

EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO

DAGO ALEXANDER RIVERA GUERRERO

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2015**

EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO

DAGO ALEXANDER RIVERA GUERRERO

**Trabajo de grado para optar por el título de
Maestro en Bellas Artes**

**Director
NICOLÁS CADAVID CÁCERES
Maestro en Bellas Artes UIS
Magister en Artes Visuales Universidad de Chile**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2015**

Dedicado, a quienes hicieron parte de este proceso de creación, especialmente al maestro Nicolás Cadavid, por sus puntuales consejos y el aporte de sus conocimientos, a Fabio León Rivera, a mi esposa y a toda mi familia que estuvieron dispuestos a colaborarme durante el transcurso de mi carrera.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	15
3.1 OBJETIVO GENERAL	15
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. PROCESO	16
4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	16
4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL	24
5. CONCLUSIONES	43
BIBLIOGRAFÍA	44
ANEXOS	45

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. ART SPIEGELMAN. Maus Complete. Portada de la Novela Gráfica.....	17
Figura 2. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	18
Figura 3. Fotografía. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	19
Figura 4. Fotografía. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	20
Figura 5. ÁLVARO VÉLEZ. "TRUCHAFRITA" .Cuadernos Gran Jefe. Portada del Cómic.....	21
Figura 6. JONI B. Parque del Poblado. Portada del Cómic.....	21
Figura 7. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	22
Figura 8. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	23
Figura 9. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	23
Figura 10. DAGO RIVERA. Archivo personal 2012.....	24
Figura 11. DAGO RIVERA. Archivo personal 2012.....	25
Figura 12. DAGO RIVERA. Archivo personal 2013.....	25
Figura 13. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	26
Figura 14. Fotografía. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	27

Figura 15. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	27
Figura 16. Fotografía. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	28
Figura 17. Cartas. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	29
Figura 18. Catálogo. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	29
Figura 19. Calificaciones Diego R. Academia de arte. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	30
Figura 20. Cartas, invitaciones. DAGO RIVERA. Archivo Personal.....	30
Figura 21. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	31
Figura 22. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	32
Figura 23. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	32
Figura 24. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	33
Figura 25. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	33
Figura 26. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	34
Figura 27. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	34
Figura 28. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	35
Figura 29. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	35
Figura 30. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	36
Figura 31. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	36

Figura 32. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	37
Figura 33. DAGO RIVERA. Boceto del librito para el Guion.....	37
Figura 34. DAGO RIVERA. Boceto de la obra, construcción de viñetas.....	37
Figura 35. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	38
Figura 36. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	38
Figura 37. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	38
Figura 38. DAGO RIVERA. Imagen Proyecto.....	39
Figura 39. DAGO RIVERA. Boceto para el montaje sede Macaregua, UIS Bucarica.....	41
Figura 40. DAGO RIVERA. Boceto para el montaje sede Macaregua, UIS Bucarica.....	42
Figura 41. DAGO RIVERA. Boceto para el montaje sede Macaregua, UIS Bucarica.....	42
ANEXOS	
Figura 42. Imagen, portada del cómic.....	46
Figura 43. Montaje sala Macaregua, UIS Bucarica.....	47
Figura 44. Montaje sala Macaregua, UIS Bucarica.....	47

RESUMEN

TÍTULO: EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO *

AUTOR: RIVERA GUERRERO Dago Alexander**

PALABRAS CLAVES: Novela gráfica y Arte.

" EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO" se desarrolla a partir de una propuesta artística que nace de una investigación acerca de la vida de mi padre, el pintor Eduardo Diego Rivera, vista desde el inicio de las causas que lo llevaron a su deceso, pero desde la perspectiva de una vida cotidiana donde participó indirectamente de ciertos eventos que marcaron la historia de nuestro país, en el cual se problematiza la necesidad de encontrar la relación de este hombre con estos eventos y hacerlos públicos.

Esta propuesta parte de la necesidad, de llenar ciertos vacíos que quedaron de una relación padre e hijo, la cual fue muy distante y sus encuentros muy efímeros.

Esta propuesta se materializa por medio de una novela gráfica, la cual consta de un guion, que desarrolla a partir de algunos capítulos de la vida de mi padre y de la ilustración de ésta, que en su eventual publicación, estos serán expuestos.

La propuesta "EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO", busca llevar al espectador a partir de estos relatos, se toquen o interactúen y encuentren alguna relación con los acontecimientos que pasan durante la lectura, llevarlos a despertar emociones y compartir las experiencias.

* Trabajo de grado

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Bellas Artes.
Director del Proyecto: Cadavid Cáceres Nicolás.

ABSTRACT

TITLE: THE MAN WHO FOUND THE END OF THE WORLD*

AUTHOR: RIVERA GUERRERO, Dago Alexander**

KEY WORDS: graphic novel, art.

"THE MAN WHO FOUND THE END OF THE WORLD" develops from an artistic proposal stems from an investigation into the life of my father, he was a painter, his name was Eduardo Rivera, this proposal seen from the consequences that led to his death, but from the perspective of everyday life in which participated indirectly certain events that marked the history of our country, Colombia in which problematized the need to find the relationship with Eduardo Rivera and these events and make them public.

This proposal is the need to fill some gaps left a father-son relationship, which was very distant and very fleeting encounters. This proposal is materialized through a graphic novel, which consists of a script, which developed from a few chapters in the life of my father and illustration of this than in its eventual publication, they will be exposed.

The proposal "THE MAN WHO FOUND THE END OF THE WORLD", looking out at the viewer, from these stories that relate or interact and find some connection to the events that happen during the reading and bring the end to arouse emotions and share experiences.

* Degree project

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Bellas Artes.
Project Director: Cadavid Cáceres Nicolás.

INTRODUCCIÓN

El arte ha servido en múltiples casos como documento histórico de primera mano, muchos de los cuales cargan consigo una fuerte influencia autobiográfica que los cruza de manera importante. Ejemplo de esto es *MAUS* de Art Spiegelman, cómic en el cual se narra la historia de un superviviente del holocausto nazi, Vladek quien relata la historia, la cual es documentada a través de entrevistas que éste le facilita a su hijo, simultáneamente gran parte de esta historia gira alrededor de una tensa relación existente, entre padre e hijo. Así mismo *EL PRIMER HOMBRE* de Albert Camus, novela en la cual se narra cómo el protagonista va descubriéndose paulatinamente y a su vez construyendo la historia de su padre por medio de sus memorias. En el proyecto *EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO*, se narra la historia basada en la vida de un hombre que construyó el camino de su propio destino, en donde el narrador de la historia es quien va revelando la vida de este hombre y hallando el camino por medio de sus vivencias que se vieron truncadas con algunos hechos de la historia de nuestro país las cuales le afectaron. El lector encontrará a lo largo de estas páginas un análisis profundo de la historia. En primer lugar se abordará la validez de la novela gráfica como expresión artística, luego la importancia del arte como documento histórico y la novela gráfica como medio de divulgación y reproducción masiva.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Novela gráfica es un término controvertido, que puede referirse tanto a un formato de publicación, como a un tipo moderno de historieta para adultos o lectores maduros surgida a finales del siglo pasado.

Como formato de publicación no dista mucho de los álbumes de historietas, aunque en su sentido más estricto, puede definirse por los siguientes rasgos:

- Formato de libro.
- Un único autor y muy raramente un grupo de ellos.
- Una única historia, extensa y con tendencia a la densidad.
- Pretensiones temáticas de la Literatura con mayúscula, con recurso al subjetivismo autobiográfico, flash backs, diferentes tiempos narrativos.
- Destinada a un público maduro o adulto.

La novela gráfica como medio de comunicación y presentación de historias permite la circulación de experiencias personales por medio de su lenguaje.

Teniendo en cuenta la anterior definición, surge el siguiente interrogante:

¿Se puede materializar una propuesta artística a partir de una historia personal por medio de la novela gráfica?

¿Se puede universalizar una historia personal por medio de un cómic?

Para llevar esto a cabo se parte de una averiguación sobre la vida de mi padre, el artista Eduardo Diego Rivera Oviedo (Popayán – 1955, Bucaramanga - 1999) Tras una gran búsqueda, tiene como fin situar y encontrar al personaje dentro de la historia de nuestro país, y lo transcurrido entre los años setenta al noventa.

2. JUSTIFICACIÓN

La idea de este proyecto es la realización de una novela gráfica, en la que se publica e ilustra la vida del pintor Eduardo Diego Rivera Oviedo, por tanto se escoge como medio artístico y cuya característica más relevante se centra en que es un medio de comunicación, conocido en la cultura popular, en la distribución y producción masiva, permitiendo por medio de su lenguaje gráfico y la narración difundir una historia, en este caso, la vida de un artista y el motivo que lo llevaron a actuar de esa manera.

Así mismo completar, en lo personal con esta novela gráfica, espacios que quedaron en mí vida, tras la poca comunicación de una relación padre e hijo que tuvo muchas complicaciones, con respecto a los fugaces y muy distanciados encuentros con él, además de su muy temprana muerte.

Por medio de esta propuesta evocar los cortos pero trascendentales momentos de la relación padre e hijo y lograr ese encuentro con el padre que estuvo perdido.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Realizar una propuesta artística a partir de una novela gráfica, acerca de la vida de mi padre, Eduardo Diego Rivera Oviedo, para además hablar de forma paralela acerca del país durante tres décadas, mostrando de esta forma una nueva posibilidad comunicativa respecto a la historia reciente de Colombia y sus ciudadanos.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Averiguar cronológicamente la vida de Eduardo Diego Rivera Oviedo desde su inicio como artista plástico hasta el último día de su vida.
- Indagar hechos y acontecimientos históricos que se relacionaron con el personaje, específicamente entre 1974 - 1999.
- Narrar gráficamente la historia y posteriormente publicarlo por medio de una novela gráfica.

4. PROCESO

4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

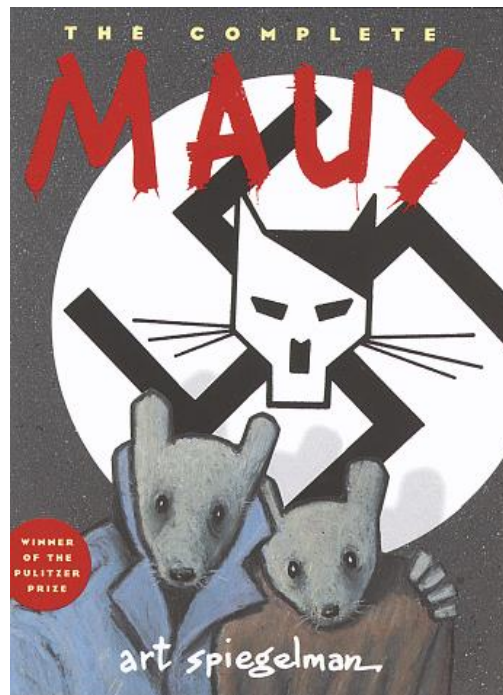
El proyecto "EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO" es una propuesta que parte de una historia familiar en el cual se reflexiona acerca de la relación padre e hijo y se propone encontrar los posibles causales de su alejamiento, evidenciando los actos que potencialmente desvió esta relación. Las características de esta propuesta se establecen en el concepto de la búsqueda de un padre.

EL CÓMIC COMO NOVELA GRÁFICA: El cómic, como documento histórico al que pertenece el género de la novela gráfica, se ha utilizado en numerosas ocasiones desde principios del siglo XX, para ilustrar varios momentos históricos relevantes para la cultura universal. Se encontró como medio para desarrollar esta historia.

Se da inicio a la búsqueda del personaje y a la construcción de esta historia, la cual encuentra similitud con algunos autores de este género y de su relación con la temática, Autores como **Art Spiegelman**, que se desarrollaron en "Underground" y se reafirma años mas tarde en el cómic Independiente con su más lograda obra *MAUS*, el cómic donde se documenta la historia del holocausto Nazi durante la Segunda Guerra Mundial, que hacia 1992 le haría merecedor de un premio Pulitzer. Esta historia gira en torno a entrevistas que Art hace a su padre en las cuales indaga sobre sus experiencias como judío y cómo logró sobrevivir a esta difícil situación; Paralela a esta historia se intenta solucionar un problema familiar, acerca de una relación muy complicada entre padre e hijo.

De alguna manera Art Spiegelman, dentro de las entrevistas que le hace a su padre acerca de su supervivencia en los campos de concentración nazi, trata de recuperar esa relación padre e hijo que había estado muy distanciada.

Figura 1. **ART SPIEGELMAN**. Maus Complete. Portada Novela Gráfica.

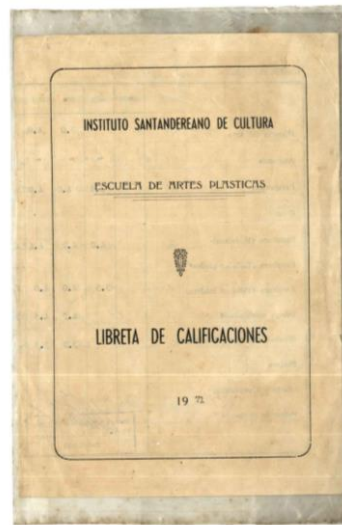


Obras como esta han influenciado mucho a la hora de definir la historia de este proyecto, así como la parte autobiográfica donde empieza a tomar fuerza en relación a la búsqueda del padre que estuvo perdido del lazo familiar, pese a los pocos encuentros de esta relación padre e hijo se creó un vínculo y la necesidad de empezar a construir esa imagen paterna, que dejó muchos espacios en blanco dentro de la vida, detrás de su muy temprana muerte.

A partir de esta necesidad se empieza a trazar una línea del tiempo acerca de la vida de mi padre Eduardo Diego Rivera y a recoger evidencias, relatos de familiares, amigos y cómo fue su comportamiento tanto en la vida pública y privada.

Se inicia en el año de 1971 cuando el personaje empieza sus estudios en el Instituto Santandereano de Cultura, escuela de artes plásticas hasta el año de 1974 y en los eventuales acontecimientos que participó, relacionados con exposiciones, cursos, viajes, trabajos de ilustración para periódicos, estas fechas, se tuvieron en cuenta para la realización del proyecto.

Figura 2. Archivo personal.



Para finales de esta década, los setenta el personaje realiza algunos viajes por el país y regresa a Bucaramanga donde conforma su familia, ya para los años siguientes a lo largo de 1984 decide llevarse a su familia para la capital del país, considerando que era una mejor plaza para vender sus pinturas, en la que vivirían durante un año y medio, a finales de 1985 decide enviarlos de vuelta para Bucaramanga, por aquel entonces Bogotá fue también el centro

de violencia del país, a causa de ataques del narcotráfico y la tomas guerrilleras especialmente la del palacio de Justicia, el seis y siete de noviembre de 1985, Diego vivía a escasas cuadras de la plaza de Bolívar barrio la candelaria. Dos años después fue afectado directamente con un hecho de intimidación, el secuestro y muerte de su padre entre abril y octubre de 1987, posteriormente empieza el camino hacia el alcohol. El siguiente año regresa de nuevo a Bogotá solo y reside hasta mediados de los noventa, durante este tiempo adquiere una enfermedad pulmonar a causa de su prolongada bohemia, esta lo lleva de vuelta a Bucaramanga para 1998 a casa de su madre, allí agudiza su enfermedad hasta finales de 1999.

Con base en esta línea temporal se inicia la recopilación de documentos, revistas, periódicos, indagar a personas, lugares y donde eventualmente vivió su cotidianidad y con un viaje a Bogotá en el que se hace un recorrido a los puntos más distinguidos de su habitualidad, para luego poder empezar con la representación de este personaje dentro de los períodos en los que vivió alejado de su familia.

Figura 3. Archivo personal.



Figura 4. Archivo personal.



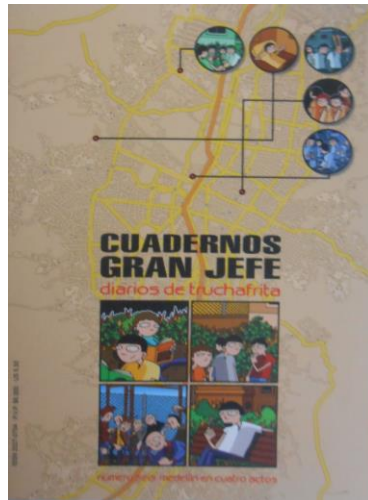
En este punto encuentro una relación con el *cómic independiente* que se mantiene desde los ochenta hasta el día de hoy, que con un pequeño aporte lo describiría el historiador y dibujante de cómic Álvaro Vélez, que este tipo de cómic es más comprometido con lo que se denomina la naturaleza humana, con historias más reflexivas, más íntimas, más serias, y mucho más adultas de lo que se está acostumbrado a conocer como cómic.¹

En este punto autores como **Harvey Pekar** con su cómic *American Splendor* y **Chirs Ware** en su colección *The Acme Novelty Library*, en el cual su esencia es la vida misma, el día a día, historias del cotidiano, autobiográficas y de las condiciones reales por las que pasan los seres humanos. La relación del proyecto con este tipo de cómic me permite descubrir todas las posibilidades que hay a la hora de crear y documentar historias de personajes de la vida cotidiana.

¹ CÓDICE. Boletín Científico y Cultural del Museo Universitario. Universidad de Antioquia.pg23.

Entre los ejemplos más recientes podemos citar a los Diarios de Truchafrita de **Álvaro Vélez**.

Figura 5. **TRUCHAFRITA**. Cuadernos gran Jefe. Portada del cómic.



En el cual cuenta anécdotas reales de su vida que lo marcaron, como la Medellín violenta durante los días del narcotráfico y cómo pudo sobrevivir a éstas de la misma forma que **Joni B**, en su obra "**Parque del poblado**"

Figura 6. **JONI B**. Parque del Poblado. Portada del cómic.



En su cómic *Parque del Poblado*, narra la vida cotidiana de una noche de copas, alrededor de un parque muy popular de la ciudad de Medellín, que es el punto de encuentro para un grupo de viejos amigos. Estos dos últimos referentes se consideran clave en la construcción del proyecto con respecto a la estructura con la que son contadas sus historias, cómo el cómic permite contar e involucrar al lector dentro de las historias.

El proyecto *EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO*, tiene como fin contar esas historias de una manera sencilla, del cotidiano, de sus anécdotas, de cómo era esa relación con sus amigos y con el medio en el que se encontró y lo llevó a tomar ciertas decisiones.

Estos artistas, desde el cómic independiente hasta hoy, han influenciado al desarrollo de este proyecto en el que claramente el cómic, como novela gráfica es el medio perfecto para expresarlo.

Figura 7. **DAGO RIVERA**. (Imagen del proyecto)



Figura 8. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)

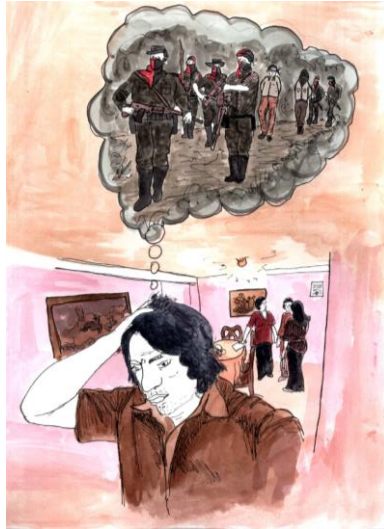
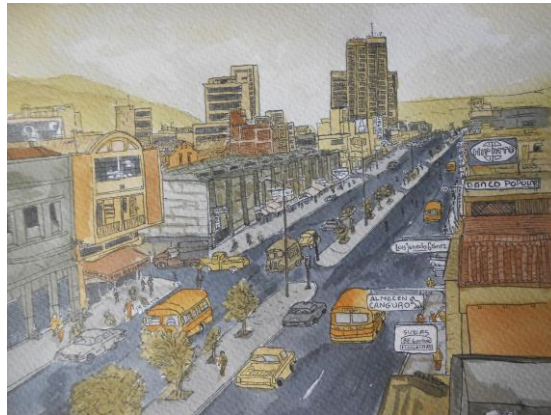


Figura 9. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL

El proyecto, EL HOMBRE QUE ENCONTRÓ EL FIN DEL MUNDO, es una propuesta artística que busca llegar al espectador, con una historia real contada a través de una novela gráfica, la cual se creó a través de la averiguación que se hizo del personaje y la relación que asumió con algunos capítulos de la historia de nuestro país.

El proceso de construcción del presente proyecto, tiene como antecedente algunos ejercicios que se hicieron durante el proceso de formación en la academia y por el gusto personal que se tiene sobre el cómic, a mediados de la carrera durante el quinto nivel se dio la posibilidad con la materia, expresión con el dibujo, de hacer varios ejercicios relacionado con la construcción e ilustración del cómic y donde posteriormente se entrega un trabajo final de aproximadamente cinco hojas.

Figura 10. Archivo personal 2012.



Figura 11. Archivo personal 2012.



Durante los siguientes niveles se presentó la oportunidad de ilustrar otras historias y trabajarlos con otras técnicas, como lo fue la entrega final del taller de serigrafía donde se reprodujeron cinco viñetas.

Figura 12. Archivo Personal 2013.



Partiendo desde este punto, se adentra en mi cabeza la idea de trabajar el proyecto de grado con base en el cómic.

Proceso de construcción de las imágenes: A partir de una serie de fotografías del personaje se empieza a buscar los aspectos más notables de su anatomía, para darle valor a rasgos que lo caractericen y así se da inicio a la realización de bocetos, los que se trabajaron con lápiz blandos una línea muy suave y delgada sobre papel, teniendo definido ya un dibujo estos se rectifican con tinta, también se utilizaron fotografías de los espacios arquitectónicos en los que el personaje se ve relacionado y se realizan sus correspondientes dibujos y el trabajo de ubicarlo dentro de estos espacios.

Figura 13. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



Figura 14. Archivo personal.



Figura 15. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



Figura 16. Archivo personal.

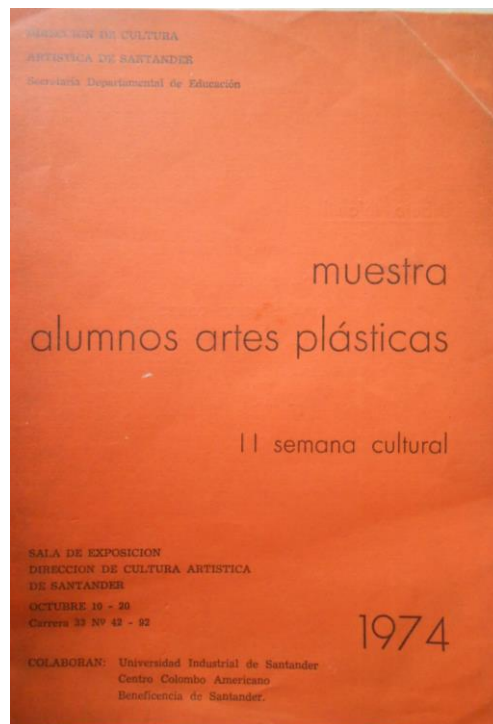


Construcción de la historia: Se escoge una historia familiar muy personal de manera casi que inmediata y en diálogos con el director de ante proyecto, sobre otras historias como son los mitos urbanos de la ciudad. Teniendo ya el tema seleccionado se empezó a indagar sobre personaje principal de la historia, partiendo con entrevistas a personas allegadas, como familia, amigos, colegas y se comienza a recolectar varias evidencias tales como; cartas, escritos y una serie de documentos de archivos personales que incluían fotografías y lugares en donde había estado y algunos eventos de la historia de Colombia donde se había visto relacionado con estos.

Figura 17. Archivo personal.



Figura 18. Archivo personal.



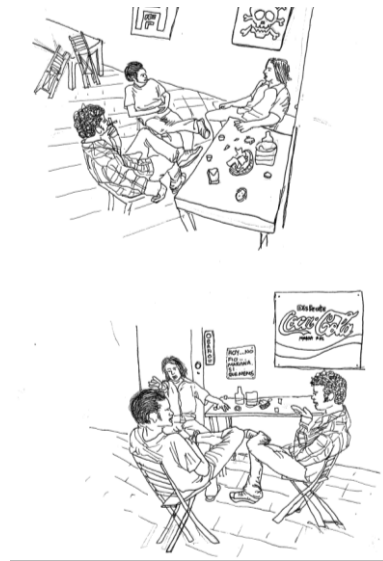
Recopilando todo este material se da inicio a documentar sus vivencias y así poder concretar el tema, hasta llegar a la construcción de un guion, el cual es la base para poder empezar a ilustrar esta historia.

Elementos usados para la construcción de la novela gráfica: Definir de manera particular las características en cada escena, dadas por el guión y poder marcar las secuencias para cada capítulo. Se empieza a trabajar los encuadres y los formatos, estos son el punto clave en cuanto a la relación con el lector, para el caso de esta novela gráfica, se trabajaron posiciones verticales pero ordenamiento horizontal.

Figura 21. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



Figura 22. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



Un complemento de los formatos son los ángulos visuales los cuales permiten dramatizar la imagen dibujada y enriquecerla, en este proyecto fueron fundamentales para complementar una imagen con la otra, a medida que se va desarrollando la lectura y mantener el interés del lector.

Figura 23. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)

Picado:



Figura 24. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)

Contra picado:



Figura 25. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)

Frontal:



Figura 26. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)

Perfil:



Figura 27. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)

Campo contra campo:

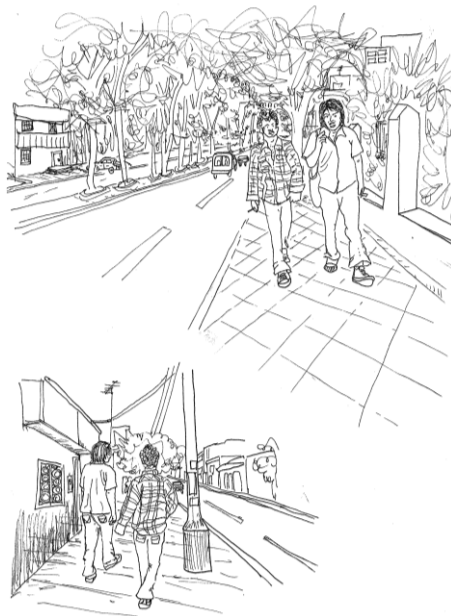


Figura 28. **DAGO RIVERA**. (Imagen del proyecto)

A contraluz:



Figura 29. **DAGO RIVERA**. (Imagen del proyecto)

Por detrás



Globo o bocadillo son uno de los medios más interesantes para mostrar gráficamente lo que una persona está hablando, los contornos tan bien juegan un papel importante y cambian dependiendo de su contenido, adicional a lo anterior se encuentra las variantes tipográficas para sugerir los tonos de la voz. Las onomatopeyas y las figuras cinéticas, también fueron necesarias para la realización de esta novela gráfica en la que se utilizaron

cuatro estilos, para sus correspondientes contenidos permitiendo al lector estar entretenido.

Figura 30. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



Figura 31. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)



Figura 32. **DAGO RIVERA**. (Imagen del proyecto)



Figura 33. Boceto de librito para el gui3n y formatos.

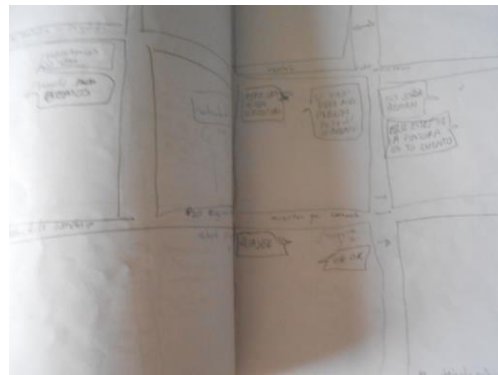


Figura 34. Boceto de la obra. Construcci3n de vi1etas



Propuesta de color: Se decide usar acrílico sobre los dibujos ya realizados los cuales la historia narrada se divide en tres capítulos, uno por cada color que escribe en su testamento, amarillo, rojo y azul, mientras que escribe cada uno de ellos tiene un regreso al pasado en el que se evidencia este color.

Figuras 35-36-37 y 38. **DAGO RIVERA.** (Imagen del proyecto)





Proceso de construcción de la novela gráfica.

Ya teniendo definida esta técnica se inicia por seguir un procedimiento técnico de construcción, a raíz de la investigación.

1. Se escribe una pequeña historia todo en relación al personaje.
2. Se elaboran una serie de imágenes de seguimiento cuadro a cuadro de la historia y se especula sobre las cantidades de imágenes que podrían requerirse para la ilustración de la historia.
3. Se realiza un guion ya concreto a partir de la historia que se tiene.
4. Teniendo los diálogos creados en el guion se empieza a generar los dibujos, viñetas y los posibles encuadres para cada escena.
5. Se inicia un proceso de diseño para digitalizar y organizar la totalidad de las ilustraciones y diálogos, en viñetas que se requieran para cada página.
6. Imprimir el libro.

Resumen de la historia:

La historia empieza el 22 de septiembre de 1999 donde aparece Eduardo Diego Rivera el día anterior de su muerte en la casa materna, durante la mañana minutos antes había sufrió un derrame cerebral, luego hace unas exigencias a sus hijos, mientras espera ser llevado al hospital, también pide hacer su testamento en el que deja sus bienes más preciados, los tres colores con los que solía pintar los que escribe en tres líneas, una para cada hijo, a medida que pone cada línea sobre el papel tiene un regreso en su mente donde lo lleva a recordar ciertos momentos de su vida, la cual parte la historia en tres capítulos, uno por cada flash back: Capítulo uno, amarillo el cual se desarrolla durante el año de 1974 y cuenta anécdotas, como la relación con sus amigos y las experiencias como estudiante de arte. Capítulo dos, azul este transcurre durante la toma del palacio de justicia en Bogotá, cuenta las anécdotas que vivió esos días, este capítulo además le recuerda la desaparición de su padre a manos de la guerrilla, lo que da pie a su adicción al licor y al tabaco.

Capítulo tres, azul este transcurre durante una noche de el año 1996 en el que en medio de tragos cuenta sus aventuras de viajes realizados años atrás, a sus colegas y refleja más intensamente su bohemia. Diego vuelve de su último flash back y aparece en el hospital el día 23 de septiembre donde murmura algunas palabras y muere este día.

La novela gráfica será una publicación única, en un librito de 26 cm x 17 cm, de 32 hojas en papel propalcote. Tendrá portada, contraportada y página de edición y el cuerpo de la novela que tendrá tres capítulos, 60 páginas a color.

La obra se compone de un tiraje de 100 ediciones las cuales se distribuirán para la venta en las diferentes librerías de la ciudad. La publicación será lanzada después de la inauguración de la exposición de trabajos de grado del 2014, en forma de rueda de prensa en dónde el autor hablará sobre el contexto de la historia, las anécdotas y demás particularidades que enmarcan el presente trabajo. Se hará una breve lectura de las primeras páginas, las cuales se proyectarán con ayuda de videobeam y donde se mostrará registro, al finalizar se hará un conversatorio con preguntas por parte del público. Para la presentación en la sala se expondrán algunas de las ilustraciones que hicieron parte en la construcción de la novela grafica, en una vitrina cerrada de exhibición y tres repisas que irán montadas en las dos columnas de la sala para poner varios ejemplares del comic, estos anclados para poder ser manipulados por el público durante la exposición.

Figura 39. Boceto Montaje, sala Macaregua, UIS Bucarica.

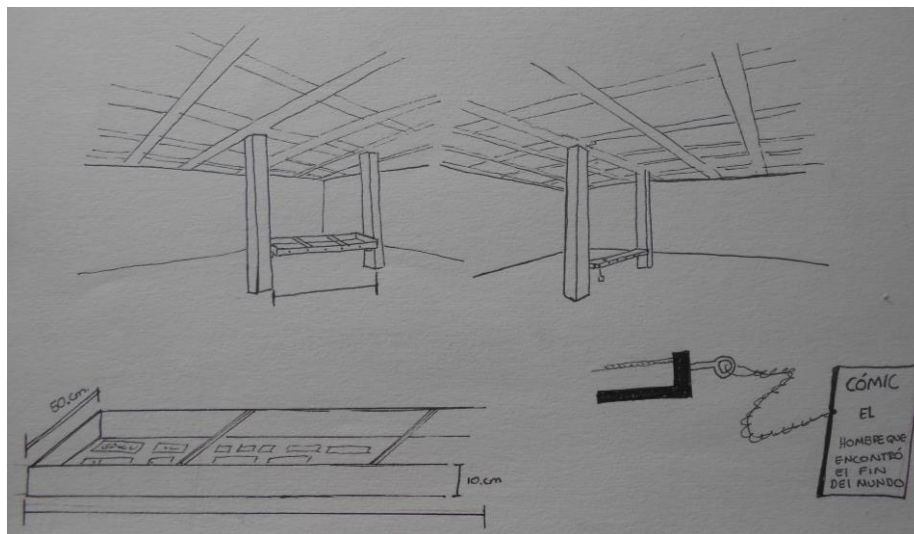


Figura 40 y 41. Boceto Montaje, sala Macaregua, UIS Bucarica.



CONCLUSIONES

El hombre que encontró el fin del mundo, proyecto de exploración, investigación y construcción, que obedece a un dialogo íntimo entre mis recuerdos y las experiencias adquiridas durante un proceso académico y las condiciones que se dieron para desarrollarlo. El proyecto ha sido un proceso de enseñanza, donde los problemas técnicos se convirtieron en retos, el cual se desarrollaron minuciosamente para poder ir definiendo este trabajo.

Este proyecto, me impulsó a crear una necesidad de responder las preguntas que estaban en mi cabeza, acerca de una relación padre e hijo y de la ganas de querer llenar algunos espacios en blanco, que estaban en la memoria y buscar las posibles causales que se dieron a un distanciamiento irremediable, en el que al final de este proceso, se encontraron satisfactorias respuestas.

Se hallo durante este proceso de creación y de investigación, un listado de cuestionamientos que se formularon a partir de las condiciones técnicas con las que se propusieron desarrollar este trabajo, la cual se encontró que el cómic es la técnica artística perfecta para responder y solucionar este listado.

Durante el proyecto se potencializaron técnicas y actitudes que estaban esquivas al tratamiento del plan propuesto, pero a medida que se avanzó se fueron afinando para dar como resultado una propuesta artística, representada por la novela gráfica.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA PRINCIPAL

- CODICE Boletín Científico y Cultural del Museo Universitario. Universidad de Antioquia. Año 6 N. 9 Agosto de 2005.
- COMICS: OTRA VISION, David Consuegra. Museo de Arte Moderno de Bucaramanga, agosto 16 - septiembre 17 de 1994.
- CULTURAS HIBRIDAS Estrategias para entrar y salir de la modernidad, Néstor García Canclini.1990 por EDITORIAL GRIJALBO,S.A. de C.V.
- EL MUNDO DE LA HISTORIETA Texto Felipe Ossa, Enciclopedia Popular Ilustrada, 1978.Plaza & Janés Editores Colombia, Ltda.
- EL PRIMER HOMBRE Albert Camus. Tusquets Editores, S.A.
- PARQUE DEL POBLADO, Joni b. 2011. EDITORIAL ROBOT.
- THE COMPLETE MAUS, Art Spiegelman, Published in Great Britain in Penguin Books 2003.

ANEXOS

Figura 42. Imagen portada del cómic.

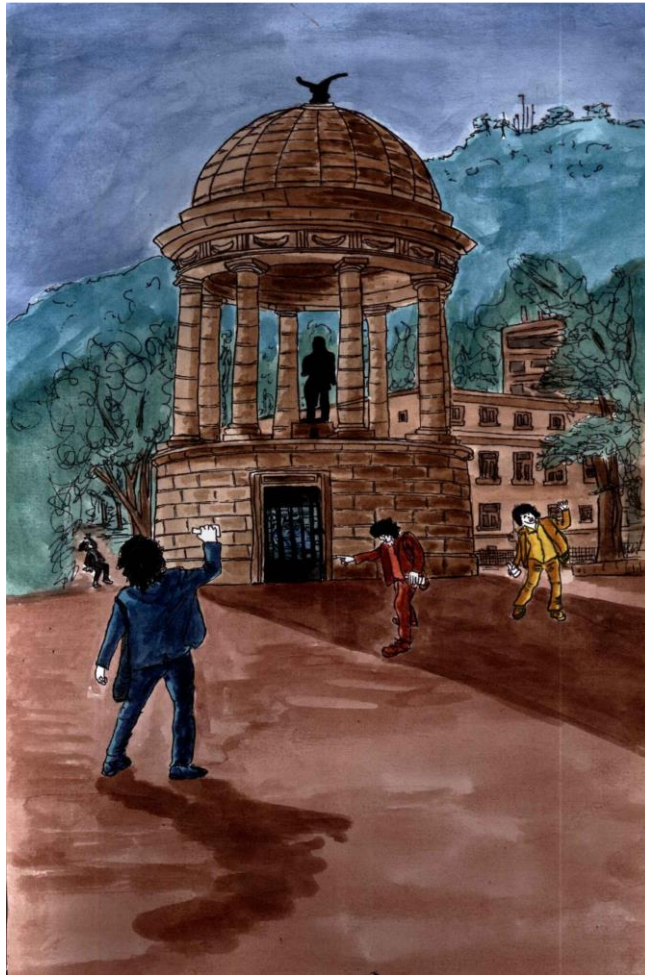


Figura 43 y 44. Montaje, sala Macaregua, UIS Bucarica.



