

CÓMIC Y WEBCÓMIC.
ANÁLISIS DE LAS TIRAS E HISTORIAS DE JOSÉ ANDRÉS VALENZUELA MORIANO
COMIC AND WEBCOMIC.
ANALYSIS OF COMICS AND STORIES OF JOSÉ ANDRÉS VALENZUELA MORIANO

VÍCTOR MANUEL REBOLLO GÓMEZ
Graduado en Historia del Arte y Patrimonio Histórico-Artístico
Máster Universitario de Investigación en Arte y Humanidades

RESUMEN

El presente artículo versa sobre la evolución estilística del dibujante de comics José Andrés Valenzuela Moriano. José Andrés es graduado en psicología y esta es una de las razones por las que es interesante analizar la relación entre la psicología y el arte a través de sus creaciones. Su estilo se caracteriza por el humor negro así como por la crítica social y una gran diversidad temática. Proponemos una estructura sencilla centrada en ir descubriendo su trayectoria de manera cronológica desde sus inicios hasta sus últimos trabajos.

Palabras Claves: cómic, webcómic, estilo, arte, evolución, José Andrés Valenzuela Moriano.

ABSTRACT

The present article is about the stylistic evolution of comics artist José Andrés Valenzuela Moriano. José Andrés is a graduate in psychology and this is one of the reasons why it is interesting to analyze the relationship between psychology and art through his creations. We propose a simple structure to discover the artistic career of José Andrés from his beginnings until his last works.

Key Words: comic, webcomic, style, art, evolution, José Andrés Valenzuela Moriano.

Mugriento pero depurado, oscuro pero colorido, grosero pero reflexivo, caricaturesco pero técnico... Son algunos ejemplos del lenguaje bipolar y paradójico que podemos manejar a la hora de definir el estilo de José Andrés Valenzuela Moriano.

Sin embargo, es quizás el apelativo “propio y personal” el que más se adapte a la evolución y consolidación de un lenguaje artístico que ha permitido al protagonista de este artículo hacerse un hueco en el mundo del cómic y el webcómic.

1. PERFIL BIOGRÁFICO

José Andrés es natural de Villafranca de los Barros (Badajoz). Nacido en agosto de 1991, se sintió desde pequeño muy atraído por el mundo del dibujo.

Es graduado en Psicología por la Universidad de Jaén y actualmente cursa un máster sobre igualdad de género en Salamanca. Asimismo, entre sus estudios de carrera y máster, realizó un curso de dibujo en la Academia Metrópolis de Madrid.

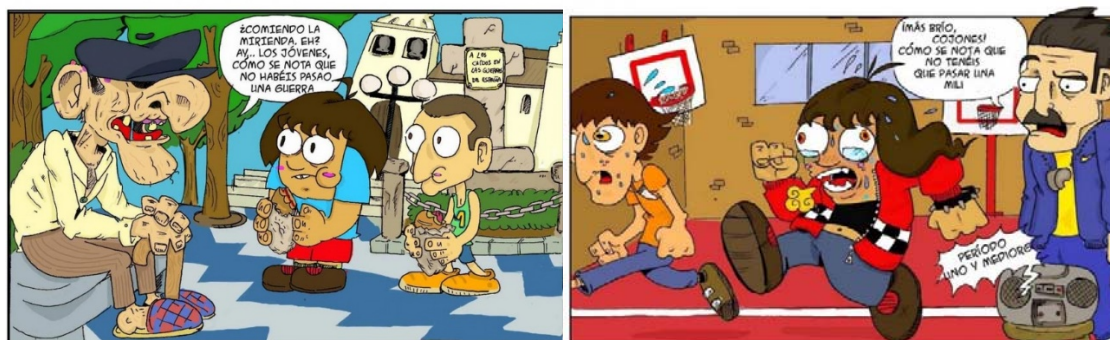
2. EVOLUCIÓN ESTILÍSTICA

Con el siguiente apartado pretendemos hacer un repaso de toda la trayectoria y evolución estilística que han ido abriéndose paso en las páginas y tiras creadas por el artista hasta el día de hoy.

Frustraciones y Jolgorios

Frustraciones y Jolgorios es el título de la primera web (actualmente inexistente) que José Andrés utiliza para exponer virtualmente dibujos y pequeñas historietas de perfil variado y sin un hilo conductor claro más allá del estilo genuino con el que el dibujante empieza a incursionar en la red.

Historias simples y básicas con una crítica social translúcida, poco cargantes y, en definitiva, menos intensas que como serán en un futuro, supondrán el sello de una primera etapa estilística y argumental que perseguía como objetivo primordial el humor y el desenfado a través de personajes regordetes, “destartalados” y caricaturizados, y para cuyo plantel a menudo recurría a sus propios amigos.



Sin embargo, poco a poco los “jolgorios” empiezan a ser eclipsados por las “frustraciones” y sus tiras empiezan a estar cada vez más cuidadas en lo técnico y con un mensaje que progresivamente irá dejando de lado ese objetivo primario al que acabamos de aludir y que empieza a ser desplazado por una reivindicación mayor y una crítica cuya sombra será cada vez más alargada.

Es entonces cuando la definición de “webcómic de humor y de jodienda; pesimista y donde la rabia, la maldad y las desgracias se combinan” (que el propio artista utilizaba para referirse a sus creaciones), empieza a cobrar sentido. La política, la economía, la sociedad y hasta la religión, se convierten en temas habituales de la palestra y la paleta del dibujante. Historias como *Chovinismo de la miseria* dan buena cuenta de ello.

El nivel de dedicación y esfuerzo para subir nuevas ilustraciones de Valenzuela, le supondrá llegar a las 100 tiras; valiéndole esto que desde el ayuntamiento de su ciudad natal se le organice una exposición en la Casa de la Cultura de Villafranca de los Barros¹.

Las aventuras de Poe, Lovecraft y los Manrique

A la vez que José Andrés publicaba nuevas historias en *Frustraciones* y *Jolgorios*, inicia dos nuevos proyectos vinculados titulados *Las aventuras de Poe* y *Lovecraft* y *Los Manrique*. Ambos unidos por un mismo universo quizás influidos por la admiración de nuestro ilustrador hacia Terry Pratchett y su universo *Mundodisco*. En el universo del villafranqués nos encontramos con estos escritores históricos y difuntos conviviendo como si de una *sitcom* se tratara.

Las aventuras de Poe y *Lovecraft* posee una trama que gira en torno a la difícil relación entre el escritor gótico Edgar Allan Poe y el escritor de terror cósmico H.P. Lovecraft. El primero queda representado como un hombre adulto en la mente de un adolescente adicto a las películas de Tim Burton, el *cosplay*, la cultura japonesa y la música *emo*. Por su parte, Lovecraft queda retratado como un individuo tremendamente conservador y con claros rasgos de una personalidad machista y racista.

¹ La tira *Chovinismo de la miseria* como otras muchas recopiladas para aquella exposición pertenecían a la web *Frustraciones* y *Jolgorios*, actualmente inoperativa. Las imágenes expuestas aquí han sido rescatadas de los fondos personales del artista para caracterizar el estilo gráfico y de guiones en esta primera etapa.



Se propone así una fórmula donde lo anacrónico brilla y donde unos personajes, cuyas personalidades originales desconocemos en gran medida, se convierten en los protagonistas de esta *sitcom* gráfica, llegándolos a sentir con gran autenticidad, aunque difieran de la imagen real que tuvieran y aunque encontremos aquí distorsiones justificadas por el tono humorístico.

En cuanto al estilo concreto de este webcómic, el artista revela una paleta de colores tenues con cierta intencionalidad anodina y donde resaltan detalles como las referencias sangrientas o los colores de aquellos objetos y figuras que más desentonan con la época neogótica y oscura en la que se ambienta la trama. Igualmente, y como ya hemos apuntado, encontramos incursiones y guiños a modas actuales como las redes sociales y los codiciados “me gusta”.

De la segunda historia, la de *Los Manrique*, con un estilo más próximo al *slapsticks gore*, simplemente apuntaremos que responde a una serie de tiras de humor absurdo y escatológico protagonizadas por el escritor Jorge Manrique y el cadáver en descomposición de su padre, parodiando y homenajeando de esta manera a figuras literarias como Quevedo, Lewis Carroll o Hemingway. Se desliga así de la indagación en los vicios de Poe y Lovecraft, apostando por un humor más superficial.

Hijos de Crumb

El siguiente paso en su trayectoria lo dará con *Hijos de Crumb*. La idea con la que surge este fanzine es la de homenajear el cómic *underground* y las formas sucias y antiestéticas de Robert Crumb, uno de los “fundadores” de este estilo.

Consistió en una publicación colectiva, que vio la luz en 2016, donde los participantes contaron con absoluta libertad creativa y donde José Andrés aprovecha para experimentar técnicas nuevas y hacer, para esta ocasión, historias completamente a tinta y siguiendo un estilo “roñoso” con el que mezclar la estética *cartoon* y un contenido desagradable para el lector.

Su tira se titula “*Mira quién habla ahora*” y se fundamenta en una historietta de humor cuyo argumento es el de que todas las mascotas comienzan a hablar y hacerse comprender por los

humanos. Sin embargo, todas coinciden en una ideología de corte filofascista, haciendo esto que la trama gire en torno a la ironía de que las afinidades que creamos están basadas en la complicidad de ideales y en un amor incondicional que, en ocasiones, se cierne en el silencio o en la coincidencia de ideas. En palabras del autor “que el cariño que otorgamos depende en gran medida de no abrir la boca”.



En cuanto a las características artísticas que desprende su dibujo, en esta ocasión vemos como efectivamente su estilo experimenta un giro por la tinta con la que se ejecuta, dando paso a un minucioso detallismo que genera un gran empaque a cada viñeta y que le permite deleitarse en las diferentes texturas de los objetos y superficies. Todo ello, envuelto por esos detalles y guiños habituales en el artista y “casi” subliminales como la presencia de libros con títulos como *On the road* (primera viñeta de la tira) o cartelera con el lema “NO COMPRES, ADOPTA”.

¡Es Ciencia!

El segundo fanzine en el que participa Valenzuela se titula *¡Es Ciencia!*, siguiendo un corte divulgativo dirigido a la juventud, principalmente, y donde diferentes dibujantes formados en distintas áreas del conocimiento realizan historietas explicando conceptos científicos.

La tira de José Andrés recogida en esta nueva publicación lleva por título *Cómo ganar a las máquinas tragaperras* y, como apuntábamos en el Perfil Biográfico, le permitió usar todos sus conocimientos adquiridos en la carrera de Psicología para realizar un cómic que, de nuevo en clave de humor, explica conceptos básicos sobre el fundamento científico y psicológico de la adicción a la ludopatía a partir del condicionamiento operante y a través del psicólogo John B. Watson.

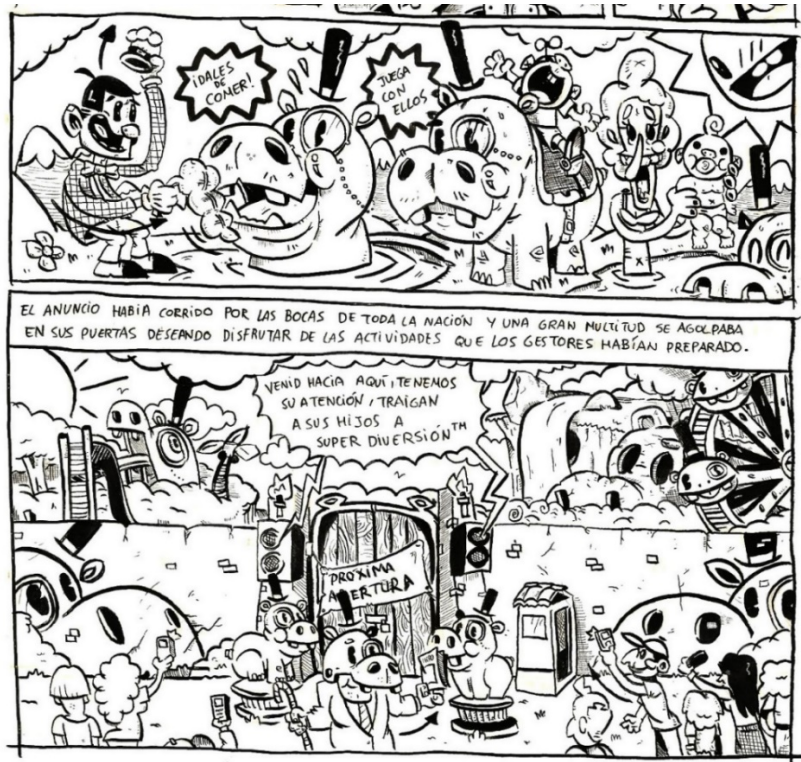


Cómo ganar a las máquinas tragaperras se convierte así en todo un ejercicio didáctico sobre el concepto psicológico “Programa de Reforzamiento” que nos explica por qué, en palabras del autor, “una persona seguirá echando monedas en las tragaperras esperando su premio” y por qué “la respuesta aprendida y la consecuencia agradable que se espera de ella es más fuerte que la lógica de estar perdiendo dinero y parar de hacerlo”.

Nietos de Crumb

Otro peldaño a descubrir en la trayectoria artística de José Andrés Valenzuela Moriano es la participación en un nuevo fanzine titulado *Nietos de Crumb* y que será la secuela del anterior *Hijos de Crumb*; aunque ahora con nuevos autores junto a los que se mantienen de la anterior publicación como el propio Valenzuela.

Para este trabajo ideará una tira titulada *El Parque Superdiversión de los Hipopótamos*. En esta ocasión recurre al humor absurdo y a la alegoría para realizar una reflexión sobre el posible alzamiento del fascismo y de una ideología asesina bajo el beneplácito de una democracia. De esta forma, trabaja con la fantástica idea de la apertura de un parque de atracciones donde personas e hipopótamos en libertad permanecen en el mismo recinto, para exponer una moraleja sobre las ideas e ideologías que “compramos” si el envoltorio nos resulta entrañable.



En cuanto al estilo artístico, mantiene ya el sello iniciado en fanzines anteriores, siendo lo novedoso la aparición de personajes televisivos formando parte del *show* que las grandes empresas pretenden vender.

Cuentos de la Fanziénaga

En el año 2017 ve cómo le es brindada una nueva oportunidad de inmiscuirse en un nuevo género de cómic. Esta oportunidad le permitió elaborar su primera creación orientada al mundo del tebeo de terror y la ciencia ficción. Si *Hijos de Crumb* y *Nietos de Crumb* trataban de ser un homenaje al estilo *underground*, en esta ocasión el espíritu de los cuatro autores que se reúnen es el de homenajear los cómics de terror de los años 70 y 80 tales como *Cuentos de la Cripta*, *Creepshow* (la película) o la publicación *Creepy* en España. Estos cómics se caracterizaron por contar con pequeñas historias de terror autoconclusivas.

Para *Cuentos de la Fanziénaga*, José Andrés realiza el título *Variable Extraña* y será el primer trabajo que haga a tinta y plumilla (introduciendo pinceles por vez primera) para crear sensaciones opresivas muy del gusto de la temática que se trata. El argumento se basa en el experimento del psicólogo Milgram; experimento de ética dudosa que perseguía como fin comprobar el poder de la autoridad. Todo ello envuelto por una atmósfera despiadada, cruenta, escatológica y oscura, supervisada por elementos galácticos que reflejan esa esencia de ciencia ficción y terror que persigue este fanzine.



Esta historia supone una nueva innovación que, como ya hemos comentado, es la técnica de la tinta y el pincel, donde además confluyen recursos muy originales y personales como la aplicación de salpicaduras de tinta blanca a través de un cepillo de dientes sobre el fondo oscuro de tinta negra para recrear la galaxia y que vemos en las viñetas finales de la tira.



3. OTROS DIVERTIMENTOS

Paralelamente a este recorrido, que le ha permitido iniciar e ir consolidando una dinámica de encargos y publicaciones oficiales en papel, José Andrés ha mantenido aquella esencia con la que surgió *Frustraciones y Jolgorios* y que consiste en seguir subiendo cómics y dibujos a plataformas y diferentes espacios virtuales. Esto, por un lado, le permite seguir experimentando nuevas formas y, por otro, divertirse dibujando con completa libertad.

Es el caso del cómic *Tigres* que va subiendo de forma intermitente a su plataforma de *Patreon*². Cómic sobre la ansiedad en el que, partiendo de problemas personales, y a partir de lo aprendido por su formación universitaria, trata de explicar conceptos básicos sobre los trastornos de ansiedad con el uso de metáforas y del sentido del humor.



También para *Patreon* sigue realizando algunos cómics aleatorios como *El Increíble Chico Oruga*; una historia planteada a partir de tiras verticales e irregulares donde prima la improvisación y la “falta de trabajo”, y en el que el chiste gira en torno a lo difícil que es realizar cómics cuando el dibujante se encuentra apático o deprimido.

² *Patreon* es una web que permite a los usuarios inscritos recibir dinero a partir de una cuota periódica de suscripción o a través de donaciones puntuales de los seguidores.



También para la misma plataforma realiza *101 cosas que no conoces sobre el mundo del cine (porque son mentira)*. Se trata de viñetas de humor con datos de películas inventados sobre el mundo de las películas, actores y directores, y que muestran la afición por el séptimo arte de Valenzuela.



9. ¿SABÍAS QUE... LA SECUELA DE WHIPLASH SEGUIRÁ LAS ANDANZAS DE TERENCE FLETCHER?

EN ESTA OCASIÓN NUESTRO PROFESOR FAVORITO COMENZARÁ A DAR CLASES DE MÚSICA EN UNA ESCUELA DE PRIMARIA.



4. CONCLUSIÓN

Decía Francisco Ibáñez que él no se consideraba dibujante sino “historietista”, que es la unión de dibujante y guionista. Sirva esta reflexión para entender la dificultad que estriba la labor de un dibujante de cómics. Y sirva también para que pensemos que no sólo los problemas de inspiración y originalidad acechan a artistas e ilustradores ya consolidados, sino también a aquellos que se inician en este mundillo o aquellos que, ya iniciados, tratan de consolidarse en un momento de actualidad en el que las plataformas y el webcómic permite a todo aficionado exponer sus creaciones, pero igualmente dificultando aún más esta circunstancia a quien trata de despuntar entre un gran plantel de ilustradores nuevos o consagrados, creativos o sin talento.

Lo que hemos tratado de hacer a través de este pequeño artículo es precisamente justificar (con suma facilidad, todo sea dicho), el talento de un villafranqués que responde al nombre de José Andrés o Fleibur (su pseudónimo) y que se encuentra inmerso en ese viaje donde muchas son las sombras, pero también algunas luces se divisan.

José Andrés Valenzuela Moriano empezó en todo esto como un joven amateur, con ganas de enseñar al mundo unas historietas que, desde el principio y hasta día de hoy, han llevado consigo una evolución total que abarca desde su dibujo hasta sus guiones, pasando por las diferentes técnicas empleadas. Basta con comparar una viñeta de *Frustraciones y Jolgorios* con una viñeta de *Variable Extraña* para darse cuenta del salto y de lo que queda en medio de ese salto: tiras a color y tiras en blanco y negro, plumilla y tinta, humor y terror, y un sinfín de “variables extrañas” bipolares dentro de su producción que nos llevan del blanco al negro pasando por todos los grises habidos y por haber; que esperemos sigan siendo muchos.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

VALENZUELA MORIANO, J.A. (2016): "Mira quién habla ahora", *Hijos de Crumb*, pp. 35-39.

VALENZUELA MORIANO, J.A. (2017), "Cómo ganar a las máquinas tragaperras", *¡Es Ciencia!*, pp. 10-14

VALENZUELA MORIANO, J.A. (2017), "Variable Extraña", *Cuentos de la Fanziénaga*, pp. 13-22.

VALENZUELA MORIANO, J.A. (2018), "El Parque Superdiversión de los Hipopótamos", *Nietos de Crumb*, pp. 19-24.

*Las imágenes utilizadas han sido facilitadas por el propio artista, así como pertenecen a sus propios fondos las imágenes de: *Frustraciones y Jolgorios, Poe y Lovecraft, Los Manrique, Tigres, El Increíble Chico Oruga, 101 cosas que no conoces sobre el mundo del cine (porque son mentira)*. Estas historias se pueden encontrar en <https://www.patreon.com/user?u=5189386>