

Trabajo de fin de grado * Bellas Artes

Universidad de Zaragoza. Campus de Teruel

Junio 2012



OVEJAS
ELECTR@NICAES

DESNA * TAKTER

Alumno: Pablo Fernández Escalada
Tutora: Marta Marco Mallent

*El proyecto **Ovejas Electrónicas II Takter.Desna**, consiste en la realización de un cómic autoconclusivo que continúa la historia iniciada en Ovejas electrónicas I, trabajo realizado para la asignatura Metodología de Proyectos: Imagen, y que comparte su universo y algunos de sus personajes.*

Índice

1. Introducción.....	1
1.1. Sobre el medio y su situación actual.....	1
1.2. Los términos; novela gráfica y cómic.....	1
1.3. El formato.....	3
2. Objetivos; sobre el bien y el mal.....	4
2.1. Los dos sub temas principales.....	5
2.1.1 La importancia del entorno.....	6
2.1.2 La responsabilidad ante la cuestión.....	6
3. El mundo.....	9
3.1. Explicación del universo “Ovejas Electrónicas”.....	9
3.2. El western y el cyberpunk.....	11
3.3. El lenguaje de la violencia.....	13
4. Personajes.....	15
4.1. Protagonistas.....	15
4.1.1. Desna.....	17
4.1.2. Takter.....	18
4.2 Antagonistas.....	22
4.2.1. El agente Noriega.....	23
4.2.2. La agente Mugabe.....	24
4.2.3 Pysruk, el cazarrecompensas.....	26
4.2.4 Los bandidos del desierto.....	27
4.3 Otros personajes.....	29
4.3.1 El ciego amante del te.....	29
4.3.2 El padre de Takter.....	30
5. Cómo se hizo.....	31
5.1 Los pasos previos.....	31
5.2 Preparando el guión y el story board.....	34
5.3 Guión original de Ovejas Electrónicas II.....	36
5.4 Las páginas definitivas.....	37
5.5 El diseño de la portada.....	39
6. Posibilidades de Expansión.....	41
6.1 Página web.....	41
6.2 El libro electrónico.....	41
6.3 Ovejas electrónicas 3.....	42
6.4 Otras posibilidades del mundo “Ovejas Electrónicas”.....	43
7. Conclusión.....	44
8. Bibliografía y recursos web.....	45

1. Introducción

1.1. Sobre el medio y su consideración

El cómic ha sido tradicionalmente una manifestación artística sin demasiado reconocimiento por parte de la institución, siendo considerado un arte “menor” por su carácter lúdico y a veces, infantil. Sin embargo, al término de la *edad de oro del cómic*¹, proliferan en Francia e Italia los teóricos que aportaron una visión culta del medio, dejando de lado su consideración sociológica y reconociendo su valor artístico y estético. Aparecen el CELEG (Centre d’Etude des Littératures d’Expression Graphique), y el SOCERLID (Société d’Etudes et de Recherches des Littératures Dessinnées); tanto unos como otros promocionaban y producían publicaciones, como la revista *Phénix*, que contenía artículos sobre el cómic americano y la bande dessinée². Pierre Couperie, teórico del medio, desarrolló a partir de este último concepto un libro de ensayos titulado *Historie de la bande dessinée*. En el caso de España se publica *Tebeo y cultura de masas* (1966) de Luis Gasca, siendo esta la publicación primigenia sobre el tema en el país.

La elevación definitiva de la categoría del medio se daría con la primera exposición dedicada al cómic, realizada en el año 1967 en el Museo de Artes Decorativas del Palacio del Louvre. También se organizan en esta época congresos italianos sobre el cómic, entre los cuales destaca la *Bienal Mundial de la Historieta*, en el Instituto Torcuato Di Tella (1968). En los setenta, se inaugura la *Comic-Con San Diego* (1970), que se convertiría en el referente mundial del cómic americano, y el *Salón de Asturias* (1972). En la actualidad ambos eventos siguen activos.

En la actualidad, se ha revelado el fenómeno del webcomic, publicaciones generalmente en formato de tira publicada en Internet. Están teniendo un gran éxito popular. Internet es hoy por el hoy un medio de distribución idóneo para el cómic. La tendencia sería utilizar este medio cada vez más en pos de eliminar intermediarios que aumentan el precio final de la obra.

1.2. Los términos; novela gráfica y cómic

El término «novela gráfica» es polémico y complicado. Puede referirse tanto a un formato de publicación como a un tipo de historieta para adultos. Es un término que tiene muchos

¹ Período de la historia del cómic que abarca desde fines de los años 1930 hasta principios de los años 1950. Tras la Segunda Guerra Mundial, el medio tiene su cenit de aceptación y demanda popular.

² La palabra francesa es una adaptación de 1962 de inglés *comic strip* ('tira de cómic').

detractores, pero también muchos defensores; el término se utiliza mucho por editores y periodistas, pero ha encontrado resistencias entre autores y teóricos. Algunos teóricos consideran a la novela gráfica indistinguible del tradicional álbum³. Para quienes nunca han dudado del valor artístico de los cómics, la diferenciación resulta vacía y pretenciosa.

El origen de la novela gráfica se suele datar en los 70, cuando Will Eisner comenzó a cambiar el lenguaje del medio en *Contrato con Dios* (Fig.1), que narra cuatro historias acerca de la vida en el Bronx en los años 30.

El tono de la obra es profundamente pesimista: personajes melancólicos, calles lluviosas, ambientación apesadumbrada... Se trata de un drama humano cargado de crítica social. Will Eisner fue además un teórico fundamental del medio.

Este autor fue especialmente popular tras la creación de su personaje insigne, *The Spirit*. Will Eisner es uno de los autores que más han influido en la estética final del cómic, especialmente en la aplicación de la tinta y la expresividad de algunos personajes.

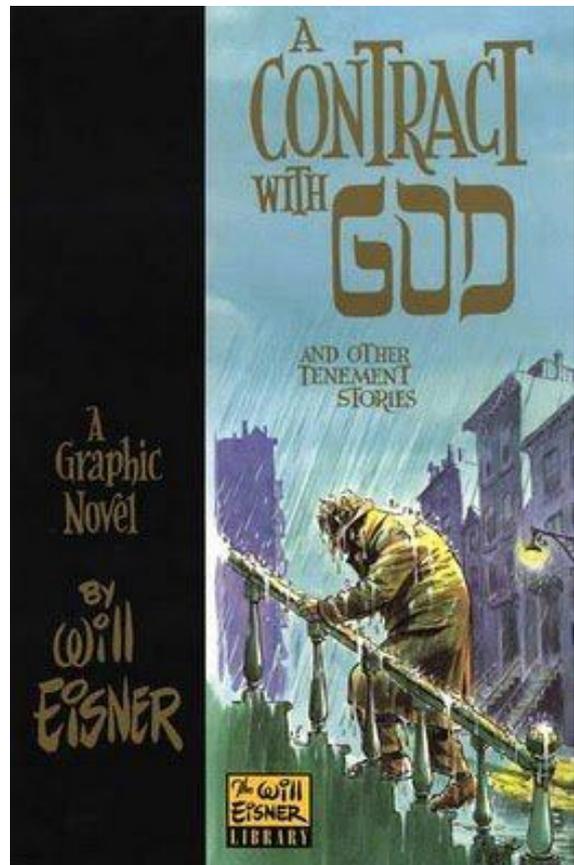


Fig.1 Portada de *Contrato con Dios*, de Will Eisner (1978)

El proyecto debe ser considerado un cómic y no una novela gráfica. Los procesos de edición de la novela gráfica encarecen su producción y distribución innecesariamente. Lo más importante en este proyecto es que el cómic llegue al máximo número de personas posibles sin importar su capacidad económica y no el realizar una ostentosa edición que limite su difusión.

³ Libro monográfico que entrega historietas. Tradicionalmente, ha sido el formato más frecuente en las librerías especializadas y bibliotecas públicas de Europa.

1.3. El formato

La obra está concebida para el formato de *comic book* (17 x 26 cm) por su comodidad de lectura y fácil almacenamiento. Han sido producidos diferentes tipos de libro: uno de tapa dura y portada a color, más caro, y una versión con portada blanda en blanco y negro. El interior es únicamente en blanco y negro por lo económico que resulta, y lo fácil que puede resultar imprimir la obra desde una impresora doméstica si fuese directamente difundida por Internet.

La composición de viñetas está basada principalmente en la distribución prototípica del manga, siendo las viñetas de acción de formas diagonales y pródigas en el uso de tramas y líneas cinéticas para enfatizar acciones para mantener un dinamismo continuo. Las escenas de acción en el manga suelen ser más dinámicas y claras que las de los cómics de super héroes clásicos.

Principalmente me he inspirado en mangas como *Hajime no Ippo*, o *Dragon Ball* (**Fig.2**) a la hora de diseñar las secuencias de acción. El realismo anatómico está inspirado en el mundo de los súper héroes. Toda la imagen del cómic está diseñada para llamar la atención de un público heterogéneo y numeroso.



Fig.2 Izquierda: Página de *Hajime no Ippo*. Derecha: Página de *Dragon Ball*.

2. Objetivos del discurso: sobre el bien y el mal

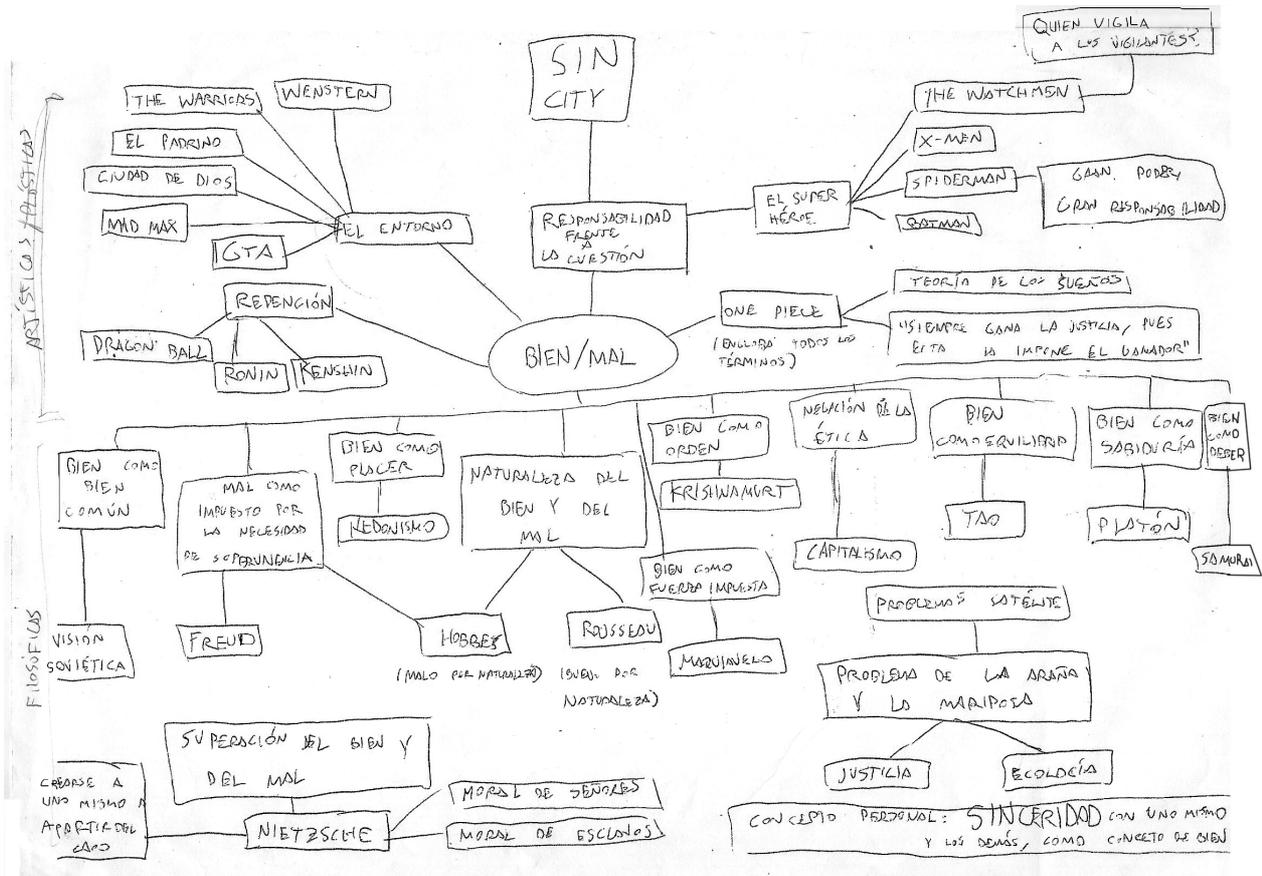


Fig.3 Esquema inicial de ideas sobre las que fue creado el discurso de Ovejas Electrónicas II

El objetivo del proyecto es enfrentar entre sí a diversos personajes con conceptos diferentes del bien y el mal, lo correcto y lo incorrecto. Con esto, se quiere evidenciar que hay un vacío moral muy importante en nuestra sociedad. La gente está por lo general desmotivada, ha perdido la fe en el esfuerzo, en la posibilidad de cambiar sus vidas y sobre todo en ellos mismos, lo que supone la principal causa de su infelicidad y sensación de alienación.

Una obra que repasa con mucho interés los diferentes conceptos de bien y mal, y lo relaciona con los sueños entendidos como metas personales es *One Piece*⁴ (Fig.4). Hay un personaje, englobado entre lo que podríamos llamar los “malos” –en esta obra, lo bueno y lo malo es relativo en muchos casos– que en un determinado momento declara:

⁴ Manga japonés creado por Eiichirō Oda y llevado a la versión animada por Kōnosuke Uda. Comenzó a publicarse en Weekly Shōnen Jump desde el 4 de agosto de 1997.

¿¿Los Piratas son malvados!!? ¿¿Los Marines son buenos!!? ¿¿Estos términos han ido cambiando con el curso de la historia...!!! Niños que nunca han conocido la paz y niños que nunca han conocido la guerra ¿¿Tienen diferentes valores!!! ¿¿Los que están en la cima determinan lo que esta bien y lo que esta mal!!! ¿¿Esto es territorio neutral!!! ¿¿Dicen que la justicia prevalecerá? ¿¿Por supuesto!!! ¿¿Quién gane esta guerra será la justicia!!!⁵

Este discurso es dicho en mitad del fragor de una batalla entre dos fuerzas titánicas: los piratas que identifican la libertad como máximo principio moral; y el gobierno, que hace lo propio con el orden. En parte, fue este discurso lo que me inspiró a plantear inicialmente el problema.



Fig.4 Ilustración de *One Piece*

2.1. Los dos subtemas principales

La obra es, en resumen, una reflexión sobre el bien y el mal. Dentro de éste primer gran tema podemos dividir la cuestión a su vez en dos subtemas: la importancia del entorno a la hora de la aparición de los diferentes tipos de moral, pudiendo relacionar esto con el tema de la ecología – tema de mayor peso en *Ovejas Electrónicas I*– y la responsabilidad que un individuo toma frente al problema tras haber reflexionado sobre ello.

⁵ Dicho por el personaje Don Quixote Doflamingo en *One Piece* 556: ¿¿La justicia prevalecerá!!

2.1.1. La importancia del entorno

Las conductas se aprenden al observar el comportamiento de otras personas de nuestro entorno. Estas son reguladas por las normas sociales, lo que explica las grandes diferencias que existen entre las culturas. Un ejemplo de esto son los sacrificios humanos que tenían lugar en algunas culturas precolombinas, los cuales veían como algo habitual en su sociedad, pero que a ojos del resto de culturas no eran más que una serie de asesinatos bárbaros.

La mayoría de las influencias de Ovejas Electrónicas II en relación a este tema provienen del cine. Un claro ejemplo es *The Warriors* (**Fig.5**), protagonizada por bandas juveniles congregadas en las calles del extrarradio de Nueva York. Una vez metidos en la película, nos damos cuenta de que conductas como ejercer la violencia, robar, cometer vandalismo o incluso abusos sexuales no representa el mal en sus micro-sociedades. El mal máximo sería la traición y la falsedad, y el bien máximo el orgullo, la lealtad y las ganas de vivir –aunque al final, el protagonista declara su inconformidad con su estilo de vida enunciando la famosa frase «Hemos luchado toda la noche para volver a esto...» mientras arroja una mierda triste sobre el barrio donde se ocultan los Warriors–. *El Padrino*, dirigida por Francis Ford Coppola en 1972, muestra de manera mucho más romántica la relatividad de los conceptos que nos ocupan, envolviendo cuestiones que nuestra sociedad aborrece en un manto de elegancia y romanticismo.



Fig.5 Imagen promocional de *The Warriors*, dirigida por Walter Hill (1979)

2.1.2. La responsabilidad ante la cuestión

Algunos de los súper héroes clásicos han sentado su propia filosofía con frases que se han consagrado y que han llegado a formar parte del imaginario popular, como es el caso de *Spiderman*

y su ya famosísima frase «gran poder conlleva gran responsabilidad». Los súper héroes suelen plantear el problema siguiente: una vez que alguien obtiene un gran poder, ¿qué hace con él? ¿Lo utiliza para fines egoístas, buscando su beneficio propio, como haría *Deathpool*, *Kingpin* o cualquiera de los villanos? ¿Lo utiliza para vengarse, como haría *Frank Castle*, conocido como *El Castigador*, cuya ética está basada en el ojo por ojo? ¿O para preservar el orden en una ciudad que necesita héroes para no caer en la desesperación y la sensación de vulnerabilidad, como harían *Daredevil* o *Spiderman*? Hay tres ejemplos del mundo de los súper héroes que me gustaría destacar por su innegable influencia en la obra que nos ocupa.

El primero es *Batman*, en el cual primero vino la sed de justicia tras el asesinato de sus padres, y luego creó de sí mismo al héroe. Su poder no fue antes que su necesidad de satisfacer sus ansias de justicia, no se planteó qué hacer con su poder sino que vio que había algo que debía ser hecho pero necesitaba obtener un gran poder para ello. Esto lo diferencia del resto del elenco de hombres metidos en mallas de colores brillantes. Se creó a sí mismo a partir de su propio caos. Esto tiene puntos en común con la teoría del súper hombre nietzschiano. Batman más que ningún otro héroe, especialmente en sus versiones modernas, se encuentra por encima de la moral y acude a todo tipo de medios para conseguir sus fines.

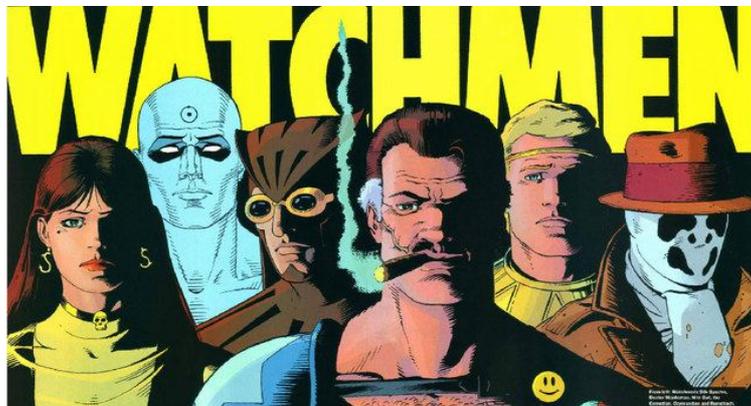


Fig.6 Imagen de *Watchmen*, novela gráfica de Alan Moore y Dave Gibbons (1986).

El segundo es *The Watchmen* (**Fig.6**). Obra del insigne guionista Alan Moore donde se plantea continuamente y de manera explícita y magistralmente narrada las diferentes posturas que los hombres pueden tener ante el bien y el mal. Los personajes son personas normales sin poderes que como mucho tienen un entrenamiento especial. Los horrores que contemplan a diario en la ciudad, o incluso en la guerra, les marcan de tal manera que no pueden ser personas equilibradas. Son los vigilantes, pero ¿quién vigila a los vigilantes? Unos vigilantes que además, están condenados a la corrupción y a la locura por el constante trato con lo más bajo de la humanidad.

Esta obra, aborda también con crudeza temas sociales muy dispares.

El último ejemplo, es *Sin City* (Fig.7). En ningún momento los personajes se plantean si lo que hacen está bien o mal. Lo saben. Directamente y sin tapujos. Ellos actúan según los dictados de su corazón y sus entrañas en general. En el caso de Marv, su forma de vida le lleva a un camino especialmente violento. Se dice sobre este personaje:

La mayoría cree que Marv está loco, pero yo no. No soy un psiquiatra, y no diré que entiendo a Marv, pero la palabra loco no lo define. No para mí. A veces creo que es un retrasado, un chico grande y brutal que nunca aprendió las reglas básicas del comportamiento social. Pero tampoco es eso. Es como si no hubiera nada de malo en Marv, excepto que tuvo la jodida suerte de nacer en un momento histórico equivocado. Le hubiera ido mejor hace un par de miles de años, se encontraría a gusto en un antiguo campo de batalla, hundiendo un hacha en la cara de alguien. O en un circo romano, clavándole una espada a otro gladiador como él.⁶

Este fragmento representa de manera clara la relatividad que existe alrededor del bien y el mal dependiendo del paradigma temporal y social. Como se puede deducir, pretendo lanzar más preguntas de las que respondo y hacer una mezcla de visiones de la vida, intentando simplificarlas para que el espectador pueda tomar parte de ellas.



Fig.7 Viñetas de *Sin City*, por Frank Miller (1991).

⁶ Dicho por el personaje Dwight en *Sin City 2: Moriría por ella*.

3. El mundo



Fig.8 Página doble que abre *Ovejas Electrónicas I*

3.1. Explicación del universo «Ovejas Electrónicas»

Las ciudades orbitales son satélites artificiales creados hace décadas por los científicos como respuesta a los fuertes cambios climáticos que asolaron la Tierra después de la Gran Guerra Mundial.

No se han conseguido sintetizar alimentos en estos lugares, de modo que algunas personas deben quedarse en la Tierra para poder obtener los recursos necesarios para el funcionamiento de las ciudades. Las condiciones climáticas son adversas, rondando en las estaciones intermedias los 35 grados centígrados en las zonas habitables, aunque el uso de ropas para protegerse del Sol es imprescindible dado la escasa fortaleza de la atmósfera. La vegetación se ha reducido a cactus y matorrales, algunos comestibles. Los frutales se encuentran conservados en invernaderos como auténticos tesoros. La población mundial es muy escasa y los núcleos de trabajo se hayan distantes entre sí.

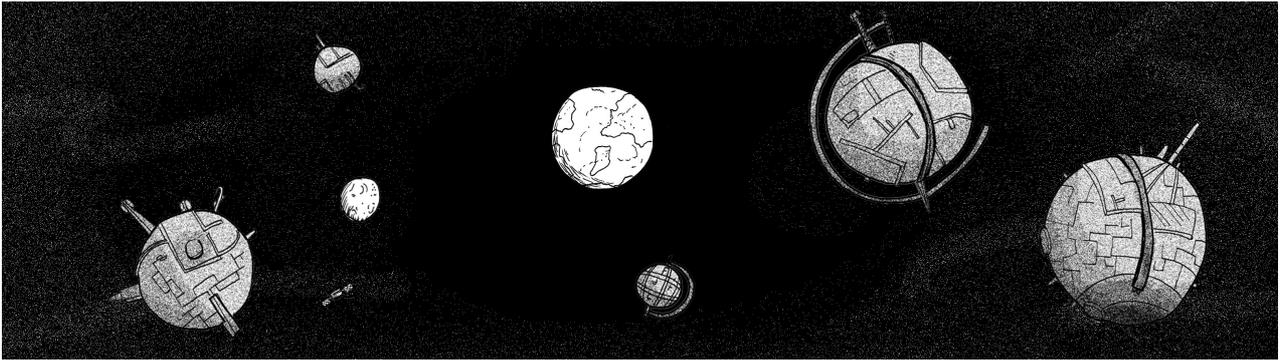


Fig.9 Ciudades orbitales, la Tierra y la Luna

Existen animales mutados mediante ingeniería genética, o que han evolucionado para adaptarse al medio hostil. Estos animales tienden a ser más agresivos que los que había antes. Aún muchos de estos animales no están catalogados y se aconseja la medida de lo posible alejarse de los que no hayan sido domesticados.

La gente se agrupa en granjas, donde trabajan y viven. Normalmente los trabajadores son pagados en bienes de consumo directamente. Algunas granjas en cambio funcionan con el sistema monetario de la ciudad orbital, similar al usado tradicionalmente. La ciudad orbital no establece ninguna restricción al sistema de gobierno de cada granja, mientras pague sus impuestos y aporte materias primas a la ciudad. Esta relación entre las ciudades y las granjas asegura que están bien informadas, tienen tecnología suficiente, y seguridad.



Fig.10 Caballo-gorila, el medio de transporte habitual en *Ovejas Electrónicas*. Tiene la fuerza en las piernas de los caballos, la fuerza en los brazos de los gorilas, y una inteligencia algo superior a estos últimos.

Fuera de las fronteras de las granjas, el mundo es más hostil y se puede encontrar de todo; señoritas que venden su cuerpo a cazarrecompensas y transportistas, entrenadores de grotescos animales como gallos de pelea gigantes, boxeadores buscando sus 5 minutos de gloria luchando en peleas clandestinas, timadores buscando ingenuos granjeros para que compren sus milagrosos productos o pastores nómadas enloquecidos por el desierto, etc.

Además, la gente, en estas situaciones extremas ha llevado su imaginación al límite creando todo tipo de armas, técnicas y aparatos –aunque elementos como la pólvora, o el petróleo son escasos y sólo tienen acceso a ellos los más pudientes o afortunados–. Algunos han encontrado información sobre arcaicas artes marciales y saberes perdidos en ruinas dejadas de la mano de Dios que no despiertan ningún interés para la ciudad orbital.

3.2. El western y el cyberpunk

Desde su concepción, el mundo de *Ovejas Electrónicas* iba a ser principalmente un universo de tipo western. Es un género que ya hace muchos años ha sido dado de lado por los creativos pero que, sin embargo, añadiéndole la chispa de la infinita creatividad que nos aporta el cyberpunk, es un excelente medio para contar historias. Definiremos primero los dos géneros:

a) El *western*. Uno de los géneros cinematográficos más populares del cine estadounidense. La palabra *western*, originariamente un adjetivo derivado de *west* (“oeste”), se sustantivó para hacer referencia a las obras, fundamentalmente cinematográficas, que estuviesen ambientadas en el antiguo Oeste estadounidense. Con el tiempo las características de dicho contexto histórico se fueron extendiendo a los personajes de esas historias, condicionando su modo de vida y definiendo su idiosincrasia. Al estar las películas muchas veces ambientadas en territorios inexplorados o indómitos bajo la amenaza latente del ataque de los indios, o en ciudades sin ley en las que los bandidos campaban a sus anchas, el género se fue enfocando hacia la confrontación de los diversos personajes, adquiriendo un carácter cada vez más psicológico.

b) *El Cyberpunk*. Subgénero de la ciencia ficción, conocido por su enfoque en la «alta tecnología y bajo nivel de vida» toma su nombre de la combinación de *cibernética* y *punk*. Los personajes del cyberpunk típico son seres marginados, alejados y solitarios que viven fuera de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio

tecnológico, una atmósfera de información computarizada y la modificación invasiva del cuerpo humano. Aunque sus antecedentes están arraigados en escritos tan influyentes como *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* –obra que inspira de manera obvia el título del cómic–, se trata además de un género clásico en el mundo del fanzine, el cómic alternativo y en especial al videojuego, por lo que su uso se traduce en un acercamiento a las nuevas generaciones.

Como se puede ver, juntos forman el perfecto universo para hablar de los temas que se han querido tratar en *Ovejas Electrónicas I*, asuntos laborales, una mirada del conjunto de la sociedad; y en *Ovejas Electrónicas II*, con un análisis más introspectivo. Es por esto por lo que el componente Western predomina en el número II, por su ya citado fuerte componente psicológico y moral, mientras que en el I, debido al tratamiento de temas sociales más generales hay más elementos de Cyberpunk.



Fig.11 Punto Cucaracha, un lugar del cómic en el que el ciberpunk y el western se encuentran.

Muchas veces, la toma de géneros decadentes es una buena manera de impactar a generaciones que no están acostumbrados a ellos. En la ya citada obra *Sin City*, se retoma un género muerto como era el género negro, ante el cual los lectores respondieron de una manera inmejorable. Las historias de *Sin City*, dibujadas en blanco y negro se distinguen por el uso de fuertes contrastes, lo cual es una especie de ironía: los personajes viven en un mundo en blanco y negro, cuando la

moralidad está compuesta por infinitos matices de gris. Formalmente, Miller añade algún color en alguna de sus novelas para destacar la luz de un personaje en especial, su sensualidad, su amargura, u otros valores. Esta idea ha sido desechada por el ya citado encarecimiento del precio y el desgaste de este recurso.

Los entornos están diseñados para provocar una sensación contradictoria entre agobio y apertura total. Existen zonas como la fábrica donde tiene lugar la última pelea, o la zona de paso conocida como “punto cucaracha” (Fig.11) donde todos los elementos se amontonan, en un amasijo de hierros, diagonales y juegos de sombras y luces. Estas contrastan con los enormes espacios abiertos del desierto.

3.3. El lenguaje de la violencia

En el libro *La violencia y sus claves*⁷ de José San Martín, encontramos esta definición de la violencia: «Violencia es un comportamiento deliberado que causa daño, ya sea físico psíquico a otro ser sin una intención biológica directa». También se debe matizar el término *agresividad*, para que esta definición sea más clara: «La Agresividad es un comportamiento que causa daños físicos a otros seres con un fin biológico, ya sea alimentarse, proteger a las crías, etc.»

La violencia parece estar presente en todas las manifestaciones artísticas de occidente, desde el *Laocoonte* hasta los cómics de súper-héroes, pasando por los cuadros de martirios de santos, o las ceremonias populares como el toreo. El impacto y la atracción que el ser humano siente por el lenguaje violento son innegables.

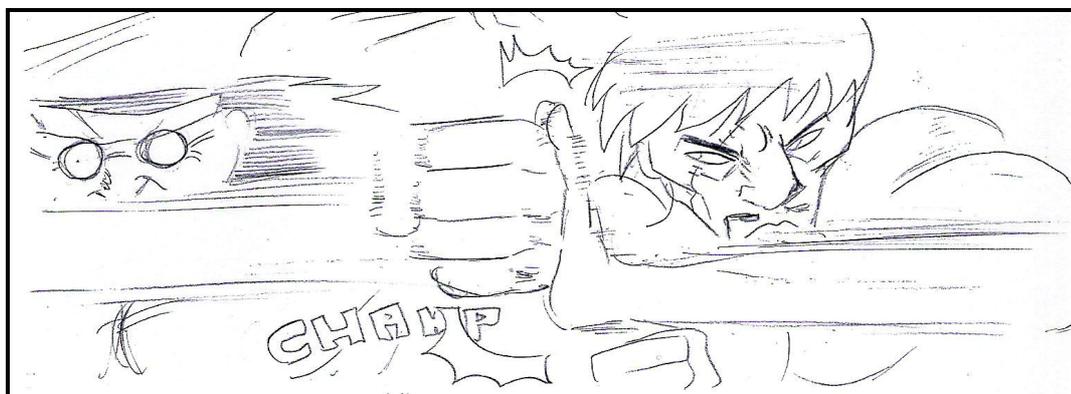


Fig.12 Viñeta de *Ovejas Electrónicas II*. Takter peleando contra Pyrsuk, cazarrecompensas que considera el acto de matar algo placentero.

⁷ SANMARTÍN, José, *La violencia y sus claves*, ed. Ariel, Barcelona, 2004.

Hay teóricos que sostienen que viendo violencia en el cine, deportes o la televisión, de algún modo exorcizamos nuestra violencia innata. Es una postura que en su momento fue defendida por los psicoanalistas y que también era así defendida por Aristóteles.⁸ Muchas obras pierden su interés si quitamos los elementos violentos, pues la esencia del drama está en el conflicto. En la obra *El nacimiento de la tragedia* Nietzsche habla de cómo la vida es dolor y sufrimiento por quedar separado del Uno primordial y ve la muerte como la reunificación con él. La muerte como placer supremo en cuanto a que significa el reencuentro con el origen, la muerte no es una desaparición. Así aparece su teoría del devenir constante. Darse cuenta de la inocencia del devenir es pensar trágicamente.

Entendemos pues, que la vida bajo este prisma es fugacidad, nacimiento, duración y muerte, no hay en ella nada permanente (importante recordar las duras críticas de Nietzsche a toda filosofía que postula la existencia de entidades permanentes). Pero podemos recuperar la noción de permanencia si hacemos que el propio instante dure eternamente, no porque no se acabe nunca, sino porque se repite sin fin. Según Nietzsche, es la incógnita sobre la existencia lo que nos lleva a impregnarnos de la imagen del dolor.

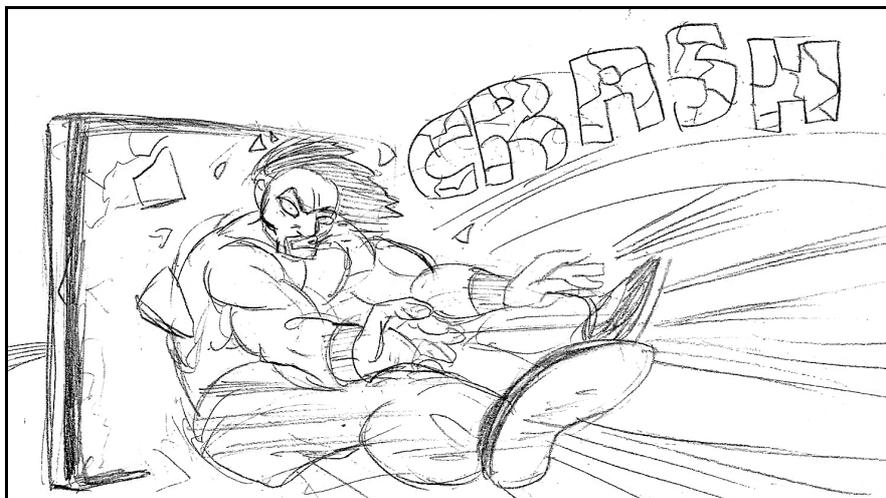


Fig.13 Viñeta de la violenta pelea entre Takter y Pysuk

Ovejas Electrónicas II se apoya en una visión catártica del lenguaje de la violencia como medio de expresión para dirigir la narrativa y atraer al espectador. La violencia, la muerte, forma parte de nuestra cultura y nuestra vida. Algunas películas desgarradoramente violentas han ayudado a sensibilizar al público con esta cuestión y tomar actitudes al respecto.

⁸ Catarsis (del griego κάθαρσις kátharsis purificación) es una palabra descrita en la definición de tragedia en la Poética de Aristóteles como purificación emocional, corporal, mental y religiosa. Mediante la experiencia de la compasión y el miedo (eleos y phobos), los espectadores de la tragedia experimentarían la purificación del alma de esas pasiones.

4. Personajes



Fig.14 Comparación de alturas de los personajes principales de Ovejas Electrónicas II

4.1 Protagonistas

Los protagonistas de la obra son Desna y Takter. Desna es una mujer que fue rica, poderosa e inteligente, pero que no tiene tapujos en volverse corrupta e indirectamente causar la muerte y el mal a mucha gente. Takter, por su parte, es un caza recompensas que se ve obligado a matar por dinero, aunque él no disfruta de esta actividad, simplemente lo hace porque piensa que es lo único que sabe hacer bien. Es un hombre rudo, enorme, fuerte y con grandes dotes estratégicas para la pelea. Para la caracterización de los personajes se parte de la división que Nietzsche planteó entre moral de señor y moral de siervo.

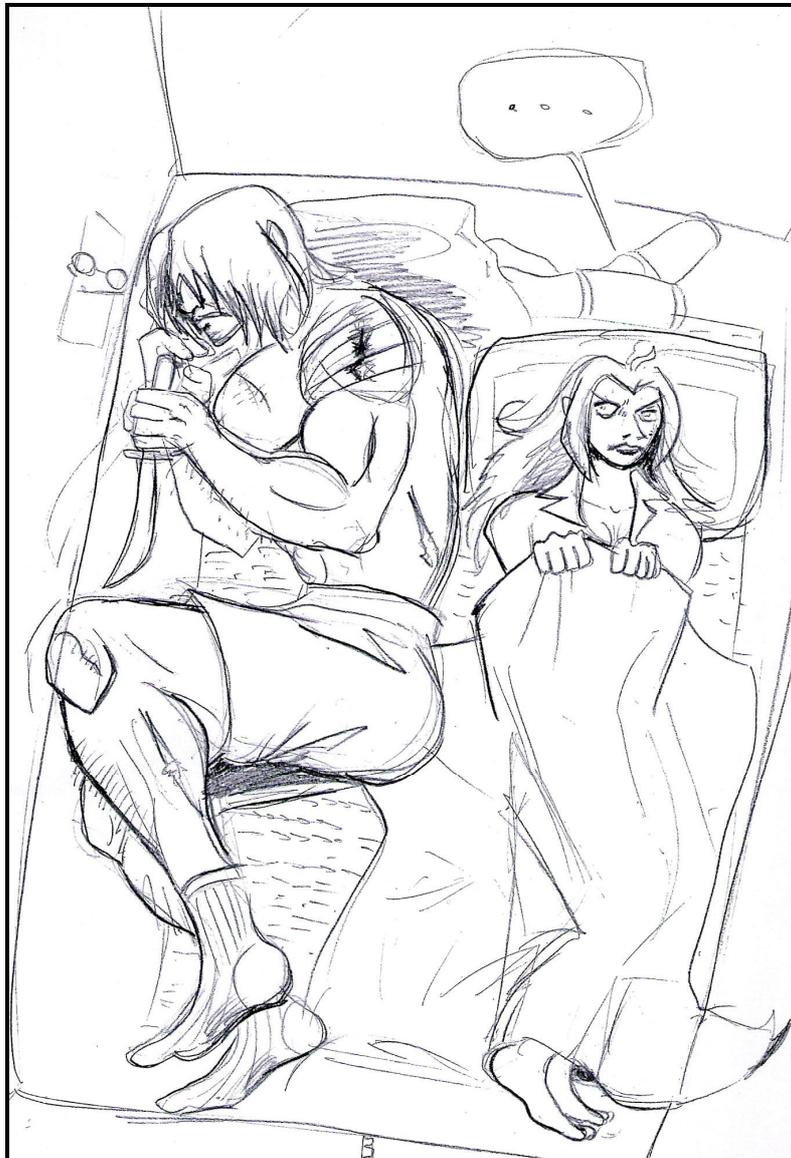


Fig.15 Los protagonistas, Takter y Desna.

4.1.1 Desna

Desna representa la moral de los señores. Desprecian como malo todo aquello que es fruto de la cobardía, el temor, la compasión, todo lo que es débil. Aprecian como bueno, en cambio, todo lo superior y altivo, fuerte y dominador. La moral de los señores se basa en la fe en sí mismos, el orgullo propio. Desna lo lleva al extremo, siendo una especie de política corrupta; dentro de la granja era la contable y tenía un gran poder de decisión sobre las sentencias de muerte, pero nunca toma el rol de verdugo directamente. Encarna valores capitalistas agresivos tales como el beneficio personal a cualquier precio y la competitividad desmedida sin importar las personas que destroce en el proceso, y mucho menos el daño que sus acciones causen al planeta y a la vida que en él habita. Es la encarnación de los valores capitalistas radicales.



Fig.16 Imágenes de concepto de Desna

Sobre el aspecto de Desna, el objetivo era que quedara claro que es una mujer con clase venida a menos. Viste con un traje de ejecutiva por el desierto. Esto es importante, refleja lo poco adaptada que está al medio. También, tanto en Desna como en Takter, las gafas tienen una cierta simbología. Cuando las gafas permiten ver los ojos

del personaje, es que está siendo él mismo. Cuando el brillo del cristal impide ver los ojos, es que está mintiendo sobre sus verdaderos pensamientos y ocultando su verdadero yo. En cuanto a sus rasgos faciales, se buscaba que fuera una típica chica Marvel de cómic de súper héroes, pero con un aire más agresivo y altivo. Sobre todo, resultaron decisivamente influyentes las mujeres dibujadas por John Buscema.



Fig.17 Mujeres dibujadas por John Buscema

4.1.2 Takter

Takter representa la moral del siervo. Es compasivo, paciente, humilde, trabajador y se limita a cumplir las órdenes que le mandan. Como tienen que obedecer a los señores, los siervos sostienen que la obediencia es buena y el orgullo malo. En opinión de Nietzsche, como los esclavos son débiles promueven valores como la mansedumbre y la misericordia. Encontramos en él una forma de vida más acorde con la naturaleza, rozando el taoísmo en algunas de sus actitudes. Además, es bondadoso y abnegado en un mundo donde por definición, es casi imposible serlo y sobrevivir; de ahí su cuerpo marcado por las cicatrices.

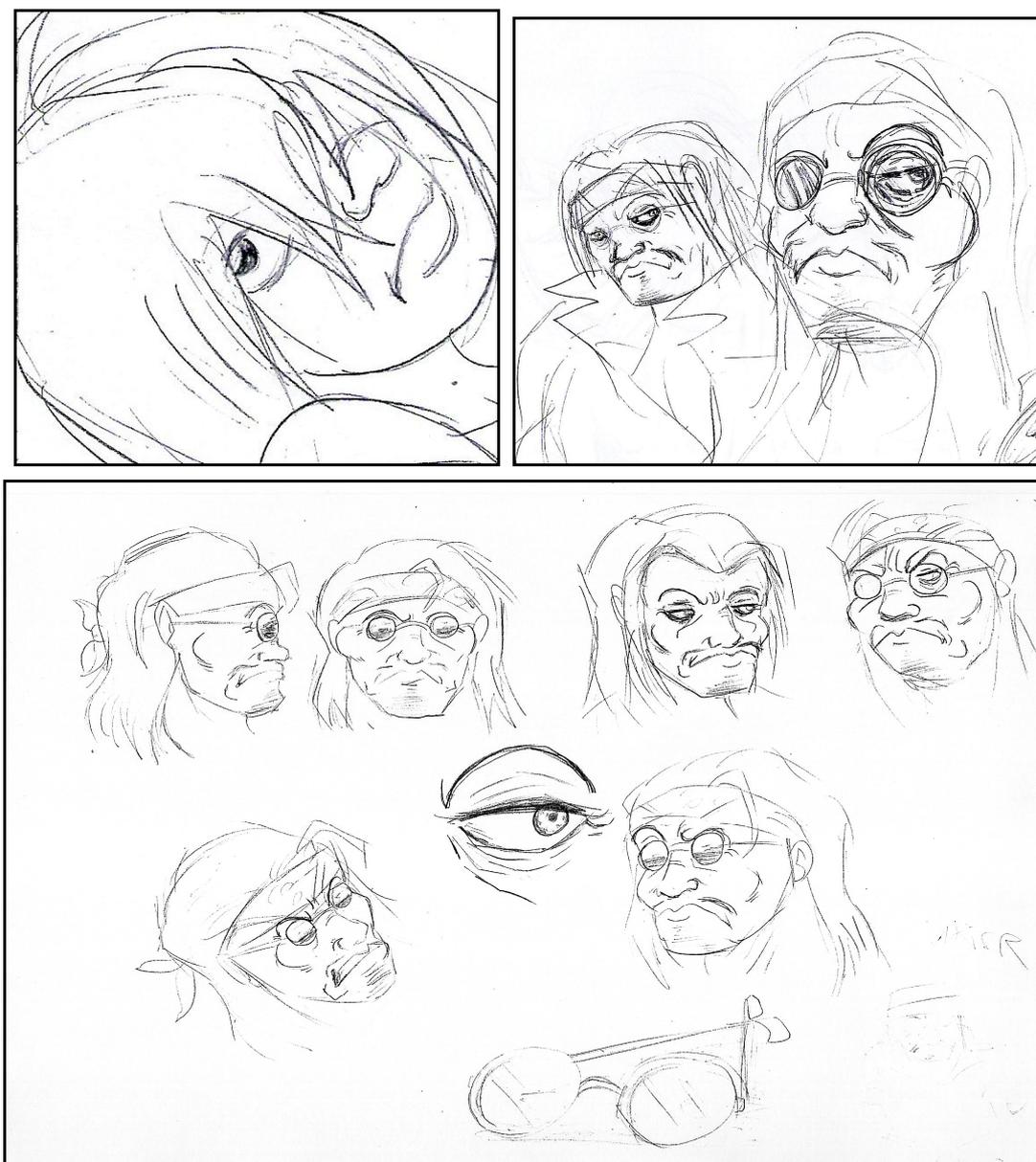
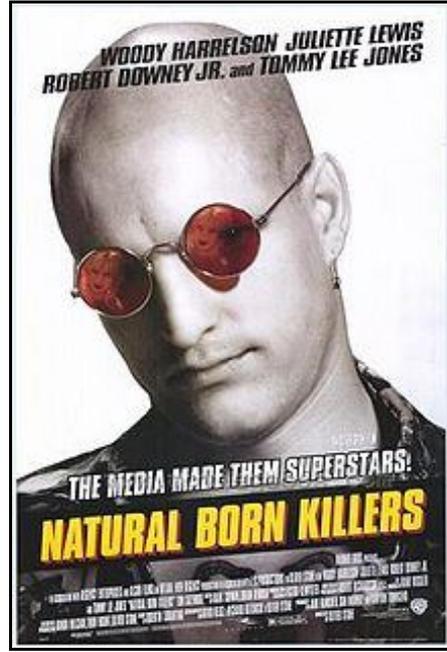


Fig.18 Estudios del personaje Takter.

Sin embargo, entramos en un conflicto cuando nos damos cuenta de que Desna es una mujer débil fuera de los muros de su ciudad, y Takter a pesar de su moral de esclavo, es el eslabón más fuerte en su entorno.

La estética de Takter, podría hacer referencia a muchos personajes. Principalmente, el físico y los rasgos faciales están inspirados en el actor Micky Rourke, que interpreta a Marv en la adaptación filmica del cómic *Sin City* (**Fig.19**). También está fuertemente inspirado en la estética del protagonista de *Natural Born Killers* (dirigida por Oliver Stone, 1994), interpretado por Woody Harrelson. Resulta especialmente obvia esta influencia en el detalle de las gafas de sol redondas (**Fig.20**).



Figs.19 y 20. El actor Mickey Rourke y el póster promocional de Natural Born Killers

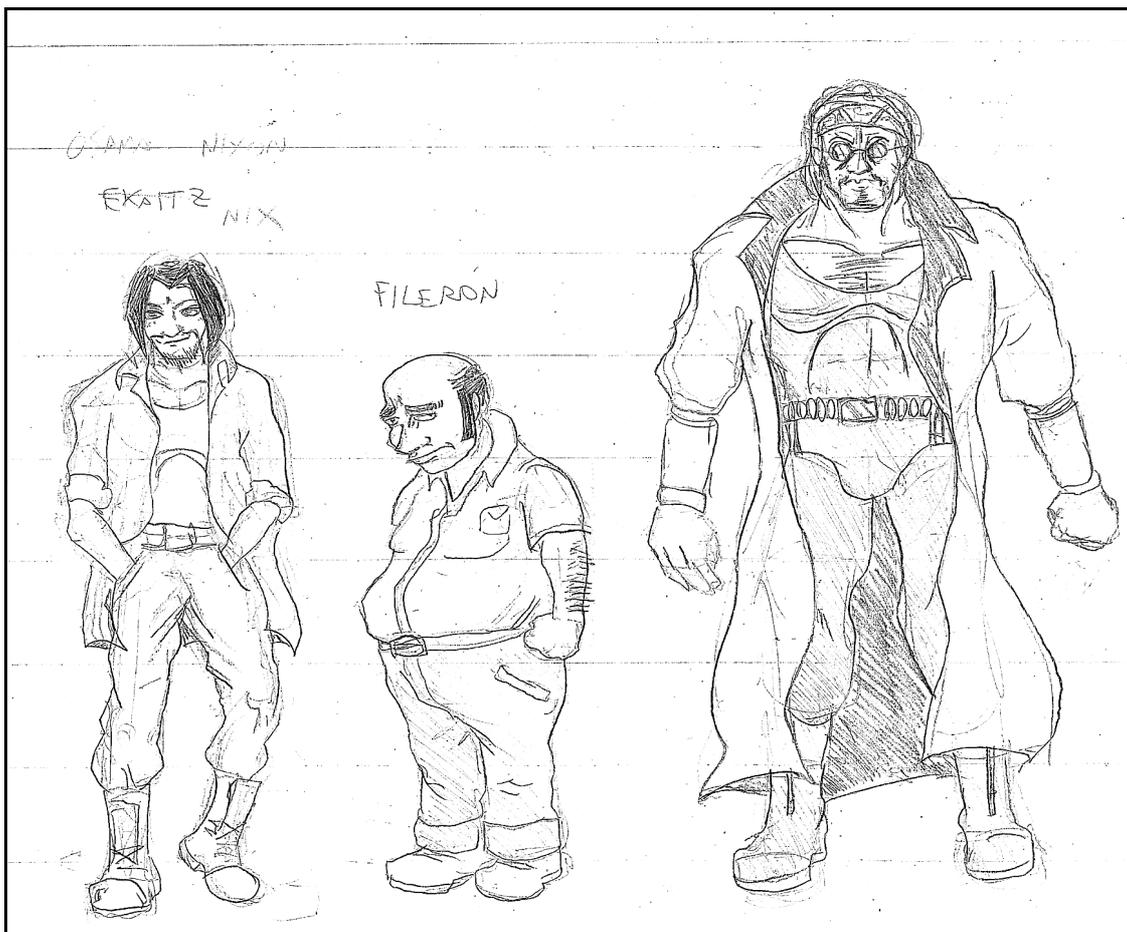


Fig.21 Primer dibujo definitivo de Takter junto a los protagonistas del número I.



Fig.22 Primer momento del cómic donde se muestra un ojo de Takter.

Con estos personajes se pretende mostrar que no tenemos nunca una percepción clara de nuestras capacidades y potencialidades. Nos sentimos perdidos y no sabemos cual es nuestro lugar. Todo es cuestión de entornos y de cómo nos relacionamos con él. Takter, a pesar de tener moral de siervo, reúne virtudes que le acercan a la figura del súper hombre, pues consigue construirse a sí mismo a partir del caos. El problema que tiene este personaje, la razón de su infelicidad, es que se miente a sí mismo cuando intenta convencerse de que matar a otros seres humanos no le afecta negativamente. Por otro lado, en los protagonistas también existe la tensión entre qué es peor: matar a unos pocos por dinero, a sangre fría, mirándoles a los ojos y luego sentir arrepentimiento, o firmar cientos de penas de muerte que condenan indirectamente a otros siendo plenamente consciente y hasta sintiendo orgullo por ello.

Sin embargo, Desna acaba dándose cuenta de su vulnerabilidad, y cuanto más consciente es de esta, más cercana es a Takter, pues comienza a comprender, aunque no compartir, los valores de humildad y compasión propios de su estilo de vida. Takter, por pura abnegación, no percibirá a Desna como malvada ya que en la protección de ésta encuentra un sentido para su vida. Su violencia desmedida es utilizada para un buen fin que no requiere que mate a nadie, aunque si fuertes dosis de violencia.

4.2 Los antagonistas

Los antagonistas principales, bajo la figura de autoridad de la policía espacial, encarnan una visión soviética corrompida del bien y el mal; es decir, algo es bueno si es por el bien común. No tienen ningún reparo en torturar, perseguir, acosar y abusar de personas consideradas negativas o peligrosas para su sociedad, con tal de preservarla. Buscan a Desna porque se presupone que tiene datos importantes de las actividades ilegales realizadas por su hermano Asiavik, director en secreto de la granja Yakone que fue derrocado en el número I por las acciones de Nix y Filerón (**Fig.21**).

Los demás antagonistas, son personas que tienen más en común con Takter, vagabundos que buscan sobrevivir a cualquier precio, cada uno con su visión personal del mundo, compuestos principalmente por bandidos y cazarrecompensas.



Fig.23 Comparativa de uno de los primeros bocetos de los agentes y el diseño definitivo.

4.2.1 El agente Noriega

El policía más importante del dueto de incansables perseguidores, bautizado con el nombre de agente Noriega, propone otro dilema ético. Él es un sádico. Disfruta persiguiendo, torturando, e incluso matando a los criminales. Pero estos criminales son siempre extremadamente peligrosos para la sociedad y el mundo mismo. Es el polo opuesto del cazarrecompensas. Takter se ve obligado a matar, pero su naturaleza es “buena” y no le gusta dañar a los demás, y cuando lo hace, muestra arrepentimiento. Sin embargo, Noriega disfruta de la tortura a los demás, pero sólo lo hace cuando su sociedad lo legitima.



Fig.24 Evolución del personaje hasta su diseño definitivo.

Sus rasgos físicos están inspirados en Donquixote Doflamingo (**Fig.26**), personaje de *One Piece*. Tiene además un estilo que se pudiera relacionar con un insecto (la antena comunicadora, su baja estatura, sus gafas de mosca y su actitud perseguidora). Es un personaje que inquieta, que a pesar de no parecer fuerte en comparación con Takter el lector sabe que puede hacer mucho más daño.

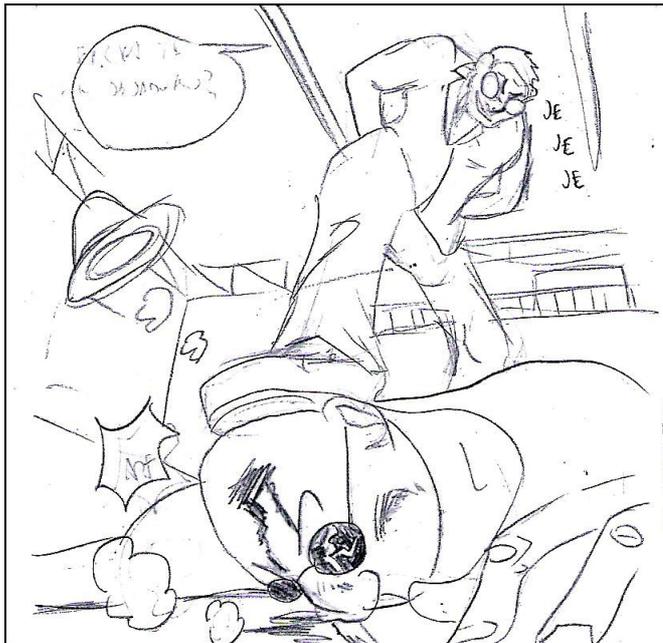


Fig.25 El agente *Noriega* siendo cruel innecesariamente.



Fig.26 Donquixote Doflamingo

4.2.2 La agente *Mugabe*

La agente *Mugabe* en un principio fue incluida como un personaje femenino, fuerte y capaz. No es sádica como *Noriega*. No obstante, está vacía de moral. Ejecuta las órdenes de sus superiores, y eso es todo. Está relacionada con la ética del samurai, el *Bushido*. Es un personaje con el que se quería dar un giro al guión, gastar una broma pesada al lector que esperaba una confrontación entre *Noriega* y *Takter*. Finalmente, *Mugabe* se revela como el verdadero enemigo de *Takter* y *Desna*, es la autoridad en toda su gloria, es la castigadora casi divina e implacable, que atraviesa llamas y aguanta todos los golpes. Aunque el lector la perciba como “la mala”, es quien va a impartir la justicia, quien busca que *Takter* y *Desna* paguen por sus crímenes y sus pecados contra la humanidad.

La estética de Mugabe está inspirada en una amiga cercana, y su indumentaria es la de la policía espacial. En cierto modo, en lo que a aspecto físico se refiere, es una versión femenina de Takter. Quise que fuera de color porque así la hacía resaltar sobre el resto de personajes, que tiene rasgos más cercanos a lo asiático. En general, tanto Noriega como Mugabe están diseñados para parecer “diferentes” al resto de personajes, debe notarse que son de la ciudad orbital, y que eso es otro mundo muy distante culturalmente.



Fig.27 Diversos bocetos de la agente Mugabe.

4.2.3 Pysruk, el cazarecompensas

Pysruk es el rival de Takter. Es un eficiente cazarecompensas, que vive feliz su vida de asesino. Disfruta peleando, especialmente si le supone un reto, razón por la cual nunca utiliza armas. Es considerado como el segundo asesino más importante de la región, cosa que le da bastante rabia. Lo que subyace en su odio a Takter, es que mientras el protagonista tiene un cuerpo perfectamente diseñado para ejecutar a la gente, él ha tenido que entrenar y trabajar mucho para extraer todo su potencial. Pysruk no entiende que alguien haga algo que no quiere hacer, y lo juzga como algo débil y odioso. Sin embargo, es un personaje educado que se ha ganado la amistad del barman y del ciego, a quien le lleva instrumentos musicales y te a cambio de que toque sus canciones favoritas. Él es en cierto modo un hedonista que busca en todo momento su placer, que encuentra principalmente en demostrar su fuerza. Se considera perfectamente adaptado al desierto y a la vida de asesino. Sus rasgos y estilo de lucha están inspirados en Bruce Lee.

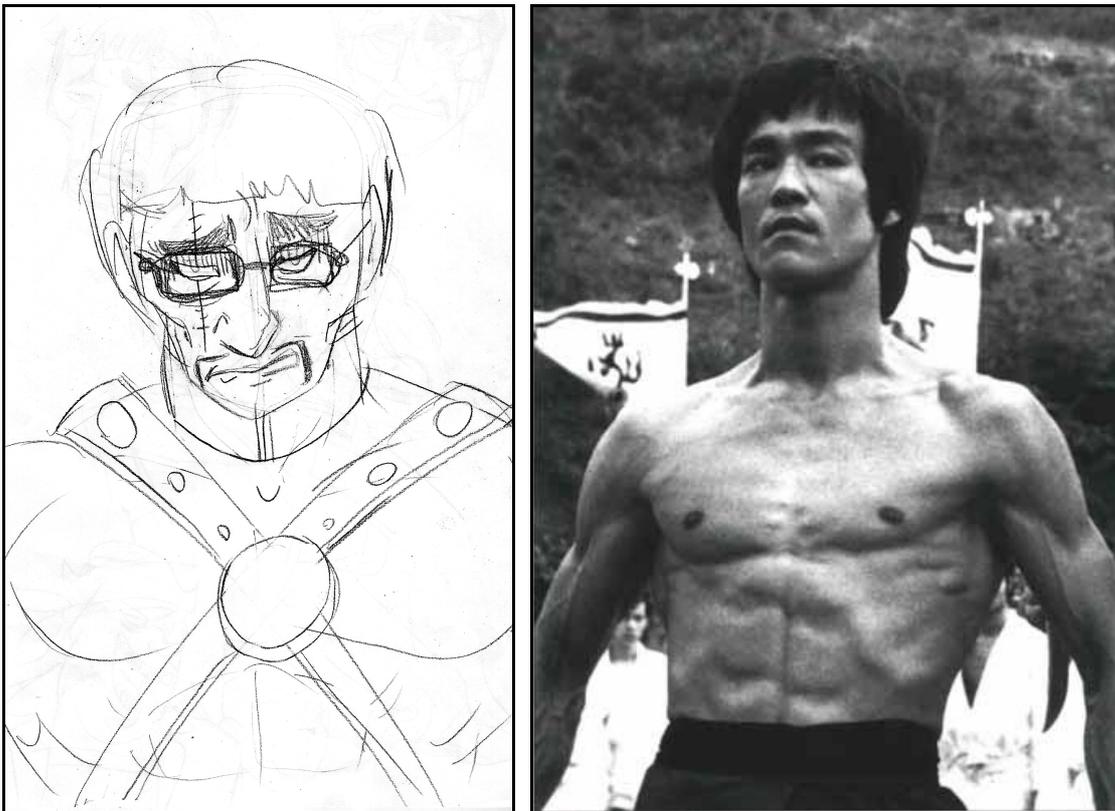


Fig.28 Boceto de Pysruk y la persona en la que se inspira, el artista marcial y actor Bruce Lee.

4.2.4 Los bandidos del desierto



Fig.29 Humberto, Giacomo y Filipo, los bandidos del desierto.

Filipo, Giacomo y Humberto son los bandidos del desierto, el necesario contrapunto humorístico. Sus referentes son sobre todos de cómics y series infantiles. Guardan ciertas similitudes con los hermanos Dalton de *Lucky Luke*, con los ladrones Chef, Bestia y Tapón de la serie de animación *Los Trotamúsicos*. Sus nombres están inspirados en los artistas futuristas Filippo Tomasso Marinetti, Giacomo Balla y Humberto Boccioni por lo escandalosos que son los personajes y su afición por las bombas y la pelea, cosa que comparten con la vanguardia futurista. Son necesarios para demostrar el posible efecto negativo de las buenas acciones de Takter.



Fig.30 Los ladrones de la serie Los Trotamúsicos.

Filipo es el líder, bajito, iracundo, y con puntos en común con Yosemite Sam, de los *Looney Tunes*. Es el arquetipo de malo al que le salen las cosas mal, cosa que se rompe de algún modo al final, cuando tiene la certeza de haber ganado aunque no sea así. Sin embargo, posee cierta inteligencia estratégica, aunque su ansia de venganza y su desproporcionada ira le hacen cometer medidas tan drásticas como volar todo su polvorín sólo por matar a tres personas.

Humberto es el más alto de los tres, amante de las ballestas. Es simplemente idiota. El típico idiota irreflexivo, el malo tonto, el subordinado. Es un arquetipo cuyo principal interés en el cómic es demostrar la inteligencia del caballo de Takter, que Filippo tenga alguien con quien hablar cuando Giacomo se separa del grupo de los bandidos y realizar bromas burdas.



Fig.31 Boceto de Giacomo

Giacomo es robusto, noble y pedante. Habla en unos términos filosóficos, poéticos y literarios que están fuera de lugar, especialmente teniendo en cuenta su condición social. No suelen hacerle caso, lo que deja de manifiesto el escaso interés que hay en el mundo de Ovejas Electrónicas por la literatura y la filosofía. Su estética está fuertemente basada en el cantante Freddy Mercury. Es en cierto modo como Takter, una persona a la que no le gusta matar y que tiene un alto grado de honor, cosa que lleva al extremo sacrificándose por Desna y Takter. Giacomo entiende que las pocas “buenas personas” que puedan existir en el planeta, deben unirse y apoyarse. Para él, una vida

sin honor no tiene sentido. Es uno de los pilares que sostienen el climax en Ovejas Electrónicas II, el lector sufre con su heroico sacrificio y pone en contacto al lector con la sensación trágica de la vida. Finalmente, mueren Mugabe y Giacomo, probablemente dos de las pocas personas genuinamente buenas, o al menos no malvadas, de toda la historia.

4.3 Otros personajes

4.3.1 El ciego amante del té

El ciego fue un personaje incluido en el último momento del proceso de creación de la historia. Se detectó que hacía falta un personaje para que Noriega demostrara su crueldad, y un “narrador” que divagara acerca de la actitud de Takter para darle pistas al lector de por qué el personaje tiene esa personalidad y esos valores. El vive únicamente con su música y su té; sin embargo, parece feliz. No tiene grandes contradicciones en su vida. Vive como su cuerpo le permite vivir, y aprende a valorar las cosas que sí puede hacer. Es en cierto modo, un sabio, que está por encima de todo juicio, no siente odio por nada ni por nadie. No se le ha querido dar nombre a este personaje porque no es necesario para la trama, y se ha considerado que el lector ya tiene que familiarizarse con suficientes nombres para seguir la historia.



Fig.32 Imagen del ciego amante del té.

4.3.2 El padre de Takter



Fig.33 Diferentes viñetas donde aparece el padre de Takter.

El padre de Takter es un boxeador ilegal que creció en un puerto industrial. Es quien enseñó a Takter el valor de la fuerza. Sin embargo, provocó en el corazón de Takter un conflicto. Su padre antepuso en sus lecciones la supervivencia, sobre la búsqueda de uno mismo y la coherencia con sus pensamientos. Padre e hijo estaban muy unidos. En el flashback, se hacen varias alusiones a la prostitución aunque la actividad no es nombrada directamente en ningún momento; no obstante, el lector puede intuir que la mujer con la que habla el padre de Takter es una prostituta, y puede perfectamente ser la madre del pequeño por el trato cariñoso que tiene con él. La inclusión del Flashback es importante además, porque requiere la inclusión de un nuevo escenario, con lo que el lector puede descansar del desierto durante unas cuantas páginas.

5. Cómo se hizo

5.1 Los pasos previos

Primero, se decidió un número razonable de enemigos y se fue definiendo sus personalidades. Se dibujó el esquema de alturas, y los sets de caras de los personajes más representativos. También se realizaron estudios de elementos de ciencia ficción, como la armadura de la agente Mugabe, las armas utilizadas por los bandidos o el rediseño de las ciudades orbitales.

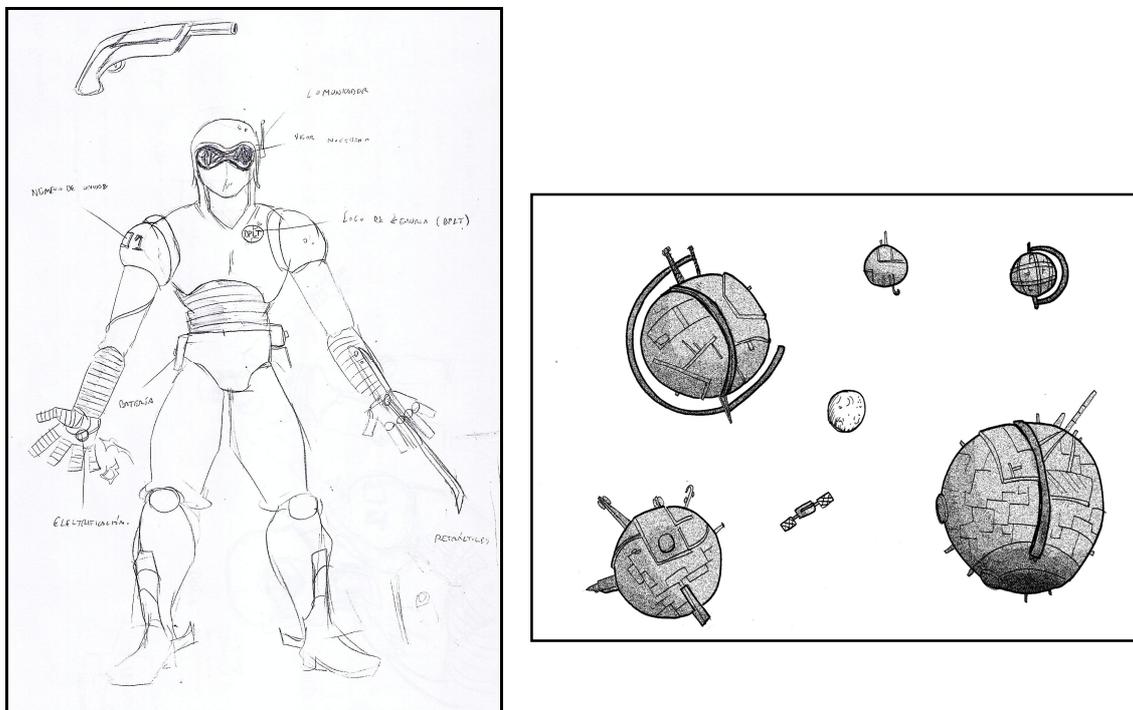


Fig.34 Estudios de la armadura de Mugabe y las ciudades orbitales.

Se realizaron un buen número de fotografías de ambientes industriales y desérticos de los alrededores de Teruel, especialmente de una de las subestaciones eléctricas de las afueras y de los polígonos (**Fig.35**). Cabe destacar que también se tomaron imágenes del puerto de Cádiz para ambientar la parte del flashback (**Fig.36**). Se dibujaron planos del bar donde tiene lugar la pelea entre Takter y Pysuk, ya que era uno de los momentos del cómic donde era más complicado mantener todos los elementos controlados para no romper el raccord (**Fig.37**).



Fig.35 Fotografías tomadas en los alrededores de Teruel.



Fig.36 Fotografía de referencia del puerto de Cádiz.



Fig.37 Plano del bar.

Algunas de las viñetas clave contaron con estudios previos, como el beso final de Desna y Tatker. El movimiento del caballo gorila fue estudiado de nuevo por el protagonismo que cobraría en esta edición. Una vez definidos a todos los sujetos, se pasó al guión.

5.2 Preparando el guión y el storyboard

Los escenarios fueron diseñados en base a lo visto en Ovejas Electrónicas I, pero haciendo más énfasis en los elementos de western y menos en los de ciencia ficción, como ya se ha dicho. Los personajes esta vez, son gente más o menos marginada, fuera de los sistemas sociales establecidos en las granjas. El desarrollo del guión ha sido planteado de manera similar a OE I, como si fuera un videojuego. Cada capítulo es un nivel, con su jefe final (en la primera parte del desierto los bandidos, en el bar Pysruk y en la huída final Mugabe). No obstante, se buscaba alejarse un poco del estilo lineal total del primer número; hay más relaciones entre personajes y los primeros enemigos (los bandidos) son decisivos para el desarrollo del combate final de manera directa. Así, el lector quedaría sorprendido de que al final los enemigos “más débiles” acaban siendo los que terminan con el enemigo más fuerte. También, a lo largo de la escritura del guión, se añadieron nuevos personajes que no fueron planificados en un principio, como el ciego amante del té.

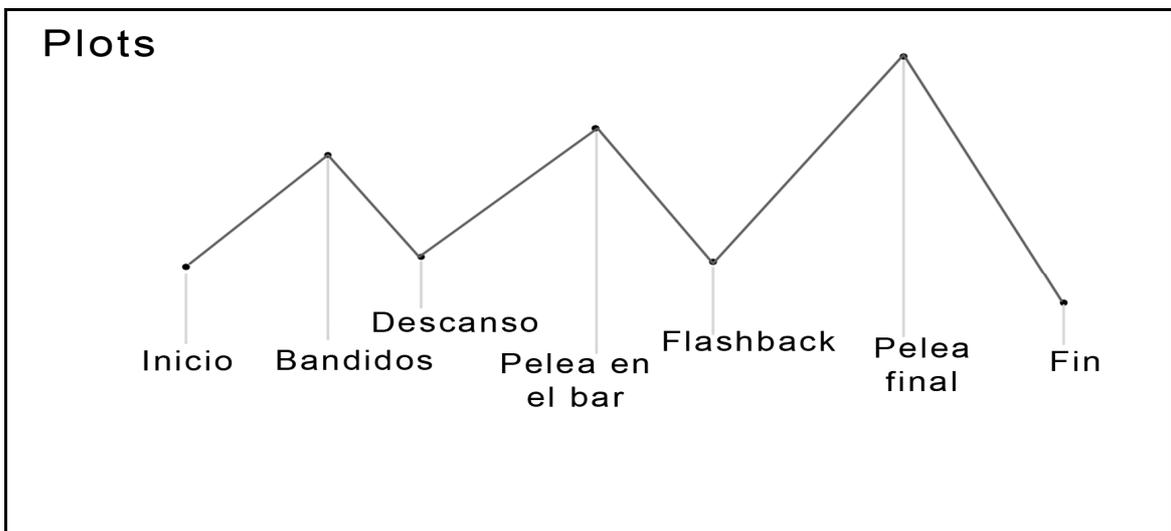


Fig.38 Esquema del guión que indica el crecimiento y decrecimiento de la acción.

El esquema de plots (**Fig.38**) es el mismo que en las películas de Hollywood. Hay momentos descanso intercalados con momentos de acción, que son cada vez más intensos, hasta llegar al clímax final (la pelea contra Mugabe) y su posterior desenlace. El flashback situado justo antes de la pelea final, hace que nos encariñemos con el protagonista al conocerle mejor, con lo que se intensifica el efecto de dicho clímax, al que se suma el sacrificio del enemigo redimido. El guión no incluye diálogos, los

diálogos son planificados en el story board. La función de ese texto simplemente es resumir el contenido de cada capítulo y qué información debe revelar. No se vio necesario hacer un guión estilo Hollywood, pues no hay actores que vayan a tener que interpretarlo después; de esta manera, el dibujo queda “libre” de imposiciones textuales. Los guiones con diálogo tiene sentido cuando se trabaja en dúo guionista-dibujante, pero cuando es una sola persona quien lleva el peso de todo el proyecto, ya debería saber cómo debe hablar cada personaje.

Se hizo un cálculo de cuánto podría durar cada capítulo en base a lo que duraron los de Ovejas Electrónicas I. Teniendo esto en cuenta, se realizó el story board de cada capítulo. En este story, es donde se decide el peso del texto, ya que va subordinado completamente a la imagen.



Fig.39 Story board. Véase cómo el story recoge una página par y una impar para poder maquetar consecuentemente todo el pliegue y no las páginas por separado.

5.3 Guión original de Ovejas Electrónicas II

Capítulo I

- Takter encuentra a Desna en la caja, y se ofrece a ayudarla.
- Noriega y Mugabe comienzan la investigación desde la revuelta en al granja Yakone (Ovejas Electrónicas I)

Capítulo II

- Los protagonistas son atacados por los bandidos.
- Desna derrota a Filipo, Takter y Giacomo y el caballo a Humberto.

Capítulo III

- Noriega y Mugabe llegan a la Tierra, aterrizan en la granja Yakone. El actual lider de la granja (Eska Yakone), encubre a Nix y denuncia a su hermana Desna.*

*(En ovejas electrónicas I se dice que Nix tarda una semana en abandonar la granja desde la revuelta, sin embargo Ovejas Electrónicas II comienza el mismo día de la revuelta al atardecer. Eska le encubre por estar en deuda con él.)

- Takter y Desna llegan a Punto Cucaracha.
- Takter entra al bar sin Desna al mismo tiempo que Noriega ha enviado la orden de búsqueda y captura de éstos. Pelea contra todos los cazarrecompensas del bar
 - Takter pelea contra Pyrsuk.
 - Abandonan Punto Cucaracha.

Capitulo VI

- Noriega y Mugabe se encuentran con los bandidos del desierto y son detenidos.
- Takter y Desna acampan cerca de la fábrica de explosivos. Takter cuenta su pasado a Desna.
- Noriega y Mugabe llegan al bar. Noriega pega al ciego por unas multas sin pagar. El barman paga la multa con el dinero que Takter le ha dado para que reparara el bar.

Capítulo V

-Los bandidos se escapan de la furgoneta de los policías y Filippo trama su venganza contra Takter y Desna; hacer explotar la fábrica entera. Resulta ser aquí de donde Filippo obtiene sus materiales explosivos.

-La furgoneta de Mugabe y Noriega llega a la fábrica. Mugabe se pone la armadura y ataca a Takter y Desna, que se han escondido dentro de la fábrica.

-Giacomo se separa de grupo de bandidos, mientras Filippo y Humberto preparan una serie de explosiones en cadena dentro de la fábrica que cierran las salidas.

-Giacomo irrumpe en la pelea entre Takter y Mugabe. Se sacrifica por ellos para que puedan escapar.

-Desna y Takter escapan y la fábrica explota fulminando a Giacomo y a Mugabe. Son dados por muertos por Noriega y por Filippo.

-Desna y Takter se besan con la explosión de fondo y parten hacia el horizonte; ahora que han sido dados por muertos por las autoridades orbitales, pueden iniciar una nueva vida.

Fin.

5.4 Las páginas definitivas

Las páginas definitivas primero son dibujadas a lápiz en folios A3 de 80 gr. Fue elegido por su precio, su fácil transporte y su fácil adquisición. Para el dibujo se usaron lápices de grafito de las durezas 2H, H, HB, B y B2.

El entintado fue realizado en una mesa de luz de fabricación propia, en el mismo tipo de papel, elegido por su absorción particular de la tinta y su precio económico. Es el tipo de papel idóneo para el estilo buscado.

Después del entintado, se escanearon las páginas, se limpiaron las pequeñas manchas de tinta o imperfecciones y se agregaron los textos definitivos. Para finalizar, se realizó la corrección ortográfica.



Fig.40 Estudios previos del entintado de la página 1.



Fig.42 Comparativa entre el lápiz acabado y el entintado de la página 2.

5.5 El diseño de la portada

Se hicieron más de 8 bocetos diferentes de portadas. Se hizo una criba, y se decidió entre cuatro de éstos. Finalmente, se optó por el definitivo porque consigue que ambos protagonistas tengan las mismas importancia en el plano y que aparezcan todos los elementos relacionados con Ovejas Electrónicas; tecnología destartalada, desierto y cielos despejados. La fuente utilizada fue diseñada de propio el año pasado, buscando fuente característica para el universo Ovejas Electrónicas.



Fig.43 Fuente original creada para Ovejas Electrónicas: “Industrial Building”.

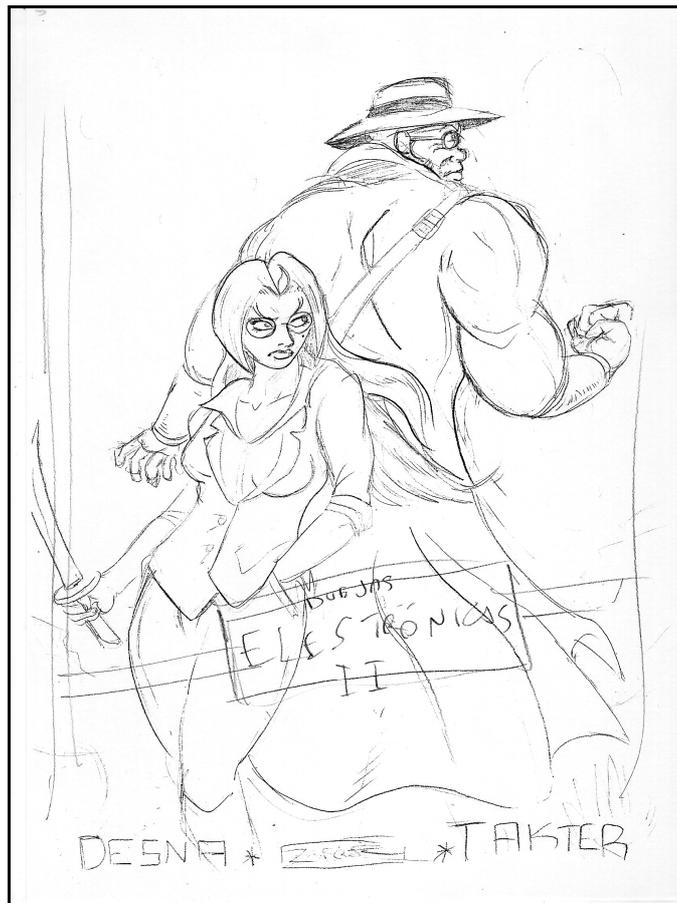
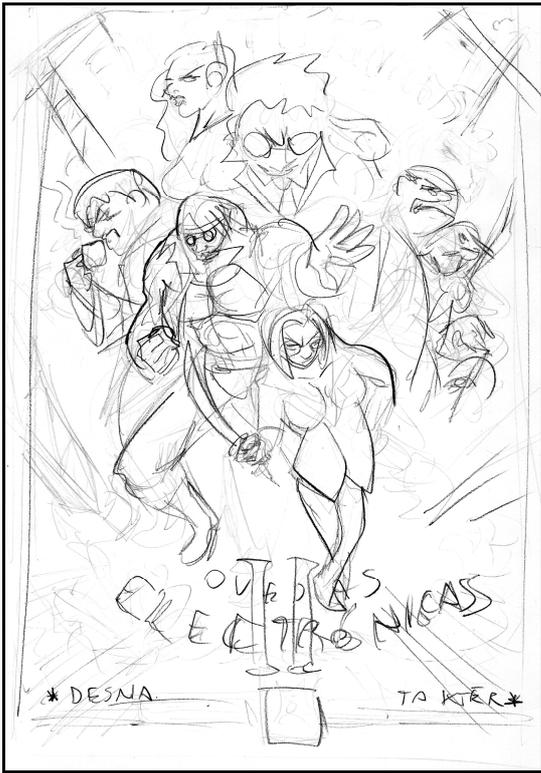


Fig.44 Diferentes bocetos de la portada

6. Posibilidades de expansión

6.1 Página web

Vivimos en una era donde la presencia en Internet resulta imprescindible. Aunque Ovejas Electrónicas II es un cómic auto conclusivo, se pensó que sería interesante dar la oportunidad al lector de conocer más detalles sobre el mundo de ovejas electrónicas que ya se habían dado en el primer número. Para ello, fue creada la página web de Ovejas Electrónicas, una web flash donde se encuentra toda la información sobre los personajes del primer número, una descripción general de los ambientes y una ilustración-trailer del primero. Así mismo, esta web tiene una función propagandística.

6.2 El libro electrónico

La importancia de mantenerse actualizado es innegable, en todas las áreas artísticas. Por ello, también ha sido realizada la adaptación del cómic a libro digital. Además, este mismo archivo, puede ser utilizado como una página web en Internet. David Lloyd, en la conferencia del Saló del cómic de Barcelona 2012, *Còmics frente al sistema*, explicó de manera muy inspirada la responsabilidad que teníamos los autores de intentar tomar las riendas de nuestro medio y tratar de acabar con los intermediarios.



Fig.45 David Lloyd junto a una ilustración de su cómic más famoso:
V de Vendetta (por David Lloyd y Allan Moore, 1982).

Existen formas de rentabilizar una página web (mediante publicidad, por suscriptores, etc.) de manera que el acceso al material sea gratuito, y reporte beneficios directos al autor. No es nada despreciable esta remuneración si tenemos en cuenta que en España, sólo los más afortunados y reconocidos de los dibujantes del medio perciben un 8% de los beneficios de su obra.

6.3 Ovejas electrónicas 3

Ovejas electrónicas se planteó como una trilogía. El primer número trataría asuntos sociales generales, la alienación de los trabajadores, los sistemas represivos, etc. El número dos, el que nos ocupa, es una reflexión interna introspectiva sobre el bien y el mal. La tercera entrega, sería directamente un caos, una locura. Sería el más largo de los tres, y para su guión me estoy basando en óperas como Carmen de Bizet. Enredos amorosos que se desarrollan en el mundo violento y caótico de Ovejas Electrónicas, un elenco de personajes más amplio: ya no hablaríamos de uno o dos protagonistas, sino de un grupo, dejando en parte a un lado el guión en base a videojuegos, y tomando como referencia la narrativa de los juegos de rol de mesa. Entre los protagonistas que integran este grupo se encontrarían Iniq (la hermana pequeña de Desna), el agente Noriega (el sádico policía de Ovejas electrónicas II) además de otros personajes nuevos o secundarios de historias anteriores, y el guión giraría en torno al objetivo común de éstos personajes: encontrar a Nix, el principal detonante de la revolución ocurrida en Ovejas Electrónicas I.



Fig.45 Imágenes de concepto de personajes de Ovejas Electrónicas III

6.4 Otras posibilidades del mundo ‘ovejas electrónicas’

Ovejas electrónicas no tiene por qué acabar en esta trilogía cerrada. Por suerte, es un mundo cuyos detalles se han ido dando a cuentagotas a lo largo de la historia principal, y han aparecido muchos secundarios que pueden protagonizar sus propias historias. Es un mundo que está cobrando vida. Al principio de Ovejas Electrónicas I, era difícil de imaginar que acabaría convirtiéndose en algo más que una anécdota. Podría incluso desarrollarse una serie regular sobre ello, hay muchos detalles e intrigas que si bien no ha sido necesario desvelarlas a lo largo de la trama principal, pueden ser interesantes para spin offs. Temas como la ascensión de la familia Yakone al poder de la granja de Ovejas Electrónicas I, el destino que vayan a correr Pysuk o los bandidos de Ovejas Electrónicas II, o incluso los propios Takter y Desna.



Fig.46 Viñetas del final de Ovejas Electrónicas I que enlazan con Ovejas Electrónicas II.

7. Conclusión

La reflexión sobre el bien y el mal es algo que está escrito a fuego en nuestra herencia cultural. Se ha debatido sobre ello durante años. ¿Cuál es la ética final de *Ovejas Electrónicas II* al respecto? Básicamente que si no actúas según tu propia moral, no puedes alcanzar la felicidad. Hay que tener valor para realizar introspecciones sinceras que nos ayuden a avanzar y no dejarnos marcar por unas directrices dadas por un tercero ajeno a nosotros mismos. No existe un bien y un mal bien definidos en su totalidad, pero si hay algo que carece de bondad es el engaño a uno mismo.

El cómic es un medio sencillo de interpretar en el que el lector puede pararse tranquilamente a reflexionar sobre él, sin la presión y las tensiones de estar en una galería. Leer un cómic es algo íntimo y personal, quizá con más puntos en común con la novela que con la pintura. Tiene la increíble capacidad de hacer más sencillo lo complejo. Además, vemos que plantea un doble fondo ya que hay quien tiene la opción, si quiere, de quedarse sólo en la acción, disfrutar del dinamismo y exorcizar su violencia interior. Pero si el lector supera esta fase y entra en contacto con el núcleo del argumento, podrá hallar mucho más.



Fig.13 Takter y Desna

8. Bibliografía y recursos web

- BROWNSTEIN, Charles, *Eisner/Miller; entrevista moderada por Charles Brownstein*. Barcelona, 2005.
- CONGET, José María, *El olor de las tebeos*, Ed. pretextos, Valencia, 2004.
- EISNER, Will, *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial, 1988.
- GUBERN, Román, *Medios icónicos de masas*, Ed. Historia 16, Colección Conocer el arte, Madrid, 1997
- LLADÓ, Francesca, *Los comics de la transición.El boom del cómic adulto 1975-1984*, Ed. Glenat, colección Viñetas, Barcelona, 2001.
- MARTÍN, Antonio, *Apuntes para una historia de los tebeos*, Ed. Glenat, col. Viñetas, Barcelona, 2000.
- MASOTTA, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Ediciones Paidós, Buenos Aires, 1970.
- MILLER, F, *Sin city, moriría por ella*, Norma editorial, Barcelona, 2005.
- NIETZSCHE, F, *El nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música*. Alianza editorial. Barcelona, 2010.
- PIÑOL, Cels, *El gran libro de cómo dibujar comics*, Ed. Martínez Roca, Madrid, 2000.
- SANMARTÍN, José, *La violencia y sus claves*, ed. Ariel, Barcelona, 2004.
- TRÍAS, E, *Drama e identidad*, Barcelona, Editorial Destino, 1984.
- VV.AA, *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*, Ed. Martínez Roca, Barcelona, 1999.
- WIGAN, Mark, *Imágenes en secuencia* Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2008.

Páginas web consultadas entre Diciembre 2011 y Junio 2012:

<<http://www.filmaffinity.com>>

<<http://www.zonanegativa.com>>