación que contara una historia a partir de diversos relatos.

En estudios sobre el comic nos encontramos con el concepto de **Novela gráfica**, y a pesar que hasta el momento para muchos no existe una diferenciación precisa entre estos dos términos, para nosotros la novela gráfica está más ligada a la libertad del autor en cuanto a formatos, técnicas, soportes y tipos de narrativas, que a su vez buscan captar la atención de públicos más maduros o adultos. Así, la producción que buscaríamos desarrollar con nuestro tema de investigación sería una **Novela gráfica** coherente a nuestros intereses, que nos permitiría contar, de manera experimental, dichas percepciones de inseguridad y al mismo tiempo pusiera a prueba nuestros perfiles como diseñadores.

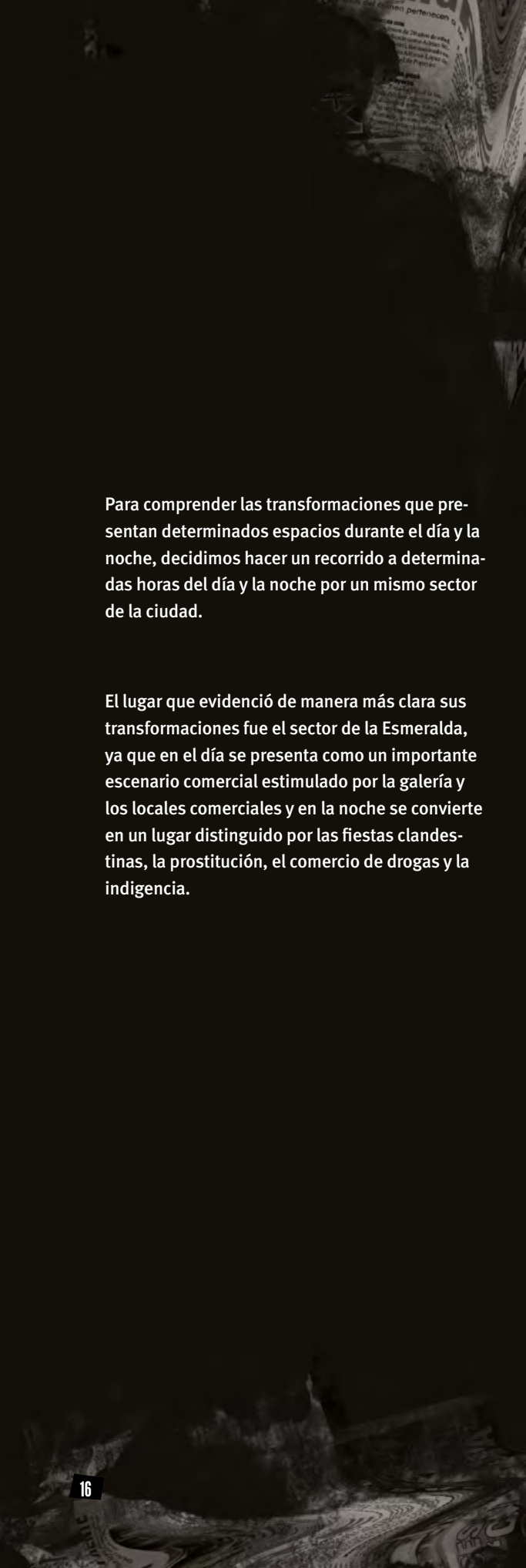
Decidimos a partir de este punto, empezar a dar forma a un solo concepto que condensaría todo nuestro proyecto. Pero, ¿cómo lograríamos dar a conocer esas percepciones de inseguridad y miedo que hacen sentirnos perdidos en un espacio, esas mitificaciones y relatos que poseen los lugares señalados como espacios peligrosos a través de un concepto integrador?

Históricamente el comic ha sido un medio restringido por su condición industrial a una serie de formatos de creación predeterminados, tales como la tira diaria en la prensa, el comic book de 24 páginas o el álbum francés de 46 páginas, lo cual ha limitado al autor en cuanto a su contenido y creación.

Por otro lado la Novela gráfica surge como un medio con un formato que rompe todos los formatos, donde le permite al autor libertad absoluta en cuanto a continente y contenido, disparando posibilidades completamente nuevas de producción. Lo que trajo como consecuencia la exploración en nuevos temas y la introducción del formato como una opción estética más dentro de su narración.

Cómic y literatura. La novela gráfica.

<https://www.youtube.com/watch?v=ilvaPm7AeD4>



Para comprender las transformaciones que presentan determinados espacios durante el día y la noche, decidimos hacer un recorrido a determinadas horas del día y la noche por un mismo sector de la ciudad.

El lugar que evidenció de manera más clara sus transformaciones fue el sector de la Esmeralda, ya que en el día se presenta como un importante escenario comercial estimulado por la galería y los locales comerciales y en la noche se convierte en un lugar distinguido por las fiestas clandestinas, la prostitución, el comercio de drogas y la indigencia.

Luego de una lluvia de ideas llegamos a un solo concepto: **El naufragio.**

¿Pero qué es un naufragio? Es irse a pique, perder el horizonte; hallarse perdido en medio de la nada. Qué mejor que estas palabras para representar de manera metafórica lo que estábamos buscando. El concepto de **naufragio** nos permitiría representar la ruptura mental y la incertidumbre que se apodera del cuerpo cuando se experimenta un estado de desconcierto ante determinados sectores y espacios en la ciudad.

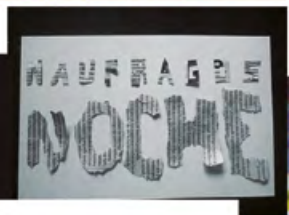
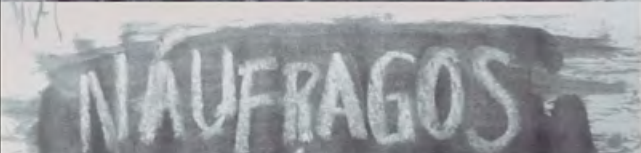
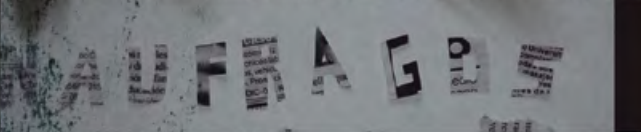
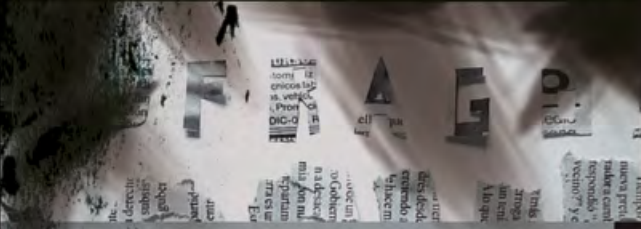
Al concepto naufragio se le sumaría **la noche**, como elemento determinante que transforma la ciudad. Un horario que propicia la desinhibición del sujeto y el surgimiento de nuevos escenarios, que transgredidos por el alcohol, la rumba y el sexo crean otro tipo de flujos e intercambios sociales. Fue así entonces como llegamos a ese nombre. A aquel que mencionamos en un principio:

++ NÁUFRAGOS DE LA NOCHE ++

Después de un proceso de bocetación y búsquedas para representar este concepto gráficamente, decidimos empezar a explorar en la construcción del nombre Náufragos de la Noche con diferentes letras recortadas de los titulares del diario amarillista. Titulares que tipográficamente usan fuentes condensadas y pesadas que dan un carácter fuerte e impactante. Con esa composición, queríamos hacer alusión al diario amarillista y su ficción como influencia para generar nuevas interpretaciones sobre los espacios. Con los recortes evocaríamos la búsqueda de impunidad sobre el deseo expreso de borrar indicios en un crimen cometido. También decidimos que la imagen no fuera algo estático, si no que pudiera generar la sensación de movimiento para reafirmar la idea de la inestabilidad mental que experimenta un sujeto al estar perdido en un espacio.

Para poner a prueba nuestro resultado gráfico, decidimos llevar estos conceptos a una imagen en movimiento, que ayudada de planos sonoros evidenciaría de forma más clara lo que estábamos hablando. **Ver cd de anexos**

PROCESO DE BOCETACIÓN





IMÁGEN NÁUFRAGOS DE LA NOCHE

Estas dos imágenes se convirtieron en elementos que identificarían a *Náufragos de la noche* en una exposición que se realizó para la socialización del proyecto ante la academia, y a su vez, en dos plataformas digitales (Facebook y Blogspot) que sirvieron como medios de divulgación del proyecto y el proceso de investigación.

Al crear un blog y una página en Facebook para *Náufragos de la noche*, buscamos captar la atención de las personas y grupos relacionados en este tipo de trabajos, propiciando la creación de una red de interactividad en donde los intercambios de conocimiento aportaran al desarrollo de la temática (**percepciones múltiples y de diferentes latitudes sobre la ciudad, la noche y la inseguridad**). Además estas plataformas nos ofrecerían la oportunidad de promocionar el proyecto, así, podríamos mantener actualizados a nuestros seguidores sobre el estado del mismo y a su vez, subir periódicamente pequeños fragmentos y relatos que ubicaran al lector frente al tema que estábamos tratando.

Paralelo a esto decidimos realizar un teaser promocional de 30 segundos que se utilizó como anticipo a la novela gráfica, éste ofreció sólo información fragmentaria, siendo en su momento una de las maneras más apropiadas para la promoción del proyecto en estas plataformas. Si bien nos apresuramos a la construcción del teaser sin tener el guión de la novela totalmente definido, logramos identificar que este producto audiovisual fue una herramienta potente para la divulgación del proyecto *Náufragos de la noche*. Pero teniendo en cuenta nuestros desaciertos en cuanto a estructura narrativa se refiere, nos dimos a la tarea de replantear nuestras ideas para construir una historia que contar.

DE INVESTIGADORES ~~A CREADORES.~~

Con la investigación bibliográfica y el trabajo de campo que habíamos desarrollado en torno a los relatos de la ciudad, llegamos a la conclusión que el punto más fuerte de referencia para la recolección del tipo de información que requeríamos eran los taxistas, así que reestructuramos el método y el escenario para la recolección de información centrándonos en lo que sucede al interior del taxi. Haciendo énfasis en tres tipos de información:

LOS RELATOS

Toda la información que se desprende de las experiencias y anécdotas que los taxistas al recorrer la ciudad pueden llegar a tener, no sólo personales, sino las que también han escuchado o han visto. Para nosotros esos relatos orales e informales se convirtieron en un punto clave para empezar a trazar posibles argumentos de la novela y posibles formas de narrarla.

LENGUAJE Y FORMAS DE EXPRESIÓN

Para plasmar la cotidianidad de la ciudad y de quienes la recorren, fue necesario conocer y reconocer las jergas y expresiones con las que se cuentan estos relatos y con las que nosotros nos sentíamos de muchas maneras identificados. Esta jerga cotidiana y despreocupada que muchas veces aparece en la literatura latinoamericana va a ser la herramienta para que nuestra novela gráfica cobre vida en las calles de Popayán y le permita a quien la lea sentirse más cercano a la narración.

EXPERIENCIA PERSONAL

El taxi pasó a ser nuestro vehículo para leer y recorrer la ciudad, las ventanas se convirtieron en pantallas donde se proyectaban las dinámicas de la noche, en esto se resume la intención de querer atravesar la ciudad a bordo de un taxi tratando de recoger la mayor cantidad de información de las calles que observábamos. Entrar y salir de un barrio **“peligroso”** o cruzar un callejón oscuro son lujos que quizá **sólo los taxis** pueden llegar a tener.

“Peligroso” porque la perspectiva de inseguridad que se tiene de un lugar depende de la subjetividad de quien lo observa y del estigma que pesa sobre ese espacio. Rossana Reguillo dice: “Es la sociedad la que construye las nociones de riesgo, amenaza, peligro y generan unos modos de respuesta estandarizados” (Reguillo, 2000)

De hecho no todos los taxis, algunos evitan ciertos espacios o si traspasan ciertas barreras invisibles lo hace con cuidado o armados.

Éramos conscientes que nuestra presencia de por sí, generaba cierta predisposición por parte del grupo de taxistas, pero el realizar el registro de información con elementos discretos reducía la actitud prevenida de nuestros narradores.

El acercamiento al gremio de taxistas comenzó por contactar un viejo amigo mío, **Javier o “Pasión”** como comúnmente es conocido en este gremio.

Con él iniciamos unos cortos recorridos por la ciudad en la noche con el fin de observar las tres galerías principales (**Bolívar, La Esmeralda y La 13**) pues habíamos encontrado que sobre estos espacios pesan estigmas de inseguridad, prostitución y drogas. Acompañados de un celular con cámara, una pequeña grabadora y una agendita, empezamos nuestra recolección de información.

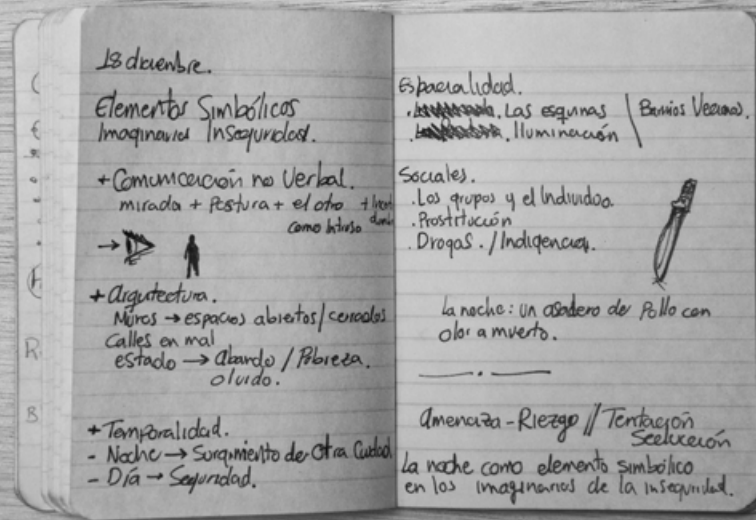
Después de estos recorridos, y gracias a Pasión, pudimos llegar al lavadero de la calle del Bostezo en la esmeralda para interactuar de manera más amena con otros colegas de trabajo.

Todo el tiempo quisimos ser **muy discretos** a la hora de registrar información y relatos pues no queríamos condicionar ni incomodar a quienes nos estaban contando sus experiencias.

Este método de generar un ambiente de confianza basado en una charla informal, más que en una entrevista estructurada, permitió obtener una mejor calidad de información. Cuando hablábamos con Javier tratábamos de entablar una conversación fluida y no una serie de preguntas que nos dieran posibles características del relato que estábamos buscando. Este método se volvió muy útil no sólo dentro del taxi de Javier sino en cada uno de los taxis que tomábamos sobre las calles. Solo era cuestión de entablar una conversación con el conductor, tocando un tema relacionado a la noche o inseguridad e inmediatamente se empezaban a desprender relatos y experiencias inusitadas.

Una anécdota digna de recordar, fue una noche en que decidimos tomar un taxi para ir a un “rumbeadero” al norte de la ciudad. Le preguntamos al taxista algo sobre los códigos que manejan con la operadora cuando se solicita un servicio por radioteléfono, luego de una larga respuesta y a modo de continuar la charla, decidimos mencionar algo sobre un hecho ficticio que estábamos contemplando para desarrollar nuestra

novela. Lo curioso de esto, fue que este taxista identifico este hecho como real y comenzó a narrarlo fluidamente, incluso agrego situaciones, describiendo acciones y personajes que realmente nunca habíamos contemplado pero que al parecer él los tenía muy presentes en su cabeza.



AGENDITA DE NOTAS USADA DURANTE EL PROYECTO

La agendita de notas también se convertiría en la bitácora donde reposarían algunos relatos, hechos, frases, palabras e incluso características de calles y espacios. La grabadora funcionaba como herramienta para registrar sus expresiones lingüísticas, el tono con el que se narra y la jerga entre amigos. Aprovechamos las reuniones que se hacían en el lavadero para ir con Javier y seguir entablando conversaciones en torno a experiencias de inseguridad en la ciudad. Así recogimos frases, dichos y expresiones que al desarrollar la novela iban a generar un ambiente cotidiano envolvente y cercano. Frases como: “esos manes se daban sin asco”, “como taxista no le temo mucho a la esmeralda, pero como peatón déjelo quieto, toca estar con cuatro ojos y en la juega papá” y expresiones como: “le dieron chuzo” “esas hembritas” o “la noche es para los locos” hacen parte de **códigos lingüísticos** y emocionales de un colectivo, que permiten que sus integrantes se reconozcan en ellos y delimiten formas de territorialidad simbólicas y físicas.

Las actitudes, el lenguaje y los estilos de vestimenta, hacen parte de códigos sociales y culturales que garantizan la identidad y el reconocimiento de los sujetos entre sí, organizándolos en torno a similitudes y relaciones grupales. En este caso en particular, el uso de muletillas y el lenguaje vulgar son algunos de los códigos de reconocimiento usados por los taxistas en sus horarios de descanso y espacios de esparcimiento.

(Gourhan, 1971)

Paralelo a la agenda de apuntes, la fotografía y el audiovisual realizado desde la cabina del taxi, permitió registrar las características físicas de espacios “intocables” de la ciudad en la noche. Las calles, las esquinas y los callejones con su actividad, se convirtieron en foco de este registro con la intención de ser plasmadas y proponer las características gráficas de la novela.

Con el tiempo deseábamos ampliar la información que habíamos recolectado y para esto buscamos nuevas alternativas. Pensamos en crear taxis insignia donde se le contara al pasajero el proyecto y a cambio nos contara una experiencia. Otra idea que surgió fue la de ser copilotos del taxista, que de forma casual y sin “ninguna” intención se iniciara una charla con los pasajeros para que empezaran a contar sus experiencias. Pensamos incluso en crear “taxistas investigadores” a quienes les daríamos algunos parámetros de lo que nos interesaba conocer de los relatos, para que ellos por su cuenta pudieran obtener información de sus pasajeros y luego la compartieran en nuestro divertido punto de encuentro: **el lavadero de carros**.

Eran ideas muy buenas, incluso llegamos a generar el contacto con una empresa de taxis de la ciudad para que nos permitieran ser copilotos certificados por la empresa para acompañar a los taxistas en sus recorridos nocturnos. Sin embargo, notamos que existe un imaginario colectivo de inseguridad entre las personas como usuarios al tomar un taxi con copiloto, en especial si se trata de un hombre, por lo tanto, si nosotros estuviésemos constantemente como copilotos, afectaríamos radicalmente el ritmo de trabajo del taxista que estábamos acompañando. Esto además no hizo comprender que nuestra investigación creación no debe interferir en los ritmos vitales y las economías de las gentes, porque nosotros los entendemos como sujetos vivos con los que interactuamos para producir simbólicamente y no como objetos inertes de estudio. Por esta razón decidimos descartar estas ideas de herramientas para la recolección de información y observar lo que teníamos hasta este punto para determinar definitivamente lo que nos haría falta.


Ya habíamos conseguido una gran cantidad de relatos, información sobre calles y experiencias personales sobre la vida nocturna en la ciudad. También habíamos logrado registrar aspectos de jerga y expresiones cotidianas con algunas características visuales de la ciudad en la noche.

++ Por lo tanto en este punto la necesidad dejó de ser la investigación en torno a los relatos y paso a enfocarse en la construcción de un megaretrato para la novela que pudiera contener la mayoría de experiencias y fenómenos estéticos encontrados durante el proceso de investigación que tuvo múltiples fuentes de información. ++

Decidimos tomar un respiro frente a la anterior decisión. Pensamos que lo más oportuno era determinar, primero que todo, el argumento de la novela, para saber hasta qué punto era necesario llevar el tema de investigación, retomando el material de investigación y la estructuras narrativas que habíamos adelantado. En este camino nos encontramos con un libro llamado **El manual del Guionista del escritor y guionista Syd Field**. Este libro abre su primer capítulo con una frase que inmediatamente nos golpeó la cabeza: **¿Por dónde empieza el guionista?** Valdría la pena ampliar la importancia de esta frase en el proceso que llevábamos:

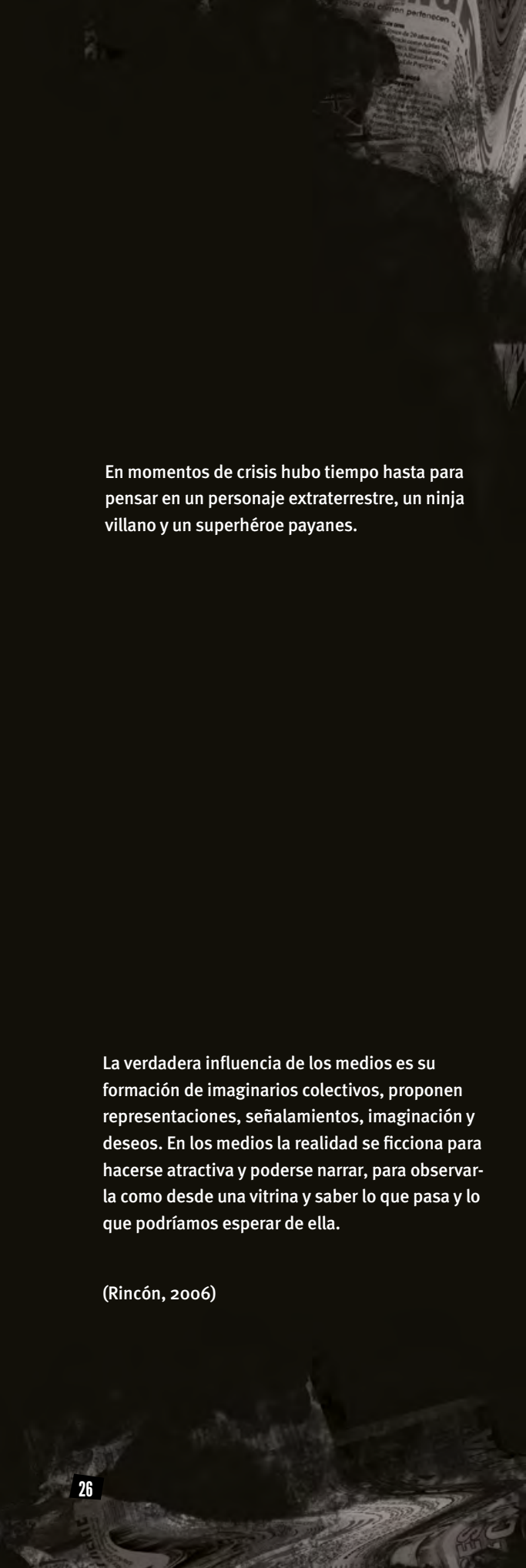
En primer lugar, nuestra necesidad de ponernos la camiseta de guionistas era clara, si íbamos a producir novela gráfica teníamos que crear un guion que orientara su proceso de producción. También habíamos imaginado planos, escenas, personajes, situaciones de acción y hasta diálogos sin ni siquiera saber por dónde empezar y mucho menos como terminar, por lo tanto, era necesario reflexionar sobre la pregunta de Syd Field para poder trazar una línea narrativa coherente que nos acercara a una idea de guion más clara.

Syd Field empieza a cuestionar una y otra vez por donde debe empezar el guionista, y nos deja claro que el guion se empieza **“Por un tema y la estructura. Antes de poder prepararse siquiera para escribir el guion, tiene que tener un tema definido, una acción y un personaje.”**



Syd Field define el tema como “la línea directriz que tiene que seguir al estructurar la acción y el personaje dentro de una línea argumental dramática.” En otras palabras de que trata nuestra historia en términos de acción y personajes. .

(Field, Manual del guionista. Pág. 13)



En momentos de crisis hubo tiempo hasta para pensar en un personaje extraterrestre, un ninja villano y un superhéroe payanes.

La verdadera influencia de los medios es su formación de imaginarios colectivos, proponen representaciones, señalamientos, imaginación y deseos. En los medios la realidad se ficciona para hacerse atractiva y poderse narrar, para observarla como desde una vitrina y saber lo que pasa y lo que podríamos esperar de ella.

(Rincón, 2006)

Conociendo esta teoría, nos dimos a la tarea de plantear este primer paso en la creación del guión. Sin embargo, aún no sabíamos que tema íbamos a plantear, lo que teníamos claro es que queríamos contar las experiencias entorno al miedo, la inseguridad y la noche en la ciudad. Que además tuvimos una frase continente de nuestro proyecto: **Náufragos de la Noche**. Iniciamos la búsqueda dando vueltas y vueltas entorno a lo que queríamos abordar pero nada nos convencía lo suficiente para ser contado.

Algunas de las **ideas** para la construcción del tema fueron:

++ Un personaje debe encontrar a su hija que al parecer ha sido secuestrada.

++ Un personaje es perseguido por una pandilla que busca venganza.

++ Un mendigo se convierte en pieza clave para resolver un crimen.

++ Una mujer de clase alta y renombre quiere saber porque su esposo siempre llega a la madrugada.

++ Asesinan a un importante personaje de la ciudad en un lugar de mala reputación.

Durante esta búsqueda notamos que en el **diario amarillista** podríamos hallar un dato que nos permitiera articular los relatos que habíamos registrado, y además tuviera ese toque de **realidad y ficción** que estas publicaciones sensacionalistas tiene por naturaleza. Decidimos que una noticia de esta fuente sería el punto de partida para determinar personajes, lugares y hechos, en otras palabras, sería el detonante de la historia.

Luego de revisar numerosas publicaciones de estos diarios encontramos la siguiente noticia ++++++

GRESCA EN AMANECEDERO

Gresca en amanecedero deja un saldo de siete personas lesionadas, entre ellas una por arma blanca

La riña se desató en la madrugada de este viernes en el establecimiento 'Tres Lunas Club'; allí sobre las 4:30 am varias personas se pelearon e incluso se agredieron con armas blancas. El balance es de siete afectados, dos por heridas de puñal y los demás con contusiones. Llama la atención que dos de los afectados son policías activos que se encuentran en vacaciones.

El mayor Didier Cossio comandante operativo de la Policía Metropolitana de Popayán, informó que ya se inició una investigación por estos hechos. Expresó que el sitio tiene un permiso especial de funcionamiento hasta las siete de la mañana y afirmó que ya se le notificó al alcalde de Popayán sobre esta situación dada las políticas nacionales que se han trazado respecto a este tipo de establecimientos



Esta noticia nos planteaba algo muy interesante: un hecho que involucraba varios personajes (entre ellos policías) en una situación de violencia e inseguridad en un espacio atravesado por drogas y prostitución. En resumen aquí se condensaba muchas situaciones que ya teníamos identificadas en la investigación y que nos permitían explotarlas narrativa y dramáticamente. Además, nos parecía ventajoso involucrar personajes que tuvieran que ver con el orden público en una situación caótica y violenta porque representaban la desaparición de la autoridad en lugares como prostíbulos o “amanecederos” donde el delincuente comparte pista con el policía.

Teniendo en cuenta la noticia que encontramos en el diario amarillista, decidimos hacer una **adaptación** agregando algunos detalles para nutrir y crear la **estructura** dramática de nuestra novela. También decidimos agregar a esta línea la muerte de un personaje ficticio cuya característica principal es ser una figura pública (un político) de la ciudad. La intención de involucrar este personaje a un hecho que sucede en un amanecedero ubicado en la periferia de la ciudad, es porque nos permitía señalar cómo al interior de estos lugares los sujetos pierden su rol social y su investidura moral y son condicionados a una nueva identidad grupal que se rige por el anonimato. Como lo cita Federico Medina Cano cuando habla sobre las discotecas: “Es el lugar de la liberación, un espacio en el que la disciplina, los códigos sociales que el trabajo impone sobre los cuerpos, el control y el orden se debilitan...”

El club internacional tres lunas es un establecimiento público ubicado al sur de Popayán, un lugar pensado para la rumba que promueve la prostitución como uno de sus mayores atractivos. Tiene la particularidad de acoger la mayoría de trabajadoras sexuales de la ciudad después de las tres de la mañana para abrir las puertas de su establecimiento e iniciar su jornada de trabajo que se extiende hasta las diez de la mañana.

“En ocasiones podrá utilizar una experiencia determinada como punto de partida de su historia, pero muchas veces se encontrará con que se está aferrando a la “realidad” de esa experiencia, porque quiere transmitir “fielmente” esa situación o incidente. Y tiene que desentenderse de la “realidad” para poder dramatizarla eficazmente. “Quién hizo qué” y “dónde ocurrió” por lo general sólo lo conducirán a una historia poco consistente con muy poco o ningún valor dramático”

(Field. El manual del guionista. Pág. 13)

“La estructura es el elemento más importante del guión. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guión.”

(Field. El manual del Guionista. Pág. 19)

DE LA CABEZA  AL PAPEL

Retomemos lo que teníamos en la cabeza, para estructurar el guión, hasta el momento:

++ Una noticia encontrada en el diario amarillista como punto de partida para construir la estructura dramática de la novela.

++ El lugar de los hechos

++ Relatos y anécdotas recolectadas del gremio de taxistas.

++ Nuestra investigación en torno a la percepción de la inseguridad en la ciudad.

++ Muchas ganas de producir una novela gráfica.

El panorama estaba más despejado y según el consejo de Syd Field, lo más importante a la hora de empezar con el guion es tener claro **el tema de nuestra novela**, así que después de esbozar, borrar, tachar, reescribir y de nuevo rayar, el tema de **Náufragos de la Noche** se plasmó de la siguiente manera:

++ **La historia trata sobre distintos relatos de personajes involucrados en una riña al interior de un club nocturno de la ciudad de Popayán, dejando un saldo de siete afectados, entre estos un político que muere por herida de arma blanca y cuyo asesino se desconoce. Este acontecimiento devela como la subjetividad altera la forma de lectura que existe en relación a un espacio en la ciudad, transgredido por la inseguridad y la noche.** ++

Una vez teniendo el tema de la novela, profundizamos en sus características gráficas y narrativas para tener un panorama más específico de lo que estábamos buscando, para ello decidimos conocer más sobre **Tiempo del relato, relato repetitivo y estructura coral**, estos temas son muy importantes para poder comprender cómo se compuso narrativamente **Náufragos de la Noche**.

Primero, cabe aclarar a que nos referimos cuando hablamos de **tiempo del relato**. Según Rodrigo Argüello **el tiempo del relato es el tiempo del lector**, está sujeto al tiempo y orden de lectura, en otras palabras el tiempo del relato es ese momento en el que leemos, nos cuentan o escuchamos una historia. En el comic ese tiempo está marcado por la composición de las viñetas y los cambios en las páginas que generan ritmos de lectura. En *Náufragos de la noche*, cada personaje marcaría un tiempo de relato.

Argüello también nos habla del **Relato Repetitivo**; clasificado dentro de la frecuencia con la que se narra un relato. Este tipo de relato “se presenta cuando se cuenta N veces lo que ha pasado una sola vez”. En *Náufragos de la Noche* decidimos apelar al relato repetitivo con la intención de enfatizar en la subjetividad de los múltiples relatos personales, contando la misma historia desde diferentes puntos de vista sobre un solo hecho, teniendo en cuenta lo que eso implica: cambios en los tiempos, en las características del entorno, el orden de los hechos, las ausencias y presencias de los personajes en el tiempo de la historia.

Partiendo de estos conceptos tomamos la decisión de construir la estructura dramática a partir de una **estructura coral**, que quiere decir que varios personajes construyen la misma historia desde sus puntos de vista y experiencias. Aprovechando que en la noticia se involucran varios personajes de diferentes características sociales y étnicas, lo cual nos obligaba a profundizar diferenciadamente en sus subjetividades y en la forma de contar (y viciar) sus experiencias.

Una vez despejadas las anteriores ideas, dimos paso a la creación de los personajes que le darían vida a nuestra novela gráfica.

LOS PERSONAJES

Según la noticia, en la riña se involucraban siete personas, entre ellos **dos policías** que se encontraban en vacaciones. Estos dos últimos, se adaptaron como personajes de la novela al pertenecer a esta institución que fue referenciada anteriormente como objeto de estudio durante nuestra investigación.

Por otro lado, involucrar **un político** que frecuenta este amanecer, nos permitía señalar las transformaciones del comportamiento moral y social que adquiere un sujeto en la transición del día a la noche.

Ya que este amanecer promueve la prostitución, el elemento femenino nos parecía muy importante en la historia, ya que la mujer cobra un sentido de objeto, pertenencia y trofeo; por lo tanto, incorporamos **una prostituta** con un carácter sensual y dominante por el cual se desencadenaría la riña.

Abriendo el panorama de la noticia, planteamos tres personajes más que complementarían nuestra estructura coral. Primero, **un cliente** del lugar cuyo temperamento agresivo y vulgar conllevan a desatar la riña. Otro personaje que incluimos fue **un pandillero** que representa la cara violenta y decadente de la ciudad, y por último incluimos **un personaje del campo** que por vueltas de la vida termina cuidando el prostíbulo.

En este punto tenemos 7 personajes que se ven involucrados en la riña. Optamos por construir a cada uno de ellos el **trasfondo** en su vida para conocer cómo serían sus comportamientos sociales, actitudes y postura frente a las situaciones a las cuales estarían enfrentados. También decidimos reforzar el tema de la subjetividad con un estilo gráfico definido para cada personaje, así cada uno tendría una forma diferente de ver y contar el hecho de la noticia desde su propia perspectiva.

Con la intención de dar un estilo gráfico identitario a cada personaje de la novela, y proponer la novela gráfica como un megarelató, surgió la idea de crear un equipo de trabajo el cual estaría conformado por siete ilustradores, cada ilustrador haría la interpretación de un personaje en específico, desde el cual se pudiera evidenciar claramente el tema de la subjetividad en los relatos.

Estos ilustradores fueron escogidos mediante una convocatoria, bajo unos parámetros técnicos y según la necesidad gráfica de cada personaje. Más adelante profundizaremos en este último punto.

++ Facebook como herramienta ++

En la noticia se señala el amanecer Tres Lunas como el lugar donde se desata la riña. Con esta información buscamos su página en Facebook para conocer más sobre este lugar y las características de las personas que lo frecuentan.

Para sorpresa nuestra, sus seguidores llegan casi a los 1750. Así que aprovechamos este espacio para analizar características sociales, físicas y de comportamiento de quienes siguen la página, convirtiéndose en un complemento que junto al trabajo de campo podría potencializar la construcción de los personajes.

También encontramos en Facebook una fuente para reconocer géneros musicales afines a este lugar, con la intención de incorporar algunas de estas canciones a la ambientación gráfica de la novela. (fragmentos de letras de canciones)

“Toda novela o guión se centra en una historia concreta que podemos denominar historia principal. Ésa es la historia que el escritor quiere narrar. Sin embargo, los personajes de la historia principal hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado. En ese pasado puede haber traumas y crisis, personas importantes que se introdujeron en la vida de los personajes y pueden dar pistas de las reacciones positivas y negativas que han tenido, objetivos y sueños de la infancia y, por supuesto, influencias sociales y culturales”

(Zamarripa, 2006)



DIFERENTES ESTILOS GRÁFICOS QUE
COMPONEN LA NOVELA

Para hacernos una idea de cómo se verían los personajes a nivel gráfico y que trasfondo social los enmarcaría, decidimos determinarlos desde cuatro características puntuales:

Fisiológica: Edad, sexo, postura apariencia, defectos físicos y herencia genética.

Sociológica: Clase social, cultural y económica, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones políticas y pasatiempos.

Psicológica: Vida sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud ante la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad.

Estilo gráfico: Tonalidades, paleta de color, planos predominantes, tipos de línea y acabados

(Zamarripa, 2006)

PERSONAJES



LUIS HERNESTO FAJARDO

(Político)

++ FISIOLOGÍA ++

Edad: 45 años Sexo: M

Apariencia: Es un hombre de tamaño promedio (1.70mt) de aspecto un tanto barrigón. De tez trigueña, cejas poco pobladas, nariz aguileña, boca fina y ojos separados. Su forma de la cara un poco ancha. Manos grandes. Cabello corto y bien peinado. De traje. Su voz es ronca y de respiración fuerte y agitada.

++ SOCIOLOGÍA ++

Luis Hernesto Fajardo nació en la ciudad de Popayán en una familia de clase media-alta con arraigadas tradiciones católicas. Su padre Hernesto Fajardo, un hombre de carácter fuerte y machista siempre impuso sus reglas en la casa. A sus 16 años, Luis fue llevado por su padre a un prostíbulo de la ciudad para según él convertirlo en hombre. Desde ese tiempo, para Luis frecuentar estos sitios se convirtió en un pasatiempo, incluso si tenía o no pareja. Por otra parte su madre María Estela Paz, católica fervorosa, fue una señora dedicada a su hogar y siempre represento una figura de sumisión frente a su esposo.

Por obligación de su padre Luis estudió derecho en la Universidad del Cauca y se especializó en derecho administrativo en la Universidad Javeriana de Bogotá. Empieza a ejercer su cargo como abogado en una empresa de servicio público de Popayán mediante las influencias de uno de sus primos. A la edad de 28 años contrajo matrimonio con Luz Marina Peña. Luis y su esposa nunca han podido tener hijos. A los 32 años inicia su carrera política como concejal del municipio de Popayán perteneciendo al partido conservador.

En la actualidad se está postulando como alcalde de la ciudad, ha logrado ganarse una alta posición social y reconocimiento político. A sus 45 años continúa frecuen-

tando prostíbulos ya que a pesar de su posición social mantiene su preferencia por estos ambientes pues en ellos formó su vida sexual.

++ PSICOLOGÍA ++

Luis inició su vida sexual en los prostíbulos a los que su padre lo llevaba, por esta razón adquirió un gusto casi obsesivo por frecuentar prostitutas. En sus relaciones sentimentales y sexuales con sus parejas ha sido muy recatado, encontrando en el prostíbulo un lugar para desinhibirse sexualmente.

Su formación en una casa religiosa lo ha hecho un hombre devoto aunque pocas veces lo manifiesta por su forma de ser seria y racional. Lleva una vida rutinaria y tradicionalista en su hogar. Se considera a sí mismo una persona correcta y legal al momento de ejercer su poder, aunque en ocasiones ha puesto familiares y amigos en cargos públicos por medio de su influencia.

Piensa que el fin justifica los medios y por lo tanto ha tenido que ganarse algunos “amigos” para ascender políticamente.

Su frustración por no haber podido estudiar medicina forense la ha aliviado con su afición a leer prensa amarillista.

Luis heredo el temperamento fuerte de su padre, es una persona que habla con volumen alto y su lenguaje en ocasiones emplea groserías. A pesar de su seriedad, cuando logra entrar en confianza con alguien es un hombre gracioso que se caracteriza por hacer bromas pesadas. Su paciencia y tolerancia son reducidas lo que en ocasiones lo convierten en alguien agresivo, pero nunca ha agredido físicamente a su esposa.

++ ESTILO GRÁFICO ++

Con planos abiertos de la alcaldía y el parque Caldas (plaza central de Popayán) quisimos enfatizar en el aspecto principal de Luis Hernesto como personaje que desempeña un cargo político y público. La plaza central siendo el espacio donde se encuentra el centro administrativo municipal (alcaldía, gobernación y bancos), y donde confluyen cientos de personas diariamente, se convierte en un fuerte elemento para referenciar la vivencia pública de la ciudad. Los planos se desarrollarán desde una mirada superior (plano picado) –como si se estuviera viendo desde una cámara de seguridad- haciendo alusión a la de seguridad y vigilancia en espacios públicos.

Los planos que siguen el trayecto de Luis Hernesto sufren un cambio cuando sube al taxi; pasa de ser un plano abierto, a ser un primer plano de Luis Hernesto visto desde el retrovisor del taxi. Este cambio hace énfasis en el taxi como un espacio privado para el pasajero, donde el retrovisor se convierte en un punto de comunicación entre el taxista y este.



CRISTIAN RODRIGUEZ

(Cliente)

++ FISIOLÓGIA ++

Edad: 28 años Sexo: M

Apariencia: Es un hombre alto (1,78m) de contextura grande y apariencia torpe. Cara ovalada con expresión de seriedad y frente amplia (entradas en el cabello). Tez de color blanca. Usa gel para peinarse y por lo general se para el cabello. Labios gruesos y ojos pequeños.

++ SOCIOLOGÍA ++

Cristian Mauricio Rodríguez o “el mono” como lo llaman sus amigos de cariño nació en Piendamó Cauca. Cristian nace en una familia de comerciantes de clase media que se dedicaban a la venta de ropa americana por contrabando. Su madre Martha Jaramillo, una mujer de Medellín 10 años más vieja que su padre, se separa y regresa a su ciudad natal cuando Cristian tenía 12 años. Su padre Joaquín Rodríguez un comerciante innato y trabajador incansable, con problemas de alcoholismo, entabla una nueva relación sentimental y hasta la actualidad se dedica a su negocio.

Cristian decide a sus 18 años retirarse de grado décimo del colegio para dedicarse al negocio familiar. Sus habilidades como comerciante las hereda de su padre, encontrando en el comercio una forma de vida. A los 22 años decide viajar a Popayán y montar un local de venta de tenis en el sector de la esmeralda. A Cristian le va muy bien en su negocio lo que le permite montar después de 4 años otro local en Piendamó. Por su buena situación económica compra una casa en el barrio santa helena y una camioneta 4X4 que se convierte en el atractivo para colegialas en busca de fiesta y dinero.

Cristian se caracteriza por usar ropa extravagante, camisas con estampados llamativos, jeans con desgastes y zapatos tipo formal. Usa cadenas, pulseras de plata y relojes grandes. Le gusta lo relacionado con las motos y

la velocidad aunque nunca lo ha practicado. “Un fin de semana sin fiesta es un fin de semana perdido”, a Cristian le gusta bastante el alcohol y la cocaína.

++ PSICOLOGÍA ++

Cristian es un hombre al que no le interesa entablar una relación sentimental estable. Cada fin de semana está en busca de nuevas mujeres o “pelitos” como el las llama. Tiene mayor preferencia y éxito con adolescentes colegialas ya que logra conquistarlas con facilidad por su dinero y su extravagancia. A pesar de su aparente masculinidad en ocasiones ha sentido atracción por otros hombres, lo que lo lleva a buscar más mujeres para según él, demostrarse que “es todo un varón”

Es una persona bastante egocéntrica y vanidosa. Su mayor motivación son los negocios para poder costear su agitada y desenfrenada vida nocturna. En cuestión de mujeres, alcohol y fiesta no escatima en gastos. Considera que las mujeres son como los negocios y por lo tanto “hay que invertirles para después recibir ganancias”

Debido a su preocupación por su apariencia, Cristian tiene la manía de tocarse el cabello todo el tiempo y mirarse en cuanto reflejo pueda. En ocasiones es un tanto despectivo con sus amigos y los considera subordinados, es consciente de que sus “amistades” son más por interés que por simpatía, pero para él está bien.

++ ESTILO GRÁFICO ++

La extravagancia y personalidad un tanto folclórica de Cristian se enfatizan con ilustraciones muy coloridas y saturadas de texturas. Los contornos gruesos y bien definidos van de la mano con la actitud agresiva de este personaje.

Por otro lado, la fijación de Cristian por las mujeres como objetos sexuales estará enfatizada exagerando las curvas de los personajes femeninos y suprimiendo su rostro, ya que para él, lo más importante en la mujer es su cuerpo y no repara en sus expresiones faciales.



JHON JAIRO SERNA

(Policía 1)

++ FISIOLOGÍA ++

Edad: 25 años Sexo: M

Apariencia: Es un hombre de tamaño promedio (1,68m) y textura delgada.

Piel de color blanca, cabello negro y cara ovalada. Boca fina, cejas pobladas, ojos y orejas grandes.

++ SOCIOLOGÍA ++

Jhon nace en Popayán en una familia de clase baja, siendo el segundo hijo de siete. Después de un gran esfuerzo económico de sus padres, Jhon termina el bachillerato a los 19 años. Transcurren 3 años en los que Jhon dedica su vida a ningún trabajo, prefería vivir a costa de sus padres y dedicándose a la rumba que costaba su amigo Cristian, sobreviviendo con pequeños trabajos y mandados que le ponían a hacer. Por presión de su padre y por las necesidades que pasaban sus hermanos menores, Jhon decide iniciar su carrera como policía. En la actualidad ocupa el cargo de Patrullero.

Le gusta la música popular y los vallenatos, por lo que es común encontrarlo en tabernas y estancos tomando cerveza con sus amigos y cantando a grito herido canciones de despecho.

++ PSICOLOGÍA ++

Jhon siempre ha sido una persona muy alegre y sociable, entre sus amigos es apodado “piquiña”. Es perezoso y descomplicado. A pesar de que en la policía adquirió un poco de disciplina, en varias ocasiones se le reprocha su falta de diligencia. Lleva una relación de 3 años con Ximena Ordoñez, a quien le ha sido infiel en varias ocasiones, pero asegura ser la única mujer a la que ama verdaderamente, las demás son pasajeras. Su forma de ser amigable lo ha hecho exitoso con las mujeres lo que también ha afianzado su amistad con Cristian que siempre está en busca de nuevo “pelitos”.

Jhon aún vive con sus padres y de hecho nunca ha considerado independizarse. Su sentido de responsabilidad es muy bajo lo que ha causado que en varias ocasiones, estando borracho, haga varios disparos al aire a modo de festejo en sus cumpleaños. Algunas veces se ha aprovechado de su posición como policía para recibir beneficios, evitarse multas, amenazar personas y conquistar mujeres.

++ ESTILO GRÁFICO ++

El estilo gráfico que representa a Jhon es una ilustración con colores planos y trazos limpios, aludiendo su actitud perezosa y cómoda. Jhon es un policía irresponsable con una personalidad jocosa y divertida, desde la gráfica se enfatiza en esta característica exagerando o caricaturizando algunos rasgos físicos de los personajes.



NIUTON QUIÑONEZ

(Policía 2)

++ FISIOLOGÍA ++

Edad: 26 años Sexo: M

Apariencia: Es un hombre de raza afro, tez morena y textura robusta. Mide 1,80m, tiene manos grandes, labios gruesos, ojos saltones y orejas pequeñas. Su nariz es ancha pero respingada. Cabello con corte militar (rapado).

++ SOCIOLOGÍA ++

Niuton nace en Tumaco en una familia de clase media-baja. Su padre policía es asesinado en la ciudad cuando Niuton tenía 14 años. Desde ese entonces se traslada con su madre Nubia Mosquera y sus 4 hermanos a la casa de sus tíos maternos en el Bordo Cauca.

Jeyson Mosquera un hermano de su madre le tenía gran aprecio a Niuton, por lo cual le costea sus estudios de bachillerato hasta terminarlos. A los 20 años se gradúa y decide con ayuda y consejo de su tío, viajar a Popayán para presentarse y aspirar a una carrera universitaria. En vista de que no obtiene un cupo, Niuton decide enlistarse en la Policía y seguir los pasos de su padre. Actualmente tiene el cargo de patrullero.

Es apasionado por el fútbol y es hincha fervoroso del deportivo Cali. En algún momento pensó ser futbolista pero en honor a su padre decide ser policía. No le agrada el alcohol y prefiere la salsa sobre cualquier otro género musical. Actualmente vive con Marcela Rodríguez con quien tiene una hija de 2 años.

++ PSICOLOGÍA ++

Es una persona muy alegre y festiva, es común escuchar a Niuton molestando a sus compañeros. Su risa fuerte y actitud siempre positiva lo caracterizan. Se siente a gusto con su pareja y nunca le ha sido infiel ya que según él “la Marcela se lo hace como los dioses”. Su mayor motivación es su hija, lo que lo ha hecho un poco más responsable aunque casi siempre está pensando en rumba y baile, lo que propició su buena amistad con Jhon Jairo.

Niuton se considera el mejor en la cama. Según él, siempre está “arrecho y su Marcela lo complace en lo que quiera”. De vez en cuando alardea del tamaño de su pene y a veces le juega bromas a sus compañeros con su miembro. No haber sido futbolista realmente no representó una frustración para Niuton, ya que querer honrar a su padre se convirtió en algo muy importante. Es una persona noble y siempre tiene una sonrisa en su cara.

++ESTILO GRÁFICO++

Las ilustraciones con contornos bien definidos y gruesos aluden a la personalidad fuerte y espontánea de Niuton. Por otro lado el personaje siempre se muestra alegre y sobreactuado, enfatizando en la naturaleza expresiva y festiva de la raza afro. Los colores ocres y marrones junto con un estilo de dibujo un tanto tradicional señalan la actitud responsable y noble de este personaje.



FRANCISCO HOYOS (PACHITO)

(Vigilante)

++ FISIOLÓGÍA ++

Edad: 42 años Sexo: M

Apariencia: Es un hombre de estatura media (1,65cm), piel trigueña y medio gordo. De frente amplia y poco cabello, cejas pobladas, nariz aguileña y grande. En su mentón tiene un lunar en forma de mancha.

++ SOCIOLOGÍA ++

Francisco nació y fue criado hasta los 16 años en Timbio Cauca, su vida en el campo lo hizo un hombre madrugador y “echaò pa ’lante”. Realizó su básica primaria con dificultades, el malgenio y su temperamento fuerte le causaron muchos inconvenientes en el colegio y con algunos compañeros, por esta razón decidió dejar de lado sus cuadernos y dedicarse al trabajo en la finca junto a su padre. Despertó un amor enfermizo por los gallos de pelea, vicio que un tiempo después lo llevo a ser reconocido en el mundo de los gallos.

Francisco conoce en una de esas galleras de vereda a Ferney Bolaños, reconocido carnicero del barrio Bolívar en Popayán, quien compartía con Francisco el gusto por los gallos. Fue Ferney quien abrió las puertas de la ciudad para Francisco, brindando un empleo en su negocio y al mismo tiempo proponiendo formar una sociedad en la crianza de gallos de pelea.

Su destreza y lo aprendido en la finca le facilitó las cosas en el trabajo como carnicero, pero un tiempo después Francisco contrajo una enfermedad extraña (manchas rojizas) en sus manos al tener contacto con carne de caballo contaminada, llevándolo al retiro de esta práctica.

Actualmente trabaja como cuidador en el amanecadero tres lunas.

Su pasión por los gallos de pelea se trasladó al juego de rana, le gusta la música popular y aprender cosas de revistas. Vive solo en una casa pequeña del barrio el retiro, pero prefiere pasar la mayoría del tiempo en su lugar de trabajo.

++ PSICOLOGÍA ++

Francisco a pesar de ser un hombre trabajador y de temperamento fuerte, ha sido un frustrado en el amor y desafortunado con las mujeres, gracias a su timidez toda su vida amorosa y sexual se ha desarrollado en el poder de su imaginación, aparenta y presume ante sus pocas amistades tener muchas mujeres pero jamás ha tocado el pezón de una chica, vive con este carma y culpa a su feo lunar en forma de mancha de su fracaso amoroso. Le gusta comprar películas porno he imaginar estar teniendo relaciones con alguna de las prostitutas que tiene a su cuidado.

++ ESTILO GRÁFICO ++

El estilo que representa a Francisco es un trazo tipo grabado, con rasgos y expresiones muy naturales que devienen de las cualidades de este tipo de técnicas para representar el ambiente en el cuál creció este personaje. Prevalece el negro en toda la composición de las ilustraciones y acompañado de colores desaturados como complemento para reafirmar su temperamento y esencia.



MARIA CRISTINA RÍOS ACOSTA

(La prostituta)

++ FISIOLOGÍA ++

Edad: 23 años Sexo: F

Apariencia: Mujer mulata, de estatura media (165cm), delgada, de caderas amplias y pechos pequeños, labios medio gruesos, ojos oscuros, cabello largo y voluminoso. Tiene una cicatriz de puñal en el costado izquierdo de su cintura.

++ SOCIOLOGÍA ++

María Cristina desde niña irradiaba belleza, a los 6 años de edad ganó su primer reinado en el jardín Los Campitos. Hija de Carmen Acosta y Heriberto Ríos. Vivían en una casa humilde del barrio los campos en la ciudad de Popayán. Heriberto era escobita en la empresa serví aseo. Carmen, su madre, era comerciante, tenía un puesto para venta de escobas y traperos en la galería la trece. Después de tantos abusos y maltrato Carmen decidió denunciar a su esposo, quien fue encarcelado a causa de las palizas que propinaba a su esposa cada vez que llegaba borracho. Años después Carmen muere al sufrir un ataque cardíaco en su lugar de trabajo dejando a Cristina sola y al cuidado de una vecina.

Cristina con dificultades pudo terminar sus estudios, en una oportunidad recibió por parte de una compañera de colegio una puñalada en el costado izquierdo de su cintura por problemas de celos con un novio. Por su personalidad y bajos recursos económicos Cristina encontró en la prostitución una forma de ganarse la vida.

++ PSICOLOGÍA ++

Es una mujer coqueta, le gusta la rumba, el dinero, las extravagancias y el libertinaje. Cristina nació con un problema, es adicta al sexo, tiene traumas y no desea tener un esposo, las palizas de Heriberto a su madre le quedaron grabadas en su cabeza. Disfruta aprovecharse de su belleza para generar conflictos en las parejas de los hombres que le interesan momentáneamente.

En el día, se presenta como una mujer algo recatada aunque sigue siendo muy amigable y extrovertida. En la noche Cristina es una mujer mucho más libertina, su sensualidad y picardía afloran convirtiéndola en la puta más atractiva y cotizada del amaneceder.

++ ESTILO GRÁFICO ++

A Cristina la representa una técnica rica en cualidades análogas, con sombreados a lápiz y contornos bien acentuados que son coherentes a las cualidades sociales con que se presenta el personaje. La aplicación de color se hará de manera digital utilizando difuminados suaves, la exaltación de sus curvas desde el trazo del lápiz sobre papel generando texturas son determinantes para reflejar su perfil psicológico, los brillos, las sombras y valores tonales cálidos desde lo digital, hacen de esta combinación en técnicas un personaje característico en la historia.



JUAN CARLOS MUÑOZ

(Pandillero)

++ FISIOLOGÍA ++

Edad: 19 años Sexo: M

Es un chico delgado, le gusta depilarse las cejas, de cabello negro y corte tipo reguetonero. Ojos achinados y generalmente rojos (drogado). Pómulos y frente pronunciada. Tiene un piercing en su ceja derecha y un arete tipo diamante en su oreja izquierda. Su piel es pálida y tiene algunas cicatrices pequeñas en sus brazos (por las peleas).

Tiene un Tatuaje del sagrado rostro en su brazo izquierdo hecho con aguja y tinta china, es Líder de una pandilla en su barrio (Santiago de Cali), usa pantalones de tiro amplio y botas entubadas, zapatillas blancas.

++ SOCIOLOGÍA ++

“Caliche” como es conocido en el barrio, es un joven prospero en el oscuro mundo de la delincuencia, las personas del barrio no culpan a su familia de haber perdido las riendas del chico, son conscientes que el ambiente en donde se encuentra no brinda mejores oportunidades para sus adolescentes.

Carlos inició en las pandillas cuando tenía 11 años, su primera prueba fue robar señoras con un cuchillo de mesa ajustado para cometer los atracos de los cuales le correspondía el 15%.

Conoció la droga y fue experimentando cada vez más y más con ellas. Por tener las pelotas bien puestas su jefe le fue dando un mayor rango hasta convertirse en el más temido de los sicarios.

Las marcas en el cuerpo de caliche reflejan el gusto que tenía por las peleas callejeras, le gusta organizar y participar de ellas, bien fuera a golpes o cuchillo.

Un día Carlos bajo los efectos de la droga le propino 8 puñaladas a su padre cuando pretendía “corregirlo

“por la forma en que se dirigía a su madre una noche después de llegar a casa en ese estado. Lo cual hizo que abandonara su hogar y se refugiara en un la “olla” de su pandilla.

++ PSICOLOGÍA ++

El perfil psicológico de Caliche está atravesado por la muerte, armas, droga, violaciones, prostitución, violencia en toda la extensión de la palabra. No teme a morir y matar para él es algo natural, el entorno en donde creció lo hizo un joven sin escrúpulos. Darse de golpes con otro chico para demostrar su hombría es una pasión que lleva en las venas.

Carlos es un ser poco sociable con las personas que están alejadas de este estilo de vida. Es una persona de pocos amigos y desconfía de los que tiene. Caliche encuentra en los prostíbulos el lugar predilecto para relajarse después de una extenuante jornada.

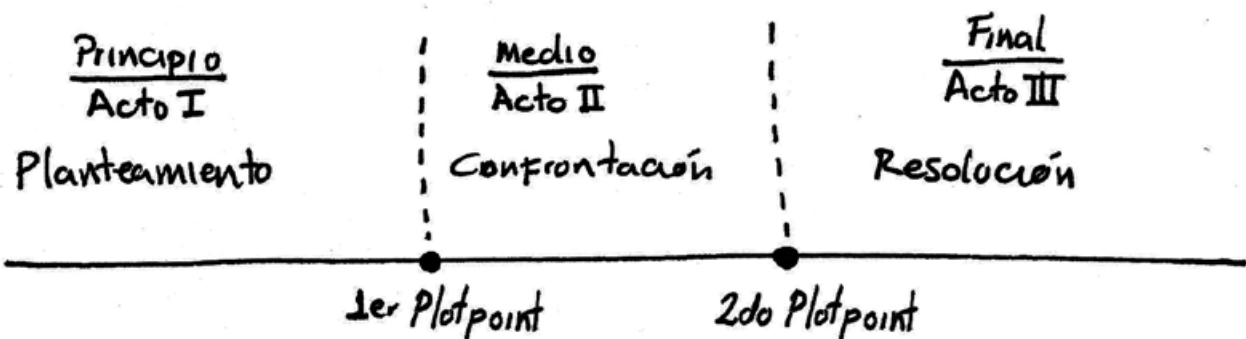
++ ESTILO GRÁFICO ++

El estilo gráfico que representará a Juan Carlos Muñoz será un trazo sucio y fuerte que evidenciara de manera concisa sus problemas psicológicos a causa del ambiente violento en el cual ha crecido. Prevalecerán las tonalidades oscuras (tinta). El color tendrá un aspecto de mancha tipo aguada con alteraciones de formas en los contornos que acentúan los problemas y adicciones que posee el personaje.

A los personajes que le rodean pocas veces se les ve un rostro definido, sus cuerpos no corresponden a un canon fiel a la anatomía humana. Al momento de la pelea, la ilustración va a ser más caótica y confusa vista de la perspectiva de Caliche.

Luego de este minucioso ejercicio de creación de personajes, nos enfocáramos nuevamente en el proceso para la construcción del guión. **Syd Field** toca un tema bastante importante para generar la estructura base de nuestro guión: **El paradigma**. Para él, un paradigma es “la estructura dramática. Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión” En otras palabras es la línea que se traza para no perdernos desde el inicio del relato hasta acabarlo, es como un plano sobre el cual se construye.

“El **paradigma** es un modelo, un ejemplo, un esquema conceptual del aspecto que tiene un guión. Es un **todo** que está formado por **partes**:”



(TOMADO DE EL MANUAL DEL GUIONISTA.
SYD FIELD, PÁG 23)

El **paradigma** se compone básicamente en 3 actos a los que corresponden el **Planteamiento**, la **Confrontación** y la **Resolución**.

El **planteamiento** es en esencia el bloque dramático donde se plantea la situación, es la introducción de lo que se viene a continuación en cuanto a historia se trata. Al final del planteamiento existe un primer **plot point** que le da giro a la historia para introducirnos **en la confrontación**.

“Un **plot point** es un incidente, episodio o acontecimiento que se “engancha” a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiéndose por “dirección” una “línea de desarrollo”. Un **plot point** puede ser cualquier cosa: un plano, unas palabras, una escena, una secuencia, una acción, cualquier cosa que haga avanzar la historia.”

(Field. El manual del Guionista. Pág. 24)

La **confrontación** desarrolla al personaje en torno a la solución de los conflictos y obstáculos que se le han presentado. Al final de la confrontación aparece otro plot point que hace girar de nuevo la historia para darle su **resolución**.

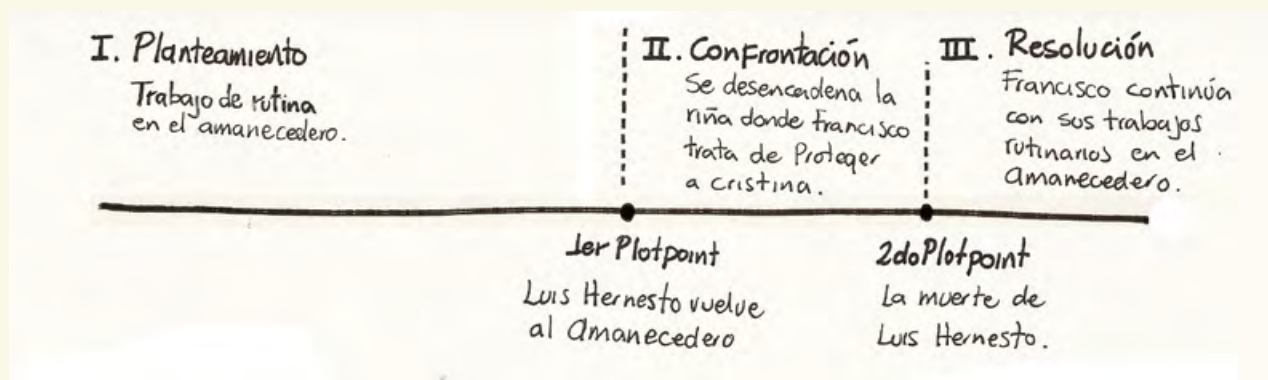
La **resolución** básicamente busca darle respuestas al espectador, busca cerrar la historia o concluirla.

Decidimos tomar como base el Paradigma que plantea Syd Field para construir la estructura dramática de nuestra novela gráfica. Nos parece que esta estructura es muy útil a la hora de escribir el guión ya que nos permite plantear una línea narrativa determinada que facilita tener claro el objetivo de la historia.

Nuestro siguiente paso estaría orientado a crear una estructura dramática para cada personaje de la novela. Estas estructuras nos permitirían tener un panorama más claro de los actos individuales de los personajes y por lo tanto tener un mayor control en los tiempos y las interacciones entre ellos.

Los siguientes paradigmas fueron los planteados para nuestros personajes:

FRANCISCO HOYOS



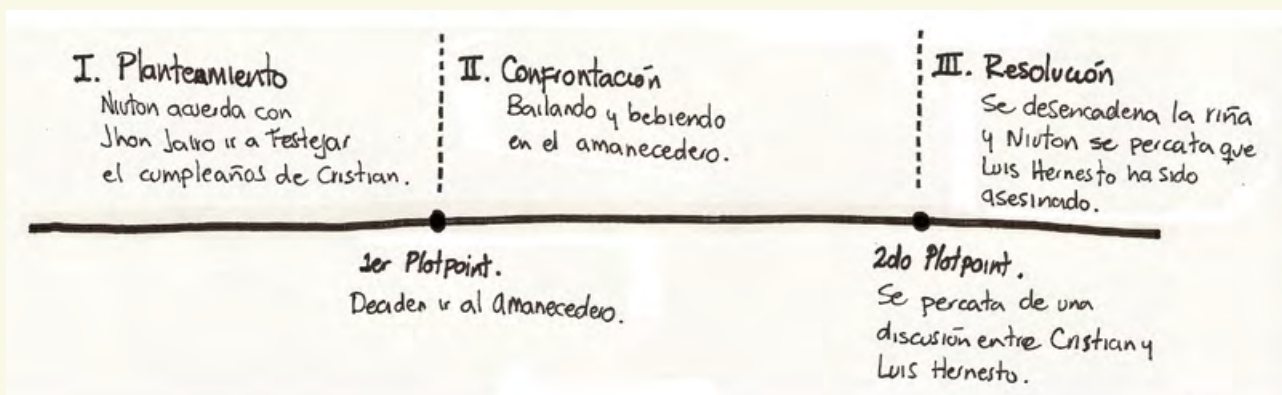
JUAN CARLOS MUÑOZ (CALICHE)



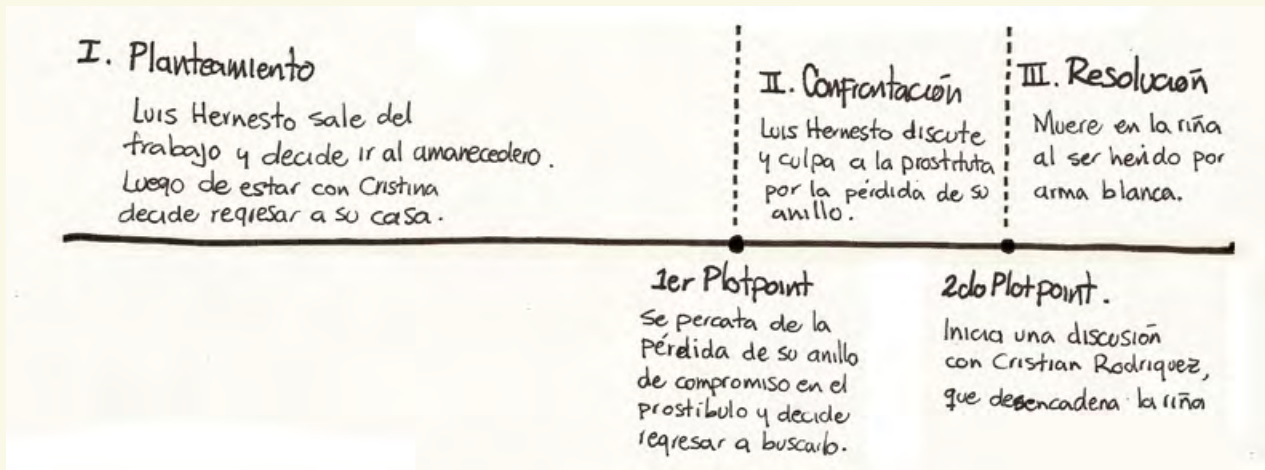
MARÍA CRISTINA RIOS



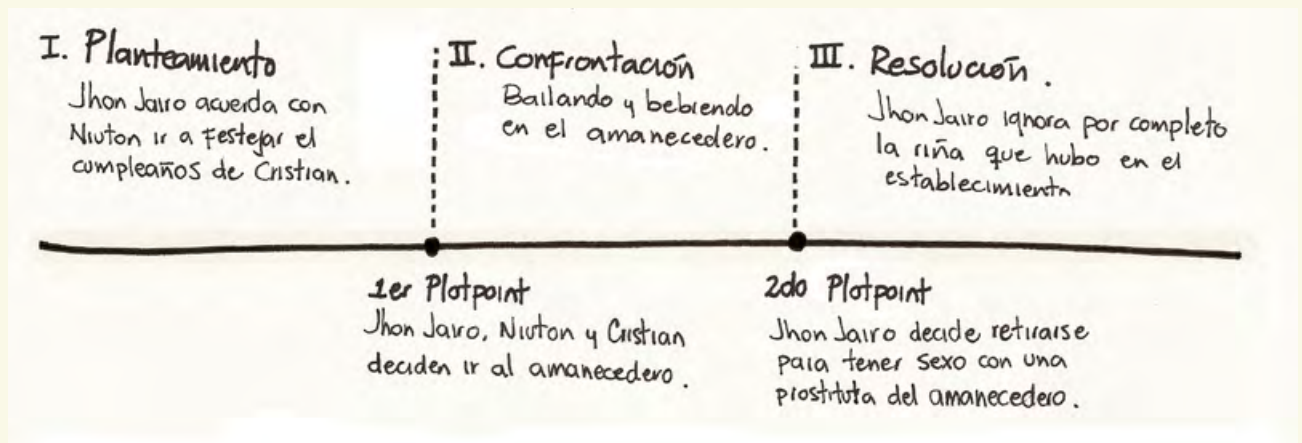
NIUTON QUIÑONEZ



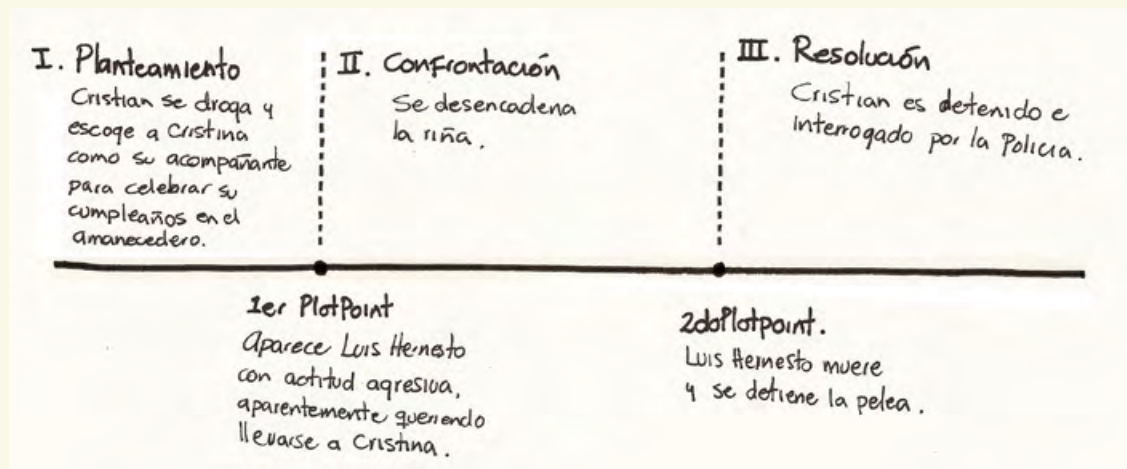
LUIS HERNESTO FAJARDO



JHON JAIRO SERNA



CRISTIAN RODRIGUEZ



Para nosotros las acciones dramáticas son los actos que realiza cada personaje en su recorrido narrativo y dramático en el relato. Se describen a manera de acciones muy concretas y sin descripciones muy profundas que sirven de guía para comenzar a escribir el guion detalladamente.

A partir del Paradigma de cada personaje, empezamos a construir sus **acciones dramáticas** con la intención de plantear más detalladamente las acciones que el personaje iba a realizar a lo largo del relato.

La ventaja de trabajar con acciones dramáticas de manera individual, fue que nos permitió jugar con los tiempos narrativos, alternar las acciones y suprimir momentos del relato que sobraban en la historia.

Por consejo del profesor Beto Vega, cada acción dramática se trabajó en un post it (papelito de notas) independiente, lo que facilitó visualizar todas las acciones en un tablero para tomar decisiones de cuales se reemplazarían, cuales se quedarían o cuales se eliminarían.

3:100 PM
• Juan Carlos observando a una mujer saliendo del banco.
• La sigue hasta la esquina en moto.
• Mientras la señora espera el taxi le raponean la cartera.
• — — — — —
• Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

• Repartiendo el dinero con el otro miembro de la pandilla.
• — — — — —
• Juan Carlos en el prostíbulo en la mesa con una prostituta.
• Quiere regatear otra botella de aguardiente.
• Va donde Pacho a Negociarlo.
• Se raya con Pacho porque no le rebaja. Pero igual pide el chorro.

• Vuelve a su mesa.
• Se percata de una discusión en la mesa vecina.
• El político cae sobre la mesa de Juan Carlos y le tumba el trago.
• Juan Carlos se para y va a reclamar para que le devuelvan el trago.
• Cristian manda a callar a Juan Carlos.

• Se afina la pelea.
• Todo se vuelve caos y confusión.
• Ve que el político cae al piso.
• Se va del prostíbulo.

ACCIONES DRAMÁTICAS DE CALICHE

Este sistema de acciones dramáticas hizo que nuestra mirada sobre la totalidad del relato se afanzara, permitió que pudiéramos reconocer los caminos narrativos de cada personaje y verlos como un todo para poder jugar con sus tiempos de interacción.

- Luis le pide al barbero el dinero mientras viaja hacia el prostíbulo.
- Llega al prostíbulo.
- Habla con Cristina, acostado en la cama.
- Se despierta de Cristina.
- Se sube a un taxi.

- Abandona una conversación con el barbero.
- Lo llama la mujer.
- Se da cuenta que no tiene su anillo.
- Se registra al prostíbulo en el taxi.
- Le pide al taxista que lo opere.
- Entra a buscar a Sandra.

- Luis empieza a discutir con Cristina sobre su anillo.
- Inicia una pelea con Cristina.
- Todo se vuelve caos.
- Luis Miere.

- Cristina en la ducha.
- Se pone una camiseta de baño y va a la cocina por un café.
- Sale a Pacho.
- Se va a la habitación a tomar un café y hablando con Pacho.
- Se cuenta en la cama.

- En un momento a tener la ropa (Pacho se retira).
- Cristina con una vela en la mano pensará en una mujer.
- Pacho llama a Cristina y sale al salón.
- Cristina y el político en el salón principal (Miguel Ángel).

- Cristina y el político se van a la habitación a tener sexo.
- Se despierta del político mientras está en la ducha.
- Sale y se cambia de ropa.
- Cristina ve el salón y se sienta en la mesa de Cristina.
- Empieza a coquetear a Cristina.

- Alma pide a un amigo que se bañe y continúen antes de recibirlo.
- Cristina le ofrece coquetear a Cristina por la mañana, le dice que cuando vienen al cuarto.
- Se presenta de el esposo del político por la mañana.

- Pacho toma a Cristina del brazo y la saca de la ducha.
- Cristina discute con Pacho asegurando que él le ofrece.
- Ella trata de calmar y hablar con Luis, pero que no sabe pelear.

- Cristina se acerca a hablar con una conversación llegando del problema.
- Se da cuenta que el político está en el piso mientras los otros continúan peleando.
- Cristina pide ayuda.
- Se acerca al lado de Luis al escuchar que por una mujer.

- Cristina es interrogado por un policía.
- Cristina tiene que explicar su caso y decir lo que le pasó durante su estancia.

- Cristina y sus dos amigos en el caso tomado.
- Viajan como al prostíbulo.
- Preguntan el caso.
- Entiran al prostíbulo.

- Preparan una mesa y piden un libro con Show.
- Mientras tanto Cristina va al baño, se auna, se lava y se vuelve una línea de coqueína.
- Vuelve a la mesa.

- Cristina pide a un amigo que se bañe y continúen antes de recibirlo.
- Jan otra prostituta para el show porque el ya está con Cristina.
- Coquetean con Cristina.
- Cristina ve como el político se acerca a Cristina de la mano e intenta tenerlo.

- Empuja al político y lo saca para de Cristina.
- Inicia la discusión con el político.
- Grupos al político.
- Inicia la pelea.
- Todo se vuelve caos.

- Cristina se da cuenta que Norton le está tomando por la cintura alejándose de la mesa y pide a Pacho que deje de pelear por el político está en el piso.
- Pide un chorro.
- Llega la policía.

- Cristina detiene hablando con los policías.
- Sigue con su vida normal (no lo ayudan al padre de la muerte del político).

- Llama a Cristina al celular.
- Lo invita a la casa a tomar unas cervezas por el cumpleaños.
- Se fuma de la casa en la camereta escuchando música y tomando cerveza.
- Llama a Norton a beber.

- En la camereta tomando y escuchando.
- Cristina mira y decide ir a un prostíbulo.
- Le dice a Norton que mejor se va a un prostíbulo.
- Entiran.

- Se sienta en la mesa con Norton cuando baila a Cristina.
- Ve al político tomando a Cristina del brazo llevando solo.
- Nie que se inicia una pelea entre Cristina y el político.
- Interviene tratando de separarlos.

- Se acerca a la mesa con Norton cuando baila a Cristina.
- Ve al político tomando a Cristina del brazo llevando solo.
- Nie que se inicia una pelea entre Cristina y el político.
- Interviene tratando de separarlos.

- Decide tomar a la política.
- Se percata de que el político cae al piso y grita a Cristina de la pelea.
- Hablando con la Policía, interviniendo por Cristina.

- Cristina le que otro persona interviene en la pelea que se fue.
- Se arma el tropel.
- Ve que el político cae.
- Busca a alguien para llamar una ambulancia.
- Llega la Policía y lo ambulancia.

- Recibe la llamada de John.
- Le dice a John que les que más tarde porque está con do a Sandra.
- Llegan a Sandra y Norton le dice que va a la casa de Sandra a celebrar el cumpleaños de Cristina.

- Se toma una cerveza.
- John y Cristina insisten en ir al prostíbulo.
- Norton se niega pero al final lo convierten.
- Van al prostíbulo.

- Pide a la prostituta que le lleve un amigo al cumpleaños (Cristina).
- Van a la mesa Norton y las 2 putas.
- Cristina que está acompañada por Norton, y por la fiesta John se hace cargo de la fiesta.
- Van a bailar.

- Pide a la prostituta que le lleve un amigo al cumpleaños (Cristina).
- Van a la mesa Norton y las 2 putas.
- Cristina que está acompañada por Norton, y por la fiesta John se hace cargo de la fiesta.
- Van a bailar.

- Van como el político llega a la mesa de Cristina.
- Y como el político toma a Cristina del brazo.
- Ven como el político le pega a Cristina.
- Observan a John golpeando al político.
- Norton retiene a John.

- Pasa como el político llega a la mesa de Cristina.
- Y como el político toma a Cristina del brazo.
- Ven como el político le pega a Cristina.
- Observan a John golpeando al político.
- Norton retiene a John.

- Juan Carlos discutiendo a una mujer saliendo del banco.
- Le sigue hasta la esquina.
- Mientras la señora espera el taxi le repone en la cartera.
- Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

- Juan Carlos discutiendo a una mujer saliendo del banco.
- Le sigue hasta la esquina.
- Mientras la señora espera el taxi le repone en la cartera.
- Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

- Juan Carlos discutiendo a una mujer saliendo del banco.
- Le sigue hasta la esquina.
- Mientras la señora espera el taxi le repone en la cartera.
- Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

- Juan Carlos discutiendo a una mujer saliendo del banco.
- Le sigue hasta la esquina.
- Mientras la señora espera el taxi le repone en la cartera.
- Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

- Juan Carlos discutiendo a una mujer saliendo del banco.
- Le sigue hasta la esquina.
- Mientras la señora espera el taxi le repone en la cartera.
- Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

- Juan Carlos discutiendo a una mujer saliendo del banco.
- Le sigue hasta la esquina.
- Mientras la señora espera el taxi le repone en la cartera.
- Juan Carlos con dos tipos más fumando y celebrando el robo.

- Piden por hecho un servicio al prostíbulo.
- Llega al prostíbulo.
- Recoge a Luis.
- Mantienen una conversación mientras van al destino de Luis.
- Luis le pide que regrese al prostíbulo.

- Escucha como Luis discute con su esposa por celular.
- Escucha a Luis hablando y le pide que lo registre al prostíbulo.
- Vuelven al prostíbulo.
- Luis le pide que lo espere afuera, que no se demore.

- Se da cuenta que la persona que murió en el lugar es su pareja.
- Se da cuenta que la persona que murió en el lugar es su pareja.

- Se percata de una discusión en la mesa vecina.
- El político cae sobre la mesa de Juan Carlos y lo tumba el trunco.
- Juan Carlos se para y va a reclamar pan que le devuelvan el trunco C.
- Cristina manda a llamar a Juan Carlos.

- Se arma la pelea.
- Todo se vuelve caos y confusión.
- Ve que el político cae al piso.
- Se va del prostíbulo.

- Se arma la pelea.
- Todo se vuelve caos y confusión.
- Ve que el político cae al piso.
- Se va del prostíbulo.

- Piden por hecho un servicio al prostíbulo.
- Llega al prostíbulo.
- Recoge a Luis.
- Mantienen una conversación mientras van al destino de Luis.
- Luis le pide que regrese al prostíbulo.

- Se percata de que el político se va.
- Juan Carlos (gala) se le acerca a Pacho y trata de negociar una media de

- No llama a Cristina por que está con el político.
- Vuelve a bañarse y le lleva al político una botella de ron con hielo y limónes (rotinano).
- Pacho se sienta al lado de la bañera.

- Observa como Cristina es aborrecida por otro cliente (Cristina).
- Pacho va al baño.
- Sale y se dirige a la cocina para otro tinto.
- Pacho se da cuenta que el político volvió.

- Pacho llega a la bañera de nuevo.
- Se da cuenta que están alejándose a Cristina.
- Va a la discusión intenta tranquilizar el ambiente.
- Gritan al Pacho del la gresca de un empujón.
- Mientras discute el retiro a Cristina de la discusión.

- Vuelve a tratar de separar a los de la pelea.
- Ve como el político cae al piso y no reacciona.
- Trata de llamar al político.

ACCIONES DRAMÁTICAS

**REGLÓN
TRAS REGLÓN,
ILUSTRADOR TRAS ILUSTRADOR.**

Con la mayoría de elementos listos, decidimos iniciar con el proceso de escritura del guión.

En primer lugar generamos los relatos de la forma más literal y cotidiana posible. Empezamos por describir cada acción dramática y conectarlas entre ellas incluyendo detalles de las acciones, las posturas de los personajes y los diálogos entre ellos. También empezamos a describir las características de los espacios, los objetos y la ropa que se implementaría en la novela.

Teniendo cada guión en “**bruto**” empezamos a pulirlos; comparamos los relatos entre ellos y les dimos un mejor sentido en el relato global. Pulimos los diálogos teniendo en cuenta el lenguaje y la jerga que cada personaje utiliza, haciendo revisión de las características del lenguaje que habíamos logrado identificar en el proceso de investigación.

Ya teníamos un guión mucho más estructurado que nos daba una idea más clara de cómo se iba a contar la historia y cuáles serían las escenas de la novela, sin embargo, nos encontramos con el problema de que los relatos que habíamos generado eran algo “**poéticos**” y estilizados y se alejaban de detalles descriptivos a la hora de representarlos gráficamente. Por lo tanto decidimos reescribir cada relato con un lenguaje narrativo mucho más técnico, especificando en planos visuales, planos sonoros, tiempos de relato, posturas y diálogos de cada viñeta en cada página. Para esto resolvimos hacer uso de la herramienta **Celtx**. Después de todo este proceso, concluimos que hacer un guión técnico no era una decisión personal para el proyecto, sino una etapa por la cual toda obra de imágenes secuenciadas debe pasar.

Paralelo a la decisión de reescribir los relatos, iniciamos con el proceso de construcción de un storyboard del relato prototípico, que serviría como soporte-guía a los ilustradores. Mientras ajustábamos cada viñeta en el guión, íbamos plasmándola gráficamente en el story para tener una idea más clara de cómo se visualizaría en la composición de la página.

Celtx es un software para guionistas y escritores que proporciona las herramientas necesarias para organizar un texto de las características que se necesiten. En nuestro caso fue muy útil para realizar el guión ya que el software permite organizar cada viñeta y describirlas detalladamente. Además se pueden generar bases de datos de los personajes y los lugares lo que facilita y optimiza el proceso de escritura del guión.

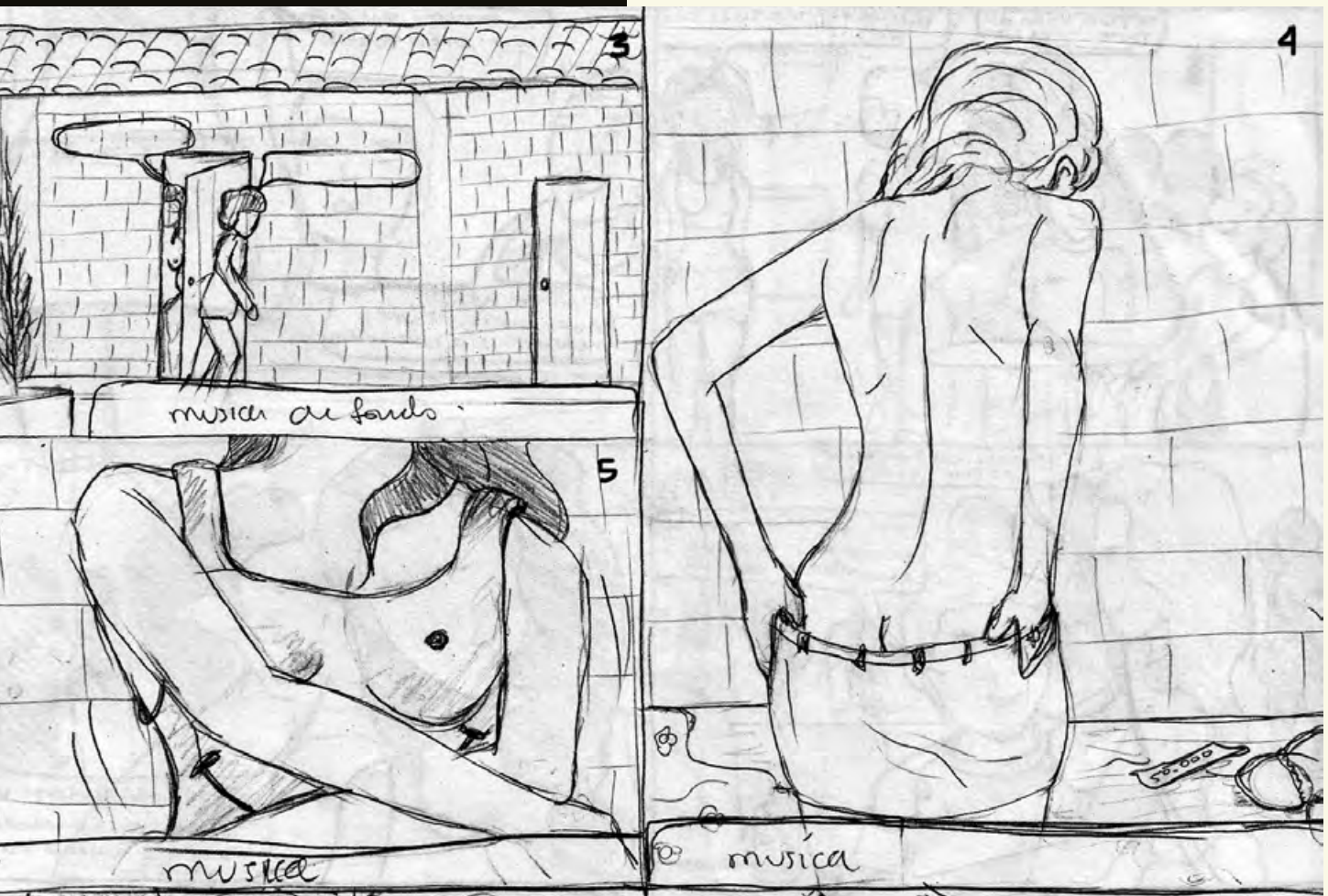
Más información: www.celtx.com

El espacio o "gutter" que separa a cada viñeta es el tiempo que transcurre entre una acción y la otra, este es un tiempo que el lector "rellena" para darle sentido y continuidad a cada viñeta. Por eso es muy importante pensar tanto en lo que se ve en cada viñeta como lo que no se ve, teniendo en cuenta la intención narrativa. Dependiendo del espacio temporal entre viñetas es el efecto narrativo generado en el lector, como por ejemplo aceleraciones o desaceleraciones, saltos en el tiempo y contextualización de la historia.

(McCloud, 1995)

Teniendo en cuenta el libro: **Como se hace un comic de Mc. Cloud Scott** empezamos a organizar las viñetas según los **tiempos** que queríamos manejar para cada acción, ya que es muy importante su disposición por página y la correspondencia entre ellas, pues genera un ritmo de lectura en el relato.

La tarea de hacer el storyboard de la novela fue un proceso arduo y complejo, sobre todo por el tiempo que tomo convertir el texto que teníamos en acciones organizadas por viñetas y páginas. Sin embargo el story nos dio la ventaja de entendernos fácilmente a nivel narrativo y gráfico con los ilustradores. Con esta herramienta acortamos la brecha entre ellos y nosotros como directores y guionistas en la producción de la novela.



VIÑETAS STORYBOARD CRISTINA

A pesar de haber sido muy específicos con las viñetas en el storyboard, siempre dejamos muy en claro la **libertad** que tenía cada ilustrador para desarrollar su personaje en la novela. El storyboard para nosotros sólo era una guía base a tener en cuenta, era importante la propuesta personal del ilustrador según su mirada frente al guión, ya que así cada personaje tendría un distintivo específico en cuanto a gráfica y narrativa.

Una vez finalizado el proceso del guión decidimos registrarlo en la dirección nacional de derechos de autor con la intención de tener una prueba de la autoría de nuestra creación a pesar que toda obra es protegida automáticamente desde el momento mismo que comienza a materializarse. Como consejo, nos parece importante que al momento de producir cualquier obra (ya sea literaria, artística o científica), se haga un proceso de registro que sirva de respaldo para la legitimidad de su autoría y los proteja de cualquier problema o malentendido a futuro. La gestión es muy sencilla y gratuita, aquí está la página web para realizar todo el trámite:

www.derechodeautor.gov.co

Sólo tuvimos una condición con los ilustradores.

A cada página le correspondía una parte de la historia fija, eso es inamovible ya que el cambio de una página a otra marca un ritmo en la lectura. En otras palabras se podían modificar el número de viñetas por página sin alterar la cantidad de relato que se concentra por página.

La sensibilidad temporal del comic está basada, *“en una combinación de la página y de la distribución en viñetas o espacios interiores de la misma”*

(Catalá Domenech, 2008)



PÁGINA STORYBOARD ORIGINAL NIUTON



PÁGINA BOCETO DE NIUTON POR BETO VEGA

EQUIPO DE TRABAJO. LOS ~~SETE~~ SEIS FANTÁSTICOS.

Paralelo a la construcción del guión empezamos un proceso de convocatoria de ilustradores que se unieran al proyecto para trabajar de forma conjunta en la producción gráfica de la novela. Ya teníamos cinco amigos ilustradores que desde un principio mostraron interés en participar con nosotros en el proyecto, así que decidimos reunirlos para plantearles de manera más detallada las características de *Náufragos de la Noche*. Por otro lado decidimos que valía la pena apostarle a convocar a dos personas de cualquier parte del país que nos aportaran con su conocimiento y trayectoria; de esta forma también podíamos abrir el panorama de la novela a nivel nacional y cada ilustrador se convertiría en una plataforma de divulgación del proyecto, por lo tanto decidimos aprovechar el grupo de Facebook de *Náufragos de la Noche* y los contactos que ya teníamos para poner a rodar un video con la convocatoria hacia múltiples ilustradores que decía así:

¿Quieres ser parte del proyecto *Náufragos de la Noche*?

Envíanos tu portafolio a la dirección de correo electrónico:

naufrogosdelanoche@gmail.com

Queremos conocer tu estilo y llevarlo a

Nuestra primera novela gráfica.

Previo a la divulgación del video de convocatoria era necesario reactivar nuestra página de **Facebook** debido a que llevaba un largo tiempo sin actualizar y no iba a tener el impacto deseado. Iniciamos una corta campaña de reactivación del nombre de la novela con el objetivo de recordarle a nuestros seguidores que aún estábamos “vivos” y que lo que se venía era muy interesante. Decidimos subir pequeños fragmentos de diálogos acompañados de ilustraciones muy sencillas que le dijeran al espectador: *aún estamos en boceto pero esto se ve muy bien.*

Teniendo en cuenta las publicaciones que habíamos hecho anteriormente, concluimos que las imágenes y videos siempre tienen mayor impacto en la visita de la página que cualquier otra publicación y por lo tanto empezamos a subir ilustracio-

En Facebook la lógica es sencilla: lo menos popular o con menos movimiento de visitas es tirado al olvido, por lo tanto es importante todo el tiempo estar ofreciendo contenido que la gente quiera ver y compartir.

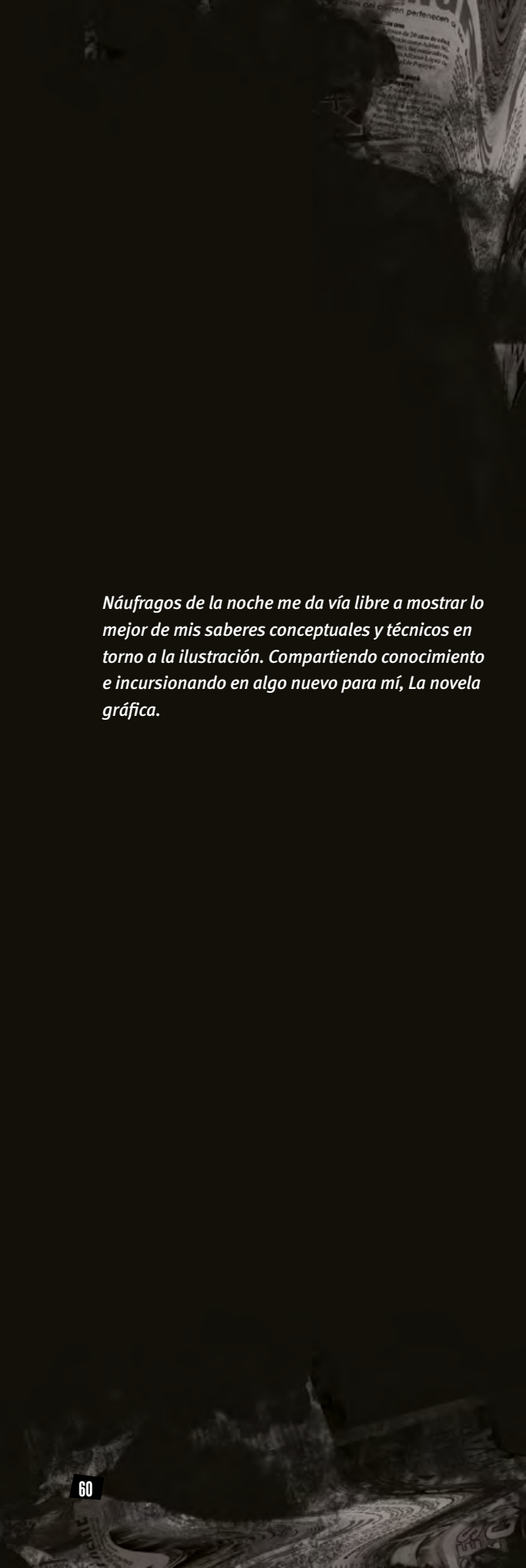
nes a manera de abre bocas, tentando a nuestros seguidores a estar más pendientes de los movimientos de Náufragos de la Noche. En tan solo 15 días logramos 30 “me gusta” en la página, alcanzando los 100 seguidores. Náufragos ya estaba saliendo del oscuro olvido digital y era el momento perfecto para empezar a mover la convocatoria.

Una vez subida la convocatoria recibimos **13 portafolios** de diferentes ilustradores interesados en el proyecto. Para escoger a los ilustradores planteamos dos filtros de selección: en primer lugar a cada uno le presentamos el proyecto de una forma más detallada y le dejamos en claro que su participación sería de carácter colaborativo, inicialmente sin ninguna remuneración económica. Este fue el primer filtro con el cual pudimos conocer a las personas que estaban interesadas por el contenido y la motivación de la novela, más que por un contrato de trabajo. Efectivamente hubo varios desertores debido a que varias personas tenían la necesidad de trabajar: esto es entendible.

De los trece quedaron ocho ilustradores; empezamos a revisar detalladamente cada portafolio y estilo de trabajo. En este segundo filtro planteamos los siguientes criterios para seleccionar los que más nos llamaban la atención:

Estilo gráfico: Buscábamos ilustradores con un estilo gráfico definido que nos permitiera visualizar como sería su trabajo en la novela. Tuvimos en cuenta los estilos que habíamos definido para cada personaje para así empezar a asignarlos a los posibles ilustradores. Algunos portafolios tenían un contenido que no se ajustaba a las características gráficas de la novela y por lo tanto no nos permitía integrar a ese ilustrador dentro de la publicación.

Calidad gráfica: Conociendo la exigencia a nivel gráfico que requiere producir una Novela Gráfica, nos fijamos en la calidad de cada ilustrador teniendo en cuenta su manejo de la técnica, sus habilidades para representar el entorno y su capacidad de ilustrar la figura humana según su estilo.



Náufragos de la noche me da vía libre a mostrar lo mejor de mis saberes conceptuales y técnicos en torno a la ilustración. Compartiendo conocimiento e incursionando en algo nuevo para mí, La novela gráfica.

Entusiasmo e interés por el proyecto: A parte de los criterios gráficos que estábamos teniendo en cuenta, nos pareció importante fijarnos en el interés que cada ilustrador mostraba por el proyecto y su motivación por participar.

Después de revisar y seleccionar, finalmente decidimos trabajar con dos ilustradores bogotanos que se unirían al grupo de cinco ilustradores locales seleccionados anteriormente, para conformar un grupo de siete. A cada uno le asignamos un personaje según su estilo gráfico y finalmente el equipo de trabajo quedó así:

ÁLVARO LARA

Estudiante de diseño gráfico, ilustrador y tatuador en sus tiempos libres, Álvaro se caracteriza por ser muy detallista en sus ilustraciones. Su habilidad con el lápiz la ha trasladado al campo digital donde sus composiciones por momentos parecen análogas. Sus ilustraciones de personajes ficticios llenos de minuciosos detalles y un claro manejo de las sombras nos animó a invitarlo a nuestro proyecto. Decidimos que desarrollaría a Luis Hernesto debido a que buscábamos un estilo sobrio y un tanto realista donde Álvaro seguramente estaría cómodo.

BETO VEGA

Diseñador gráfico, profesor de la Universidad del Cauca, ilustrador, animador y desarrollador audiovisual. Beto, con una novela gráfica publicada (**El Antagonista, una historia de contrabando y color**) es el más experimentado del grupo en cuanto a comic y novela gráfica se refiere. Su interés y pasión por contar historias mediante imágenes secuenciadas ha sido fundamental en el desarrollo del proyecto, ya que con su experiencia nos ha aportado no sólo a nivel gráfico sino conceptual y narrativo. Partiendo de sus trabajos anteriores y en especial la novela El Antagonista, una historia de contrabando y color, donde aparecen varios personajes afrodescendientes, decidimos que encajaba perfecto en el personaje de Niuton, desde el manejo del color hasta su representación física.

WILLIAM PINEDA

Diseñador gráfico e ilustrador. Este bogotano, es un apasionado por la ilustración constituida por experiencias intersubjetivas, en sus influencias estéticas priman elementos del arte pictórico clásico desde los estudios del cuerpo, la sensualidad, la naturaleza y la intimidad. Desde lo análogo a lo digital, William logra jugar con la representación de la figura humana. El contenido experimental y muy expresionista de sus ilustraciones nos parecía conveniente para desarrollar a Juan Carlos por sus características caóticas y violentas.

JUAN RUBIO

Estudiante de diseño gráfico e ilustrador. Desde siempre Juan se ha caracterizado por su experimentación con materiales, desde los cartones reciclados hasta tintas y manchas de café. Su trabajo con diferentes técnicas como vinilos y bolígrafos lo han constituido como un ilustrador versátil, donde la expresividad y la habilidad con el dibujo se convierten en su mejor herramienta para representar personajes y entornos. Su cercanía con materiales y técnicas rústicas lo hacen conveniente para desarrollar a Francisco Hoyos.

JULIÁN MORENO

Artista plástico e Ilustrador. Su pasión por el manga y la gráfica japonesa lo han llevado a ser uno de los mejores representantes de este tipo de ilustración en la ciudad. El terror y la sensualidad son los temas que rodean su trabajo al igual que la creación de personajes expresivos y llenos de personalidad. El manejo de una figura femenina llena de sensualidad y voluptuosidad eran los elementos perfectos para que Julián desarrollara a Cristina.

RUMEL CORREA

Estudiante de diseño gráfico e ilustrador. Es un apasionado por la ilustración digital y la experimentación en esta área. Sus proyectos van desde la creación de personajes, máquinas y vehículos, hasta el desarrollo de sus propios comics. Se caracteriza por un estilo libre y expresionista, donde la realidad se representa con algo de humor. Rumel se convierte en el ilustrador idóneo para desarrollar a Jhon Jairo cuya personalidad es un tanto caricaturesca.

Estos son los seis ilustradores que hacen parte de nuestro grupo de trabajo, pero

++ ¿Y dónde está el séptimo? ++

Bueno, nuestro séptimo ilustrador (de hecho ilustradora bogotana) era la persona que iba a desarrollar a **Cristian Rodriguez**, sin embargo por razones que aún desconocemos esta persona decidió dejar el proyecto en un punto en el que ya había un personaje gráficamente planteado con adelantos significativos, esto se convirtió en un problema ya que debíamos encontrar una solución rápida y efectiva, pues Cristian es un personaje determinante en los hechos dramáticos de la novela.

Este hecho era predecible, ya que estábamos contando con el tiempo y la dedicación de otras personas a las cuales se le podría presentar inconvenientes, otras oportunidades o simplemente perder interés por la propuesta. Teniendo en cuenta esto, **ya habíamos considerado con anterioridad un plan B.**

En primer lugar pensamos en integrar **un nuevo ilustrador**, sin embargo reabrir una nueva convocatoria y empezar a socializar de nuevo el proyecto era un proceso que tomaba tiempo.

Así que reflexionando en torno a la situación y teniendo en cuenta nuestros intereses decidimos ser nosotros dos, ese **séptimo ilustrador.**

Hicimos algunos reajustes a Cristian, lo que nos permitiría ponernos a la par con el proceso que llevaban adelantando los otros ilustradores. Trabajar de manera grupal sobre un solo personaje nos obligó a delegar funciones de ilustración, por lo tanto mientras uno dibujaba y entintaba, el otro coloreaba y daba detalles. De esta manera pudimos solventar la necesidad de un séptimo ilustrador para empezar a implementar estrategias de trabajo con los demás miembros del equipo.

Lo principal fue generar espacios para compartir información y mantenernos en contacto todo el tiempo; en este proceso fue

También queríamos participar en el proceso de realización de la novela, como ilustradores, ya que para los dos, la ilustración hace parte de nuestras motivaciones personales y profesionales.

importante Facebook como herramienta de comunicación colectiva y a distancia. Así, creamos un **grupo en Facebook** denominado “**ilustradores Náufragos de la noche**”, donde empezamos a generar contenido con la intención de que los mismos ilustradores interactuaran entre ellos, presentando el perfil de cada uno y sus respectivos avances en la novela.

En primera instancia fue clave que **cada ilustrador se familiarizase con su personaje**, lo conociera a profundidad para que después empezara a proponer como se vería visualmente teniendo en cuenta su propio estilo gráfico. Para lograr esto elaboramos una ficha de presentación de cada personaje incluyendo sus características fisiológicas, sociológicas, psicológicas y además el estilo gráfico que lo representaría. También acompañamos esta presentación con un **moodboard** que resumiría visualmente que conceptos giran en torno al personaje, lo que ayuda al reconocimiento de su naturaleza. Este fue el primer paso para que los ilustradores se conectaran con el proyecto y además nos permitiera contarles cuál sería su aporte en Náufragos de la noche.

También fue necesario generar una **guía de vestuario** para los personajes. Esta guía se hace obligatoria para los ilustradores, ya que nos interesa que **en cada relato exista un elemento gráfico de reconocimiento de los personajes** sin importar el estilo de ilustración que los represente. Por ejemplo, según la guía Juan Carlos usa jeans de color Morado, por lo tanto en el relato de Juan Carlos o en el relato de Cristian o en cualquier otro relato, siempre va a aparecer Juan Carlos con jeans morados (sin importar la técnica y el estilo gráfico que lo represente). La guía fue elaborada teniendo en cuenta las características sociológicas y los gustos que podrían tener los personajes de acuerdo al proceso de caracterización que habíamos adelantado.

Una vez diseñados los personajes, a cada ilustrador se le proporcionó un paquete de manera **física y digital** que contenía su respectivo guión acompañado del storyboard, el formato de página (**más adelante hablaremos del formato y el soporte**) de la novela y los referentes visuales necesarios para tener en

Los grupos proporcionan un espacio cerrado para que grupos pequeños de personas puedan intercambiar opiniones acerca de intereses comunes.

Facebook.

“El moodboard es una herramienta de comunicación muy recurrente en el mundo del diseño, que ayuda a presentar de manera visual un estado de ánimo, un concepto, una idea, un estilo, una tendencia, una propuesta, un encargo, un proyecto..., incluso el resultado de una investigación, puesto que representa especialmente la observación directa y la observación documental.”

MARIA DEL PILAR ROVIRA SERRANO

<http://foroalfa.org/articulos/mood-que-mood-board>

Reconociendo como trabajamos los diseñadores y para minimizar riesgos, enviamos los mismos archivos en digital vía web, por si acaso alguno “embolataba” el material físico que les suministramos.

La experiencia de visitar el “amaneceder” en funcionamiento y en horas fuera de servicio y poder acceder a todas sus instalaciones fue muy productivo para el proyecto, ya que logramos observar y registrar muchos detalles que componen este sitio. Desde las habitaciones para los clientes, hasta las mismas residencias donde duermen las mujeres que ahí trabajan.



cuenta. Dentro de los referentes incluimos **fotografías de los escenarios** tanto internos como externos y posibles objetos con los que interactuaban los personajes.

El proceso de ilustración de la novela estaba en marcha. Nuestro mayor deseo era empezar a recibir adelantos semanales de la ilustraciones para poder corregirlas y tenerlas listas lo más pronto posible. Sin embargo el trabajo en grupo exigió replantear el calendario que teníamos propuesto debido a que cada integrante tenía sus propios compromisos y no podían dedicar el tiempo completo a la elaboración de la novela. Lo que hicimos fue que cada ilustrador propusiera su propio calendario teniendo en cuenta las fechas de entrega de un calendario general guía que les suministramos, esto con el objetivo de que cada uno se organizara a su manera y a su propio método de trabajo sin excederse en unos tiempos límites de entrega.

Básicamente dividimos el calendario en tres etapas: bocetación, corrección y finalización. Entre cada proceso haríamos reuniones para conocer más de cerca el avance de cada ilustrador y su experiencia en la novela.

BOCETACIÓN: 4 semanas

++ reunión grupal ++

OBSERVACIONES Y CORRECCIONES: 1 semana

++ reunión grupal ++

EDICIÓN Y FORMALIZACIÓN: 4 semanas

++ reunión grupal ++

OBSERVACIONES Y CORRECCIONES FINALES: 1 semana

++ reunión grupal ++

ENTREGA FINAL

La elaboración de un calendario siempre es algo complicado debido a que muchas veces no sabemos medir el tiempo que empleamos en cada actividad. Este fue uno de los problemas que tuvimos cuando construimos el guión, ya que en realidad gastamos casi cuatro veces el tiempo que habíamos presupuestado. Esto sucedió porque fue un proceso que nunca habíamos desarrollado y no tuvimos en cuenta el tiempo que exigía.

Haber conformado un grupo de trabajo para desarrollar la novela gráfica fue un gran acierto. En primer lugar, el aporte de cada ilustrador con su estilo de trabajo nos permitió generar un producto que no sólo era visualmente potente sino que también era completamente coherente con la idea de hacer un relato desde varias experiencias subjetivas. Cada relato se convirtió en una muestra individual del trabajo de cada ilustrador y en conjunto se transformó en un todo narrativo, con una sola intención: contar *Náufragos de la noche*.

Por otra parte, el hecho de que siete ilustradores participen en beneficio de un solo proyecto, permitió dividir de manera equitativa el trabajo, agilizando la producción de la novela gráfica, lo cual fue muy alentador para nosotros como proponentes, teniendo en cuenta que su participación fue de carácter voluntaria y sin ninguna remuneración económica.

Sin embargo dejando a un lado estas ventajas y muchas otras que se nos puedan escapar, el **trabajo en equipo** también exigió otras situaciones que perjudicarían de manera directa o indirecta el desarrollo del proyecto. Poner de acuerdo a varias personas es una situación compleja, lo que ocasiona que por momentos algunos se retrasen en su proceso y otros incluso pasen de largo ciertos parámetros que habíamos establecido. Un ejemplo fue la guía de vestuario, cuya importancia era fundamental en la integridad de la narración y algunos ni siquiera la habían revisado cuando empezaron a trabajar sobre sus personajes.

También puede aparecer el problema de que algunos, por su condición de trabajo no remunerado, no inviertan el tiempo necesario para avanzar a un ritmo constante, lo que genera que el proyecto vaya en un subibaja de producción.

Depender de los ilustradores para poder tener un producto finalizado fue un riesgo que desde un principio quisimos correr. Le apostamos a desarrollar el proyecto con la mejor calidad, así que sin importar los inconvenientes siempre estuvimos convencidos en la importancia de **avanzar en grupo**.

El éxito en el trabajo en equipo depende en su gran mayoría de quienes dirigen el proyecto, ya que ellos son los encargados de mantener en constante motivación al grupo. Aquí no pretendemos señalar que nuestro grupo fue una desventaja, sino que queremos aclarar la importancia de saber dirigirlo y las consecuencias de no hacerlo bien.

“Si caminas sólo, llegarás más rápido; si caminas acompañado, llegarás más lejos.”

Proverbio chino.

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS. TEDIOSO PERO NECESARIO.

Cuando pensamos en generar un equipo de trabajo teníamos clara la necesidad de plantear un acuerdo de cesión de derechos donde estuviera especificada su participación en la Novela. Esto con el objetivo de reconocer a cada ilustrador su trabajo y así mismo dejar en claro la seriedad del proyecto frente a la propiedad de sus obras. Con la intención de que el proyecto sobrepasara las barreras académicas apuntándole a la comercialización y distribución del producto, se hizo aún más conveniente y necesaria la creación de un contrato de cesión de derechos que a continuación les vamos a explicar.

Primero hay que tener en cuenta que *Náufragos de la noche* es una novela gráfica cuyas ilustraciones son producto de un trabajo colectivo, por lo tanto cada ilustrador es el propietario de su producción y contribución a la novela. En este sentido y teniendo en cuenta que el trabajo que se desarrolló no fue remunerado en un principio, quisimos generar un contrato donde se especifique a cada participante del proyecto el porcentaje que le pertenece del ingreso por las ventas de la novela en caso de que esta sea comercializada. Este porcentaje es proporcional a su aporte y al valor de su trabajo en el proyecto. Con este contrato quisimos que los colaboradores supieran que la novela busca llegar más allá de las fronteras académicas y que su trabajo por obvias razones se debe reconocer económicamente.

Es importante aclarar que al momento de completar el pago total de su trabajo, el ilustrador cederá los **derechos patrimoniales** de su obra, asegurándole a *Náufragos de la noche* la propiedad sobre estas ilustraciones.

Hay que tener en cuenta que en ningún caso y en ningún momento **los derechos morales** de cada ilustrador serán cedidos ya que según el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993 estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Además estamos comprometidos a generar un ambiente de promoción y divulgación del trabajo de nuestros ilustradores, por lo tanto en cada publicación que se haga de las ilustraciones estarán sus respectivos créditos a manera de reconocimiento y valoración de su trabajo en Náufragos de la noche.

Hay que tener claro que los **Derechos Patrimoniales en el Derecho de Autor**, consisten en la facultad de aprovecharse y de disponer económicamente de la obra por cualquier medio, por tanto se puede renunciar a ellos o embargarse, son prescriptibles y expropiables. En otras palabras es el derecho que tengo a obtener ingresos económicos a partir de la divulgación de mi obra y por lo tanto me permite cederlos mediante un contrato para que otro pueda obtener estas ganancias.

Por otro lado los **Derechos Morales en el Derecho de Autor** consisten en el reconocimiento de la paternidad del autor sobre la obra realizada y el respeto a la integridad de la misma. Estos derechos aparecen en el momento mismo de la creación de la obra, sin necesidad de registro y son del autor de manera personal e irrenunciable, por lo que no pueden enajenarse, ni embargarse, no prescriben y son de duración ilimitada. En otras palabras es el derecho que tengo a ser reconocido por la creación de mi obra, por lo tanto este derecho no se puede ceder, pues es intrínseco a mi producción.

http://www.ired.org/miembros/ulises/representacion-ideas/Derechos-Autor/derechos_morales_y_patrimoniales_en_el_derecho_de_autor.html

Más información: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=3431>

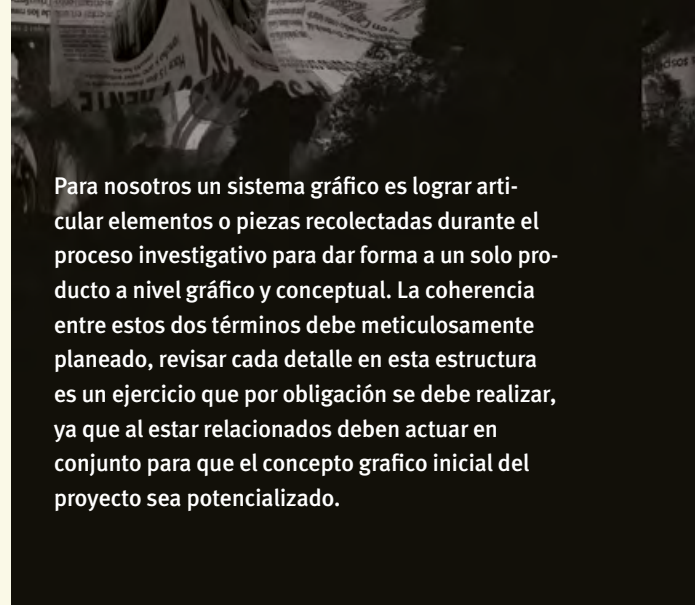
SISTEMAS GRÁFICOS, AMARRANDO TODO

En este punto es hora de hacer un alto en el camino para observar detalladamente todo lo que hemos construido hasta el momento, somos conscientes de la necesidad de desarrollar un **sistema gráfico** que le dé un soporte sólido a la totalidad de la novela en cuanto a formalización conceptual para su puesta en escena.

Nuestra primera decisión fue incorporar dentro de la estructura de la novela una página introductoria para cada personaje. Narrativamente esta introducción tiene la intención de contarle al lector con quien se va a encontrar en las siguientes páginas y funcionaría a modo de “títulos de crédito” para cada personaje. Lo que se busca mediante este recurso es comunicar su identidad y trasfondo, remitiéndose a su esencia y naturaleza.

Para el diseño de estas páginas introductorias decidimos conformar un equipo de trabajo con los profesores y el grupo de Taller 4 del programa de diseño gráfico de la Universidad del Cauca, con la intención de aprovechar el proceso en tipografía y diagramación que se desarrolla en este espacio. El principal ejercicio consistió en asignar un personaje a cada estudiante para que este realizara su interpretación de las características que el personaje poseía, con el fin de que representara visualmente la identidad que lo caracteriza. El resultado que obtuvimos de esta etapa fue bueno, aunque no podríamos decir que llenó nuestras expectativas, ya que solo dos de los estudiantes de este grupo lograron plasmar una identidad acorde al personaje. En su momento estas páginas quedaron definidas para ser incluidas en la novela.

Para nosotros un sistema gráfico es lograr articular elementos o piezas recolectadas durante el proceso investigativo para dar forma a un solo producto a nivel gráfico y conceptual. La coherencia entre estos dos términos debe meticulosamente planeado, revisar cada detalle en esta estructura es un ejercicio que por obligación se debe realizar, ya que al estar relacionados deben actuar en conjunto para que el concepto gráfico inicial del proyecto sea potencializado.



Es importante hacer esta revisión porque de este modo supimos hasta qué punto es coherente incorporar diferentes estilos a un solo proyecto, pues se hace complejo darle unidad al producto.

“La tipografía es un vehículo para la transmisión de ideas. Forma y fondo se unen, yendo más allá de lo visual para reflejar una actitud. El uso de la tipografía ayuda a crear una posible experiencia ideológica”

Visible Thinking

(Balius, 2003)

Después de una revisión más honesta y rigurosa, llegamos a la conclusión que generar nuevas interpretaciones de los personajes desde estas páginas introductorias, era afectar el estilo gráfico que cada ilustrador había desarrollado y no permitía unidad en la novela. Por lo tanto decidimos que el diseño de estas páginas corriera por cuenta de una sola persona que a su vez sería el encargado de todo el **diseño editorial** de la novela, aportando a la construcción de la unidad gráfica de **Náufragos de la noche**.

Teniendo en cuenta que en la novela gráfica enfatizamos en las percepciones, en los relatos personales y en el lenguaje cotidiano, nos parecía coherente que a nivel **tipográfico** los textos evocaran personalidad, por lo tanto decidimos que los bocadillos y manchas tipográficas fueran resueltos desde la caligrafía, entendiéndola como el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona o documento en general. Esa versatilidad en la forma del trazo hecho a mano sería coherente con los diferentes estilos gráficos que componen la ilustración de Náufragos de la noche complementando en un todo su identidad visual.

LA PORTADA

Nos atreveríamos a decir que la portada es la página más meticulosa de elaborar en la novela gráfica, ya que es la carta de presentación y el primer impacto experiencial de nuestro producto para el futuro lector.

En el nivel más superficial de criterios de elección del usuario, la portada podría definir la decisión de compra o consumo de nuestra novela. Por lo tanto reiteramos que las decisiones en cuanto a su diseño deben ser consideradas cuidadosamente.

En la portada no quisimos hacer énfasis en ningún estilo gráfico perteneciente al grupo de ilustradores, porque no queríamos correr el riesgo de que éste sobresaliera entre los demás dando mayor protagonismo al personaje que fue desarrollado bajo ese mismo estilo. Nuestra decisión entonces, fue buscar una portada diseñada desde otra perspectiva, realizada desde la interpretación de quien fuera el encargado.

La persona que decidimos contactar para desarrollar esta portada fue Jorge Lewis Morales un artista Plástico e ilustrador colombiano, cuyos intereses creativos pasan siempre e incondicionalmente por el dibujo, por la línea que intuye y entrelaza ideas y se presenta en imagen. Le gusta explorar diferentes plataformas comunicativas desde la ilustración, la pintura, el diseño y la narración gráfica. A nivel de experiencia ha trabajado como docente en cátedras relacionadas con el Diseño y la expresión gráfica y como ilustrador en publicaciones de textos de literatura, periódicos y revistas de nuestro país y de otros como la India, España y Argentina.

Luego de presentarle el proyecto, pudimos concretar una reunión virtual con él para despejar dudas y concretar si era posible o no su participación, después de un sí como respuesta por parte de Jorge, acordamos unos parámetros bajo los cuales estaría inscrito su diseño de portada. Los parámetros acordados son los siguientes:

La noche

La rumba, el alcohol, las drogas y los excesos.

El sexo.

La violencia.

A lo anterior le sumamos que la novela gráfica busca contar siete formas diferentes de lectura en relación a un espacio y la ciudad en específico, afectado por un hecho violento, teniendo en cuenta la subjetividad de quienes participan para representar visualmente la experiencia humana en estos lugares de desinhibición y libertinaje.

La construcción de la portada sirvió de excusa para replantear el nombre de la novela. Desde un principio habíamos acordado que se llamaría **Náufragos de la noche**, pero decidimos que este nombre se articularía mejor al trabajo cooperativo que veníamos adelantado como proyecto grupal, y que se hace bajo la incertidumbre de una ruta metodológica por explorar. Decidimos entonces desvincularlo como nombre de un solo producto gráfico y convertirlo en un proyecto de diseño que permitiera producir distintos discursos visuales

en relación a la temática de la percepción de inseguridad en la ciudad y la noche y bajo la experimentación de métodos.

El nombre que decidimos plantear para la novela gráfica producida desde el proyecto náufragos de la noche fue

++ TRES LUNAS ++

Este nombre proviene del lugar donde se desarrolló la noticia encontrada en el diario amarillista, la cual fue el punto de partida para construir nuestra historia.

SOPORTE FÍSICO Y FORMATOS

Desde que iniciamos con la idea de hacer una novela gráfica existía un interrogante que llevábamos a cualquier parte donde planteábamos el proyecto: ¿cuál es el soporte de la novela? Esta pregunta es quizá una de las más importantes de resolver, teniendo en cuenta que el soporte nos determina gran parte del método de trabajo.

En un principio nos dejamos tentar por la producción digital. Revisando algunas publicaciones, encontramos una Novela gráfica documental llamada: 30 años de oscuridad, donde la animación juega un papel fundamental en la narrativa. Observamos cómo se aprovechan las ventajas de la plataforma digital para optimizar la experiencia del lector, haciendo uso de recursos narrativos audiovisuales como voces, imágenes en movimiento, planos sonoros e incluso anotaciones del autor simultáneas al relato.

En este sentido pensamos realizar nuestra novela gráfica animada, con pequeños movimientos de planos que optimizarían la narrativa y voces que les darían un carácter más fuerte a los personajes. Esta producción exigía no sólo las habilidades técnicas de desarrollo de la animación, sino el tiempo que esto implica, además de buscar actores para que las voces se ajustaran a cada personaje. Estas circunstancias hicieron que desistiéramos de la idea de la animación debido a las condiciones de tiempo que exigía el marco académico, además que el casting de voces debía ser demasiado exigente para llegar al efecto que deseábamos.

Aún con la incertidumbre en torno al soporte y con la necesidad de determinarlo para poner parámetros claros a los ilustradores, participamos en un taller de ilustración infantil en el Banco de la República donde tuvimos acceso a diferentes libros ilustrados que nos dejaron un muy buen sentimiento frente a la producción impresa. Sentir el valor de la tinta, la textura del papel entre los dedos y cada detalle que acompañaba a cada libro y novela gráfica eran sensaciones que no queríamos perder. Son sensaciones que le dan carácter y postura a la producción, sobre todo cuando varios de nuestros ilustradores trabajan de forma análoga. Estas cualidades definitivamente las queríamos en nuestro proyecto, que es más de la calle y de la experiencia que de la pantalla y la comodidad.

La decisión estaba tomada, la primera producción de Naufragos de la Noche sería impresa...“con todos los juguetes”. Nuestra siguiente tarea sería encontrar un tipo de formato acorde a las características de la novela gráfica que ahora denominamos Tres Lunas. Decidimos trabajar un formato (por página) tamaño carta (21.59cm por 27.94cm) por ser un formato universal que no genera mayor desperdicio de papel y que tiene el tamaño idóneo para una buena calidad de lectura en cuanto a gráfica y texto se refiere.

Quizá este documento no sea el más formal y estructurado, pero consideramos que es la mejor forma de contar nuestra experiencia durante este largo proceso. Aventurarse a desarrollar un proyecto desde esta perspectiva no es tarea fácil, se trata de constancia, de sensibilidad frente a lo que se busca, de entender desde el oficio las necesidades del proyecto para enfrentar a las personas y fuentes de consulta desde su estado más humano y cotidiano, de ser analíticos con las transformaciones de nuestro entorno a nivel social y cultural para estudiar estos fenómenos y plantear propuestas consistentes constructoras de significados.

REFLEXIONES FINALES

Podríamos decir que apostarle a desarrollar nuestro proyecto de grado desde la experiencia como aporte a la construcción simbólica de la ciudad, fue algo acertado, no solo porque pudimos poner a prueba nuestros perfiles e intereses como diseñadores, sino porque durante el proceso y tiempo que tomo desarrollar el proyecto, logramos conocer e interactuar con un amplio número de diseñadores de todo el país, personas que con su experiencia aportaron a hacer posible nuestro deseo de realizar una novela gráfica desde nuestro contexto, algunos de ellos hoy forman parte de nuestra familia (náufragos de la noche), logramos entre todos consolidar un espacio provisto de intersubjetividades con la firme intención de crear desde el diseño nuevas formas de lectura en relación a la ciudad y sus espacios.

También acercarnos al recurso de la novela gráfica para contar cotidianidades de nuestra ciudad, y aprovechar las potencialidades que ofrece para que cada cosa que se cuente en ella se sienta como una nueva experiencia de vida, fue un ejercicio interesante que ayudo a ampliar nuestros campos de conocimiento. Profundizar en ello para dar forma a un futuro proyecto de vida es algo a lo que vale la pena seguir apostando a pesar de sus adversidades.


Esta experiencia directa permite entrever nuevos caminos durante el proceso investigativo, es flexible a transformaciones que potencializan decisiones; le apostamos a este documento como una herramienta que posiblemente sirva como referente para futuros proyectos desarrollados desde estas perspectivas.

Nos gustaría continuar contando y documentando lo que hace falta del proceso para la culminación de la novela, pero esto es todo lo que tenemos por decir hasta el momento.

No nos queda más que agradecerles por dedicar parte de su tiempo a leer este documento, por honrarnos con su interés en nuestro tema de investigación y por encontrar en nuestra propuesta algún aporte significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Balius, A. (2003). *Type at work. The use of type in editorial design*. Amsterdam: B/S.
- Barbero, J. M. (2006). Los laberintos urbanos del miedo. En J. I. Bonilla, R. Reguillo, J. M. Barbero, O. Rincón, E. Gutierrez, F. Medina, M. L. Mejía, *Entre miedos y goces. Comunicación, vida pública y ciudadanías* (págs. 149-163). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Catalá Domenech, J. (2008). *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: Editorial UOC.
- Field, S. (s.f.). *El manual del guionista*.
- Gourhan, A. L. (1971). *El gesto y la palabra*. Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- McCloud, S. (1995). *Como se hace un comic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Reguillo, R. (2000). Los laberintos del miedo. Un recorrido para fin de siglo. *Revista de Estudios Sociales*, 189.
- Reguillo, R. (2006). Los miedos contemporáneos: sus laberintos, sus monstruos y sus conjuros. En J. I. Bonilla, R. Reguillo, J. M. Barbero, O. Rincón, E. Gutierrez, F. Medina, M. L. Mejía, *Entre miedos y goces. Comunicación, vida pública y ciudadanías*. (págs. 25-54). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Rincón, O. (2006). Apagá la tele, viví la ciudad. En J. I. Bonilla, R. Reguillo, J. M. Barbero, O. Rincón, E. Gutierrez, F. Medina, M. L. Mejía, *Entre miedos y goces. Comunicación, vida pública y ciudadanías*. (pág. 119). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Zamarripa, A. (2006). Linda Seger *La psicología en la práctica del guionista*. *Revista Digital Universitaria*, 2-9.



facebook/naufagosdelanoche