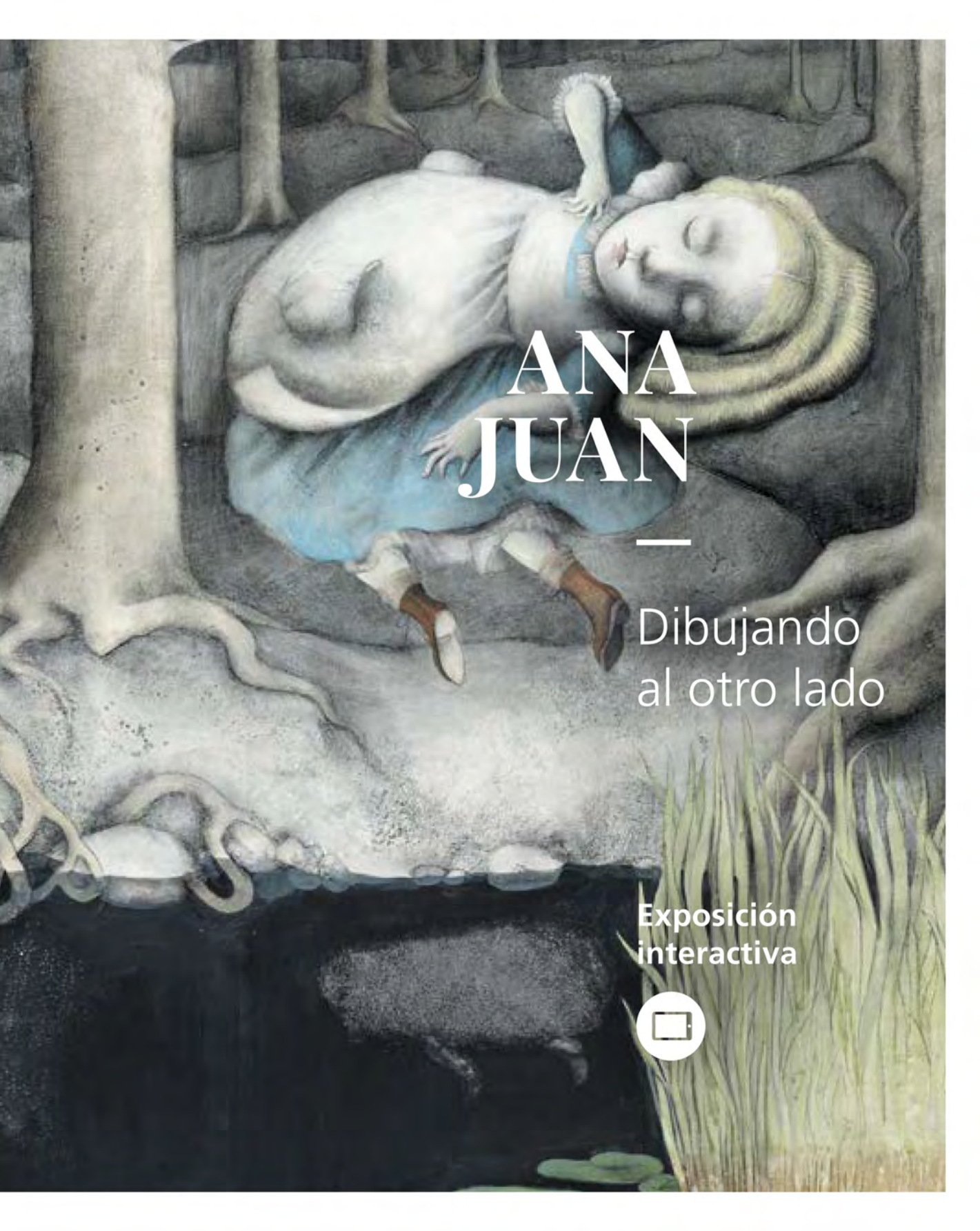




ANA JUAN

Dibujando
al otro lado

Exposición
interactiva

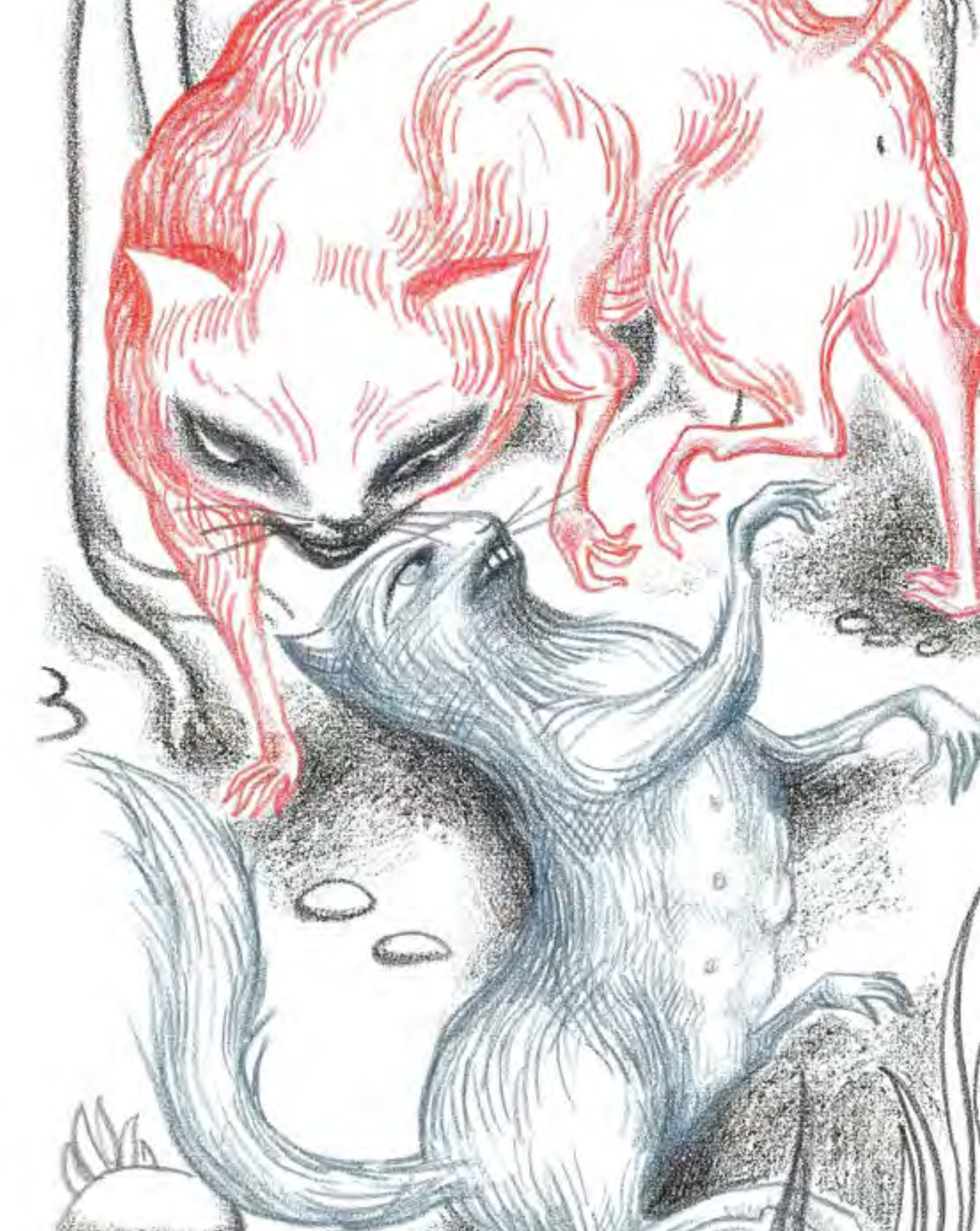


ANA JUAN

Dibujando
al otro lado

Exposición interactiva





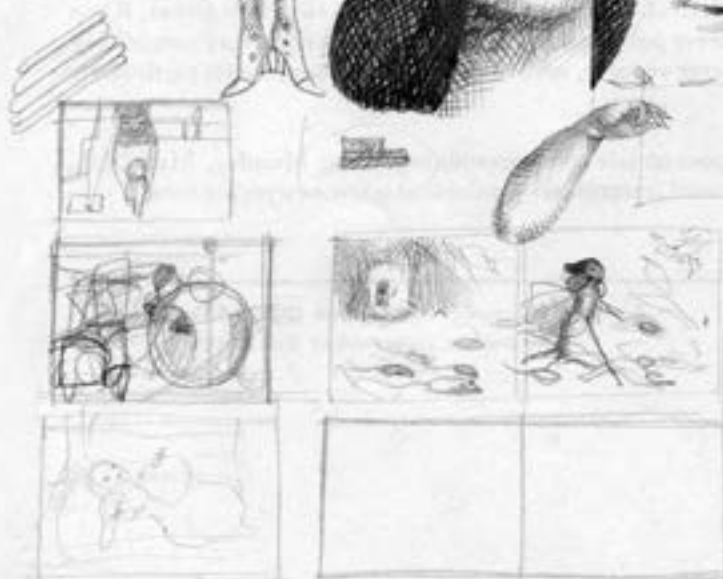


— 1 —	<i>Presentación</i> Inmaculada Corcho	10
— 2 —	<i>Ana Juan, una historia de cuentos...</i> José Luis Cueto	12
	[Instrucciones]	18
— 3 —	<i>Ana Juan. Dibujando al otro lado. Un proyecto interactivo</i> David Heras y Nuria Rodríguez	22
— 4 —	<i>Otra vuelta de tuerca</i> Ilustraciones de Ana Juan	44
— 5 —	<i>Snowhite</i> Ilustraciones de Ana Juan	64
— 6 —	<i>El cuento. Un relato vivo</i> Geles Mit	82
— 7 —	<i>Ilustración y videojuegos</i> Jordi Linares	92
— 8 —	<i>Cuando la viñeta se movió</i> Álvaro Pons	102

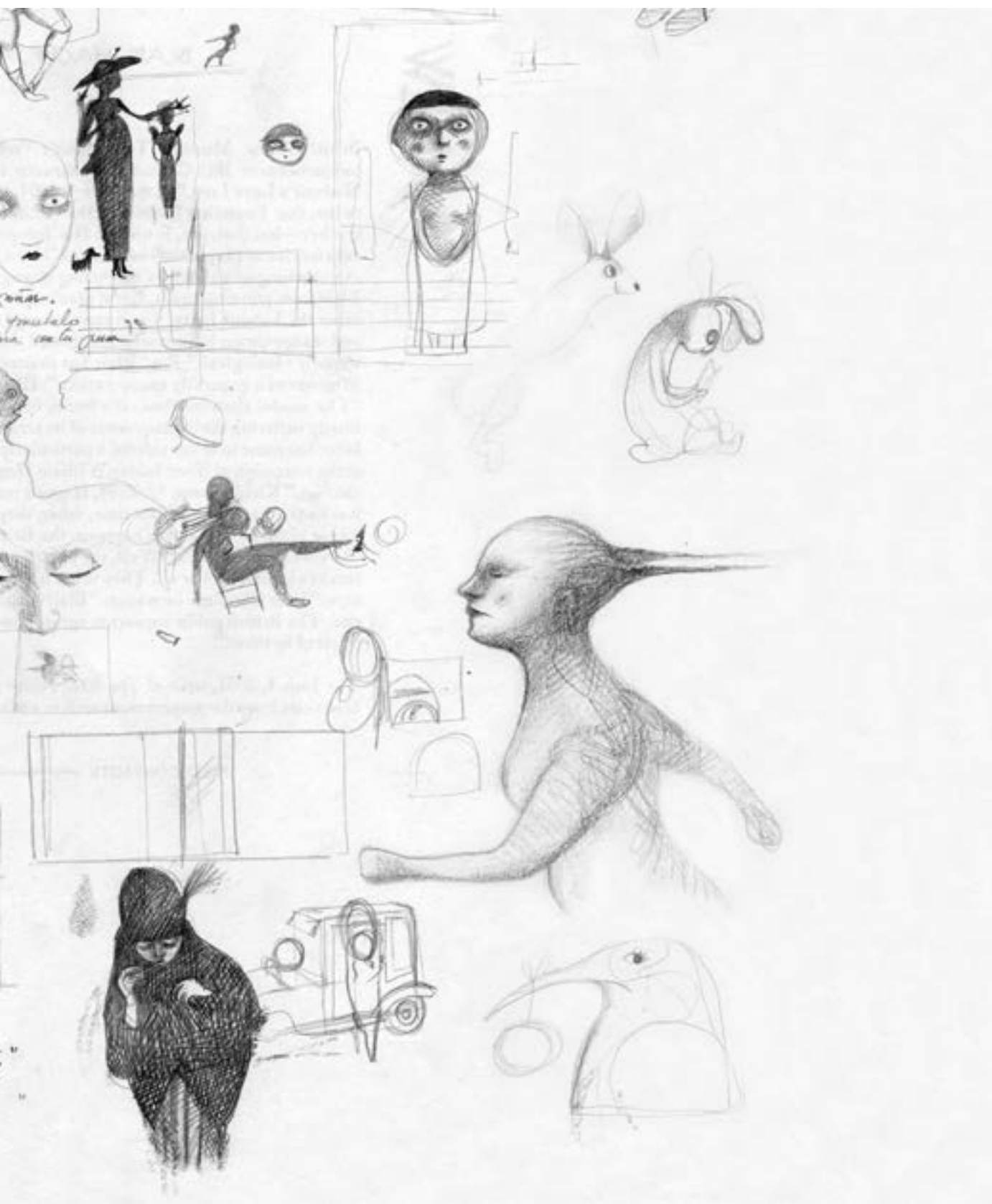


Un día Mr. Collier
se fue con una rosa

Aquí, el mejor no
de la tierra, sino
de la tierra, la mejor



"El sueño de sleeping beauty
sleeping beauty's dream"



Presentación

Inmaculada Corcho

Directora Museo ABC

No podríamos encontrar una afirmación mejor para definir esta exposición que el propio título de uno de los libros ilustrados por Ana Juan que se exponen en la misma: *Otra vuelta de tuerca*. Sí, realmente este proyecto es una vuelta más, un grado más de virtuosismo en el trabajo de la ilustradora y un nivel más de sofisticación museográfica a la hora de abordar los contenidos de una muestra. En el Museo ABC, además, afrontamos el proyecto como si fuéramos trapezistas realizando un salto al grito de «¡más difícil todavía!».

No es la primera vez que la obra de Ana Juan está presente en el Museo ABC, tampoco es la primera vez que un proyecto de estas características, organizado por la Universitat Politècnica de València y la Facultat de Belles Arts de Sant Carles, recalca en nuestras salas. Sí es novedoso el giro que ha tomado la propuesta de la mano de sus organizadores y de la artista, convirtiendo una exposición de ilustración en un fascinante universo de realidad aumentada que multiplica las posibilidades de contemplación y disfrute del espectador. Imposible no quedar hechizados por los dibujos minuciosos y delicados de Ana Juan, trabajados con el virtuosismo al que la autora nos tiene acostumbrados y diseccionados como si fuera el preciso trabajo de un forense y un sastre a la vez, y más complicado aún es no caer en la provocación de descubrir la realidad que hay detrás del dibujo, de la ilusión que nos atrae desde el otro lado de la pantalla.

Esta exposición deja claro el maravilloso mundo que la ilustración nos depara, y que la tecnología y la ciencia no solo nos hacen la vida más fácil sino que también nos permiten disfrutarla más intensamente, enriquecerla hasta desbordarla, a veces hasta dejarnos exhaustos... No teman, visitar la exposición *Ana Juan. Dibujando al otro lado*, no acabará con las energías de los visitantes, sí les provocará y motivará a ir más allá, a romper la barrera física del papel e introducirse al otro lado.

Este gran proyecto esconde mucho trabajo y también mucha pasión, la de un equipo técnico y artístico que desde la Universitat Politècnica de València lleva muchos años trabajando de manera multidisciplinar para desarrollar tecnología para todos, por eso desde el Museo ABC nos hemos unido a su propuesta porque nuestros visitantes se lo merecen y queremos que sigan disfrutando individualmente, en familia, con amigos, mayores y pequeños, los amigos de las *tablets* y los de lápiz y papel, porque la innovación es una realidad en los museos del siglo XXI.

Ana Juan; una historia de cuentos...

José Luis Cueto

Decano Facultat de Belles Arts de Sant Carles, UPV

La cultura y las tradiciones populares suelen ser fuente de inspiración y también explican gran parte del presente como resultado de la herencia de prácticas, relatos y costumbres. El arte, como agente antropológico, no pocas veces nos hace conscientes de este pasado y, nos previene de la novedad y de la vanidad de suponer que nuestras ideas son nuevas creaciones dotadas de sello personal e incuestionable estilo propio.

La revisión de los mitos y la reinterpretación de sus metáforas nos permiten relacionar a Perseo con Superman o a la Mujer Maravilla con Hipólita, la Reina de las Amazonas y, en ese vaivén de relatos y ficciones, la historia va tejiendo la imagen del mundo y la de sus extraños y particulares habitantes.

En esta ocasión, el personaje que nos trae Ana Juan para conjugar este juego mnemotécnico es el de Blancanieves, o mejor *Snow White*, nombre original del cuento atribuido a los hermanos Grimm pero cuyas raíces y referencias se hunden en la tradición alemana y, es posible que se hubieran inspirado en una de las múltiples versiones que existen para documentar la génesis del relato. Un ejemplo de ello sería la trama alrededor de la condesa Margarethe von Waldeck, quien, hacia la mitad del siglo XVI, tuvo un romance con Felipe II, asunto que parece no gustó mucho en la Corte, llegando a especular que fuera envenenada y dando lugar al relato y al personaje de Snow White.

Su historia ha sido llevada al cine y al cómic en innumerables ocasiones, desde la versión francesa, *La petite Blanche-Neige* en 1910, o aquella en la que la mismísima Betty Boop encarnó el personaje en 1933 en un corto de animación dirigido por Dave Fleischer, de sonido jazzístico y en el que el mítico Cab Calloway interpretaba el celebre “St. James Infirmary Blues” y, la más reciente adaptación hollywoodiense, la curiosa *Mirror, Mirror*, narrada desde el punto de vista de la madrastra que impugna algunos supuestos del argumento histórico.

Sin duda, también es la idea de Ana Juan a la hora de visitar y revisar el relato clásico, este interés iconoclasta está presente en su trayectoria a la hora de interpretar un cuento tradicional: “Ante todo me interesa la universalidad de las historias, suelo huir de localismos. Me gusta que sean sugerentes, divertidas y con una puerta a la fantasía siempre abierta. Tengo debilidad por las historias transgresoras y un poco irreverentes”.

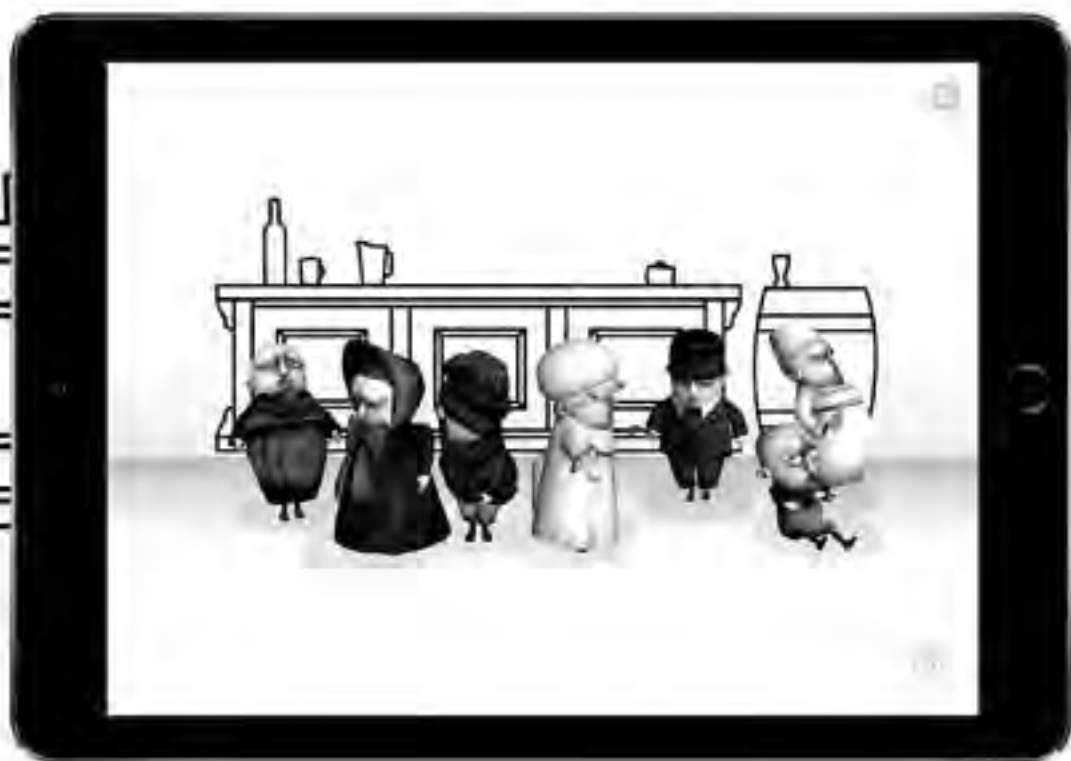
*Alejada de los tópicos amables y
edulcorados, su versión es claramente un
relato para adultos, una historia en blanco
y negro entre la fantasía y lo real...*

Alejada de los tópicos amables y edulcorados, su versión es claramente un relato para adultos, una historia en blanco y negro entre la fantasía y lo real, un teatro de sombras y sospechas acechantes, cuyo final, como en los cuentos originales de los hermanos Grimm, no tiene un desenlace precisamente feliz.

En esta exposición podemos contemplar las 84 páginas de su libro *Snowwhite* que mereció en 2001 el premio de la Generalitat Valenciana al mejor libro ilustrado. Licenciada en nuestra Facultat de Belles Arts y con una pronta trayectoria internacional, Ana Juan es un referente en el ámbito de la ilustración y es un auténtico lujo poder contar con su trabajo para esta muestra interactiva producida por el grupo de investigación UNIT Experimental. Mi agradecimiento más sincero a Ana Juan y mi felicitación a todo el colectivo de investigadores que han hecho posible este proyecto en el que la realidad aumentada, la aventura gráfica interactiva y la visita virtual a la mansión Hawthorn ofrecen la oportunidad de explorar nuevos "modos de ver" y nuevas posibilidades de contemplación y disfrute de las imágenes y los relatos.







*Esta es una publicación interactiva.
Descarga la aplicación gratuita
Ana Juan. Dibujando al otro lado
y disfruta de una nueva forma de
mirar y experimentar.*





Pulsa el botón **realidad aumentada** para acceder al contenido interactivo. Deja una distancia de 15 cm aproximadamente entre la imagen y la cámara para descubrir y visualizar el contenido digital que aparecerá en tu dispositivo.



Este símbolo te ayudará a localizar el contenido interactivo de la publicación.



En el resto de secciones, encontrarás información acerca de la exposición y el proyecto.



Usa el menú lateral derecho para navegar entre las secciones: puedes volver al inicio, consultar el tutorial de uso o acceder a la información de la app.



También puedes deslizar el dedo arriba y abajo para desplazarte por la aplicación. Dentro de las secciones, desliza el dedo hacia los lados para leer el texto completo.







*Ana Juan.
Dibujando al otro
lado. Un proyecto
interactivo*

David Heras y Nuria Rodríguez

Comisarios de la exposición

“Las teorías son puntos de reposo del artista en el misterioso camino que le traza su instinto”, expresaba el pintor André Lothe. Acercarnos al universo creativo de la ilustradora Ana Juan implica tomarnos la pausa necesaria para comprender mejor sus claves creativas y aquellos conceptos con los que ha construido un mundo propio, repleto de incógnitas que intentaremos descifrar a través de la exposición interactiva *Ana Juan. Dibujando al otro lado*.

Tras licenciarse en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València en 1982, Ana Juan comienza a publicar en las revistas *La Luna de Madrid* y *Madrid*; en breve pasa a ser colaboradora habitual en los suplementos dominicales de los periódicos *El Mundo* y *El País*. En 1995, publica su primera portada en *The New Yorker* a la que seguirán una veintena. La más reciente, su emotivo homenaje a las víctimas del atentado terrorista perpetrado en la sede de la revista satírica *Charlie Hebdo*, publicada en enero de 2015.

Su destacado trabajo en prensa le ha llevado a recibir durante tres años consecutivos (1995, 1996 y 1997) la Medalla de Plata en la categoría de ilustración de la Society of Newspaper Design; recibe la Medalla de Oro en la misma categoría en los años 1998 y 1999. Mientras que su trayectoria ha sido distinguida con el Premio Nacional de Ilustración en 2010 otorgado por el Ministerio de Cultura.

Como ilustradora de libros, trabaja para prestigiosas editoriales norteamericanas y japonesas como Scholastic Press, Simon & Schuster, Random House y Kodansha. Desde 2002, con su obra *Frida* se centra en la ilustración de libros infantiles, incluyendo también algunos escritos por ella: *Comenoches* y *The Pet Shop Revolution*. Asimismo publica algunas de sus más destacadas obras como autora total, *Snowwhite* y *Demeter* con Edicions de Ponent y *Amantes* con 1000 Editions.

La presente muestra nos descubre el proceso creativo de dos proyectos editoriales totalmente distintos: *Otra vuelta de tuerca* y *Snowwhite*. En el primer caso, Ana Juan se vale de un planteamiento dual para ilustrar desde dos puntos de vista diferentes, en lo conceptual y en lo plástico, tan enigmática novela. En el segundo, parte de la premisa del editor para revisar un cuento popular en blanco y negro con absoluta libertad. Así, toma decisiones con respecto al contenido para crear un álbum en el que el peso narrativo se reparte entre la ilustración y el texto, del que también es autora.

Además, la aplicación *Ana Juan. Dibujando al otro lado* nos presenta en primicia *Erthaland*, *Snowwhite's Mystery Tale*, una aventura gráfica interactiva que desarrolla con el equipo de UNIT Experimental. El juego, basado en su obra *Snowwhite*, se plantea como una narración paralela al propio álbum y, al mismo tiempo, abierta a nuevas situaciones, personajes e incluso finales. Aquí podremos sumergirnos en el primer capítulo de esta aventura y realizar una visita virtual al entorno en el que transcurre. Asimismo, la realidad aumentada y una recreación animada nos revelan nuevos puntos de vista y múltiples detalles de este proyecto.

Otra vuelta de tuerca

The Turn of the Screw, traducida al español como *Otra vuelta de tuerca*, es una de las más populares novelas de Henry James. Publicada por primera vez en 1898, ha sido ilustrada en multitud de ocasiones, tanto que ha llegado a ser revisada hasta en clave erótica. Asimismo, cuenta con numerosas adaptaciones cinematográficas y televisivas, incluso fue llevada a la ópera en 1954 de la mano de Benjamin Britten con libreto de Myfanwy Piper.

Cuando Ana Juan recibe el encargo por parte de Círculo de Lectores de ilustrar la novela de James y, habida cuenta de sus múltiples versiones, la primera decisión que toma es evitar los momentos más reconocibles, lo cual no deja de ser el anhelo de todo ilustrador. Si bien esta renuncia le priva de abordar pasajes muy atractivos y determinantes en la construcción del relato, al mismo tiempo le garantiza no reincidir en representaciones que, de un modo u otro, el lector puede conservar en la retina. Quedaba por decidir cuál sería el enfoque más adecuado para abordar el texto.

Otra vuelta de tuerca se interpretó originalmente como un simple cuento de fantasmas y, en efecto, ahí puede quedar todo si damos veracidad a la única voz narradora, la de la institutriz. Sin embargo, conviene considerar la marcada tendencia analítica en muchas de las obras de James, que se pueden llegar a interpretar como experimentos psicológicos. Tal es el caso de la obra que nos ocupa. Nada de lo que la institutriz nos revela es acompañado de pruebas objetivas, ni queda contrastado por ninguna otra fuente. Mientras que su retrato psicológico nos presenta a una persona débil, tensa, preocupada y sometida a una situación de presión por los acontecimientos que precedieron a su llegada. Así pues, la ambivalencia de la lectura está garantizada.

Finalmente, Ana opta por un planteamiento conceptual y, también, gráfico dual que evite plegarse al texto de manera literal. Por un lado, aprovecha las entradas de los capítulos para sintetizar el misterio y el drama de los acontecimientos que precedieron a la llegada de la protagonista. Para ello, se vale de unas ilustraciones de pequeño formato realizadas con tan solo dos colores, en las que establece una analogía entre los protagonistas de la novela y unos personajes alegóricos. De este modo, nos ofrece una posible visión de los hechos.

Mientras que en las ilustraciones de gran formato, trabajadas sobre lienzo y a todo color, se centra en recrear la atmósfera general de la novela. Para ello elige un proceso pictórico en el que construye los volúmenes mediante una grisalla a la que aplica colores recortados, haciendo un guiño, tal vez, a las ediciones primigenias de la novela. Es aquí donde estudia en profundidad la psicología de la protagonista y nos sumerge en su particular punto de vista. Dando a entender cómo esta percibe al resto de los protagonistas que intervienen en el relato y el espacio en el que transcurren la acción. Seguramente, las ilustraciones más cautivadoras de esta serie son aquellas en las que, aceptando

Otra vuelta de tuerca, 2013
Acrílico sobre lienzo, lápiz y barra
carbón
100 x 70 cm / 70 x 50 cm

Bocetos para *Otra vuelta de
tuerca*, 2013
Grafito sobre papel
34,7 x 74 cm



el ofrecimiento del autor por analizar la trama, Ana nos ofrece nuevos niveles de lectura. Así construye una rica y onírica galería de situaciones apenas sugeridas por un adjetivo o incluso intuitas en alguna elipsis del texto con las que consigue dar una nueva vuelta de tuerca más a este enigmático relato; justificando la pertinencia de ilustrarlo nuevamente. La experiencia del lector que se acerque al clásico mediante esta versión estará definitivamente marcada por el poder evocador de sus imágenes.

La muestra de los originales está acompañada por los bocetos previos. En un generoso gesto por compartir su proceso de trabajo, la artista nos revela todas sus dudas y titubeos hasta dar con las soluciones que más le convencieron para encontrar el tono de las ilustraciones. Asistimos aquí al proceso de diseño de los personajes que evolucionan desde una dulcificada representación, marcada por sus equilibradas proporciones y las amables formas de los rostros y las miradas, hasta convertirse en representaciones de su psique más profunda. Sus proporciones y gestualidad abandonan toda lógica para favorecer la expresividad y sus miradas ya no reflejan lo que están viendo, sino lo que vieron. Por otro lado, la insistencia en el replanteamiento y encuadre de las escenas revela hasta qué punto cuida cada uno de los elementos que las componen.

Véase, por ejemplo, la perseverancia con la que busca sintetizar una idea tan compleja como que “el monstruo que acecha a quien quieres proteger eres tú mismo”.

En la sala, y también en este catálogo, gracias a la aplicación *Ana Juan. Dibujando al otro lado* de descarga gratuita en Appstore y Google Play y desarrollada para la muestra, podemos acceder a diferentes vídeos, producto de las conversaciones mantenidas con la ilustradora, que nos revelan algunas claves de su proceso creativo. Al tratar la cuestión de los referentes que ha tenido en cuenta para abordar este proyecto, nos produce la sensación de estar frente a una experimentada sherpa que asciende a la cima sin brújula, valiéndose tan solo de la intuición. En efecto, conoce sobradamente a todos los artistas que le mencionamos y coincide con nosotros en que algunas de las imágenes pudieran evocarlos. Estos autores no guardan ninguna relación entre ellos y, sin embargo, conviven armoniosamente, seguramente porque, proviniendo del inconsciente, han sido destilados hasta adquirir una nueva identidad al pasarlos por su tamiz. Eso sí, nos cita otras lecturas con las que ha complementado el proceso de trabajo y alguna melodía que le ha ayudado a encontrar el tono de las ilustraciones. Nada como salir de un entorno para enriquecerlo.







Snowwhite

La primera edición de esta obra ve la luz en 2001. La única pauta que el editor, Paco Camarasa, impone a la autora es que debe realizar el álbum en blanco y negro, por lo demás, le da absoluta libertad para revisar el clásico que prefiera. Ana Juan escoge el popular cuento de los hermanos Grimm, Blancanieves, y decide reducir no solo la gama cromática, sino también las herramientas, apostando por el grafito y el carboncillo para crear la cautivadora atmósfera que envuelve *Snowwhite*.

Abordar la creación de un libro-álbum tiene poco que ver con cualquier otro proyecto de ilustración. En una obra de estas características, tal y como subraya en diversos artículos Uri Shulevitz, la complementariedad entre texto e imagen debe guardar un perfecto equilibrio para garantizar el éxito. Así, el exceso de palabras o la redundancia entre los dos canales de comunicación penalizarán el resultado final. Por contra, será imprescindible posibilitar un tercer discurso mediante la suma de lo textual y lo visual para dotar de su sentido más profundo a este formato. Encontramos estas claves y muchas otras en la obra de Ana Juan que aporta una visión personal y rica en matices. Autora, también, del texto, se aleja de la versión edulcorada que todos tenemos en mente, para centrarse en expresar la sensación de soledad que vive la protagonista y enfatizar la incapacidad de algunos seres para ser dueños de sus destinos.

Sin duda, la decisión más determinante que toma la autora es contextualizar la narración en el periodo de entreguerras. Pues, aunque sigue el hilo narrativo del cuento original, esto le permite abordar problemáticas sociales de su interés como el papel de la mujer en esa época que vive a merced del destino que le ofrezcan sus diferentes tutores, ya sea el padre, el marido o el hijo. Nos muestra, además, la transformación del entorno humano como algo claustrofóbico y laberíntico que engulle a sus habitantes. La ciudad es el refugio de aquellos que lo han perdido todo y lo poco que esta puede ofrecerles es motivo de disputas y violencia. Renovando, así, el interés por un relato sobradamente conocido, o no tanto.

Giambattista Basile recoge en su *Pentamerón* (1634-1636) el relato de la pequeña Lisa quien, tras un accidente con una peineta mágica, queda inconsciente. Sus padres, dándola por muerta, la entierran en un ataúd de cristal donde la joven sigue creciendo hasta convertirse en una hermosa y admirada mujer. Una pariente cercana, presa de los celos, decide romper el sarcófago para arrastrarla hasta el bosque, pero al tomarla del cabello la peineta se desprende y Lisa despierta. De manera que es el azar el que propicia su regreso al mundo de los vivos.

El cuento de Jacob y Wilhelm Grimm homenajea esta leyenda medieval incorporando la peineta tóxica como segundo instrumento que emplea la madrastra para acabar con Blancanieves. Además, introduce todos los elementos característicos que han sobrevivido a lo largo de sus múltiples versiones.

Snowwhite, 2001
Lápiz carbón sobre papel,
89 x 39,5 cm / 39 x 33 cm

Bocetos para *Snowwhite*, 2001
Grafito sobre papel
37 x 28 cm / 34,7 x 47 cm





*Una vez más, el destino de la mujer
en manos de la acción masculina.
Idea que retoma Ana Juan, para
devolverla al espectador a modo de
feroz crítica.*

En esta versión, ningún príncipe despierta a la joven, sino que, debido a un afortunado accidente al mover el ataúd en el que se encuentra, un trozo de manzana sale de su garganta y recobra el aliento. Sin embargo, a partir de la versión realizada por la factoría Disney, parece que ha quedado grabada en el subconsciente colectivo, la idea de que la joven despierta gracias al beso de un apuesto príncipe. Una vez más, el destino de la mujer en manos de la acción masculina. Idea que retoma Ana Juan, para devolverla al espectador a modo de feroz crítica. En su versión, efectivamente es un hombre quien despierta a Snowwhite de su letargo, pero no mediante un dulce beso, sino tras el abuso sexual al que es sometida.

Existe otro particular ajuste de cuentas hacia las edulcoradas versiones que han sucedido al clásico de los Grimm, en cuya obra, el príncipe y Blancanieves acaban casándose. A su boda invitan a los enanitos y a la madrastra, que es obligada a bailar calzada con unos zapatos de hierro incandescente hasta morir. Esta idea del castigo extirpada a partir de la versión de Disney es retomada por Ana Juan. En su versión, efectivamente, la joven contrae matrimonio con su nuevo tutor. Aunque, lejos de ser un acto envuelto de felicidad, es más bien el detonante que le empuja de alguna forma a revivir el fatídico destino de su propia madre, cuya solitaria existencia la llevó a desear engendrar un hijo que la acompañase en su soledad. Mien-

tras que la madrastra recibe el castigo, fruto de su propia vanidad, como puede apreciarse en la ilustración a modo de epílogo con la que se cierra este álbum.

Puestos a revisar las diferentes versiones que han precedido a esta intrépida recreación de Ana Juan, convendría mencionar un punto que, a su vez, nos ayudará a entender de dónde surge el nombre de *Erthaland*, proyecto que analizaremos a continuación. Existen diferentes estudios que sostienen que Blancanieves está inspirada en una princesa nacida en junio de 1728, cuyo nombre era Maria Sophia Margaretha Catharina von Erthal. Aparece descrita en algunos documentos como “un ángel caritativo y bondadoso” que vivía rodeada de niños envejecidos prematuramente debido al trabajo que desempeñaban en las minas. Presa de los celos, su madrastra hizo envenenar los frutos de los árboles por donde la joven paseaba con el fin de acabar con ella. Aunque otros escritos revelan que fue envenenada por orden del rey. Por otro lado, el castillo en el que vivió es hoy un museo cuya principal atracción es un espejo que repite cada palabra pronunciada por quien le hable. Sobre el marco del espejo puede leerse la inscripción: “amor propio” y se trata de un refinado juguete acústico muy en boga en la época. Sea como fuere, parece que los hermanos Grimm tuvieron en cuenta esta historia para seguir con el hilo argumental de la desdichada vida que tuvo la princesa Margaretha von Erthal.

Erthaland, Snowwhite's Mystery Tale

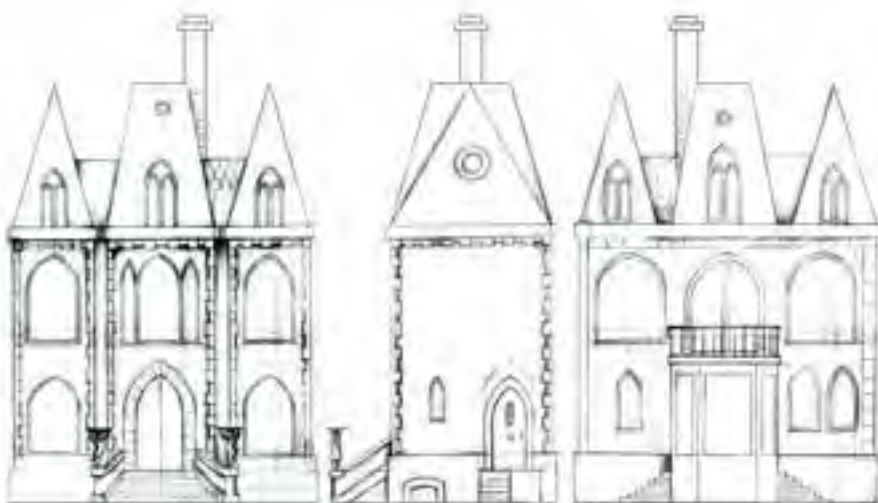
Tras diversas conversaciones entre Ana Juan y el equipo de Unit Experimental, centradas en torno a las nuevas posibilidades narrativas que ofrecen los medios digitales, surge la idea de desarrollar conjuntamente una aventura gráfica interactiva: *Erthaland, Snowwhite's Mystery Tale*. El juego se plantea como una narración paralela al propio álbum y, al mismo tiempo, abierta a nuevas situaciones, personajes e incluso finales que dependerán de las decisiones que tome quien se aventure a pulsar *play*.

En la presente muestra, podemos sumergirnos en el primer capítulo de los cuatro que componen la aventura que se desarrolla en la mansión Hawthorn, punto de partida que nos servirá para comprender mejor el relato, familiarizarnos con el manejo de los comandos e intuir el sistema de juego. También descubriremos nuevos puntos de vista y múltiples detalles sobre el universo de *Erthaland*, gracias a la realidad aumentada y a una recreación animada donde Snowwhite cobra vida y corretea por el desván e incluso sale al jardín para recoger unas cuantas flores. Asimismo y gracias a la visita del entorno con las gafas virtuales, el espectador siente la experiencia de *estar* en la mansión Hawthorn y recorrer sus estancias.

El principal reto con el que nos encontramos al transformar el cuento *Snowwhite* en una aventura gráfica es respetar su esencia al tiempo que ofrecemos una experiencia interactiva donde las decisiones del jugador son determinantes. Y recordemos que una de las cuestiones que aborda Ana Juan en este álbum es “la incapacidad de algunos seres humanos para tomar las riendas de su destino”, lo cual no deja de entrar en contradicción con la propia esencia participativa que requiere una aventura gráfica.

Boceto de la mansión Hawthorn,
Ana Juan

Erthaland, detalle del interior de
la mansión Hawthorn (derecha)







Detalle de Snowwhite en el desván
de la mansión Hawthorn

La decisión que tomamos tras diversas reuniones con la autora es mantenernos fieles a los entornos y personajes que intervienen en el relato, al tono general de la historia y su atmósfera pero dotando a la protagonista de una actitud menos resignada. De este modo los diferentes espacios en los que se desarrolla el álbum darán pie a la creación de los capítulos o niveles del juego.

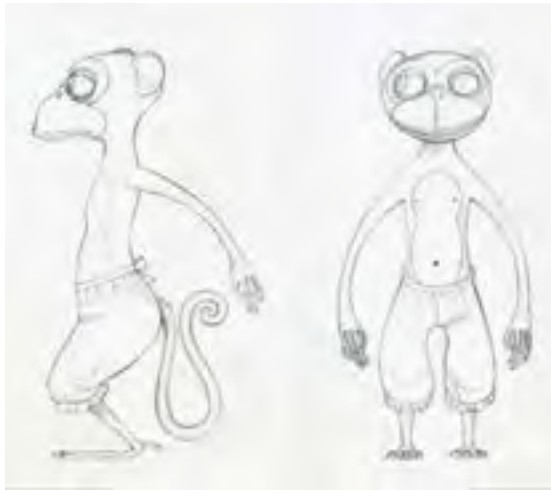
La siguiente decisión que debemos tomar concierne a la lógica interna del juego. Dada la naturaleza del relato concluimos que lo ideal es plantear una dinámica próxima al puzzle o juego de pistas. Una aventura gráfica obedece a reglas totalmente diferentes a las de un relato convencional. El orden de los sucesos que construyen la historia lo decide el jugador, no el autor. Por ello, este último deberá disponer los elementos de la narración de manera que sean en cierta medida intercambiables. Existen necesariamente objetivos finales que cumplir para poder seguir avanzando en la narración, pero el orden para superar las diferentes pruebas de lógica, como explorar el entorno o incluso la duración de las acciones está en manos del jugador. Por otro lado, el punto de vista, inevitablemente, gana en subjetividad. Nos encontramos, pues, ante un tipo de relato no lineal en cuya construcción participa el jugador y cuyo objetivo general en este primer capítulo se centra en proporcionar ayuda a la protagonista para escapar de la mansión Hawthorn.

A continuación abordamos algunos criterios sobre cómo acometer el diseño gráfico del mismo. Puesto que los personajes, objetos y fondos parten de un álbum concebido en dos dimensiones, pareciera lo más lógico, y desde

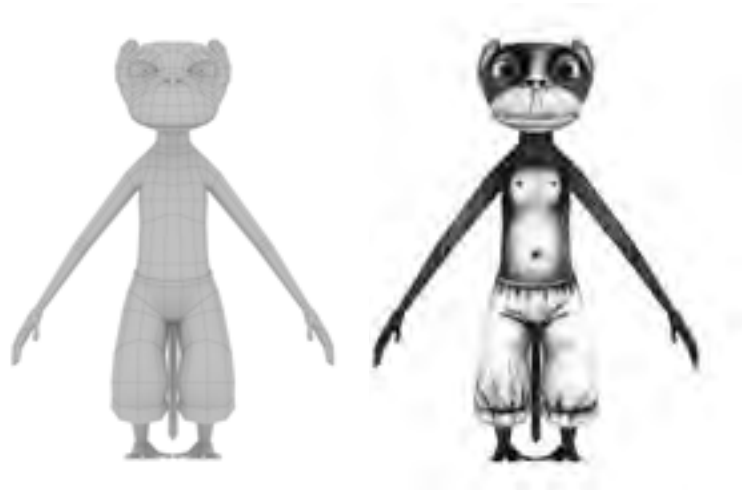


Snowwhite, adaptación de la ilustración original, modelado 3D y textura





Boceto a lápiz de Ana Juan, modelado en 3D y modelo con la textura aplicada



luego lo más sencillo, construirlos sin salirnos de esas dos dimensiones y aplicar posteriormente un efecto de paralaje para crear la sensación de profundidad. Sin embargo, nuestra experiencia en proyectos previos sobre realidad aumentada con personajes animados en 3D, hizo que nos decantáramos por esta última opción. Por ello, tuvimos que asumir el principal reto de ajustarnos al mínimo número de polígonos que exige el medio, sin perder la riqueza de detalles y matices de la obra original. En esta fase de desarrollo es determinante la colaboración de Ana Juan. Por un lado, nos proporciona los dibujos de las vistas de todos los modelos con indicaciones detalladas para su recreación en 3D y, tras la volumetría de cada uno de ellos, la ilustradora aplica sus texturas y recursos gráficos a la *piel* extraída del modelado. De este modo, conseguimos fusionar ambos lenguajes con coherencia y respetando la atmósfera que Ana Juan recreó para *Snowwhite*. El buen equilibrio entre los diferentes mapas de textura resulta determinante para lograr unas escenas armoniosas y suplir las limitaciones en cuanto a detalles constructivos.

Aprobados todos los modelos llega uno de los momentos más delicados en el proceso de recreación: la animación de los personajes. La tipología de movimientos, su cadencia, junto a la gesticulación o la postura corporal de los personajes son aspectos cruciales para determinar el peso que tienen en escena y crear, de este modo, el clima general de la aventura. Hay que encontrar, además, un código de comportamiento en todos ellos que los haga armónicos y veraces dentro del universo que estamos creando.

*Sobre una textura despiezada, similar
a los patrones de un sastre, Ana Juan
dibuja cada detalle del personaje*



Detalle de la textura realizada por
Ana Juan para el mono



Detalle de parte del mobiliario
modelado en 3D, con y sin textura

Por ello, mantener un continuo diálogo con el equipo de programación resulta fundamental en todas las fases de desarrollo. Son ellos quienes conocen realmente las limitaciones a tener en cuenta por tratarse de la realización de una aplicación para dispositivos móviles y tabletas. En definitiva, son múltiples detalles que ayudan a dotar de mayor veracidad al relato. También la música original y los sonidos ambientales favorecen esa experiencia y ofrecen pistas ineludibles que muestran al jugador el mejor itinerario para que Snowwhite recupere los pequeños tesoros escondidos por los diferentes lugares de la mansión Hawthorn.

El presente catálogo y la aplicación que lo acompaña, *Ana Juan. Dibujando al otro lado*, pretende mantener viva la exposición de esta ilustradora internacionalmente reconocida. Sus páginas están repletas de indicaciones que permiten la interacción con los dispositivos móviles. Te invitamos a explorar los contenidos desarrollados para entender en profundidad el proceso creativo de los proyectos expuestos.



Interior de la mansión, en la que se puede observar el detalle en la producción de todo el mobiliario.





Otra vuelta de tuerca

Ilustraciones de Ana Juan

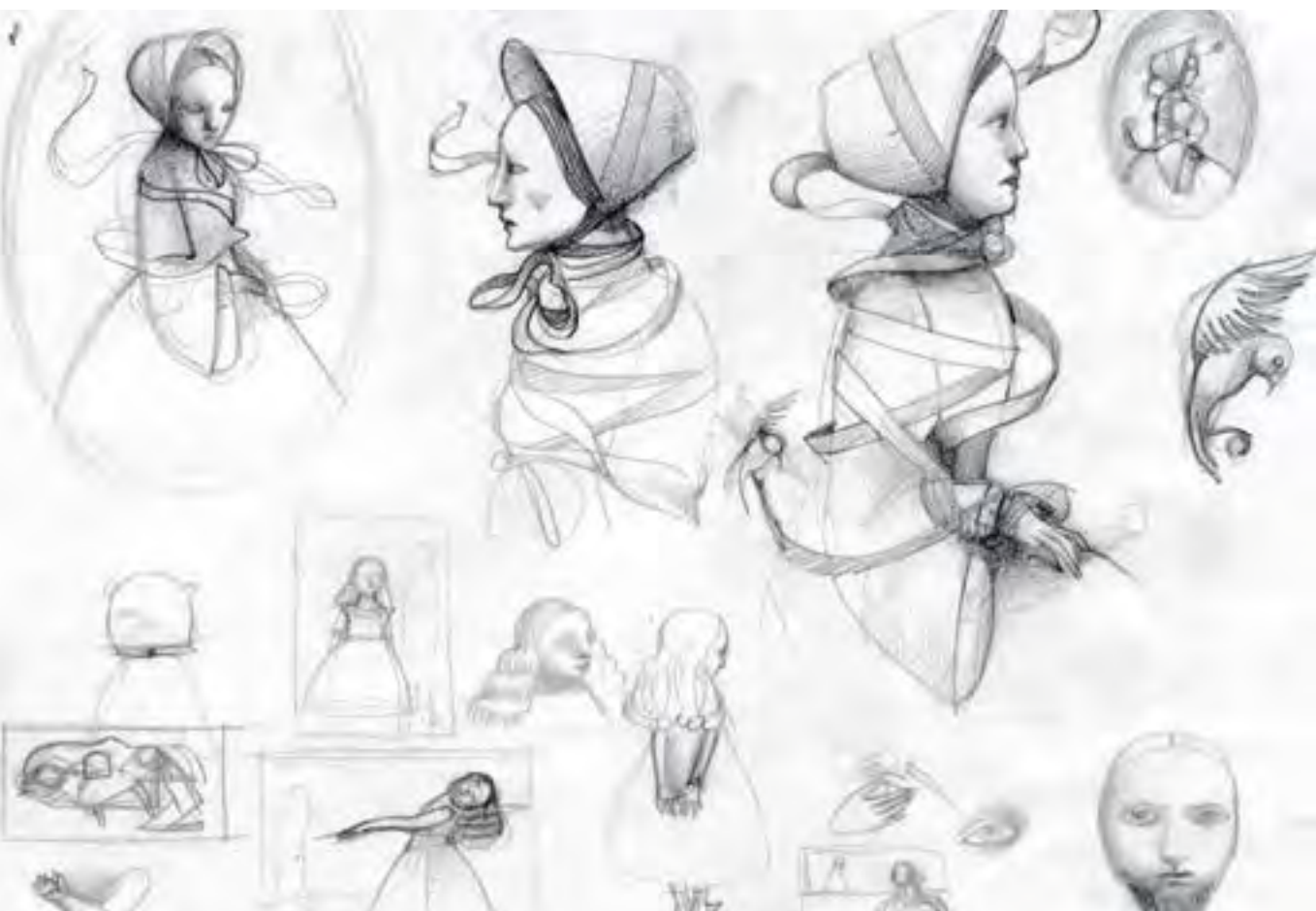
*

Otra vuelta de tuerca, 2013. Ilustraciones en color
Acrílico sobre lienzo, lápiz y barra carbón, 100 x 70 cm / 70 x 50 cm

Otra vuelta de tuerca, 2013. Ilustraciones bitono
Lápiz de carbón sobre papel, 21 x 16 cm

Bocetos originales para *Otra vuelta de tuerca*, 2013
Grafito sobre papel, 34,7 x 74 cm



















faula inta
măscurol n
aprejo
gato



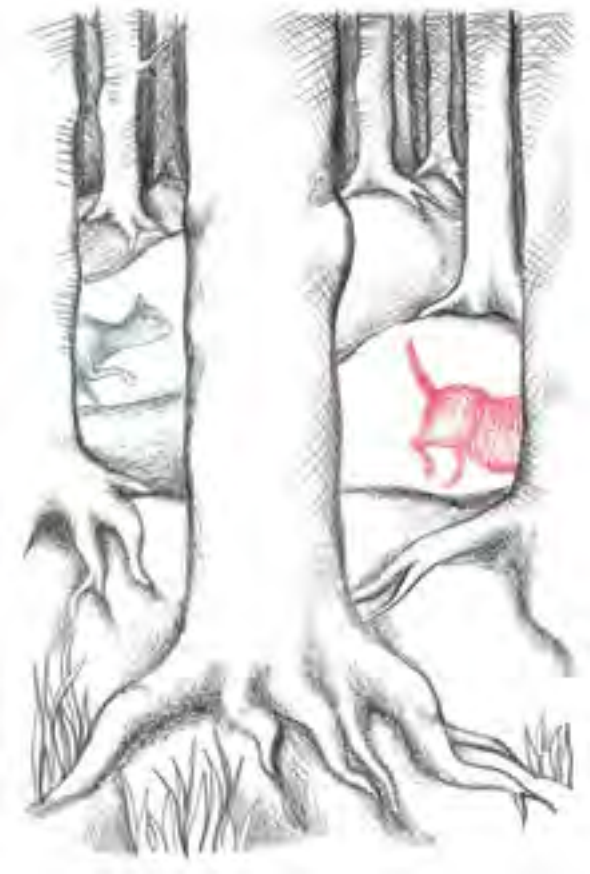


















Snowwhite

Ilustraciones de Ana Juan

*

Ilustraciones originales para *Snowwhite*, 2001
Lápiz de carbón sobre papel, 89 x 39,5 cm / 39 x 33 cm

Bocetos originales para *Snowwhite*, 2001
Grafito sobre papel, 37 x 28 cm / 34,7 x 47 cm





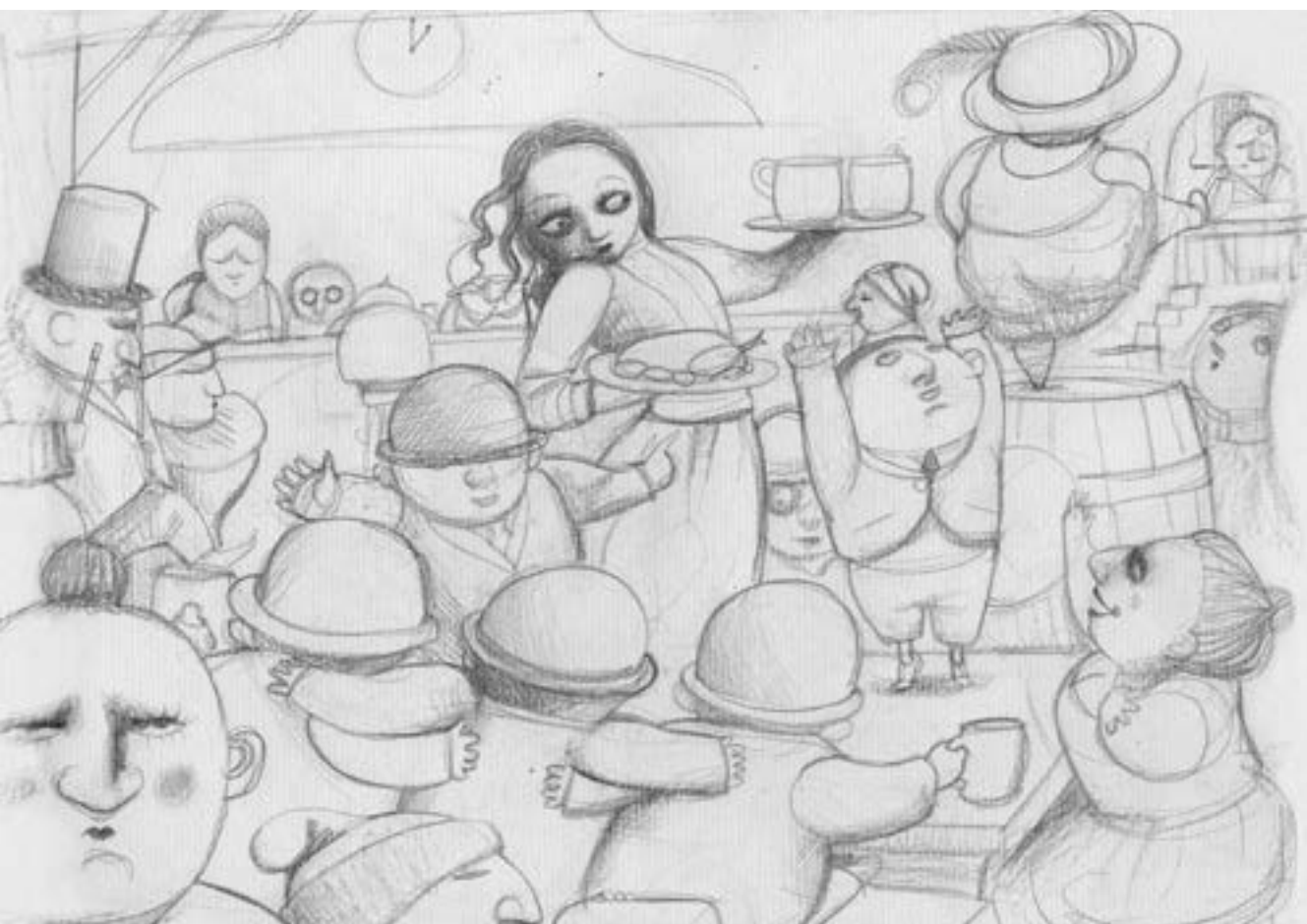
















dormilon
gloton















El cuento. *Un relato vivo*

Geles Mit

Facultat de Belles Arts de Sant Carles, UPV

El relato está vivo. Como afirma Michel Foucault, el saber y el orden de una cultura se estructura de infinitud de microrrelatos. Y Walter Benjamin afirma también que el primer narrador verdadero fue y será el contador de cuentos y leyendas. Dice: “el cuento de hadas nos da noticias de las más tempranas disposiciones tomadas por la humanidad para sacudir la opresión depositada sobre su pecho por el mito”¹.

Si acudimos a su etimología griega, el alejamiento del cuento respecto al mito es muy claro: mito es la palabra cerrada por excelencia, surgida en torno a la noción de “cerrar” (μυο, griego). Así, *myeo* era “el iniciado en los misterios” es decir “el cerrado”, o *myops* “el que cierra los ojos” para ver. En cambio, el cuento enseña a niños y adultos que lo más aconsejable es enfrentarse a las fuerzas del mundo mítico con astucia e insolencia. Es por ello que la importancia del cuento y su pervivencia como relato² hacen necesaria una breve aproximación al origen del cuento como objetivo de este texto, pero también porque lo que subyace en nuestra sociedad y en nosotros mismos como lectores es la necesidad inherente de escuchar y contar historias, relatos cuyos personajes y cuya significación queremos desentrañar.

La otra motivación para subrayar la fuerza del relato es conocer un poco mejor el proyecto expositivo de la ilustradora Ana Juan que es objeto de estas páginas, y que propone una nueva aproximación al cuento de *Snowwhite*. Un viaje narrativo por el interior del texto clásico de *Schneewittchen* (*Blancanieves*), en el que sigue narrándose la misma historia de los hermanos Grimm (*qué se cuenta*), pero en el que se altera de forma notable la forma de hacerlo (*cómo se cuenta*). Por eso, para entender mejor la transformación de ese cuento y de la trama que enlaza a esos personajes deberíamos comenzar por entender qué motiva el surgimiento del relato y la narración.

Todo pueblo con sentido histórico se pregunta por sus principios y por su origen, una honda preocupación por saber qué y quiénes somos, que provoca la concepción de la narración como un medio para ilustrar y desvelar una cosmogonía que deseamos entender. Y así, la construcción de la identidad (individual o colectiva) pasa por la narración, pues una sociedad cuenta en voz alta sus orígenes, sus normas, sus aspiraciones colectivas... por medio de pequeños relatos. Y ahí está la magia, la presencia del cuento breve que se repite una y otra vez, sin agotar nunca su fuerza como una semilla atrapada en el tiempo.

Un relato que se construye para explicar el origen y también el destino de las cosas donde destaca por su relevancia la figura de aquel que actuará como mensajero o guía para su comunidad, y se transformará en el narrador del relato³. Un intermediario o narrador que toma la experiencia propia —la suya o la transmitida—, para narrarla y transformarla en experiencia para su auditorio. Un proceso de narrar que se convierte en hacer

¹ BENJAMIN, WALTER: “El narrador”. *Consideraciones sobre la obra de Nicolai Leskov*, Barcelona, Planeta Agostini, 1986, p. 28.

² La implantación de los medios digitales, impulsados tras la aparición de internet, ha generado nuevos modelos de interacción para el niño, con juegos, relatos y múltiples apps, pero estos basan sus estructuras en las mismas fórmulas narrativas que han acompañado al ser humano durante mucho tiempo.

³ BENJAMIN, WALTER: *Op. cit.*, p. 115.

memoria colectiva de todo el grupo. Un relato que no es inmutable, sino versátil, en el que cada individuo introduce pequeñas variaciones a la hora de enunciarlo, quedando así fijadas las huellas de cada narrador en el relato y construyéndose este con las sucesivas capas que se superponen una sobre otra como diferentes voces. Así, de ese mismo modo es narrado un cuento infinitud de veces y el niño o el que escucha será capaz de repetir muchas veces más esa misma historia⁴.

Las historias

Desde este punto de vista el cuento originario pervive en la sociedad actual, porque es el relato que permanece en nuestra memoria desde la más temprana infancia. Por eso, aún hoy el cuento sigue siendo el primer consejero del niño y su primera revelación del mundo, su iniciación. Y quizá sea ahí donde se encuentra también la clave de su perdurabilidad, pues posee un hechizo, un efecto liberador y lúdico que el mito nunca tuvo.

A propósito de los cuentos maravillosos o de hadas sorprende cómo el cuento *maravilloso* no alude ni trata precisamente de la vida corriente, a pesar de tener sus fuentes en la vida. Esa es su mayor contradicción. Aunque depende de actos de la vida real, da muestras más bien de un mundo fantástico. No hay que olvidar que el cuento es tan rico y multiforme debido a su diversidad y a su carácter popular anclado en el folclore. El propio Vladimir Propp, uno de sus principales analistas, abordó la especificidad del cuento maravilloso como género, en un intento de hallar una explicación histórica de su uniformidad. Y fue en su *Morfología del cuento* (publicado por primera vez en Leningrado en 1928) donde apuntó una estructura constante de composición, específica del cuento, establecida por las *funciones* de los personajes (hasta un total de treinta y uno), junto a los *papeles* (siete) de los personajes: *agresor, donante, princesa (o su padre), mandatario, héroe, falso héroe, auxiliar o ayudante*⁵; además también delimitó el cuento maravilloso como:

Género de cuentos que comienza con una disminución o un daño causado a alguien, o bien con el deseo de poseer algo, que se desarrolla a través de la partida del protagonista del hogar paterno, el encuentro con un donante (que le ofrece un instrumento encantado) o un ayudante que le ayuda en su búsqueda.

Más adelante un duelo con el adversario, el regreso al hogar y la persecución (en ocasiones) superada por una prueba, acceso al trono y matrimonio⁶.

Una fórmula narrativa muy reconocible en los cuentos actuales que se complementa con otros rasgos intrínsecos por el anclaje del cuento popular o maravilloso en las sociedades antiguas y donde destaca la idea del rito de iniciación para algún personaje concreto (hombre, niña, rey...), sin olvidar

⁴ Jacob y Wilhelm Grimm empezaron a recopilar y elaborar los cuentos de la tradición oral alemana y es de esos relatos de donde surgen gran parte de las historias recogidas en su libro *Kinder-und Hausmärchen* (*Cuentos para la infancia y el hogar*), dos volúmenes publicados en 1812 y 1815. La colección fue ampliada en 1857 y se conoce popularmente como *Cuentos de hadas de los hermanos Grimm*. Ante las críticas que los consideraban excesivamente crueles, los Grimm siempre afirmaron que no se trataba de cuentos infantiles. Su extraordinaria difusión desde entonces ha permitido divulgar cuentos como *Blancanieves*, *La Cenicienta*, *Barba Azul*, *Hänsel y Gretel*, *La Bella Durmiente*, *Juan sin miedo* o *Pulgarcito*.

⁵ PROPP, VLADIMIR: *Morfología del cuento*, Madrid, Ed. Fundamentos, 1981, cap. III.

⁶ *Ibidem*, cap. II. Con posterioridad, Greimas modificará la nomenclatura de los papeles asignados a los personajes y reducirá sus funciones de treinta y uno a veinte, creando parejas de opuestos. También subrayará en su estudio la importancia de las 'pruebas' como medio o solución de los conflictos narrativos. Véase al respecto, GREIMAS, A. J.: *Semántica estructural*, Madrid, Gredos, 1971.



7 Así salva por ejemplo cada día su vida Sherezade encadenando sus historias y deteniendo su voz en el instante oportuno en los cuentos de *Las mil y una noches*. Un libro célebre por ser una recopilación medieval en lengua árabe de cuentos tradicionales de diferentes países como India, Irán, Pakistán, etc.

8 Autores como Borges, que duplica o multiplica en alguno de sus textos el espacio a través de libros o bibliotecas imaginarias, realizando lo que podríamos llamar aperturas.

un concepto clave del ritual como es la *representación de la muerte*, que también se convierte en un motivo temático presente en el cuento.

Respecto al proceso de transmisión, la narración popular (el cuento) responde a criterios de funcionalidad, descuida lo banal o superfluo e insiste en las repeticiones, en un ritmo⁷ fácil de ser recordado. De este modo, la fórmula de estas construcciones se basa en el ritmo y la lógica con que son narrados, una lógica que no necesita ser demostrada o justificada. Respecto a la trama, pueden señalarse algunas premisas constantes como la *economía expresiva* con que la narración destaca solo lo relevante y, por consiguiente, la *brevedad* respecto a otros relatos más extensos. También un uso relativo del tiempo, es decir, un uso de la continuidad o discontinuidad temporal que en el cuento puede provocar ritmo. Y por último, señalar la premisa popular (*lu cuntú non metti tempu*, el cuento no lleva tiempo) que en la narración popular alude a las licencias tomadas por autores y narradores para crear historias con espacios temporales imaginarios o ficticios, sin responder a normas preestablecidas⁸.

Todos estos aspectos son premisas propias de la estructura del cuento clásico, reconocibles en *Snowwhite*. El esbozarlos aquí de forma breve permite ver cómo la versión recreada por la ilustradora Ana Juan mantiene gran parte de sus elementos originarios. Pero también el modo en que altera otros tantos puede ser la clave para definir qué aporta una nueva versión de un relato conocido y en consecuencia remarcará la importancia de *quién narra* en esta nueva versión.





Qué se cuenta y cómo se cuenta

Si atendemos al cuento original y a su argumento, la versión de Ana Juan cuenta la misma historia de Blancanieves popularizada por los hermanos Grimm, tantas veces descrita en libros o películas. La de una reina deseosa de ser madre que muere prematuramente y una niña huérfana que debe crecer con un padre ausente, a su vez casado de nuevo con una bella pero malvada mujer. Una madrastra que entra en conflicto desde el primer instante con el personaje de Blancanieves por su belleza y a quien perseguirá con el objetivo de hacerla desaparecer. Un viaje iniciático en el que la protagonista encuentra múltiples obstáculos —y algo de ayuda— hasta lograr el objetivo de su supervivencia y/o felicidad.

Este relato, de sobra conocido, se ha contextualizado en diferentes escenarios y épocas a lo largo del tiempo en múltiples versiones, pues la forma de tramar una misma historia puede ser muy diversa. De hecho, la definición de trama, ofrece dos acepciones muy útiles aquí: *–Conjunto de hilos que, cruzados y enlazados con los de la urdimbre, forman una tela. – Disposición interna, contextura, ligazón entre las partes de un asunto u otra cosa, y en especial el enredo de una obra dramática o novelesca.*

Ese sería uno de los primeros aspectos a subrayar en esta versión ilustrada, pues el principal cambio es la época en la que Ana Juan decide ambientar *Snowwhite*. La historia transcurre en Europa tras la Primera Guerra Mundial y eso afecta a la ambientación, a la iluminación, al vestuario y por supuesto al

modo en que se relacionan los personajes de la historia (todo ello reforzado por un marcado claroscuro en el uso del blanco y negro utilizado por la ilustradora). El bosque se ha transformado en una ciudad y la mansión paterna posee un enorme laberinto, sin olvidar la casa de los enanos que resulta ser una taberna. Una contextualización de época que también afecta a los personajes y a las identidades que en ellos se formulan, pues en esta ambientación los personajes femeninos adolecen de las restricciones propias de la mujer en ese periodo. La mujer que es tutelada primero por el padre, pasará por casamiento a ser tutelada por el marido, sin apenas libertad o libre albedrío. Ese es uno de los principales aspectos de la identidad del personaje de Blancanieves, pues parece abocada a ser salvada por otros, mientras ella solo intenta paliar la soledad que siente desde su más tierna infancia; una soledad, palabra muy repetida en el texto, que trata de curar con el anhelo de la maternidad y cuyo deseo han compartido tanto la madre como la hija.

Una contextualización de la misma historia de siempre que no debemos olvidar está dirigida aquí a un público adulto, subrayando un personaje (una niña) al que el infortunio arrastra hacia diversas vicisitudes que van a transformarla por completo y un viaje iniciático que se iniciará en la soledad y en el que deberá luchar por su vida hasta su transformación vital, pues diversas pruebas cuestionarán su fortaleza, su honestidad, su valía y su alma. Un viaje donde la crueldad y la soledad están muy presentes, junto a la muerte, representada por partida doble, primero con la pérdida de la madre y luego la del padre. Y sin olvidar los diferentes intentos de muerte que la propia Blancanieves debe superar por parte del cazador o de la propia madrastra. Una estructura

de cuento donde están presentes los elementos clásicos, también los objetos de su caja secreta repleta de recuerdos infantiles (una ayuda para ella) o algún ayudante próximo como el personaje del mono.

Sin embargo, en esta actualización del cuento la matización psicológica de toda la trama es muy superior al cuento clásico y es definitivamente una de las principales claves del relato de Ana Juan. Pues, las desgracias sufridas por el personaje solitario de Snowwhite a manos de unos enanos como empresarios sin escrúpulos o del propio príncipe-salvador que acaba por no serlo, dejan al lector con una sensación extraña. Contempla una historia narrada con detalle, trágica y sublime a la vez. Y asiste a la representación de la “conciencia trágica” de lo sublime, de ese estado exaltado de la conciencia, logrado a partir de la aceptación del sufrimiento inevitable y de las oposiciones irresolubles a las que la vida nos empuja. Un relato cruel con personajes malvados donde la belleza está presente, en rostros, cuerpos, expresiones y gestos.

Debía ser una heroína y sin embargo la época en que la escritora ha dibujado cada escena ha transformado a Snowwhite en una niña-mujer desvalida, profundamente marcada por la soledad. Y el relato, lejos de transformarla, parece adormecerla progresivamente, hasta hacerlo literalmente cuando acaba siendo expuesta en una vitrina, tras haber sido envenenada por la madrastra utilizando una jeringa (no una manzana), en una escena de gran belleza dramática. Un instante, en el que resulta difícil no asociar su belleza a la de otras representaciones de mujeres desvanecidas por el láudano o de fotografías antiguas, ya desvaídas por el tiempo, donde una mujer permanece adormecida por ese síntoma oculto que es la melancolía.



Un final que quizá no es el que el espectador desee, un epílogo abierto donde posiblemente la soledad permanezca. Y donde el lector será también un instrumento indispensable del relato para rellenar lo que falta, para inferir lo que debe ocurrir ahora en ese cuento, para decidir cómo debe continuar.

Ahora el lector también es otro autor y vive en otro *tiempo*...

(...) Lo que nos separa de los personajes de nuestros cuentos no es el conocimiento, objetivo o subjetivo, sino su experiencia del tiempo en el cuento que estamos escribiendo. Esta separación nos otorga a los contadores de cuentos el poder de saberlo todo; pero, al mismo tiempo, nos deja inertes: en cuanto iniciamos la narración perdemos el control de nuestros personajes. Nos vemos obligados a seguirlos, y esta persecución se realiza enteramente a través del tiempo que ellos están viviendo y que nosotros vigilamos. Aquellos que leen o escuchan nuestros cuentos lo ven todo como a través de una lente. Esta lente constituye el secreto de la narración y queda triturada tras cada nueva historia; triturada entre lo temporal y lo atemporal.

(...)

Nosotros, los contadores de cuentos, somos los secretarios de la muerte, y lo somos porque en nuestras breves vidas de mortales nos encargamos de triturar esas lentes.⁹

⁹ BERGER, JOHN: *Y nuestros rostros, mi vida, breves como fotos*, Madrid, Hermann Blume, 1986, pág. 86.

...el lector será también un instrumento indispensable del relato para rellenar lo que falta, para inferir lo que debe ocurrir ahora en ese cuento, para decidir cómo debe continuar.



Ilustración y videojuegos

Jordi Linares Pellicer

Instituto Tecnológico de Informática, UPV

Una visión histórica

De entre las diferentes salidas profesionales de los ilustradores, el mundo de los videojuegos se está convirtiendo en una muy atractiva opción, donde poder expresar su trabajo sin límites y combinarlo con las últimas técnicas de la animación, efectos especiales e interactividad.

Los ilustradores son sin duda miembros básicos en la producción de muchos videojuegos actuales, sobre todo en aquellos juegos que pretenden explorar nuevos mundos, sensaciones y propuestas. El *concept art*, la creación de personajes, su animación, así como todos los elementos gráficos de un juego (incluyendo su interfaz, tráiler y elementos promocionales) hace mucho que depende de profesionales especializados e ilustradores con talento.

Pero no siempre ha sido este el caso por diversos motivos.

Mucho tiempo ha transcurrido desde la aparición de los primeros videojuegos. Fue a finales de los 70 y sobre todo en los 80 (del siglo XX) cuando esta nueva industria se configuró como una de las actividades creativas más prometedoras.

Estos primeros juegos, sin más objetivos que el entretenimiento, compartían importantes restricciones gráficas: pocos colores disponibles y personajes y objetos que debían ser dibujados en rejillas de 8 x 8, 16 x 16 ó 32 x 32 en los mejores casos. En este contexto, los ilustradores poco podían hacer en el diseño y animación de los personajes, pero aún así gozamos en aquella época de muy destacables resultados en lo que se ha venido en llamar *pixel art* o la capacidad de dar vida a personajes en rejillas de poca dimensión. Fue tan notable el resultado en algunos casos que muchos videojuegos actuales recurren al *pixel art* como elemento distintivo en algunas creaciones.

Este hardware limitado impedía reflejar, en cualquier caso, todo el poder expresivo de los ilustradores. Tan solo las carátulas de los juegos, en los antiguos soportes como las cintas de cassette, y pósteres publicitarios permitían la libre expresión de los trabajos de los ilustradores. Destacado papel el del español Alfonso Azpiri (invitamos al lector a explorar en internet los trabajos bajo su nombre) y el de sus carátulas, futuristas y muy influenciadas por el mundo del cómic.

Las capacidades gráficas de los ordenadores fueron en aumento y con ello las posibilidades expresivas en sus diseños. Los trabajos podían ser más ricos en resolución, paleta de colores y en sus posibilidades de animación. Fue a mediados de los años 90 cuando empezó a ser posible el desarrollo de juegos en tres dimensiones y con ello la necesidad de que los ilustradores se familiarizaran con herramientas de diseño y animación 3D. Aún así, los juegos 2D nunca perdieron su cuota de mercado y, aún en la actualidad, siguen siendo un porcentaje elevado de juegos actuales.

La industria del videojuego entró entonces en su periodo más “industrial” y comercial. Grandes firmas de juegos eran las que casi de forma exclusiva



[2] *Year walk*



[3] *This war of mine*

podían introducir productos en mercados tan elitistas como las consolas. Los videojuegos pasaron a ser productos “enlatados”, donde los objetivos se centraban más en el aprovechamiento máximo de las capacidades gráficas de los nuevos dispositivos; poniendo mayor énfasis en la espectacularidad del resultado que en su calidad artística.

En los años 80 no resultaba imposible que pequeños equipos de trabajo (generalmente un ilustrador y un programador) pudiesen crear sus propios juegos y llegar a acuerdos con distribuidoras.

Por el contrario, en los 90, los juegos empezaron a ser más complejos, distribuidos en formatos físicos y, por tanto, precisaban de grandes equipos de trabajo y quedar bajo el control de grandes productoras. Era muy difícil que pequeños grupos de trabajo, con brillantes ideas y propuestas de diseño, pudiesen llegar finalmente al mercado.

La aparición de herramientas de desarrollo como Adobe Flash tras la revolución de internet, permitió el nacimiento en los años 2000 de la posibilidad de la distribución digital de los juegos. Las reglas del juego empezaron a cambiar. Pequeños equipos de trabajo, a veces de un único individuo, podían desarrollar sus ideas

en una plataforma que permitía hacer llevar sus creaciones a miles de posibles jugadores.

Los objetivos de los juegos empezaron a cambiar. Siempre con la intención prioritaria de mantener entretenido al jugador, empezó a ser posible explorar nuevos formatos, donde ilustración y nuevas mecánicas de juego permitieron poner a disposición de los jugadores productos novedosos, de estéticas poco comerciales y comprometidas.

Es el nacimiento de una nueva ola de desarrolladores conocidos actualmente como *indies*. Pequeños equipos con bajos presupuestos, pero con nuevas y brillantes ideas que empezaron poco a poco a ganar su espacio entre los aficionados.

La aparición de plataformas de distribución digital como Steam y la revolución de los dispositivos móviles y sus tiendas, han consolidado estos grupos y la constante aparición de nuevos estudios *indies* con nuevas y frescas propuestas, donde el papel del ilustrador se configura esencial en un intento de ofrecer nuevas sensaciones y propuestas a los jugadores.

Es ahora cuando, al fin, los juegos pueden explotar facetas más artísticas y menos comerciales, intentando conseguir el agrado de públicos más minoritarios y exigentes.



[4] *Never alone*

Aconsejamos el lector la visualización de los vídeos promocionales, a los cuales es fácil llegar con sus nombres en *Youtube*, de productos como *Limbo*, *Year walk*, *This war of mine* y *Never alone*¹.

Y otros muchos juegos creados bajo los mismos principios, donde la ilustración es adecuadamente ampliada por unas mecánicas de juego novedosas, exploratorias y perfectamente alineadas con la estética y objetivos del juego. Acompañamos dos buenos ejemplos de ilustradores cuya principal actividad está en la creación de personajes y su animación; destacados miembros de una compañía *indie* (DevilishGames) perfecto ejemplo del papel de la ilustración en los juegos actuales.



¹ Enlaces a vídeos promocionales en *Youtube*:

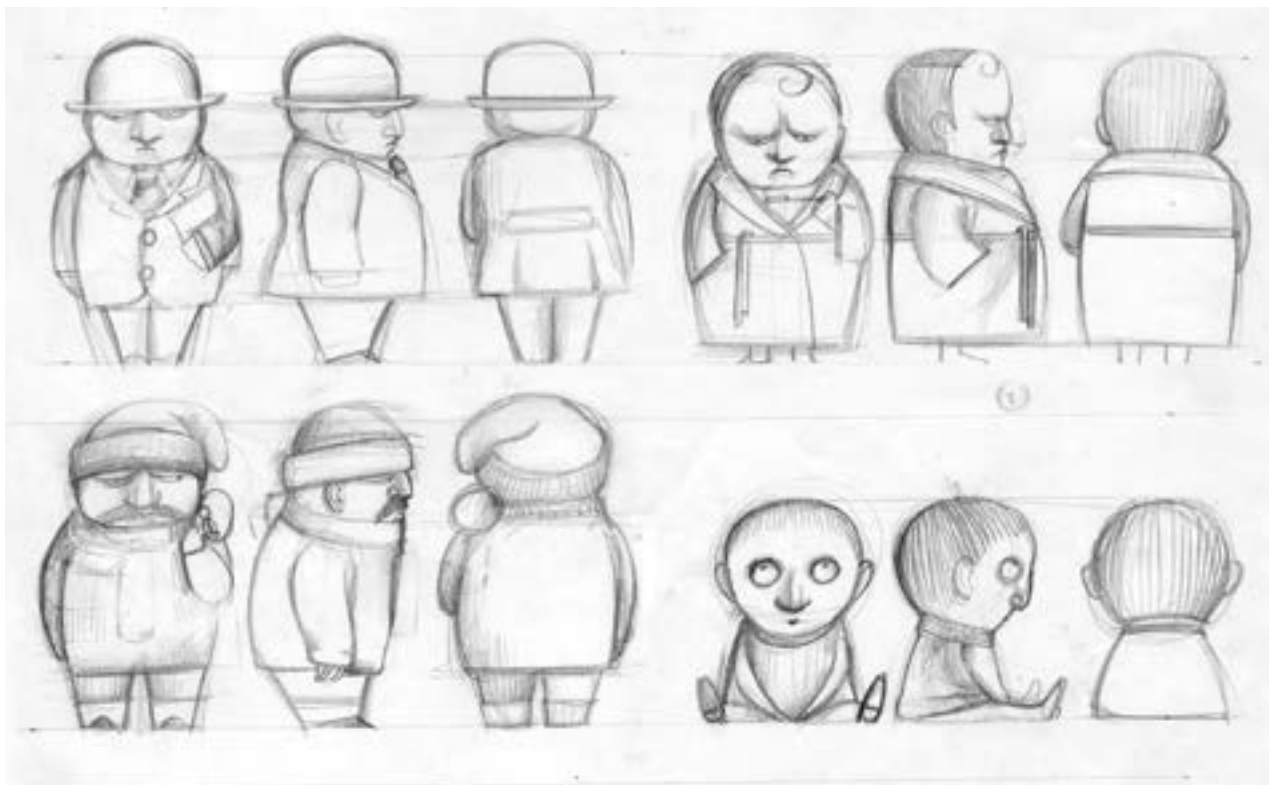
[1] *Limbo* (https://youtu.be/dY_04K-Jw-jk)

[2] *Year walk* (https://youtu.be/LVz_MhMsAvs)

[3] *This war of mine* (<https://youtu.be/BALBUyoTxQM>)

[4] *Never alone* (<https://youtu.be/VnY21Fg5G1Y>)

Ilustración de Fran Ferriz (izquierda) y de David Ferriz (derecha)



El videojuego *Erthaland* y la ilustración de Ana Juan

El desarrollo de un videojuego es siempre un reto, y este es mucho mayor si tiene como objetivo dar vida a las ilustraciones de Ana Juan. *Erthaland* tiene muchas de las características necesarias para convertirse en un juego de éxito. Su particular estética invita al desarrollo de un juego altamente singular y único. Crear un producto interactivo de su trabajo permite partir de una elevada posición e impone al equipo de desarrollo el reto de estar a su altura y tratar adecuadamente el estilo y el mundo particular de Ana Juan.

Para el grupo de investigación UNIT Experimental el desarrollo de este juego supone un paso más en su empeño de fusionar arte y tecnología, creando nuevas experiencias interactivas que se fundan con el trabajo del artista. Es una nueva experiencia para el usuario y visitante de una exposición, una nueva forma de interactuar con la obra del artista en el espacio expositivo.

El componente interactivo de un juego añade al trabajo de la ilustradora la posibilidad de dar vida a sus personajes y que estos respondan a la voluntad del jugador. Una nueva dimensión que permite una mayor inmersión del usuario en la obra de Ana Juan.

El lenguaje gráfico de Ana Juan, tan expresivo y con tan particular atmósfera, con el uso del lápiz de carbón y sus difusos trazos, dificultan el reto del

desarrollo de un juego originalmente destinado a dispositivos móviles, cuyas capacidades gráficas impiden el uso de elementos de alta resolución y técnicas de filtrado que se aconsejan tan necesarias. Se han seguido las fases clásicas en el desarrollo del juego:

Objetivos y tipo de juego en base al público destinatario. En este caso *Erthaland* invita a la clásica aventura gráfica en la que el jugador toma el control de la protagonista y asume la misión de hacerla escapar de la casa.

El *concept art* queda en este caso perfectamente definido por la obra de la artista, habiendo tenido que definir la idoneidad de utilizar un enfoque 2D o 3D de sus personajes y elementos. Tras diversas pruebas, se constató el buen resultado del enfoque 3D en el que se contó con la inestimable cooperación de la propia Ana Juan en la texturación de los personajes.

El guion de la aventura gráfica se construyó siguiendo un patrón clásico en juegos de aventuras, donde el personaje ha de llevar a

cabo una serie de tareas y recolección de elementos que permitan sus objetivos.

La mecánica del juego se centra en la resolución de pequeños problemas y puzzles, con ayudas visuales al jugador y sin utilizar textos, sino iconos y otros elementos visuales.

El diseño 3D de los elementos de la escena, sus personajes, animaciones e iluminación se han llevado a cabo intentando equilibrar en todo momento las limitaciones gráficas de los dispositivos móviles y el mayor respeto al trabajo de la ilustradora.

Con todo ello el juego *Erthaland* ha supuesto un nuevo desafío para el equipo UNIT Experimental en su objetivo de dar vida e interactividad al trabajo tan particular de Ana Juan, y la lucha constante con las limitaciones técnicas de la plataforma final.

El juego final invita al jugador a explorar el universo de *Erthaland*, interactuar con sus personajes, disfrutar de la animación de los mismos y enfrentarse a adictivos retos.



Detalle de una escena en la que el jugador debe ayudar a Snowwhite a conseguir un objeto necesario para avanzar en el juego





Lady Hawthorn, ilustración a lápiz
carbón y boceto a grafito



Mansión Hawthorn
Vista interior de la casa





Cuando la viñeta se movió

Álvaro Pons
Universitat de València

La transición de lo analógico a lo digital ha supuesto un profundo cambio de paradigma en el mundo del arte, todavía imprevisible en todas sus consecuencias. Los planteamientos establecidos por Walter Benjamin, al analizar el cambio de la tradición artística a la era de la reproductibilidad técnica, se ven reafirmados y amplificados hasta el infinito en este nuevo momento donde la tecnología impulsa al arte hacia una nueva etapa de *hiperreproductibilidad*¹, pero también da alas a una industria de la cultura que camina hacia una globalización total, a la *hiperindustria* que anticipó Álvaro Cuadra². Nuevos conceptos artísticos y sociales que se entroncan en inéditas propuestas creativas, traduciendo los recursos tecnológicos nacidos de la innovación digital en posibilidades de un potencial por explorar, tanto en sus propias capacidades expresivas como en la recién estrenada interacción entre ellas, en esa nueva narrativa *transmedia* que encuentra en el mismo salto entre medios un lenguaje expresivo, en el que el espectador deja de tener su función pasiva para formar parte de la experiencia, convirtiéndose en *interactuador*.

Un escenario de mutación completa que tiene en el cómic su mejor retrato y ejemplo. La historieta tiene la reproductibilidad en sus genes como arte nacido directamente desde la cultura popular pero, por la misma razón, ha crecido condicionado por criterios comerciales que han definido sus formatos de presentación y, por derivación, los recursos creativos y narrativos a los que podían acceder los autores. Desde cualquier aproximación que se considere, el cómic ha sido un *early adopter* de las posibilidades que aporta la tecnología y, en particular, la informática y el mundo digital. Si se considera la perspectiva puramente creativa, al trabajar sobre un medio donde la obra original, unitaria, es tan solo un paso intermedio más del proceso de producción de la historieta final publicada, el autor de cómic ha acogido con relativa rapidez los recursos digitales para el desarrollo de su obra mediante software y hardware específico como tabletas digitalizadoras, lápices ópticos, etc³. Desde el primordial acto del dibujo hasta etapas como el entintado o el coloreado han encontrado en el ordenador un compañero perfecto de desarrollo, hasta el punto que se puede asegurar que muchas de estas tareas son casi íntegramente digitales hoy en día. Además, los rápidos cambios tecnológicos que ha protagonizado la industria de las artes gráficas están, sin duda, en la base de la ampliación de las posibilidades expresivas del noveno arte, ya que sus formatos más clásicos se han desarrollado debido a las limitaciones existentes en la reproducción. Desde la tira diaria o plancha dominical, reductos naturales en los inicios de la historieta delimitados por las características de la reproducción en grandes rotativas, a la novela gráfica, donde la libertad formal del continente se otorga al autor por la desaparición previa de las constricciones de tirada, tamaño y coste del offset tradicional en su paso a la impresión digital directa. A estas nuevas condiciones hay que añadir, lógi-

¹ En acertado término introducido por Bernard Stiegler en su obra *La técnica y el tiempo* (Ed. Hiru Hondarribia, Guipúzcoa, 2004)

² CUADRA, ÁLVARO: *Hiperindustria Cultural* (2008), en <http://www.oei.es/salactsi/HIPEBOOK.pdf>

³ *Hacer Comics*. Capítulo 5 ½, Scott McCloud. En <http://www.astiberri.com/hacercomics/>

camente, las que se derivan de la desaparición del papel como sustrato de reproducción, desbancado por la pantalla de los múltiples dispositivos que permiten la reproducción directa o a través de internet. La limitación de la página como unidad narrativa se dinamita ante el inabarcable tapiz infinito propuesto por Scott McCloud⁴, que ha tenido plasmación directa en muchos webcomics, unas historietas ideadas directamente para su lectura en pantalla que, desde la rebeldía a la imposición industrial, llevan explorando estas posibilidades desde sus primeras muestras⁵.

De igual forma, si atendemos a los aspectos puramente industriales, el cómic ha formado parte del pelotón de cabeza de la experimentación de nuevas posibilidades de publicación y distribución. Así, por ejemplo, la concepción de *transmedia storytelling* que Henry Jenkins planteaba en 2003, adquiere toda su expresión en el género de superhéroes, nacido y desarrollado durante décadas en los comics pero que desde los años 90 inicia una transición completa a esta nueva concepción de globalización narrativa y de *hiperindustria*. El éxito de las películas basadas en los personajes de grandes editoriales como Marvel y DC ha propiciado la generalización de su definición de franquicia *transmedia*, conectando las aventuras de los personajes en todos los medios posibles: cine, videojuegos, internet, juegos de rol y cómic se unen más allá de la simple conexión estética de los personajes para establecer narrativas complementarias donde la interacción del espectador es fundamental. La industria ya no concibe el cómic de forma aislada, sino dentro de una rejilla de programación en la que el universo de los personajes es común e independiente de la forma de llegar al lector/espectador/interactuador y, lógicamente, comprador, en tanto el disfrute de estas expresiones no se acaba en lo multimedia o audiovisual, sino que se prolonga hacia la mercadotecnia en todas sus formas: juguetes, ropa, pósteres, cromos e incluso memorabilia forman ya parte ineludible de la concepción global.

De hecho, esta convivencia multimedia ha dado lugar a la lógica aparición de expresiones híbridas que aprovechan la conexión entre medios y su permeabilidad para encontrar nuevos caminos de evolución creativa. Paradójicamente (o, quizá, con toda la lógica de la concepción extensa que establece Álvaro Cuadra del arte como indisoluble de su vertiente industrial) ha sido la industria la que ha espoleado esta incursión en una hibridación que conecta directamente lo analógico con lo digital, en una lenta transición entre el cómic en papel y la interactividad natural del videojuego. En 1994, la editorial Malibú pone en el mercado los primeros *CD-Romix*, una evolución lógica de aquellas famosas cassettes con novelas narradas por voz (ya fuera por la falta de tiempo de los ejecutivos de la época o por la pereza lectora que se propaga imparable durante el fin del siglo XX) hacia la imagen. Aprovechando las potencialidades de las nuevas tarjetas gráficas de la época, los comics del entonces novedoso universo Ultraverse (un intento más de romper los dictados de las dos grandes empresas editoriales del mainstream)

⁴ MCCLOUD, SCOTT: *Hacer Comics*, (Astiberri, Bilbao, 2007)

⁵ Una de las primeras experiencias de uso del lienzo infinito es *When I am a King*, por demian5, en <http://www.demian5.com/king/wiak.htm>

se mostraban en la pantalla con la inclusión de efectos de sonido y, sobre todo, transiciones digitales entre viñetas. Este primer experimento sería rápidamente abrazado por la gran industria: Marvel se uniría a la pujante fuerza de AOL —el gran distribuidor de conexión digital de la época junto a CompuServe— para crear los *Cybercomics*, que serían la base, apenas unos años después, para la ampliación de la experiencia lectora a dispositivos como los recién estrenados en ese momento reproductores de DVD a través de los *Digital Comic Books*. A las transiciones entre viñetas se añadían pequeños efectos de animación y movimiento que pronto adquirirían nombre propio: *motion comics*. Un nuevo producto comercial que se posiciona a medio camino del cómic, la animación y los videojuegos, que aporta una conexión amalgamadora a la transición hacia el transmedia. En un hipotético eje de interactividad, el videojuego y el cine se encontrarían en lugares contrapuestos, desde la pasividad absoluta del espectador en la sala de cine, que debe aceptar el ritmo y propuesta establecido por el director en la película, a la completa capacidad de elección del jugador, que decide por sus acciones el desarrollo del argumento propuesto por el creador del videojuego. Aunque el cómic es un medio donde el lector juega un papel activo, al establecer ritmo de lectura (con la elección crítica del momento de pasar la página), evidentemente su interactividad está muy lejos de la ofrecida por el videojuego. El *motion comic* rompe ese eje para jugar baza en las tres posiciones de forma indistinta, incorporando animaciones que despojan al lector del dominio del ritmo de lectura, pero estableciendo nuevas posibilidades de lectura e interacción con las viñetas que no existían antes.

Los *motion comics* han conectado la condición analógica de la historieta con su expansión al ámbito digital de una forma casi natural, pero también se han demostrado como vínculos de ensamblaje en la estrategia comercial de la industria: en 2005, Lions Gate presentaba el *motion comic Saw rebirth* como previo al nuevo estreno de la saga, mientras que la japonesa Konami utilizaba desarrollos específicos para la consola PSP de Sony para la articulación de nuevos argumentos de la saga *Metal Gear Solid*. Apenas un par de años después las grandes editoriales de comics de superhéroes, ya como partes periféricas de los holdings de producción multimedia en que se habían transformado, lanzarían motion comics de sus grandes éxitos como *Marvel's Astonishing Xmen* o *Watchmen: The complete motion comic*, anunciando la transición hacia la distribución digital que comenzaría a despegar a partir del éxito de la plataforma Comixology⁶.

Los *motion comics* recuerdan, en cierta medida, a las primitivas series de dibujos animados de Hanna Barbera de los años 60 (en muchos casos basadas en personajes de cómic), realizados con técnicas de animación limitada. Una relación lógica en tanto su desarrollo ha sido posible gracias a herramientas de animación digital que aportaban automatismos limitados al movimiento de la imagen. Una técnica que, en un bucle infinito, ha

⁶ Comixology comenzó como un foro de internet para pronto establecerse como plataforma de venta de comics en formato digital a través de <http://www.comixology.com>, que se universalizaría con la aparición de sus apps para las plataformas móviles de iOS y Android.

revertido en la aparición de videojuegos de interactividad restringida (muy similares a los primeros aparecidos en las añoradas plataformas de 8 bits) pensados para su distribución en internet o en apps como elemento puramente promocional.

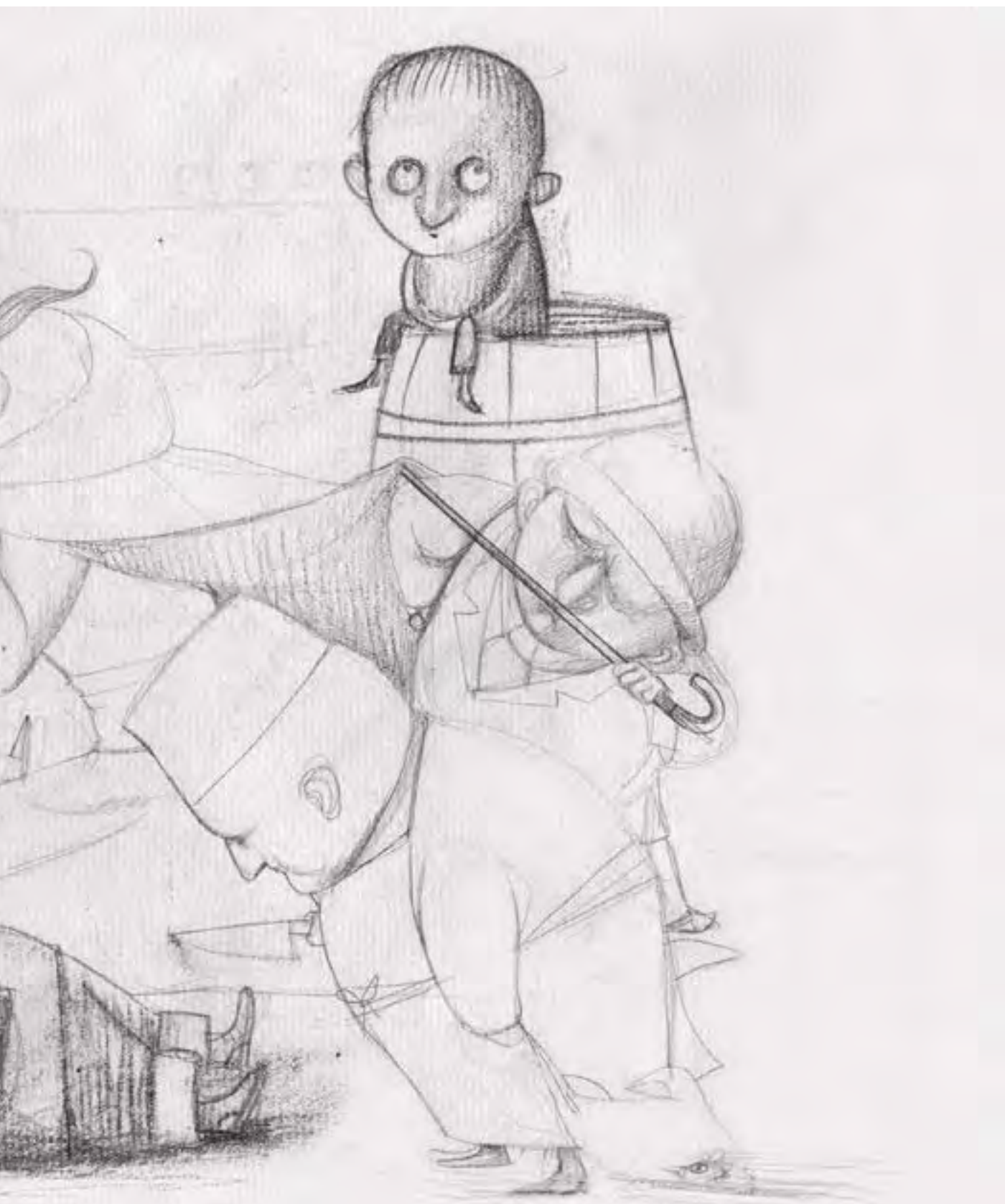
Limitaciones continuadas, impuestas por la naturaleza industrial de su concepción que no deben ser vistas como una barrera que capta toda posibilidad creativa, sino precisamente como restricciones formales que pueden estimular a los autores a encontrar nuevas fórmulas de escape de las fronteras de este nuevo medio híbrido. Al igual que el *OuBaPo*⁷, es posible que la aparente tosquedad de la mixtura de videojuego, animación y cómic se traduzca en nuevos grados de libertad inexplorados que favorezcan nuevas explosiones creativas en un futuro próximo.

⁷ OuBaPo, el Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle (Taller de cómic potencial) es una derivación del OuLi-Po propuesto por Raymond Queneau, una forma de experimentación creativa basada en la imposición de restricciones que deben ser respetadas por los autores que aceptan el reto.



*...es posible que la
aparente tosquedad de la
mixtura de videojuego,
animación y cómic se
traduzca en nuevos grados
de libertad inexplorados
que favorezcan nuevas
explosiones creativas en
un futuro próximo.*





FUNDACIÓN COLECCIÓN ABC

Presidenta

Soledad Luca de Tena García-Conde

Vicepresidente

Enrique de Ybarra e Ybarra

Patronos de Honor

Ayuntamiento de Madrid

Comunidad de Madrid

Patronos

Catalina Luca de Tena García-Conde

Santiago Bergareche Busquet

Luis Enríquez Nistal

Bieito Rubido Ramonde

Santiago de Ybarra y Churrua

Juan Carlos Guerra Zunzunegui

José María de Areilza Carvajal

Gonzalo Soto Aguirre

José Lladó Fernández-Urrutia

Bernardo Hernández González

Elena Cué Castanedo

Juan Várez Benegas

Jesús Cano Vázquez

Secretario

Enrique Blanco Gómez

Vicesecretaria

Amparo González Molinuevo

Directora

Inmaculada Corcho Gómez

Fundadores

ABC

vocento

Patrocinadores



Organizan



unit
edición experimental
e interactiva



Proyecto I+D+i. Programa Estatal de Investigación Científica y Técnica de Excelencia, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento. Ministerio de Economía y Competitividad. Referencia HAR2013-45424-P

info@unitexperimental.com
www.unitexperimental.com

Agradecimientos

Ana Juan y Matz Mainka
Edicions de Ponent
Logos Edizioni
Editorial Edelvives
Galaxia Gutenberg
No Time Limited Editions
Cano Estudio

CATÁLOGO

Edita

Museo ABC

Dirección editorial

David Heras

Nuria Rodríguez

Coordinación

Melani Leonart

Álvaro Sanchis

Textos

Inmaculada Corcho

José Luis Cueto

David Heras

Jordi Linares

Geles Mit

Álvaro Pons

Nuria Rodríguez

Diseño y maquetación

Melani Leonart

Fotografía

Ana Juan

UNIT Experimental

Impresión

La Imprenta CG

© de los textos: los autores

© de las imágenes: los autores

ISBN: 978-84-946767-0-3

D.L.: M-5397-2017

EXPOSICIÓN

Comisariado

David Heras

Nuria Rodríguez

Dirección tecnológica

Jordi Linares

Coordinación

Jimena Aguirre

Coral González

Melani Leonart

Álvaro Sanchis

Desarrollo tecnológico

Juan Jesús Izquierdo

Jorge Orta

Diseño gráfico

Melani Leonart

Colaboración científica

José Luis Cueto

Ricardo Forriols

Geles Mit

Silvia Molinero Domingo

Eduardo Vendrell

Maquetas

Matz Mainka

Reproducciones facsímiles

Taller Manolo Gordillo

Transporte y montaje

Arteria

Difusión

Cano Estudio

Gabinete de prensa UPV

APP

Dirección

David Heras

Nuria Rodríguez

Dirección tecnológica

Jordi Linares

Dirección artística y coordinación

Álvaro Sanchis

Desarrollo tecnológico

Juan Jesús Izquierdo

Jorge Orta

Guion Erthaland

David Heras

Ana Juan

Álvaro Sanchis

Diseño de personajes y escenarios

Ana Juan

Modelado 3D y animación

Javier Gómez

Abraham Meneu

Ignacio Meneu

Álvaro Sanchis

Alberto Sanz

Diseño gráfico

Melani Leonart

Asistencia técnica

Elisabeth Flores

Luis Galbis

Xiana Teimoy

Storyboard y recursos gráficos

Luis Armand

Colaboración científica

José Luis Cueto

Ricardo Forriols

Geles Mit

Silvia Molinero Domingo

Eduardo Vendrell

Audiovisuales

Proyecto Croatan

Música

Huracán Romántica

© de todas las ilustraciones: Ana Juan

© de la app: Unit Experimental y Ana Juan



unit
edición experimental
e interactiva

