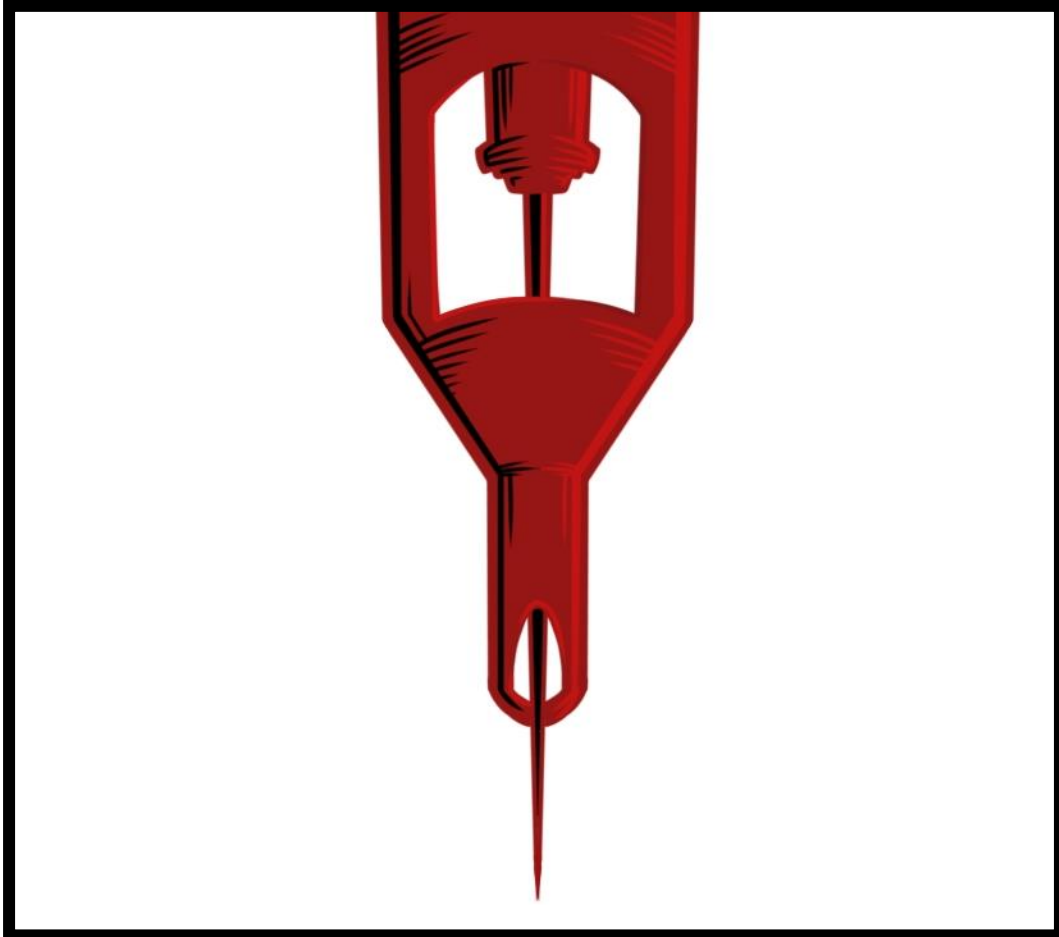


# INFECTO



**Isabel Muñoz Rivas**  
**Tutor: Juan Carlos Pérez**  
**García**

**Memoria del Trabajo de Fin de Grado**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Universidad de Málaga**  
**Febrero 2023**



FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

**"EL CÓMIC NO ES UN HÍBRIDO DE PALABRA E IMAGEN, UN HIJO BASTARDO DE LA LITERATURA Y EL ARTE QUE HAYA SIDO INCAPAZ DE HEREDAR NINGUNA DE LAS VIRTUDES DE SUS PROCENITORES. EL CÓMIC PERTENECE A UNA ESTIRPE DISTINTA, Y SE REALIZA EN UN PLANO DIFERENTE AL QUE SE REALIZAN CADA UNA DE ESAS ARTES. TIENE SUS PROPIAS REGLAS Y SUS PROPIAS VIRTUDES Y LIMITACIONES, QUE APENAS HEMOS EMPEZADO A ENTENDER"**

-Santiago García (2013) *La novela gráfica*

# ÍNDICE

1. Declaración jurada de autoría .....	1
2. Resumen y palabras clave .....	2
3. Idea .....	3
4. Trabajos previos .....	6
5. Investigación teórica-plástica .....	9
6. Presupuesto .....	34
7. Cronograma .....	34
8. Conclusiones .....	35
9. Bibliografía .....	37
10. Anexo.....	41

## 2. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La presente memoria recoge el proceso y proyecto final realizado por la autora para su Trabajo de Fin de Grado en Bellas Artes. Dicho proyecto se ha enfocado en el ámbito del cómic / novela gráfica, y más concretamente se trata de una aproximación con recursos formales experimentales a las narraciones de horror y terror psicológico. Con formato de libro impreso, *Infecto* es una novela gráfica compuesta por cinco capítulos independientes; cada uno de ellos tiene su propio registro visual de dibujo y color, y lo mismo ocurre con los modos y tonos narrativos, cambiantes según el capítulo.

El objetivo principal ha sido realizar una investigación artística con diferentes formas de narración visual, evitando que la obra se quede estancada en un único planteamiento narrativo. Los diferentes capítulos de *Infecto* tienen como nexo común ciertos motivos narrativos, en particular el tatuaje. *Infecto* también es un trabajo que alegoriza vivencias y recuerdos personales, filtrados en la narración bajo modos de representación propios del cómic experimental.

**Palabras clave:** cómic experimental, dibujo, horror, memorias, novela gráfica, tatuaje.

This report includes the process and final project carried out by the author for her Final Degree Project in Fine Arts. This project has focused on the field of comics / novels graphic, and more specifically it is an approximation with formal experimental resources to the narratives of horror and psychological terror. With a printed book format, *Infecto* is a novel graph composed of five independent chapters; each of them has its own record visual drawing and color, and the same occurs with the modes and narrative tones, changing according to the chapter.

The main objective has been carried out an artistic investigation with different forms of visual narration, preventing the work from getting stuck in a single narrative approach. The different chapters of *Infecto* have as a common link certain narrative motifs, in particular the tattooing. *Infecto* is also a work that allegorizes experiences and personal memories, filtered in the narration under modes of representation typical of the comic experimental.

**Keywords:** experimental comics, drawing, graphic novel, horror, memories, tattoo.

### 3. IDEA

*Infecto* es una novela gráfica compuesta por cinco capítulos independientes, con los que se pretende mostrar una cara más íntima y personal de la autora partiendo de un nexo común, el tatuaje.

El planteamiento inicial para llevar a cabo este proyecto era realizar una novela gráfica que recogiese un único relato, con una trama que nada tenía que ver con el carácter personal de la autora. Un proyecto cuyo objetivo original era mostrar una obra visualmente atractiva, independientemente de todo lo demás. Por suerte, esta idea pronto se descartó, pues tras varias reuniones se dio con la clave de lo que sería este proyecto; una vía para abrirse en canal, para expresar todo aquello que uno no es capaz de decir con palabras. Un cómic experimental que tratará ciertos aspectos negativos que están o han estado presentes a lo largo de los años.

Podría decirse así que esta novela gráfica tiene un aspecto autobiográfico<sup>1</sup>, si bien muy alegorizado.

Justin Green, conocido por ser “el padre del cómic autobiográfico”, realizó la que sería la primera obra del género, *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* (1972), a la cual le siguieron numerosos artistas tales como Robert Crumb, Aline Kominsky o Harvey Pekar.

Sin embargo, la forma de proyectarse Green en su propia obra es bastante diferente a como se ve en *Infecto*. Optó por representarse así mismo físicamente cuando era sólo un niño, haciéndolo desde una perspectiva en la que rompía tabúes y se exponía a él y a sus propios trastornos de manera directa. En *Infecto*, por otro lado, la representación no viene reflejada desde el punto físico, pues en cada capítulo aparecen diferentes personas que viven su propia situación. No obstante, todos estos personajes, aunque diferentes entre sí, comparten con la propia autora aquellos “problemas” que la atormentan.

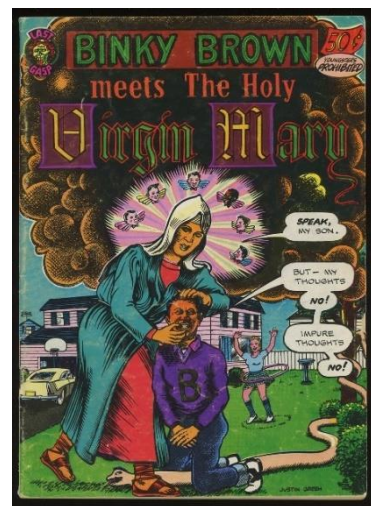


Fig. 1 Justin Green (1972) *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary*

---

<sup>1</sup> Según Santiago García (2013, 190) la autobiografía era el “antigénero”, se definía por oposición a los superhéroes (y otros géneros de ficción) como un relato sin fórmulas, absolutamente sincero y personal.

Esperaba que, de alguna forma, su trabajo tuviese un impacto en su vida real [...] Cuando empezó el cómic tenía la esperanza de que, al terminar, estos delirios se desvaneciesen. (Mendía, 2013, 110-140)<sup>2</sup>

Otro artista del ámbito autobiográfico es Art Spiegelman, que con su obra *Maus* (1980-1991), refleja este carácter desde el punto de vista de unos personajes representados como ratones. Pues no siempre es necesario concebir la obra desde el punto físico-similar para narrar la historia, en este caso la de sus padres.



Fig. 2 Art Spiegelman (1991) *Maus*

*Maus* no era tanto la historia del Holocausto, como la historia del legado del Holocausto. El superviviente no era tanto Vladek, el padre, como Art, el hijo. Para Vladek la vida se había dividido en el antes y el después de la guerra. Sin embargo Art, nacido en 1948, había vivido siempre bajo la sombra de la misma. (García, 2013, 196)

De esta forma, pretendiendo plasmar un cómic biográfico, ajeno a su persona, ha terminado teniendo ese punto autobiográfico. Al fin y al cabo, él también pertenece a la historia que vivieron sus padres, de una forma u otra.

Este enfoque autobiográfico en *Infecto* no sólo tiene que ver con esos aspectos negativos que están presentes. Pues ese otro nexo común del que ya se ha hablado anteriormente, el tatuaje, también pertenece a ese carácter personal.

Para cuando se comenzó la realización de este proyecto, el oficio de tatuadora era algo planteado a futuro. Sin embargo, actualmente forma parte del presente. Es una forma de expresar que tanto la autora como el proyecto han evolucionado a la par, y lo cual probablemente continúe de forma permanente, ya que este proyecto siempre podrá estar en continuo cambio.

Cuando decimos que el único conector entre capítulos es el tatuaje, es porque cada capítulo posee un estilo de dibujo, gama de color y tipo de narración diferentes. Así vitamos caer en una única forma de representación para ampliar la riqueza visual del libro.

<sup>2</sup> Mendía Costa se refiere a Justin Green y su obra *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary*. Sin compartir esa idea de “desvanecer”, pero sí de “saber vivir con ello”.

El nombre escogido para el título de este libro tiene un significado detrás, un significado que puede que, a simple vista, no se entienda (mejor si es así). Han sido varias las opciones que han ido rondando la cabeza, pero este término ha terminado siendo el que más se adecuaba a la temática del libro. Una de estas otras opciones era *Infección*, sin embargo, terminó descartándose debido a que sonaba más “vulgar”. Y aparte de que *Infecto* sea un término más sutil, su propia definición tiene detrás un mensaje aún mayor.

**Infecto. Def. Que está tan descuidado que puede provocar infecciones.**

Es una forma de comunicar que algo está mal, que hay que cuidarlo, pero que aún no está infectado, que *Aún hay tiempo de sanar*.<sup>3</sup>

La sensación de lo espeluznante es muy diferente a la de lo raro. La manera más sencilla de comprenderla es pensando en la oposición entre presencia y ausencia. Como hemos visto, lo raro se constituye por una presencia —la presencia de lo que no encaja—. En cambio, lo espeluznante, se constituye por una falta de ausencia o por una falta de presencia. La sensación de lo espeluznante surge si hay una presencia cuando no debería haber nada, o si no hay presencia cuando debería haber algo. (Fisher, 2018, 75)

Mark Fisher en su obra *Lo raro y lo espeluznante* (2018) relaciona estos dos conceptos de manera que, conjuntamente, conforman un “algo”. Tratando “lo raro” como una presencia que no se ajusta, como la unión de uno o más cosas que no deben estar juntas. Y “lo espeluznante”, como algo que se compone por la falta de presencia o, por el contrario, de ausencia. En *Infecto*, estos conceptos están presentes en todos los capítulos. Presencias que no deberían estar, como esas alucinaciones por parte de algunos de los protagonistas. O ausencias que no debería de haber, como la falta de humanidad, ya sea tratándolo desde un punto más literal, como el chico del segundo capítulo, o de forma más metafórica, como en el último, donde la chica está afrontando aquello ella sola.

Por otro lado, nos interesa Slavoj Žižek con su concepto de *lo ridículo sublime*, que, aplicado al cine de David Lynch, tratará de enfrentar estos dos términos que, aunque a simple vista incompatibles, en estos largometrajes dará lugar a una composición exquisita. Mezclando la formalidad de la que se componen sus obras con la introducción de algunos clichés propios del género negro, representados excesivamente hasta “lo

---

<sup>3</sup> Esta frase se encuentra en la parte interna de la sobrecubierta del libro.

ridículo”, ritualizados de manera siniestra, para expresar la “verdad psicológica indefinible” escondida bajo esos clichés.

It is as if, in Lynch’s universe, the psychological unity of a person disintegrates into, on the one hand, a series of cliché’s, of uncannily ritualized behavior, and, on the other hand, outbursts of the “raw,” brutal, desublimated Real of an unbearably intensive, (self)destructive, psychic energy. (Zizek, 2000, 38).

Como en su película *Carretera perdida* (1997), que Zizek analiza en clave de psicoanálisis lacaniano: la realidad se sostiene en una multiplicidad inconsciente de fantasías, que crean el “efecto de densidad impenetrable” que llamamos realidad, sin la cual nos enfrentamos al horror desublimado de lo Real.

Is the very gap that separates reality from the Real: what constitutes reality is the minimum of idealization the subject needs in order to sustain the horror of the Real (Zizek, 1997, 66)

## 4. TRABAJOS PREVIOS

A lo largo de los 4 años de carrera, han sido pocos los proyectos realizados con una temática realmente íntima. Ha sido en este último curso cuando más se ha enfocado ese tipo de temas.

*BUCLES* fue el título del proyecto final realizado en la asignatura de Arte Virtual. Presentado como vídeo-performance, *BUCLES* recoge un conjunto de animaciones creadas a partir de fotogramas que fueron dibujados digitalmente, para la posterior interacción con las mismas mediante su proyección en el espacio único del dormitorio personal (realizado de esta forma para enfatizar la idea de bucle).

La ansiedad, la angustia del paso del tiempo o la dismorfia son algunos de los aspectos que tienen en común *BUCLES* e *Infecto*, con la diferencia de la representación plástica.

Ambos proyectos, *BUCLES* e *Infecto* han servido como catarsis. Una forma de exteriorizar aquello que cuesta expresar con palabras, y por supuesto haciéndolo desde recursos alegóricos.



Fig.3 . Isi Muñoz (2022)

*BUCLES*



Fig. 4. Isi Muñoz (2022)

*BUCLES*



Fig. 5. Isi Muñoz (2022)

*BUCLES*

Al igual que en el Capítulo 3 de *Infecto, Metamorfosis*, estos fotogramas representan la dismorfia. Por ejemplo, si volvemos a observar esa imagen en la chica en cuestión se “desviste”, se quita su propia piel y aparece su necesidad de desprenderse de la vista.

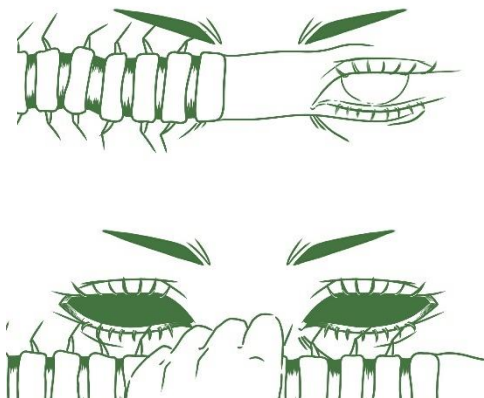


Fig. 6 y 7. Isi Muñoz (2022) *BUCLES*

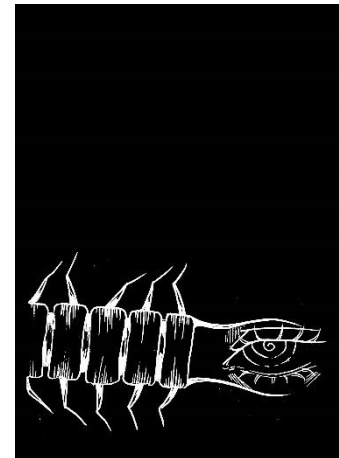
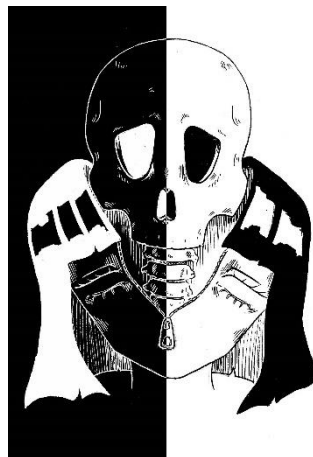


Fig. 8 y 9. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Dejando de lado ahora la temática y centrándonos en los recursos plásticos o formales, *Kiru* es el título de este otro proyecto previo. Presentado en la asignatura de Arte y Anatomía, este (mini) cómic de 8 páginas nada tiene que ver con el tema a tratar en el TFG. Sin embargo, son los recursos formales los que se asemejarán a *Infecto*, pues ambos cómics se han realizado a la par y los referentes teórico-plásticos hallados en la investigación de un proyecto, han servido para la producción del otro y viceversa.

*Kiru* narra la historia de una asesina a sueldo que tiene la obligación de acabar con todos aquellos integrantes de la mafia japonesa.



Fig. 10 Isi Muñoz (2022)  
*Kiru*



Fig. 11 Isi Muñoz (2022)  
*Kiru*

La finalidad era crear un personaje antropomórfico y manejarlo en algún ámbito artístico. Se dio la oportunidad perfecta para seguir practicando con el cómic y así manejar recursos ya aprendidos, descubrir otros y hallar nuevos referentes que servirán igualmente para el proyecto de *Infecto*.

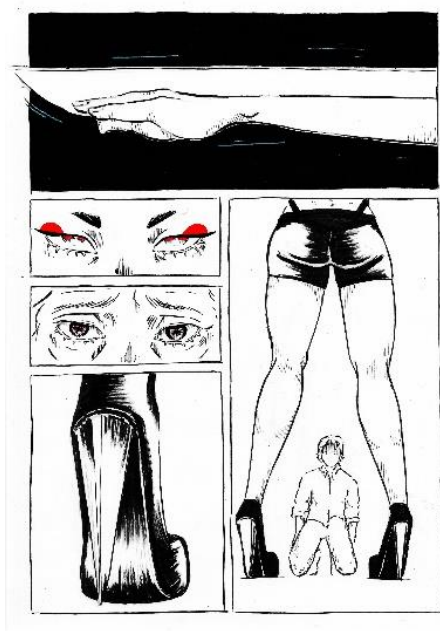


Fig. 12. Isi Muñoz (2022) *Kiru*

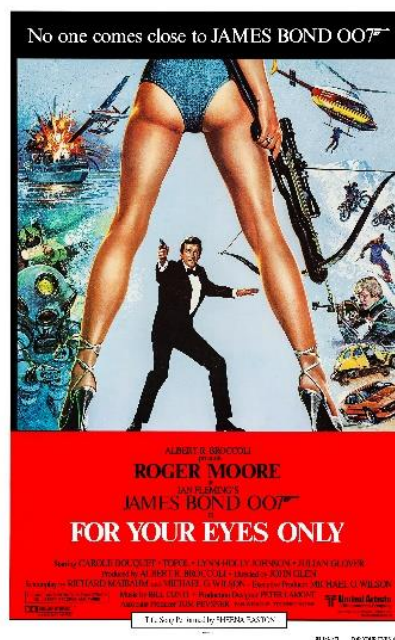


Fig. 13. Albert R. Broccoli. (1981) *For your eyes only*

## 5. INVESTIGACIÓN TEÓRICA - PLÁSTICA

Esta es con diferencia la parte más importante del proyecto. Independientemente del resultado de la obra, la lectura de referentes ya sea en el ámbito práctico como en el ámbito teórico, ha sido imprescindible para lo que ha terminado siendo el libro que ahora presentamos.

Hasta hace poco menos de 2 años que comencé con la lectura de cómic y manga. Y aunque a primera vista pueda parecer un hándicap, me dio la oportunidad de partir con un punto de vista “fresco” a la hora de descubrir y aplicar recursos formales. Pero no sólo novelas gráficas; también largometrajes, cortos, catálogos artísticos y trabajos de ilustradores han servido de inspiración para la creación de *Infecto*.

*Infecto* contiene deliberadamente una variedad de registros visuales. Es un cómic / novela gráfica experimental en la que se aplican algunos de los recursos estudiados a lo largo del proceso de investigación. Ello ha enriquecido nuestro trabajo, también a la hora de integrarlos, pues no todas las referencias artísticas casaban entre sí.

Tal como Daniel Clowes o David Mazzucchelli han hecho en algunos de sus cómics, la diversidad de registros gráficos estará presente en *Infecto*. Así ocurre en *Wilson* (Clowes, 2010), donde cada capítulo (de una sola página) está realizado con diferentes modos de representación para los distintos días de la vida del protagonista. Desde un trazo más minimalista a otro con mayor detalle, con un registro más realista o más caricaturesco, color/bitono, dependiendo del capítulo, etc. Estos cambios consiguen modulaciones del tono narrativo según cada escena:

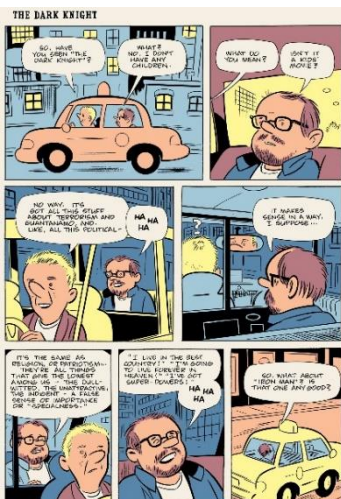


Fig. 14, 15 y 16. Daniel Clowes (2010) *Wilson*



Considering the subject of boredom in comics, Daniel Clowes is perhaps the closest one can get to a “complete” autor, in the sense that he adopts, in distinct moments in his career, a wide range of approaches, from derisive humor to melancholic ennui.

(Schneider, 2015, 196)

Así indica Greice Schneider en su ensayo académico “The Many Facets of Boredom in the Work of Daniel Clowes” en el libro colectivo *On the Edge of the Panel: Essays on Comic Criticism* (2015). Schneider expone su idea de Clowes como autor completo, siendo uno de estos artistas “rompedores”, porque deja un poco de lado la creencia de que los cómics tenían que ser esencialmente humorísticos para dar paso a temáticas más “aburridas” sobre el tedio cotidiano, con gente corriente como protagonistas, a veces francamente antipáticos.



Fig. 17. David Mazzucchelli (2009)  
*Asterios Polyp*

Otro caso es el mencionado David Mazzucchelli con su novela gráfica *Asterios Polyp* (2009), donde, a diferencia de Clowes, la mezcla de registros visuales no se encuentra dividida por capítulos sino que está presente en casi todas las páginas. Mazzucchelli juega asimismo con numerosos recursos de diseño gráfico: el más destacable quizá es la incorporación de colores y formas diferentes en sus páginas.

En este caso la diversidad de registros en el dibujo se encuentra en los personajes protagonistas y todo el mundo que rodea a cada uno, en función del contraste de personalidades. Los dos protagonistas son muy diferentes entre sí, y los mismo ocurre con sus trazos, formas y colores. Cuando ambos se conocen, los dos registros gráficos comienzan a mezclarse, pasando a ser un punto intermedio de las características ya nombradas, con predominancia de tonos morados violetas mezcla que se crea a partir de los colores iniciales de ambos magenta y cian. Lo contrario ocurrirá cuando ambos discutan. Cada uno vuelve a su estilo y color inicial, reflejando a su vez el distanciamiento emocional de los dos.



Fig. 18. David Mazzucchelli (2009)  
*Asterios Polyp*



Fig. 19. David Mazzucchelli (2009)  
*Asterios Polyp*

Antes de continuar con los recursos formales utilizados, nos interesa señalar diferencias entre terror y horror. En su libro *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (2005), Noël menciona la interpretación de Stephen King de ambos conceptos:

En su *Danse Macabre*, Nueva York, Berkley Books, 1987, Stephen King aísla tres niveles biblió-emocionales de terror diferentes (pp. 22-23): el horror, el terror y la repulsión. Dice: «reconozco el horror como la emoción más fina de modo que intentaré horripilar al lector. Pero si encuentro que no le puedo horripilar intentaré aterrarlo, y si resulta que no puedo aterrarlo iré a por lo grueso». El horror, para King, es un tipo de aprehensión de lo desconocido; ningún monstruo se manifiesta, pero nuestra imaginación de lo que pudiera ser desencaja los nervios. En el terror el monstruo se muestra o se describe; su malformación física causa una reacción física. Con la repulsión el monstruo es tan grosero que la reacción física es una reacción de extrema repugnancia. Así, para King, el horror es miedo + imaginación; el terror es miedo + descripción gráfica; y la repulsión es miedo + descripción gráfica gruesa. (Carroll, 2005, 285)

En *Infecto*, el concepto de horror juega un papel predominante, un tipo de terror más enfocado al estado mental y psicológico, a aquello que se imagina, que no se puede ver con los ojos. A pesar de que en algún capítulo, como por ejemplo en «El tigre», se pueda apreciar un “monstruo” (en este caso el animal), todo parece ser finalmente una fantasía mental de la protagonista. Así mismo, en el resto de los capítulos, también aparecerá dicho horror, carente de bestias, monstruos o fantasmas, más que los propios que nos atormentan dentro de nuestra mente.

Para poder exponer el proceso creativo de *Infecto*, este apartado se dividirá en los 5 capítulos de los que se compone el libro, incluyendo los diversos referentes estudiados para cada uno de ellos.

## •CAPÍTULO 1: *EL TIGRE*

Este fue el capítulo con el que se comenzó el cómic. Para este primer relato, el estilo se acogió a lo que, pensaba al comienzo, iba a ser la obra en su totalidad; con un dibujo de estilo “manga”, en blanco y negro y a tinta, donde todas las viñetas están perfectamente recuadradas y la narración es lineal (introducción, nudo y desenlace). En este primer capítulo una mujer se tatuará en la pierna el diseño de un tigre. Poco a poco, la figura del animal parece cobrar realidad y le acecha continuamente, hasta el punto de sentirse acorralada, sin el control de su propia vida. Alegóricamente, la ansiedad es el tema principal de esta historia: cuando aparece tiene el control de nuestra vida o, al menos, así se siente.



Fig. 20. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Uno de los motivos más característicos de este primer relato es el rostro. Para ello es necesario representar las emociones de una persona; que el lector sea capaz de identificarlas. Junji Ito es un referente excelente en este sentido. Su forma de representar los rostros, de una manera mórbida, tétrica, a veces exagerada, aporta ese tono perturbador que tanto caracteriza a sus cómics.



Fig. 21.. Junji Ito (2009) *Black Paradox*



Fig. 22. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig. 23. Emil Ferris (2018) *Lo que más me gusta son los monstruos*

Los rostros son también muy importantes en la obra de Emil Ferris. Haciendo un uso diferente del formato de presentación habitual, *Lo que más me gusta son los monstruos* se asemeja a una libreta (de rayas) como la que se usa en el colegio e instituto, como si fuera el cuaderno o diario donde escribe y dibuja la protagonista, una niña al borde de la adolescencia. Ferris dibuja además con bolígrafo, normalmente creando volúmenes y texturas con la técnica del *cross-hatching* propia de la tradición del grabado; en ocasiones utiliza color para otorgar más importancia a la escena.

Ferris no sólo plasma esos retratos tan detallados y minuciosos, sino que también, en función de cuán importante sea en ese momento el personaje en la narración, el cuidado en el dibujo será mayor (más acabado) o menor (más abocetado).



Fig 24. Emil Ferris (2018) *Lo que más me gusta son los monstruos*

Aquí se puede observar perfectamente este recurso. A la izquierda se ve a uno de los personajes de la obra, Sandy, que está siendo presentada en la historia, y por eso su rostro presenta tanto detalle. A la derecha también está Sandy. Sin embargo, en este momento del relato, Ferris opta por dibujarla de manera más caricaturesca y simple. Con ello consigue cambiar el tono de la narración. Cuando en otros momentos la obra “pida” representar algún

sentimiento más fuerte o sutil, el rostro del personaje vuelve a plasmarse con gran detalle, etc.



Fig. 25 . Emil Ferris (2018) *Lo que más me gusta son los monstruos*

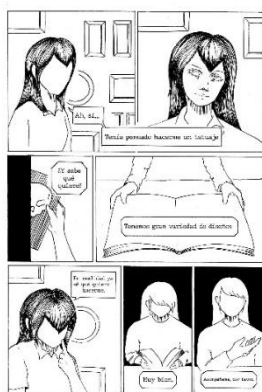


Fig 26. Isi Muñoz (2023)  
*Infecto*

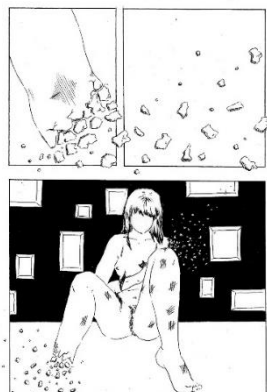


Fig 27. Isi Muñoz (2023)  
*Infecto*



Fig 28. Isi Muñoz (2023)  
*Infecto*

Otro de los referentes para este trabajo ha sido Jiro Taniguchi, autor de culto y uno de los que ha contribuido a difundir el manga fuera de Japón. Con su obra *El caminante* (1992), Taniguchi muestra sus dotes artísticas mostrando unos paisajes bellísimos. Este cómic en concreto no destaca por tener una trama compleja o unos personajes muy desarrollados. Simplemente utiliza los paseos o “derivas” del protagonista por la ciudad como excusa para generar atmósferas, pequeñas anécdotas o simplemente un tono meditativo

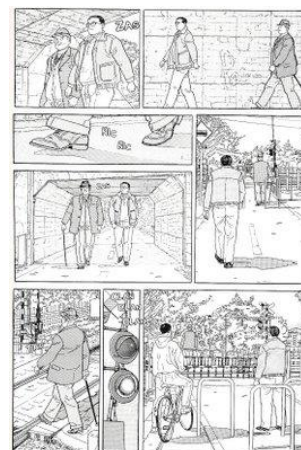


Fig. 29. Jiro Taniguchi (1992)  
*El caminante*

El caminante carece de anécdota, de drama y con frecuencia incluso de diálogos. Todo lo que en sus páginas se revela es lo que no aparece representado en las viñetas minuciosamente dibujadas por Taniguchi, es decir, la verdad espiritual oculta a la vista. (García, 2013, 260)

Santiago García (2013, 263) llega a comparar otras obras de Taniguchi con el director de cine Hayao Miyazaki por sus temas recurrentes, la familia y el retorno a la magia de la infancia, abordados con un componente mitológico-emotivo.



Fig 30. Isi Muñoz (2023)  
*Infecto*

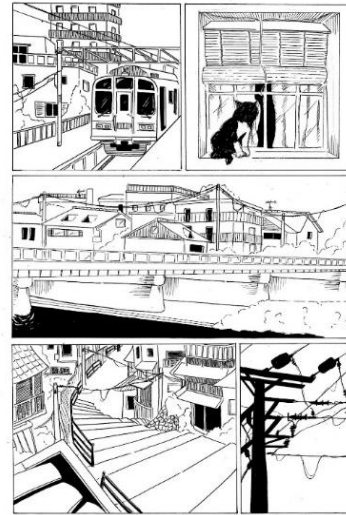


Fig 31. Isi Muñoz (2023)  
*Infecto*



Fig 32. Suehiro Maruo (1999) *La sonrisa del vampiro*

Otro artista destacado en el ámbito de la novela gráfica japonesa es Suehiro Maruo. En sus obras se aprecian polos opuestos; lo bello, como sus paisajes o los rostros que plasma con gran delicadeza, y lo absolutamente grotesco; como heridas dibujadas minuciosamente cuya intención es provocar un paradójico rechazo/atracción visual. Otros elementos en su obra, el horror y las parafilias eróticas, han llevado a insertar su estilo en la corriente artística japonesa del ero-guro (erótico-grotesco).

Cabe mencionar también otros recursos narrativos de Maruo, como ciertas formas de engañar al ojo del lector mediante recursos visuales, como la omisión de elementos en el dibujo, dando más importancia a algunos componentes que a otros, o jugar con estados mentales haciendo creer al espectador que está viendo algo que no es real.



Fig 33. Suehiro Maruo (1999) *La sonrisa del vampiro*

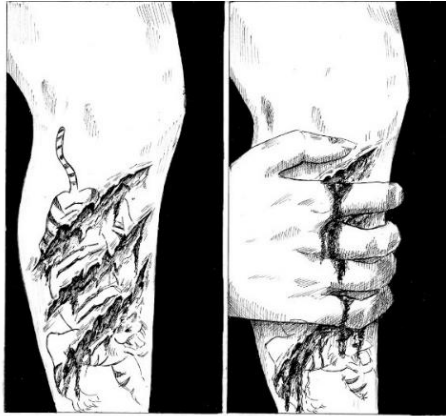


Fig 34. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig 35. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Otro referente ha sido Shintaro Kago, artista enfocado también a la temática adulta del ero-guro, y sobre todo un recurso de su obra *Fraction* (2009). En ciertos momentos entre capítulos donde Kago parece relatando la historia (el autor se ha introducido a sí mismo en la narración como excusa para explicar al lector otros “trucos” y así distraer su atención), también se ve a una periodista.

Pero no será hasta el final del capítulo cuando se muestre la realidad de esta chica. Lo que realmente está ocurriendo fuera de plano es algo completamente diferente a lo que se había mostrado antes. Haciendo uso de la perspectiva y el plano, se ocultaba que la periodista en realidad estaba partida por la mitad, y que esos bocadillos de diálogo eran realmente frases que el propio Kago iba diciendo, solo que los había escondido<sup>4</sup>.



Fig 36. Shintaro Kago (2009) *Fraction*



Fig 37. Shintaro Kago (2009) *Fraction*



Fig. 38. Shintaro Kago (2009) *Fraction*

<sup>4</sup> Extrayéndolos del plano, la línea que guía al bocadillo se encontraba fuera de la página.

Acudamos a hora al cine de terror. Por ejemplo, *The witch* (2015), de Robert Eggers. En una escena, a madre de la familia está amamantando a su bebé, o eso es lo que ella creía que estaba haciendo. La realidad era muy diferente; su hijo había muerto escenas antes y lo que vemos ahora es que un cuervo le está picoteando el pezón.



Fig. 39. Robert Eggers (2015) *The Witch*

La sorpresa es, pues, un recurso presente en largos y cortos de terror, estando en estos más presentes para generar lo conocido como plot twist 2 y así generar un mayor impacto debido a su escasa duración. *Make Me a Sandwich* (2019), dirigido por Denman Hatch y Matt Hamilton, es uno de esos cortos. Marcy, la protagonista, es una mujer abusada por su marido. Este la llama continuamente para exigirle que le prepare un sándwich. A lo largo de sus 3 minutos de duración, Marcy está llevándole una y otra vez un sándwich al salón, donde su marido se ve viendo la tele. Para el final del relato, se nos muestra que el marido lleva muerto mucho tiempo y está en estado de descomposición casi completo. La última imagen es su cadáver rodeado de cientos de sándwiches, algunos más podridos que otros, sugiriendo pues que todo estaba en su cabeza y que la obsesión (el retorno de lo reprimido por el trauma) procede del maltrato ejercido hacia ella.



Fig. 40. Denman Hatch y Matt Hamilton (2019)  
*Make me a sandwich*



Fig. 41. Denman Hatch y Matt Hamilton (2019)  
*Make me a sandwich*

Este tipo de recurso también aparece en el primer capítulo de *Infecto*. En esas escenas donde ella ve un tigre realmente se trata de una serie de desafortunadas casualidades; como el momento en que cree verlo arañándola y en realidad son tres alambres salidos de una farola, o cuando cree, en la escena final, que el dolor que siente en la pierna se debe a que el animal le ha mordido.

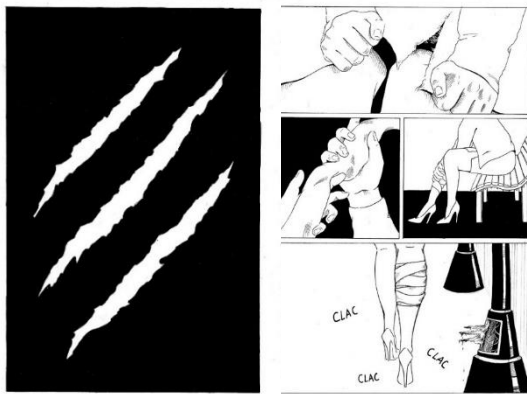


Fig 42 y 43. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig 44 y 45. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

## ·CAPÍTULO 2: *EL ROBOT*

Para este capítulo el registro visual ha sido completamente diferente, en este caso se ha dibujado digitalmente y a color. Aquí no existen los recuadros clásicos de viñeta, y el diálogo es muy escaso. Esta vez es un chico el que entra en un estudio y decide tatuarse gran parte del cuerpo, todo con un mismo tipo de diseño, biomecánico. Si antes de leer este capítulo se ha leído el anterior, se puede pensar que lo que va ocurriendo en “El robot” no es real, que todo está en la cabeza del protagonista y que será al final de la historia donde se nos cuente la verdad. Sin embargo, a diferencia del anterior, todas esas pistas que nos da el capítulo terminarán siendo la realidad de la historia.

Los temas de este capítulo son el vacío y la soledad. Por un lado, la figura del hijo, que no es capaz de sentir nada y decide tatuarse el cuerpo entero para al menos ser capaz de sentir dolor. Frente a la figura del padre, el cual dio vida (de manera literal) al chico —en la tradición que va del *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley al *Pinocchio* (1883) de Carlo Collodi— debido a la soledad que sentía tras haber perdido a su familia. El capítulo termina con una escena en la que el mayor le promete hacerlo mejor la próxima vez, teniendo esto varios significados: hacerlo mejor como padre y como creador.

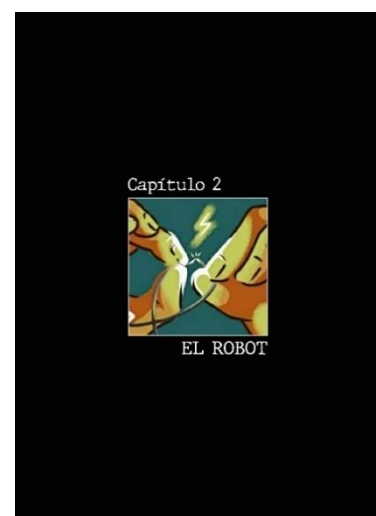


Fig 46. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Las viñetas son esenciales para la realización de un cómic, y existen muchas formas de disponerlas en página. En el capítulo anterior estaban colocadas de manera más convencional, recuadradas y ordenadas en una retícula. Sin embargo, para este capítulo las viñetas son completamente diferentes, careciendo incluso de marco para representar directamente el dibujo sobre fondo negro.



Fig 47 Daniel Clowes (2011) *El rayo mortal*

Mencionaremos de nuevo al gran Daniel Clowes y una de las dobles páginas de su obra *El rayo mortal* (2011) para referenciar otro recurso formal. Clowes diseña las viñetas de manera que puedan parecer “desordenadas” a simple vista. En realidad, la distribución elegida por el artista tiene además un enfoque

narrativo intencionado: el diseño de la doble página muestra por todo lo que ha pasado el protagonista hasta llegar a la escena que figura como gran viñeta central de la página. Las pequeñas viñetas de alrededor son flashbacks, escenas que ha vivido antes el personaje para dar lugar a ese presente representado a mayor escala.

En “El robot” de *Infecto*, en lugar de ser las pequeñas viñetas las que actúan como analepsis, es la central y más grande la que representa la escena retrospectiva, siendo el resto pequeñas acciones que hace o ve el personaje una vez que ha entrado en la casa.

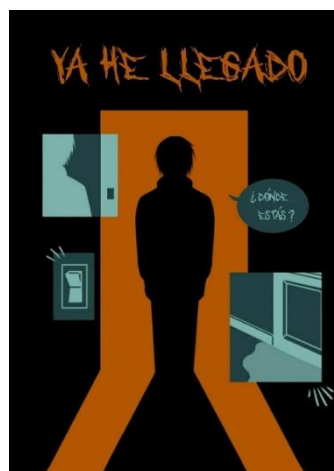


Fig 48 Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Frank Miller, otro artista estadounidense de renombre, en su obra *Sin City: El duro adiós* (1992) emplea un recurso gráfico muy llamativo, al usar la sombra del personaje para mostrar (sugerir) el fondo que hay tras él. En “El robot” de *Infecto*, el charco producido por el agua desbordada de lañera ha reflejado esos azulejos de los que se compone el baño.



Fig 49 Frank Miller (1991-92) *Sin City*



Fig. 50. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Otro referente ha sido Ibn Al Rabin, que deforma el recuadro de las viñetas en su cómic minimalista *Cidre et Schnapps* (2000), dando lugar a una escena narrativamente abstracta. Andrei Molotiu indica lo siguiente:

Developments in the direction of abstract comics have also taken place in other media most importantly in visual poetry. In the early 1970s, for example creators such as George Smith and Christina Felicia dos Santos arranged geometric shapes on what we might call but it, paradoxically, "abstract ideograms" in patterns closely reminiscent of comic layouts, initiating yet another possibility for how abstract sequential art might be approached - a possibility that has borne fruit (though probably without the mediación of direct influence) in the work of European artists such as Lewis Trondheim and Ibn Al Rabin. (Molotiu, 2009, 6)

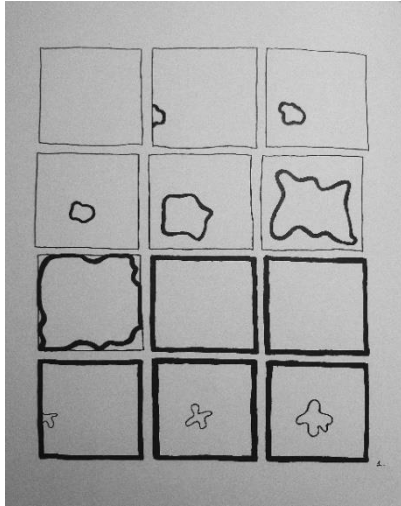


Fig. 51. Ibn Al Rabin /2000)  
*Cidre et Schnapps*

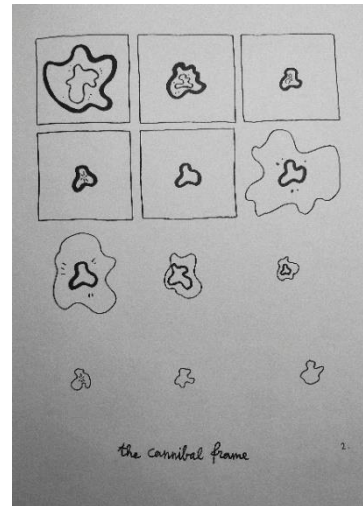


Fig. 52. Ibn Al Rabin (2000)  
*Cidre et Schnapps*

Ibn Al Rabin no sólo pertenece a la rama más minimalista de la novela gráfica, sino que, por consiguiente, también forma parte de esos artistas abstractos del cómic que recoge Molotiu en su obra *Abstract Comics: The Anthology 1958-2008* (2009). Para Molotiu, Al Rabin forma parte de esa rama del cómic que se acerca a la poesía visual<sup>5</sup>

A diferencia de las películas o las series audiovisuales, en un cómic es un medio estático. Sin embargo existen ciertos trucos artísticos para generar la ilusión de movimiento: de una viñeta a otra o, como hace Suehiro Maruo, con la repetición de elementos dentro de una misma viñeta. En la figura se puede ver cómo la repetición de ojos y bocas da la sensación de movimiento, pero es un movimiento extrañado. La inclusión de ciertas líneas añaden “atmósfera” a la imagen (dejando aparte ahora las reminiscencias estéticas del cine expresionista alemán, muy del gusto de Maruo).



Fig. 53. Suehiro Maruo (1999) *La sonrisa del vampiro*

<sup>5</sup> Con Guillaume Apollinaire y Stéphane Mallarmé como sus autores más destacados, la poesía visual surge en los caligramas en la segunda década del siglo XX.

En *Infecto*, el movimiento lo genera el dibujo superpuesto de dos cabezas, dando a entender que se está cortocircuitando.



Fig 54. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig 55. Isi Muñoz (2023) *Infecto*  
(boceto)

El recurso de movimiento se puede ver también en pintura, si bien lógicamente aplicado con técnicas pictóricas. Del *Nu descendant un escalier n° 2* (1912) de Duchamp a los cuadros de los futuristas italianos Balla y Boccioni, pasando por las repeticiones superpuestas del mismo “personaje” en cuadros y dibujos del contemporáneo Chema Cobo.



Fig 56. Duchamp (1912) *Nu descendant un escalier n° 2*



Fig 57. Giacomo Balla (1913) *Espansione dinamica + velocità*

A pesar de que en el capítulo “El robot” de *Infecto* apenas exista diálogo, el poco que hay se ha rotulado bajo la inspiración de otro recurso descubierto en David Mazzucchelli y su *Asterios Polyp* (2009). La variedad de registros visuales en esta obra no sólo se aprecia en el dibujo, las formas y los colores, sino también en el diálogo. Cada personaje “habla” con un estilo tipográfico (y un bocadillo que lo engloba) diferente, elegidos minuciosamente en función de la personalidad de cada uno. En *Infecto*, mientras que el chico tiene asignada una rotulación manual, agresiva y dura, el texto de su padre se asocia a una fuente tipográfica, suave y sencilla. Se ha prescindido de recuadro de bocadillos en ambos casos para que el diálogo resulte más alegórico y menos “literal” y “presente”.



Fig 58. David Mazzucchelli (2009) *Asterios Polyp*



Fig 59. David Mazzucchelli (2009) *Asterios Polyp*



Fig. 60. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig. 61. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

### •CAPÍTULO 3: METAMORFOSIS

Nuevamente empleamos un estilo completamente diferente al resto, donde las páginas serán más “ilustrativas” y con un único dibujo. Realizado en blanco y negro a rotulador para luego ser escaneado, los dibujos se han invertido en negativo y añadido toques de rojo. Aquí abandonamos la “narración figurativa”, este capítulo no empieza en ningún estudio para reflejar directamente el tatuaje en la cara de la protagonista.

El tema del capítulo es la dismorfia y también, digamos, las “metaformosis del alma”. El tatuaje inicial parte del diseño de una rosa, que poco a poco irá marchitándose para convertirse en algo completamente diferente. Algo tan puro como una rosa se ha convertido en algo “tóxico” y peligroso. El diseño del tatuaje vuelve a cambiar luego en un ciempiés<sup>6</sup>, que le arrebatara la vista. La protagonista, cansada, decide arrancarse la piel literalmente en un proceso de “sanación”; su yo esqueleto cuidará de su otra versión desde un punto de vista ajeno, de la forma en que nunca antes había hecho. Algún día podrá apreciar ambas versiones de sí misma.

Hemos de mencionar de nuevo a Shintaro Kago. Aparte de novelas gráficas, Kago también realiza ilustraciones individuales que destacan por lo coloridas que son a la par que agresivas. También hemos consultado otros dibujantes, como Peter Strifolino o Myriam Tillson, que han abordado ese “surrealismo” de la piel humana.



Fig. 62. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

---

<sup>6</sup> Un tipo de ciempiés Chilopoda resulta ser ciego, de ahí la referencia a quitar la vista.



Fig 63. Shintaro Kago (ilustración)



Fig. 64..Shintaro Kago (ilustración)



Fig. 65. Shintaro Kago (ilustración)



Fig. 66. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig. 67. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

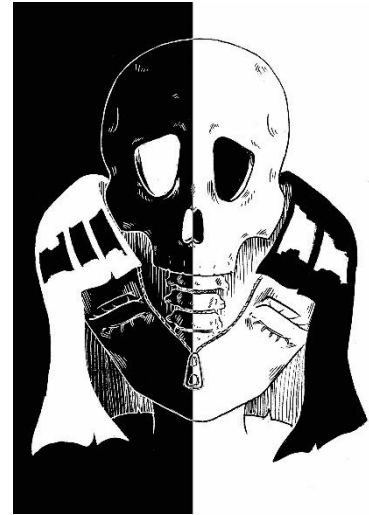


Fig. 68. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

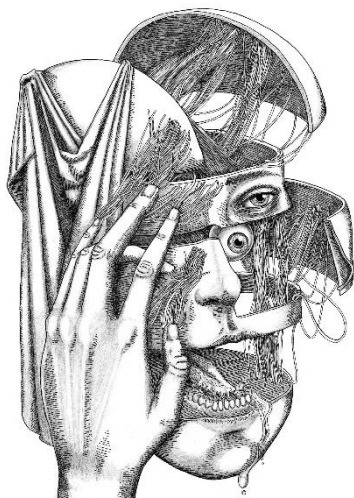


Fig. 69. Peter Strifflino (2021) *Obfuscate*

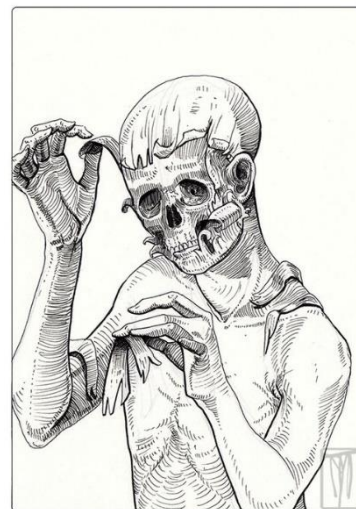


Fig. 70. Myriam Tillson (2017) *Inktober día 3*

## •CAPÍTULO 4: FOBIAS

Este capítulo se vuelve a realizar con dibujo digital, en un registro un poco más *cartoon*. Careciendo de diálogo, “Fobias” tratará de sumergirnos en el dibujo mediante una historia que adopta la estructura de juego. En este caso son varios los tatuajes que aparecerán en el capítulo, representando diferentes fobias desarrolladas con el paso de los años; algunas mantenidas en el tiempo, otras desaparecidas casi por completo y otras que aparecieron sin sentido alguno.

La protagonista penetra en un mundo cuyo elemento principal serán las puertas, que tienen colgadas los diferentes diseños que se tatuó a sí misma en la piel. Cada uno de los diseños representará una fase que deberá llevar a cabo para poder abrir la siguiente puerta y, así, superar sus fobias. Payasos, la muerte de gente cercana, el fuego, los tsunamis y la carretera. Una vez consigue superar todas estas pruebas, despierta del sueño en el que estaba profundamente perdida para darse cuenta de que de una forma u otra tanto las fobias como los tatuajes que se había realizado han desaparecido.

Antes se ha mencionado la repetición de elementos de una misma viñeta para generar movimiento rápido. Sin embargo, para recrear un movimiento más lento, es la repetición de las propias viñetas las que lo marcan. Siendo este un recurso muy utilizado en cómic, solo nombraremos a unos cuantos artistas, entre ellos Julia Gfrörer y su obra *Devastación* (2019) o Daniel Clowes y *Como un guante de seda forjado en hierro* (1993). Es un recurso muy simple pero a la vez muy atractivo, puesto que en cada viñeta van cambiando pequeños detalles para generar la ilusión de movimiento y paso del tiempo.



Fig. 71. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

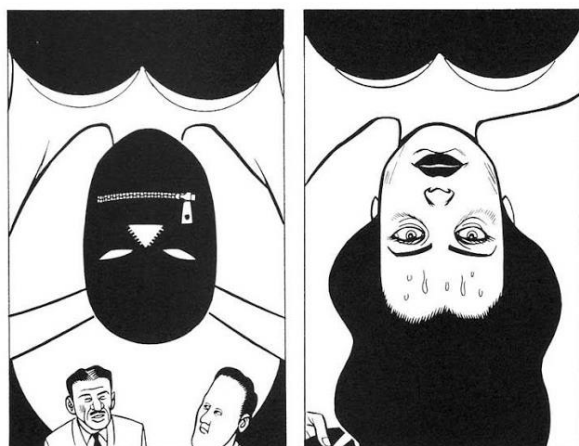


Fig. 72. Daniel Clowes (1993) *Como un guante de seda forjado en hierro*



Fig. 73. Julia Gfrörer (2019) *Devastación*

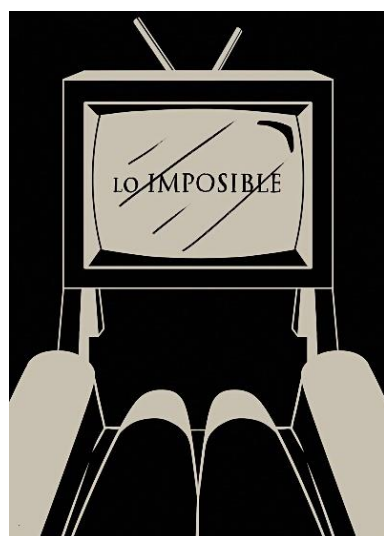


Fig. 74. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

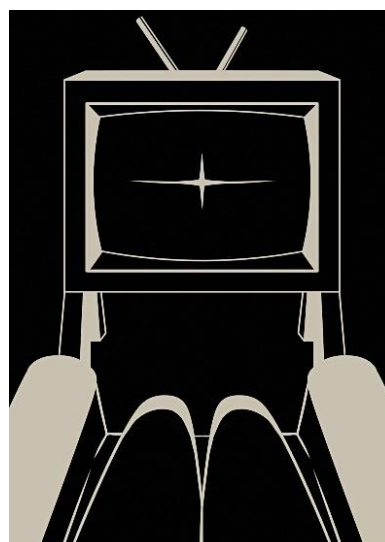


Fig. 75. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Otro recurso utilizado en este ámbito es la aplicación del color negro como fondo. Esto se utiliza en momentos en los que aparecen escenas retrospectivas o va a manifestarse un sueño. En gran cantidad de mangas se utiliza este recurso pero, por nombrar ahora uno en concreto, citaremos a *Haikyuu!* (2012), el famoso *shonen*<sup>7</sup> de jugadores de voleibol creado por Haruichi Furudate. En la figura de *Haikyuu!* se está relatando un recuerdo del pasado pero, como se ve en la imagen, el recuerdo ya ha acabado así que el autor ha optado por hacer uso del negro, que se difumina en diagonal por la página para volver al presente (al blanco).

<sup>7</sup> El *shonen* es una demografía del manga y del anime que está dirigida al público joven.



Fig. 76. Haruichi Furudate (2012) *Haikyuu!*



Fig. 77. Haruichi Furudate (2012) *Haikyuu!*

En *Infecto*, el recurso se emplea al comenzar y terminar el sueño en el que la protagonista se ha sumergido. Sin embargo, como en esta no existen viñetas como la de los mangas clásicos, sino que se trata de ilustraciones individuales por página, se ha escogido hacer el negativo de la imagen, y a partir de ahí comenzar el sueño donde todo es blanco sobre negro. Representando esto a través de una lámpara que se “apaga y enciende”; la luz se apaga para ir a dormir.

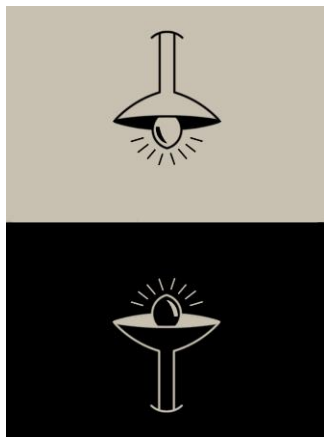


Fig. 78. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

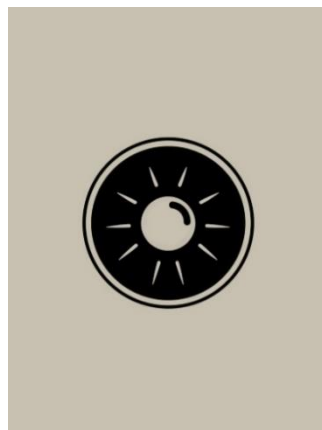


Fig. 79. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

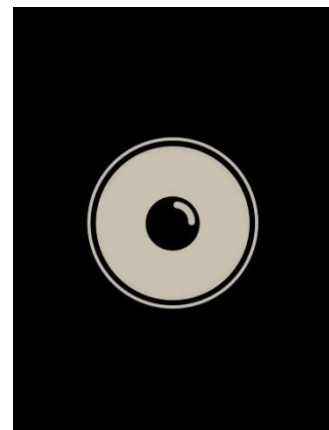


Fig. 80. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

Ya se ha expuesto la idea de diversidad de registros visuales según cada capítulo, y aquí de nuevo acudimos a una estética muy diferente en comparación al resto de capítulos, tanto de los personajes como de la narración. Para “Fobias”, en concreto, se ha orientado

hacia un estilo más *cartoon*, con reminiscencias de la estética del director de cine animado Max Fleischer, creador de Betty Boop y de Koko the Clown.



Fig. 81. Max Fleischer (1933) *Betty Boop: Snow White*



Fig. 82. Max Fleischer (1933) *Betty Boop: Snow White*



Fig. 83. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

## ·CAPÍTULO 5: EL FIN DE TODO

*Infecto* termina tal como empezó, en el sentido de acudir al mismo registro visual: dibujo manual en blanco y negro, realizado a tinta y con una estética que remite al manga. En este caso mudo, con una única frase: “No me va a dar tiempo”. No había mejor manera de terminar este proyecto que haciéndolo con el fin de todo.

En este caso el capítulo aborda alegóricamente la angustia por el paso del tiempo (no ser capaz de aprovecharlo, no puedes controlarlo). Dándose prisa, la protagonista irá rápidamente al estudio de tatuaje, y allí por alguna razón, comenzará a tatuarse una y otra vez, como si de un bucle



Fig. 84. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

se tratara: el dibujo del paso de los días. Pero como el tiempo no espera a nadie, termina por llegar *al fin de todo*.

Volviendo a mencionar los rostros, pues al ser similar al Capítulo 1: *El tigre*, también compartirá algún recurso. Y de nuevo, Junji Ito será el principal referente.

Rara vez Junji Ito recurre a enormes monstruos extraterrestres en sus historias. Sus engendros nunca son criaturas tentaculares, semisólidas o demoníacas, sino que suelen ser las personas quienes acaban retorcidas y deformadas, caminando por el punto más bajo del valle inquietante para estremecer de manera única a los lectores. (Martín, 2019, 168)



“Si te paras a pensar en el día a día, hay muchas situaciones que te pueden causar auténtico miedo”, afirma Junji Ito (entrevistado en Serra, 2016). No es necesario que ocurran cosas paranormales, o muy violentas para entender que el terror, la angustia, la inquietud que vivimos está ahí en nuestro día a día; el terror está en lo cotidiano.

Fig. 85. Junji Ito (2009) *Black Paradox*

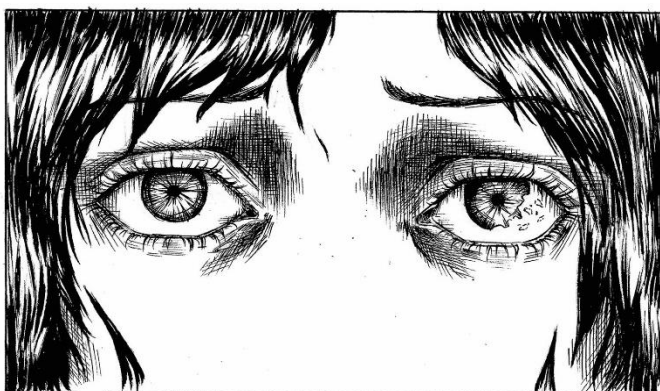


Fig.86. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

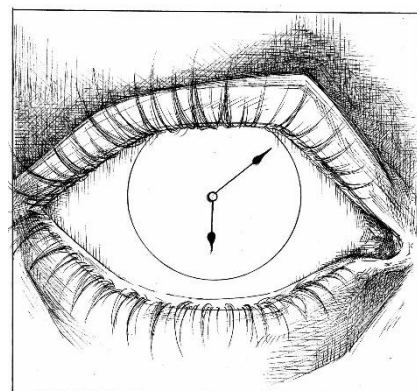


Fig. 87. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

No solo Jiro Taniguchi da en el manga un papel importante al paisaje. Inio Asano es otro mangaka con un don llamativo para plasmar escenarios y paisajes, tan “realistas” y detallados que en ocasiones los personajes parecen un simple complemento. En casi todas

sus obras se puede apreciar esto, pero queremos destacar ahora uno sus libros recopilatorios de *one shots*<sup>8</sup>, *Antología de Inio Asano* (2018), concretamente el capítulo “*Tempest*”. Yoshiharu Tsuge es otro grande del cómic japonés, en este caso del manga de vanguardia. En su clásico *El hombre sin talento* (1985) consigue plasmar escenas muy bellas a partir de fondos aparentemente simples, en los que alterna el detalle con la simplificación que le permite grandes rellenos de negro.



Fig. 88. Inio Asano (2018) *Antología de Inio Asano*



Fig. 89. Inio Asano (2018) *Antología de Inio Asano*

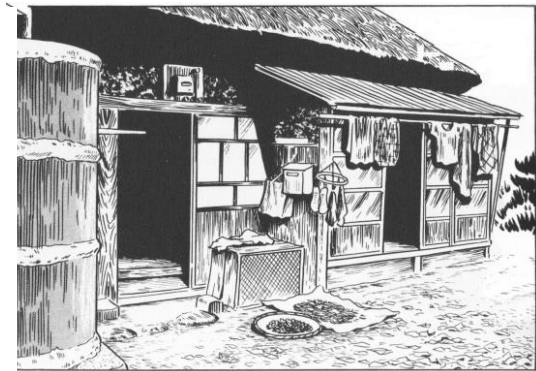


Fig. 90. Yoshiharu Tsuge (1985) *El hombre sin talento*

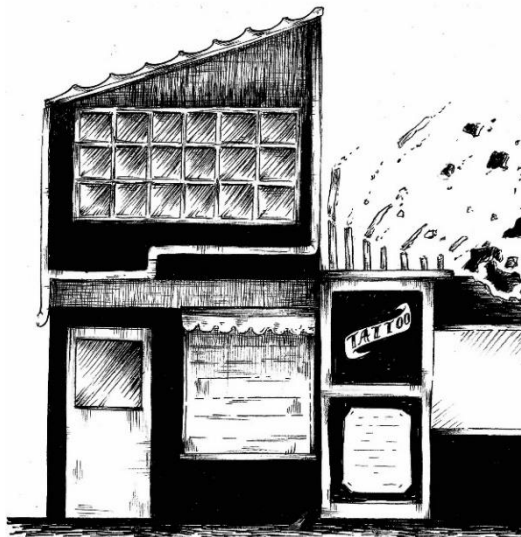


Fig. 91. Isi Muñoz (2023) *Infecto*



Fig.92. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

<sup>8</sup> Término utilizado en las historietas estadounidenses y el manga para referirse a obras de una sola entrega o capítulo.

Otro referente para el quinto capítulo de *Infecto* ha sido el artista Martin Vaughn-James con sus novelas gráficas pioneras de los años setenta, trabajos de vanguardia reivindicados en fechas recientes. En su *The Cage* (1975) destaca el recurso de la doble página para plasmar una única viñeta. García indica sobre Vaughn-James:

Su visión es radicalmente nueva y original. Tanto que, por supuesto, se ha perdido en el vacío hasta que la novela gráfica ha permitido reflexionar sobre sus propuestas a partir de nuevos planteamientos. Hay algo en común entre sus decorados desolados y muertos, y la obsesión por el paso del tiempo de Chris Ware. (García, 2013, 245)

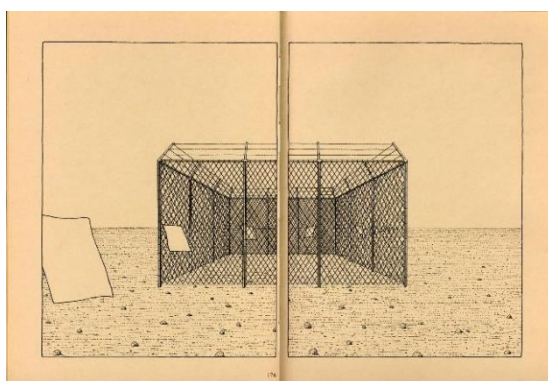


Fig. 93. Martin Vaughn-James (1975) *The Cage*

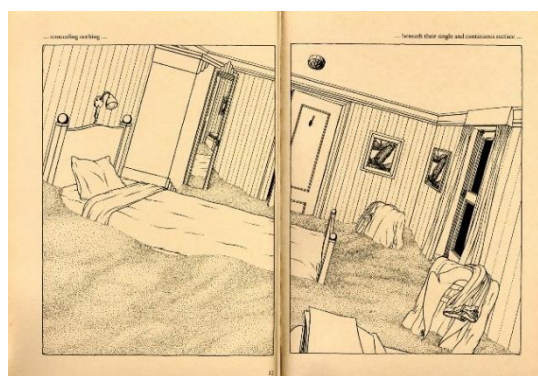


Fig. 94. Martin Vaughn-James (1975) *The Cage*

El mencionado Chris Ware es otro maestro de la representación del paso del tiempo y cómo este actúa sobre el mundo. Ware se inspira en cómics de prensa clásicos de Frank King como *Gasoline Alley* (1918-1959), cuya reedición fue diseñada y prologada por Ware, retitulada *Walt and Skeeze* (King, 2005) por razones de copyright. *Gasoline Alley* eran tiras que aparecían en la prensa. Lo peculiar para su época es su temática —la vida cotidiana— y que los personajes maduraban y envejecían con el transcurso del tiempo. Ware escribe sobre la serie de cómic de Frank King:

Sentí que por fin había encontrado el “ejemplo” de lo que había estado buscando en el cómic: algo que intentara capturar la textura y los sentimientos de la vida a medida que pasaba lenta, inextricable y desesperadamente. (Ware, 2005, 5)



Fig. 95. Frank King (1922) *Gasoline Alley*

Muchas veces leemos la obra porque nos comentaron que la historia estaba bien, otras porque el dibujo es muy bueno, otras porque los personajes están muy bien escritos. En este caso, se podría decir que todas estas afirmaciones se pueden dar en la obra de Satou Hirohisa *Shigahime* (2022). De esta autora hemos aprendido uno de sus recursos más evidentes: la extracción de elementos de las viñetas. Con esta técnica, Satou consigue darle cierta profundidad a sus dibujos, sacando del recuadro aquellos elementos que más protagonismo tienen en la escena. Suehiro Maruo también destaca por utilizar este recurso, consiguiendo gran dinamismo en sus obras.



Fig. 96. Satou Hirohisa (2022) *Shigahime*



Fig. 97. Suehiro Maruo (2007) *La extraña historia de la isla panorama*



Fig. 98. Isi Muñoz (2023) *Infecto*

## **6. PRESUPUESTO**

El presupuesto para la impresión de la obra final, teniendo en cuenta que cada libro ha costado 20 euros, y al ser un total de 15 impresiones, el coste final ha supuesto 300 euros. En cuanto al coste del material utilizado para la realización de los dibujos a mano es desconocido, ya sea porque contaba con ellos con anterioridad, porque fueron un regalo, o por se han ido comprado poco a poco.

## **7. CRONOGRAMA**

*Infecto* es una obra que lleva desarrollándose y evolucionando desde la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, en cuya asignatura se comenzó a plantear la idea, realizar bocetos y a comenzar con la investigación teórica-plástica para la posterior realización.

Fue en octubre de 2021 cuando se comenzó a plantear el proyecto, y a lo largo de estos meses hasta su entrega se ha hecho una extensa investigación de artistas que sirven como referencias visuales y narrativas para su siguiente ejecución. Además del planteamiento de ideas, bocetos, arte descartado, y correcciones finales que han servido para que este cómic experimental cogiera forma.

No hay una fecha exacta para dividir según la investigación de referentes, el planteamiento de ideas, la realización de bocetos o la ejecución del arte final, pues este proyecto ha estado en continuo cambio y evolución hasta el final.

## 8. CONCLUSIONES

Con este proyecto ya finalizado, la principal conclusión a lo largo de todos estos meses es que no hay que cerrarse a un único planteamiento. En un principio, la idea para la realización de este cómic se quedaba en lo meramente estético (esteticista, podríamos decir) y carecía del carácter personal que ha acabado teniendo. El planteamiento de no cerrarse respecto a la trama, los temas y alegorías, así como la variedad de registros visuales y formas de narración han servido para enriquecer nuestro trabajo. Al fin y al cabo este proyecto ha sido la excusa perfecta para poner en práctica algo de lo que desconocía casi por completo. La investigación de referentes, las lecturas, visionados de películas y la experimentación plástica me han dado una excelente oportunidad para demostrar, sobre todo en el ámbito personal, la capacidad artística que tanto se ha cuestionado a lo largo de los cuatro años de carrera (cuestionado en el ámbito privado o particular, nos referimos). También ha servido para expresar cuestiones difíciles de contar con palabras o directamente inefables. En lo personal, me ha servido para descubrir grandes artistas y aprender más acerca del cómic/la novela gráfica, la narración visual, la naturaleza del dibujo y muchas otras cuestiones.

“El leer es innecesario, el pensar, superfluo, y el lenguaje humano pobre servidor de los dibujos, reducido a infantil elementalismo” (Salinas, 1984, 317-8). Esto opinaba Pedro Salinas sobre el cómic, a lo cual Santiago García responderá años más tarde:

El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión. (García, 2013, 27)

Por suerte, a día de hoy el cómic está presente en muchos ámbitos, también adultos y artísticos, y es bienvenido por cada vez más personas. Aunque siempre quedará algún rezagado que decida abrazar únicamente las formas *más clásicas* de lectura.

La pérdida de audiencia ha significado para el cómic la pérdida de su capacidad cívico-popular, ahora el cómic como ya se ha señalado, tiene que competir con la televisión, los videojuegos o internet pero es cierto que mucha de la estética que se utiliza por las nuevas tecnologías es un

producto que se ha inspirado gráficamente en los cómics clásicos, *underground* o de superhéroes. (Merino, 2003, 270)

A esto nos referimos al decir que siempre hay que mantener la mente abierta; cerrarnos a la evolución en el mundo del arte o en el mundo cultural es, al fin y al cabo, una forma de demostrar ignorancia.

Para concluir, añadir que, para este proyecto el desarrollo del mismo ha tenido más valor que el propio resultado final. “El arte conceptual para mí significa trabajo en el que la idea es primordial y la forma material es secundaria, ligera, efímera, barata, sin pretensiones y/o desmaterializada” (Lippard, 1997,7). Por lo tanto, los bocetos, las pruebas, el arte descartado o el cuaderno de anotaciones tienen para quien suscribe la misma (o más) importancia que el arte final. Sin embargo, es imposible exponer todos esos materiales, así que se hará una corta selección de estos en el Anexo.

## **PRESENTACIÓN**

Para la exposición del proyecto se dispondrán sobre una mesa (cubierta por una tela negra) todos los bocetos y arte descartado del libro. Sobre ella también estará el cuaderno de anotaciones que se ha ido completando a lo largo de los meses en los que se recogen posibles ideas, más bocetos, recursos, etc. Para aportar una atmósfera adecuada, toda la sala estará a oscuras, a excepción de 2 lámparas pequeñas que estarán sobre la mesa para iluminar los bocetos. A su lado, en un atril, se encontrará el libro final de *Infecto*, que es la obra gráfica que se presenta como TFG, iluminado con una pequeña luz para facilitar la lectura. Al otro lado de la mesa habrá material de tatuaje: la máquina, tinta, agujas, etc., un símbolo del cómic. Por último, detrás de toda esta composición, se irá proyectando el cómic con paso de páginas.

Para la posterior defensa oral del proyecto, se proyectará un PowerPoint y se explicarán los recursos y referentes investigados, así como su plasmación en nuestro trabajo.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### ARTÍCULOS

Costa Mendía, Irene (2013): “Justin Green y el surgimiento del cómic autobiográfico” en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, nº 1, pp. 110-140.

Martín, Roberto (2019): “Gyo (edición integral)” en *CuCo Cuadernos de Cómic*, nº 13, pp. 168-170.

Slavoj, Žižek (1996): “From desire to drive: Why Lacan is not Lacanian” en *Atlántica: revista de arte y pensamiento*, nº 14, pp. 31-45.

### CAPÍTULOS DE LIBRO Y LIBROS

Carroll, Noël (2005): *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: A. Machado Libros.

Fisher, Mark (2018): *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay.

García, Santiago (2013): *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

Lippard, Lucy R. (1997): *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico, de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.

Merino, Ana (2003): *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.

Molotiu, Andrei (2009): *Abstract Comics: The Anthology 1958-2008*. Seattle: Fantagraphics Books.

Salinas, Pedro (1984): *El defensor*. Madrid: Alianza.

Schneider, Greice (2015): “The Many Facets of Boredom in the Work of Daniel Clowes”, en Julio Cañero y Esther Claudi (eds.), *On the Edge of the Panel: Essays on Comic Criticism*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, pp. 196-205.

Žižek, Slavoj (1997): *The Plague of Fantasies*. Londres: Verso.

Zizek, Slavoj (2000): *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Seattle: Walter Chapin Simpson Center for Humanities.

## **CÓMICS / NOVELAS GRÁFICAS**

Asano, Inio (2018): *Antología de Inio Asano*. Barcelona: Norma.

Clowes, Daniel [1993] (2008): *Como un guante de seda forjado en hierro*. Barcelona: La Cúpula.

Clowes, Daniel (2010): *Wilson*. Barcelona: Reservoir Books.

Clowes, Daniel (2011): *El rayo mortal*. Barcelona: Reservoir Books.

Ferris, Emil (2018): *Lo que más me gusta son los monstruos*. Barcelona: Reservoir Books.

Furudate, Haruichi (2012): *Haikyuu!*. Barcelona: Planeta.

Gfrörer, Julia (2019): *Devastación*. Barcelona: Alpha Decay.

Green, Justin (1972): *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary*. San Francisco: McSweeney's.

Hirohisa, Satou (2022): *Shigahime*. Barcelona: ECC.

Ito, Junji (2009): *Black Paradox*. Barcelona: ECC.

Ito, Junji (1998): *Uzumaki*. Barcelona: ECC.

Kago, Shintaro (2009): *Fraction*. Barcelona: IMHO.

King, Frank (2005) [1921-1922]: *Walt and Skeezix (Gasoline Alley)*. Montreal: Drawn & Quarterly.

Maruo, Suehiro (2007): *La extraña historia de la isla panorama*. Barcelona: Glénat.

Maruo, Suehiro (1999): *La sonrisa del vampiro*. Barcelona: Glénat.

Mazzucchelli, David (2009): *Asterios Polyp*. Madrid: Sinsentido.

Miller, Frank (1992): *Sin City: El duro adiós*. Barcelona: Norma.

Spiegelman, Art (1991): *Maus*. Barcelona: Literatura Random.

Taniguchi, Jiro (1992): *El caminante*. Barcelona: Ponent Mon.

Tsuge, Yoshiharu (1985): *El hombre sin talento*. Madrid: Gallo Nero.

Vaughn-James, Martin (1975): *The Cage*. Canadá: Coach House Books.

## **FILMOGRAFÍA**

Aster, Ari. Dir. (2019): *Midsommar*. Estados Unidos. A24.

Broccoli, Albert R. Dir. (1981): *For your eyes only*. Estados Unidos. Eon Productions.

Eggers, Robert. Dir. (2015): *The Witch*. Estados Unidos. A24.

Fleischer, Max. Dir. (1933): *Betty Boop: Snow White*. Estados Unidos. Fleischer Production.

Garland, Alex. Dir. (2014): *Ex-machina*. Estados Unidos. A24.

Hatch, Denman. Dir., Hamilton, Matt Co-Dir. (2019): *Make Me a Sandwich*. Canadá. Deformed Lunchbox.

Lee, Ang. Dir. (2012): *La vida de Pi*. Estados Unidos. Fox 2000 Pictures.

Lynch, David. Dir. (1997): *Lost Highway*. Estados Unidos / Francia. CiBy 2000; Asymmetrical Productions.

Lynch, David. Dir. (2001): *Mulholland Drive*. Estados Unidos / Francia. Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions *et al.*

Robert Mitchell, David. Dir. (2014): *It follows*. Estados Unidos. Animal Kingdom.

## WEBGRAFÍA

Cenizo, Néstor (2019): “Emil Ferris: descubriendo el monstruo que llevamos dentro” en *El Diario*, <[https://www.eldiario.es/andalucia/lacajanegra/libros/emil-ferris-descubriendo-monstruo\\_1\\_1554964.html](https://www.eldiario.es/andalucia/lacajanegra/libros/emil-ferris-descubriendo-monstruo_1_1554964.html)> [último acceso: 11/02/23].

Fernández, G.: “Marcel Duchamp · *Nu descendant un escalier n°2*” en *The Art Wolf*, <<https://theartwolf.com/es/masterworks/duchamp-nu-descendant-un-escalier/>> [último acceso: 11/02/23].

López, Félix (2011): “*Gasoline Alley*” en *Tebeosfera*, <[https://www.tebeosfera.com/sagas/gasoline\\_alley\\_1918\\_king.html](https://www.tebeosfera.com/sagas/gasoline_alley_1918_king.html)> [último acceso: 11/02/23].

Romano, Candido (2021): “Maestros del cómic: David Mazzucchelli” en *Pixartprinting blog*, <<https://www.pixartprinting.es/blog/maestros-comic-david-mazzucchelli/>> [último acceso: 11/02/23].

Sandomir, Richard (2022): “Justin Green, Who Put Himself Into His Underground Cartoons, Dies at 76” en *The New York Times*, <<https://www.nytimes.com/2022/04/30/arts/justin-green-who-put-himself-into-his-underground-cartoons-dies-at-76.html>> [último acceso: 11/02/23].

Serra (2016): “Entrevista a Junji Ito”, en *Ramen para dos*, <<https://ramenparados.com/entrevista-a-junji-ito/>> [consultado: 10/02/2023]

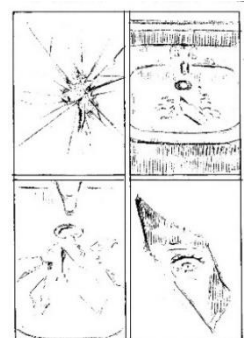
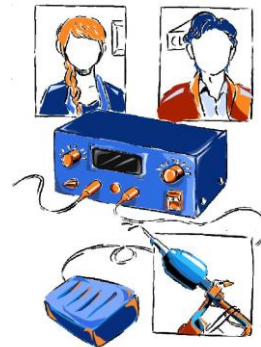
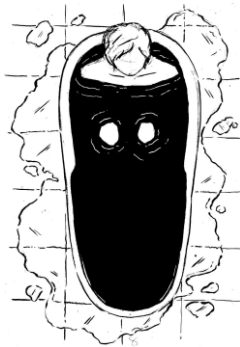
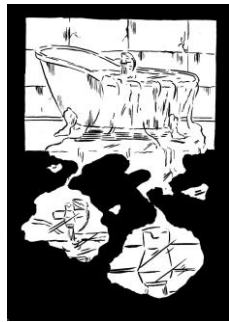
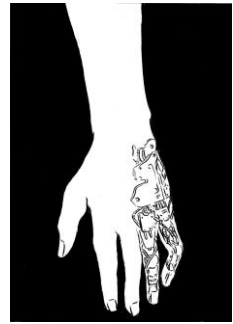
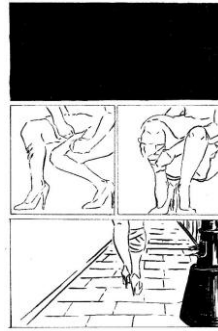
Striffolino, Peter: *Peter Striffolino Art*. Disponible en <<https://www.strifftease.com/>> [último acceso: 11/02/23].

Tillson, Myriam: *Myriam Tillson*. Disponible en <<https://www.myriamtillson.com/>> [último acceso: 11/02/23].

Wilson, Reverendo (2016): “*The Witch* (Robert Eggers, 2015)” en *El gabinete del Reverendo Wilson*, <<https://reverendowilson.com/2016/05/12/the-witch-robert-eggers-2015/>> [último acceso: 11/02/23].

# 10. ANEXO

Bocetos y otros materiales de proceso para *Infecto*  
 Lápiz, tinta y rotulador sobre papel, diversas medidas.  
 2021-2023.



**IDEAS CAPÍTULOS INTERDEPENDIENTES**

Para uno de los capítulos había planeado que una chica se tirara un hijo en la piscina. Pero cuando el editor le comentó una serie de cosas que hacía que estaba en un estado de locura.

Por ejemplo: creía que se tiró la luz cuando la piscina, cuando en realidad se cayó con unas alfombras rotas de su parte.

Ella continuamente veía y corría que lo que le ocurría es por culpa de su hijo.

**ASOCIACIÓN**

**REALIDAD**

CREAR UNA COLOR BOARD EN UN FONDO NEGRO CON ALGO (UNO) PARA VER Y QUE CUANDO LO ESTE USANDO SE DE CUENTA DE QUE HA PASADO ESTA COSA POR QUE SE LE HAN VUELTO DE NEGRO.

**TÉCNICA**

**TÓNER**

Como lo vamos usar en la mesa.

Logo el cual para suspenso, al caso de un caso se da cuenta de que se está volviendo el ojo, había estado el editor.

**AMARRE SENTIMIENTOS DESPUÉS A CA REGRESAR EL**

En cuanto a los personajes en algunas páginas los dibujo como personajes en un mundo común, es decir, siguiendo un patrón. En otros en cambio los dibujo de manera que queden separados, incluso algunos "personajes" en sí mismos, pero entre el dibujo del grupo revuelto: transcurriendo así más cercano.

TAMBIÉN HICE USO DE LOS ESPALDOS ALTERNATIVOS PARA DIBUJAR SUEÑOS Y SITUACIONES COMO PASADO ANTERIORES.

Cuando se produce una discusión entre personajes, cada uno vuelve a su estilo principal. El al final y desarrollo (estructura) y ella a los tramos (el nivel / el tipo) según el momento.

**PERSONAJES**

**CON PERSONAJES**

**PALETA DE COLORES PARA EL CAPÍTULO 2**

¿POR EL BUE?

25	107	36	97
33	23	04	103
112	55	48	50
38	116	115	183
11	104	109	

Shot horror film. "Have us a soundtrack." "The other side of the box."

Hacer el personaje con una historia a parte, pero con un momento.

**PALETA DE COLORES**

¿POR QUÉ? ¿COLOR? ¿WALLES?

**PERSONAJES**

**PERSONAJES**

**PERSONAJES**

¿?

**PERSONAJES**

UNA VEZ LA PUNTA ES UN RECUERDO DE UNO DE LOS PERSONAJES QUE EN UN MOMENTO SE ENCONTRAN EN UN MOMENTO DE SU VIDA.

**PERSONAJES**

25-107-97-36  
110-11-96-11  
97-97-97

Cubierta de *Infecto*

Archivo digital para imprenta, 21 cm x 15 cm.

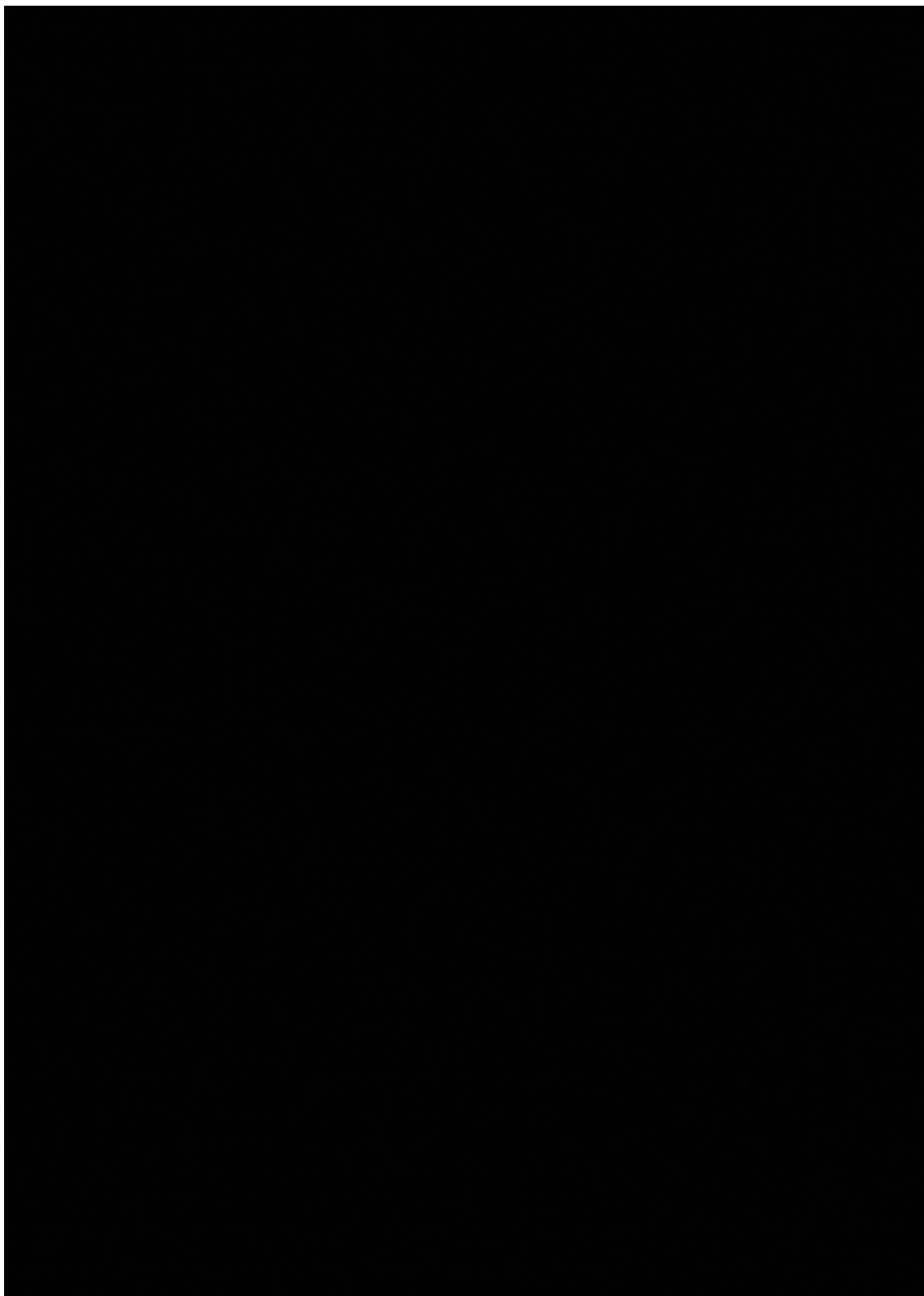
2023.



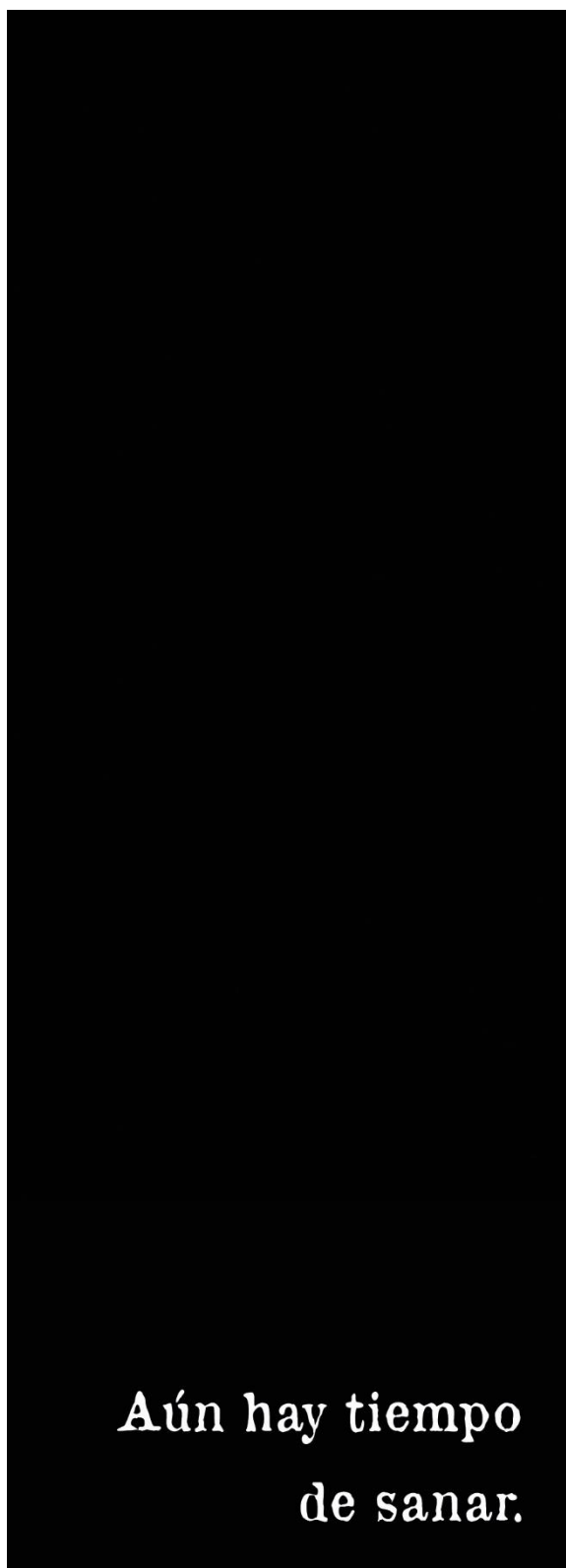
Guardas de *Infecto*

Archivo digital para imprenta, 21 cm x 15 cm.

2023.



Solapas internas de la sobrecubierta de *Infecto*  
Archivo digital para imprenta, 21 cm x 8.5 cm.  
2023.



Páginas interiores 1-134 de *Infecto*

Archivos digitales para imprenta, 21 cm x 15 cm. c/u.

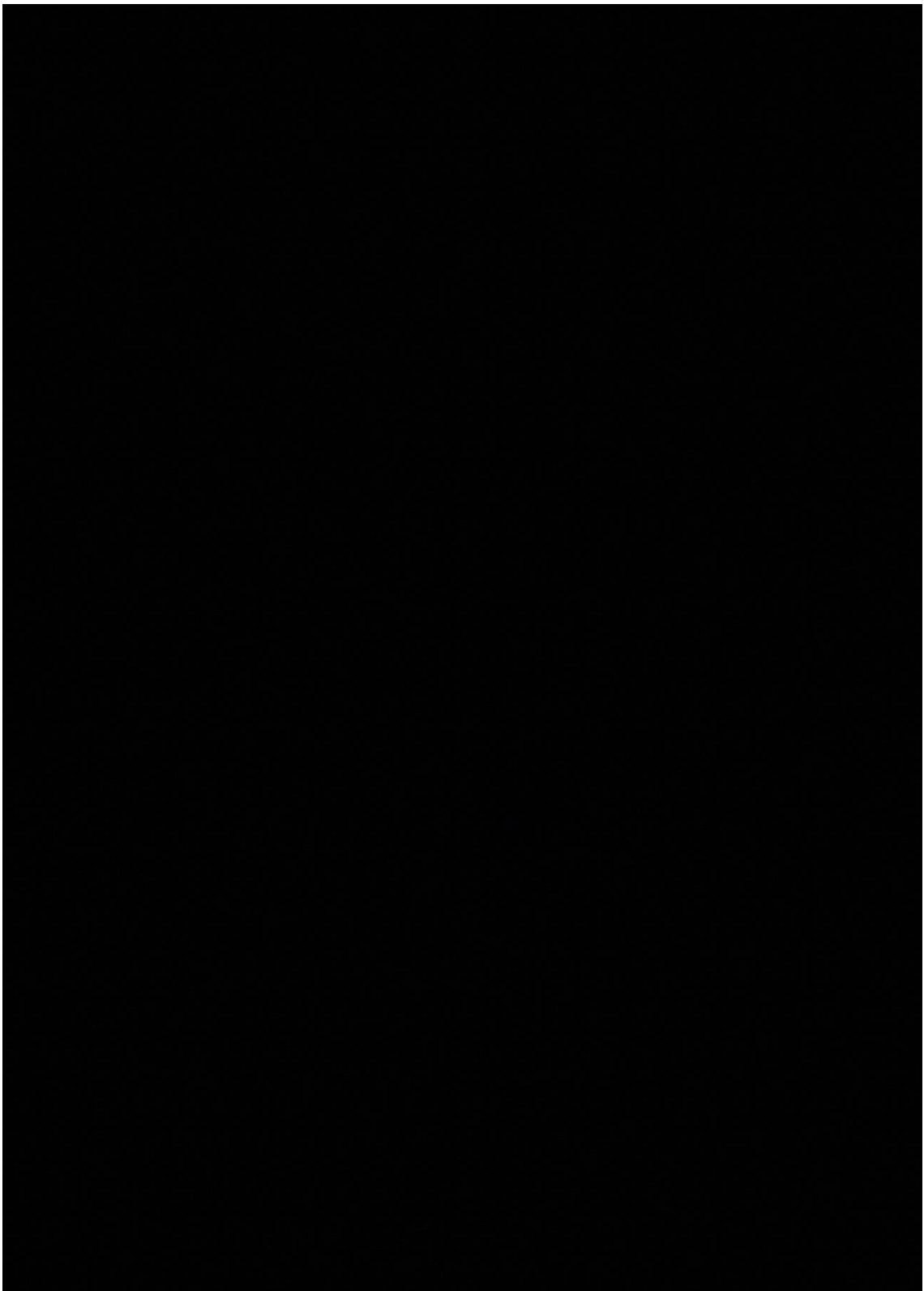
2023

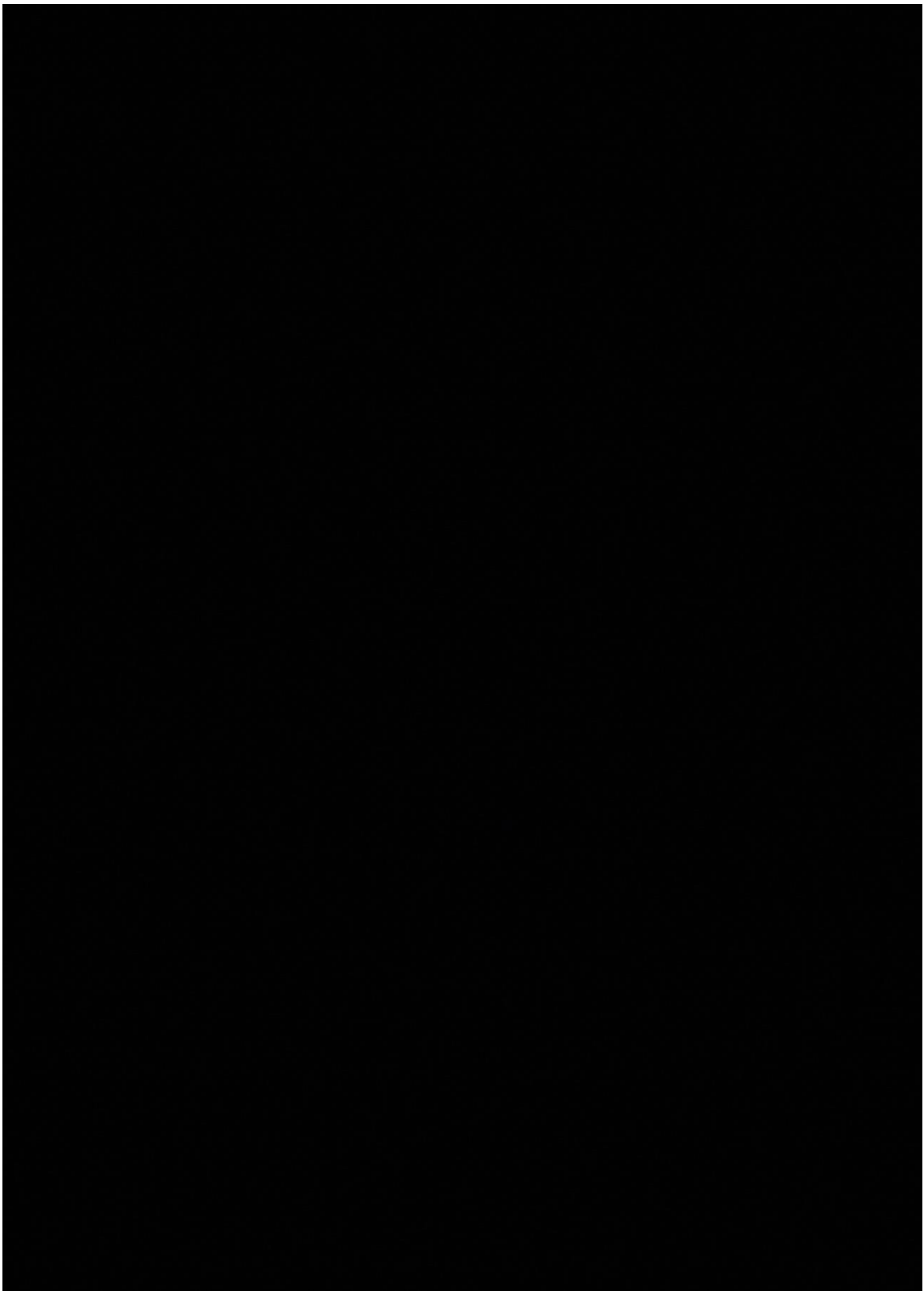


## INFECTO

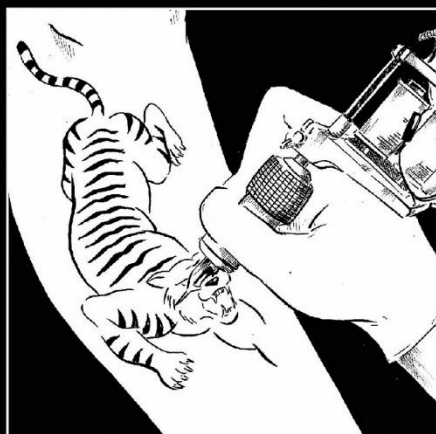
© 2023 Isabel Muñoz Rivas  
Trabajo de Fin de Grado  
Universidad de Málaga  
Facultad de Bellas Artes

1ª edición: febrero 2023  
Copyright © Isabel Muñoz Rivas  
All rights reserved  
Printed in Spain

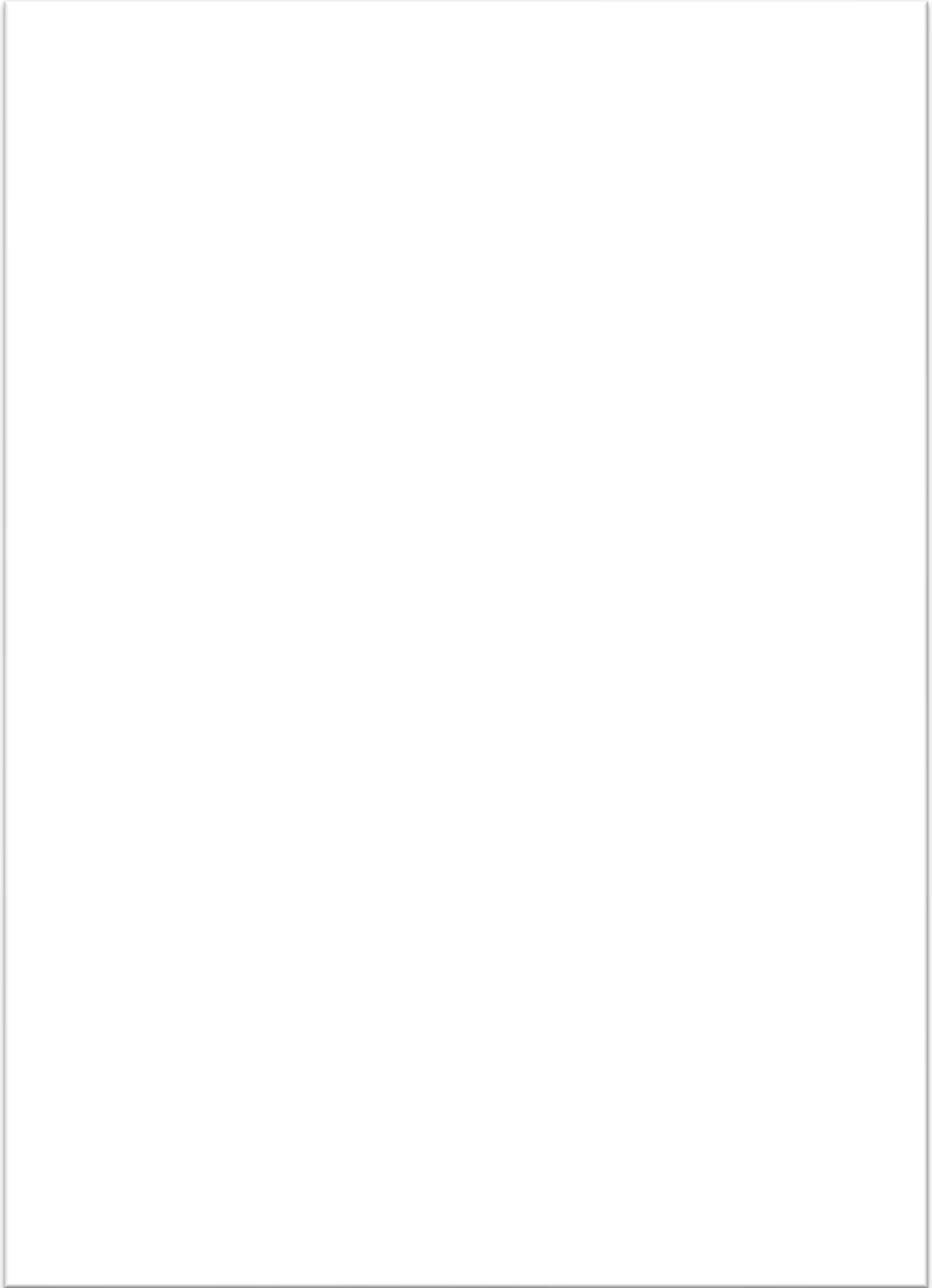


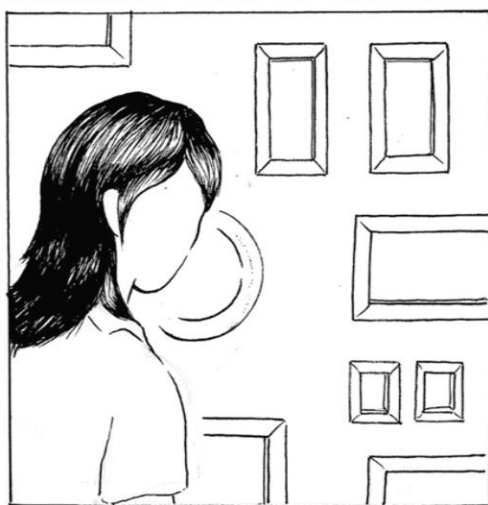
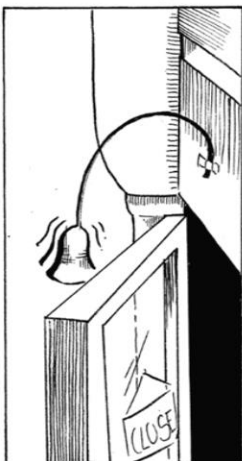


## Capítulo 1

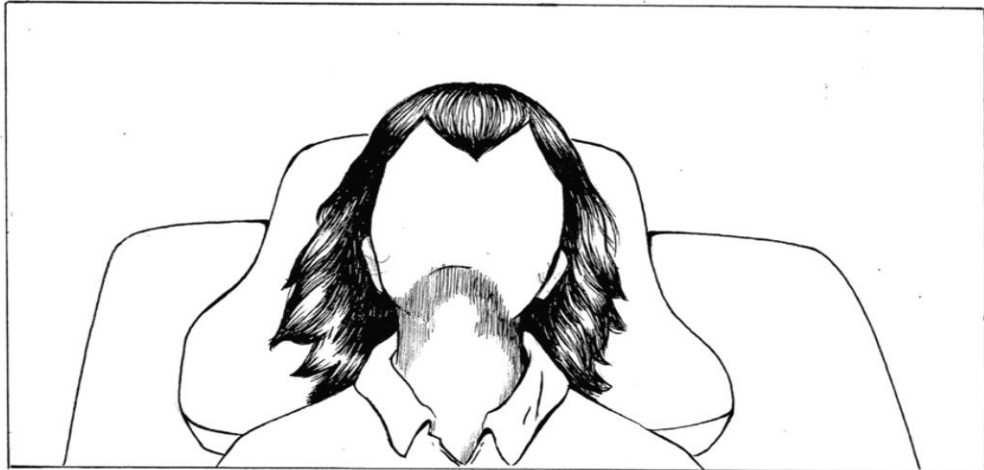
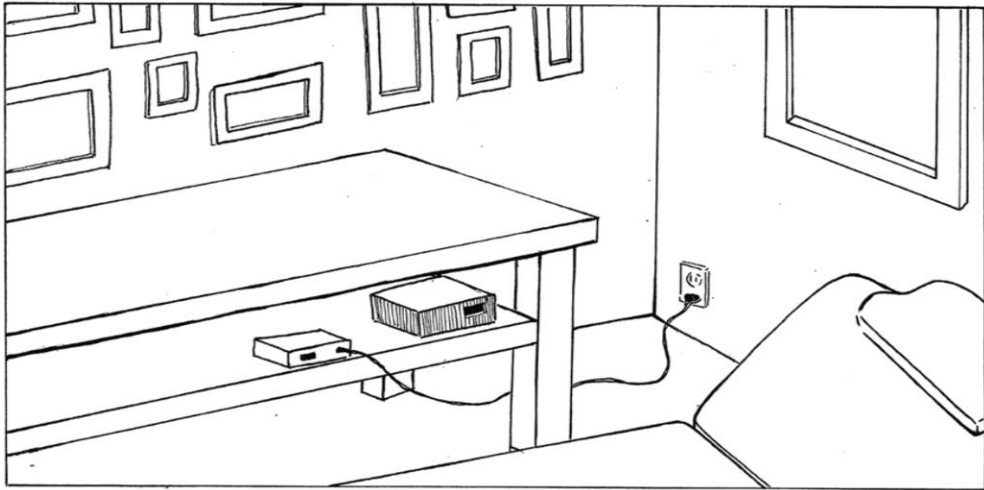


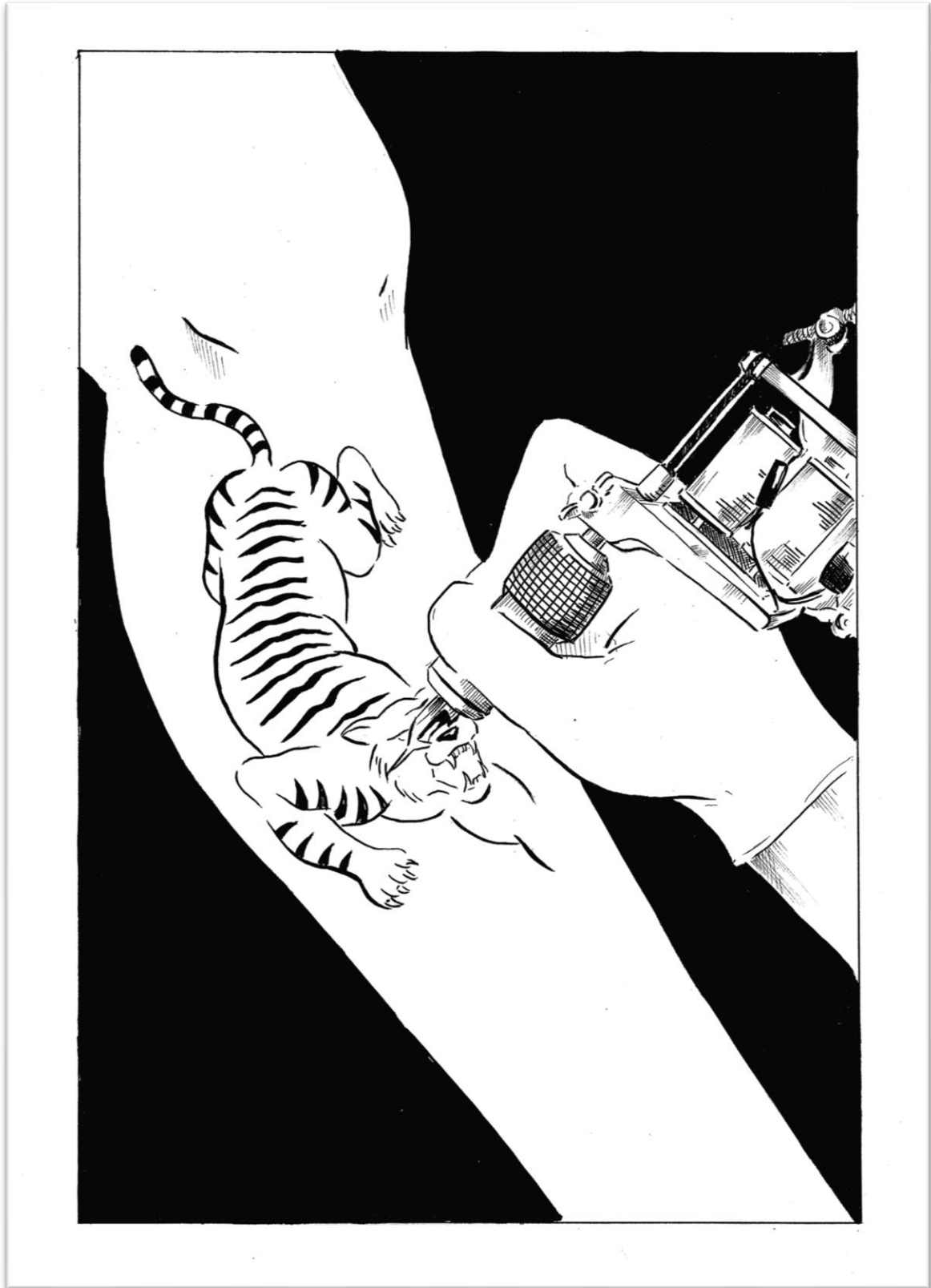
EL TIGRE

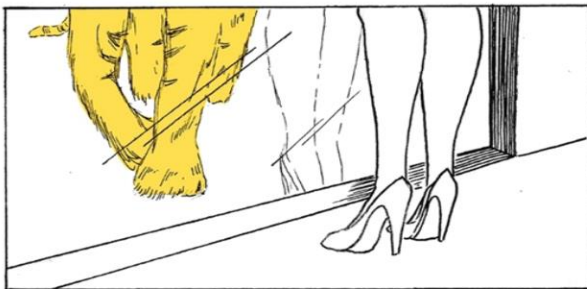
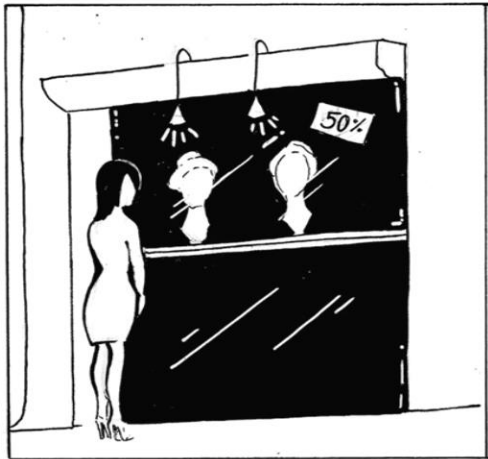


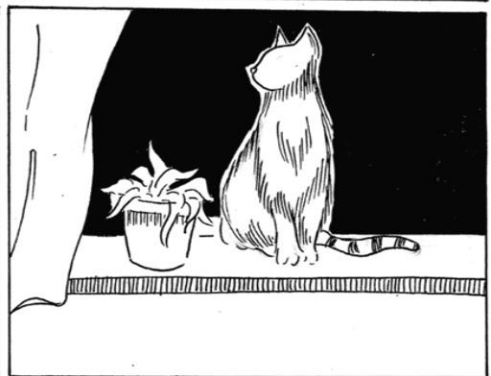
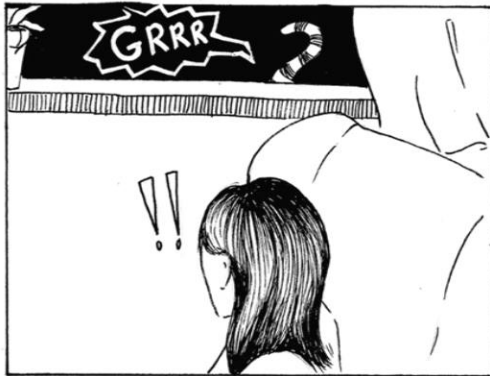
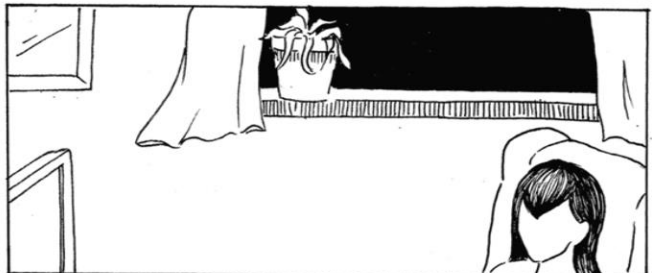
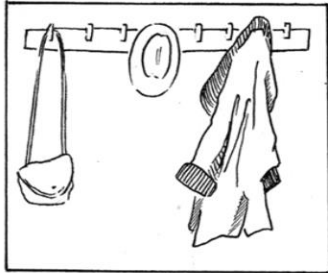
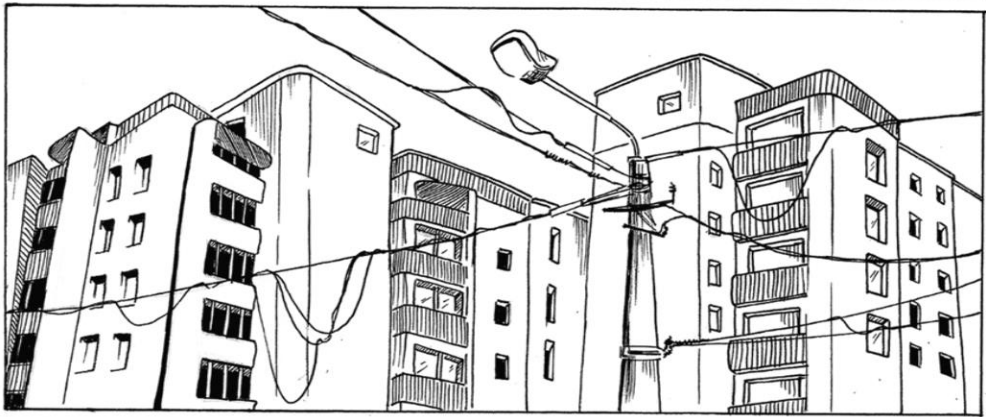
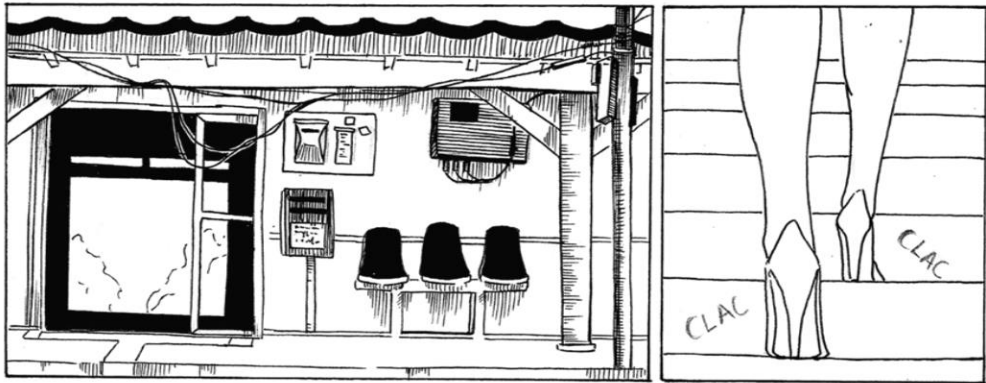


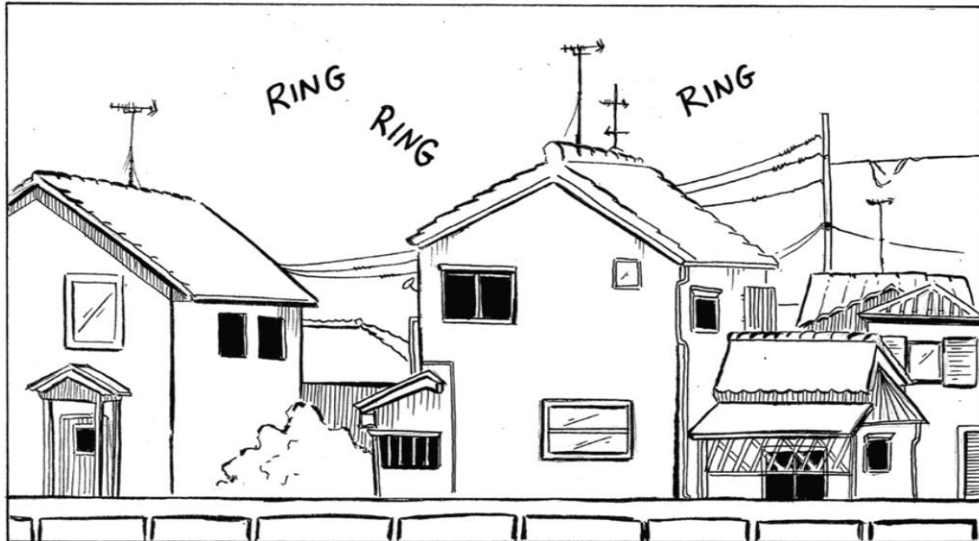


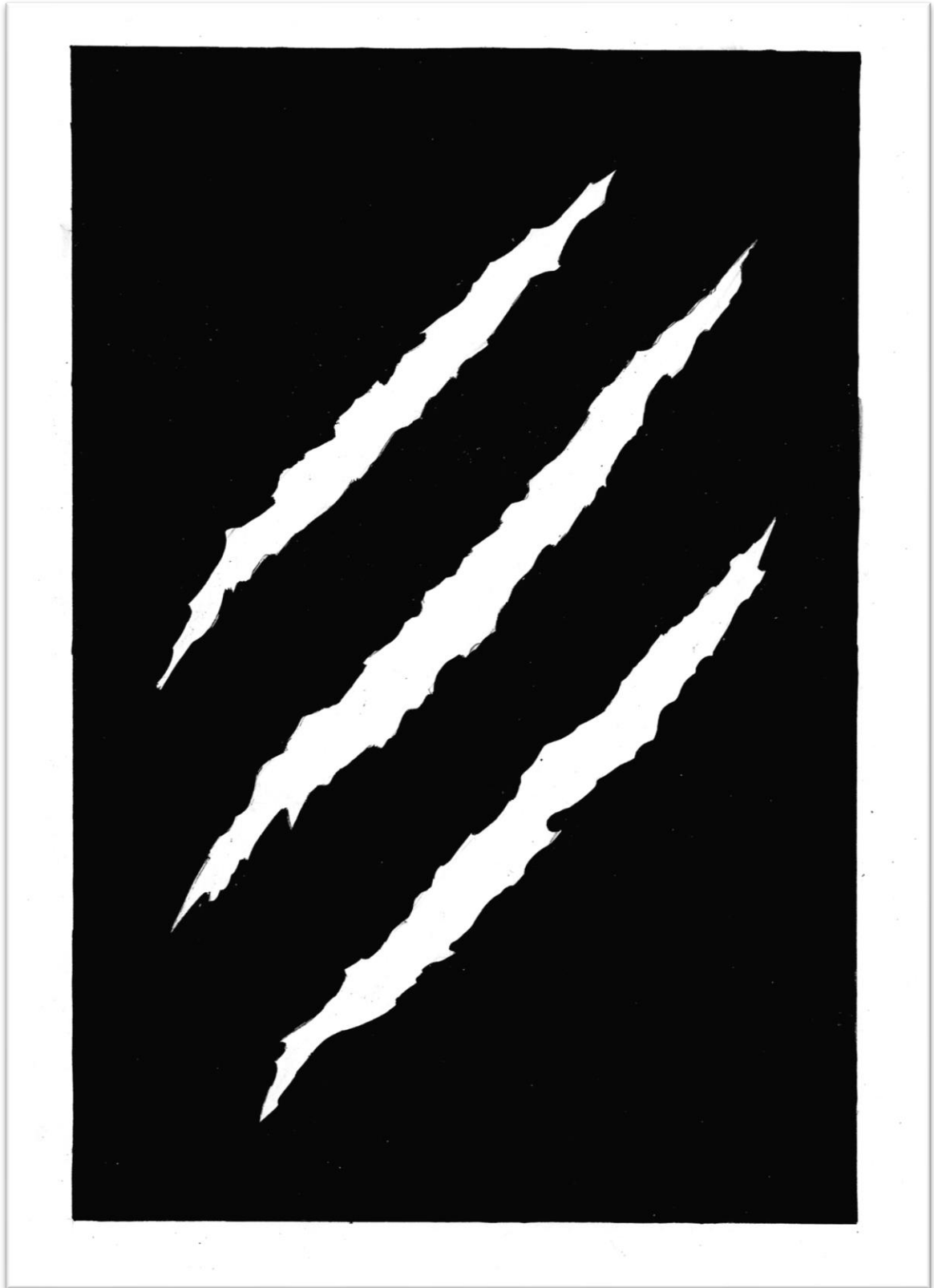


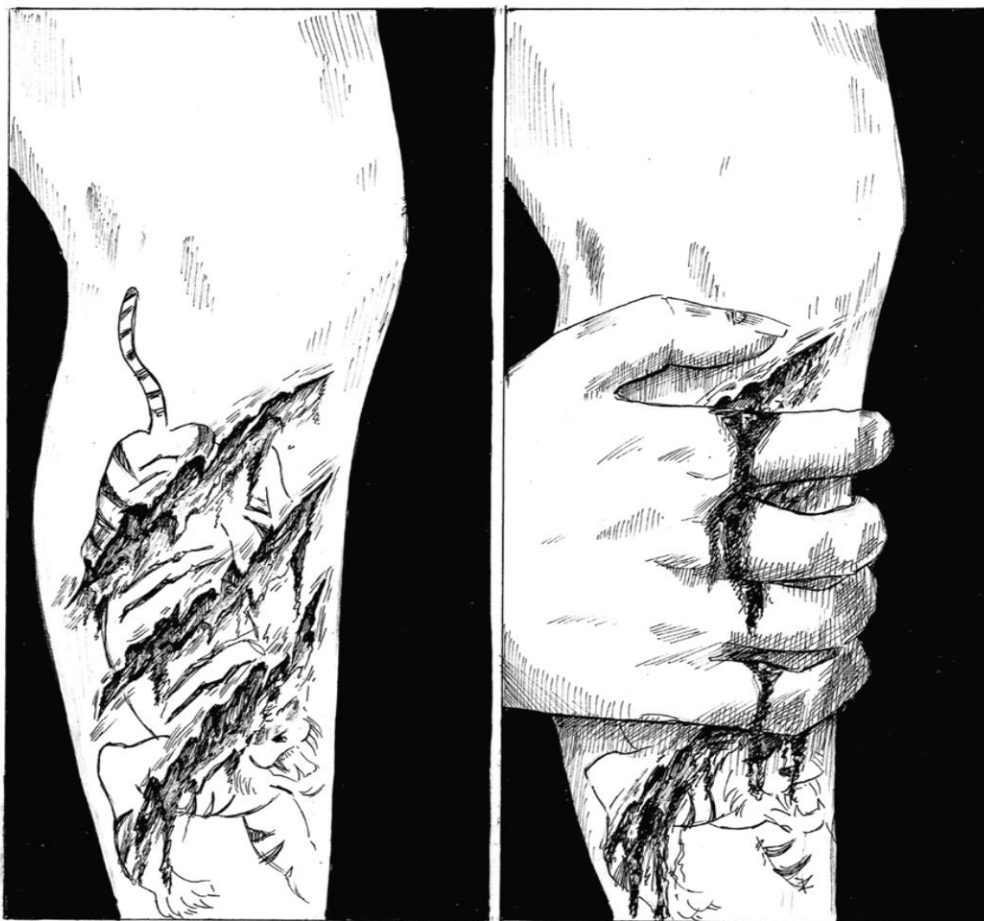
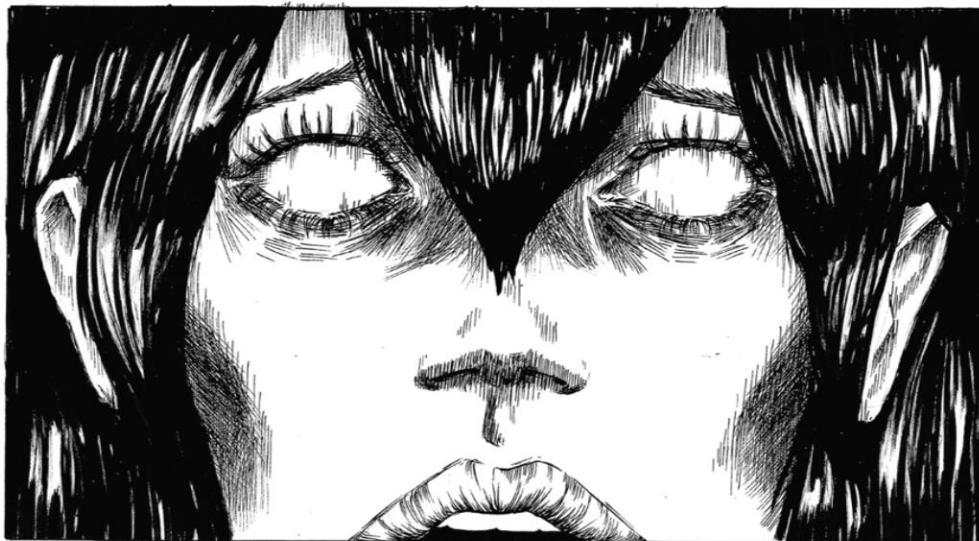


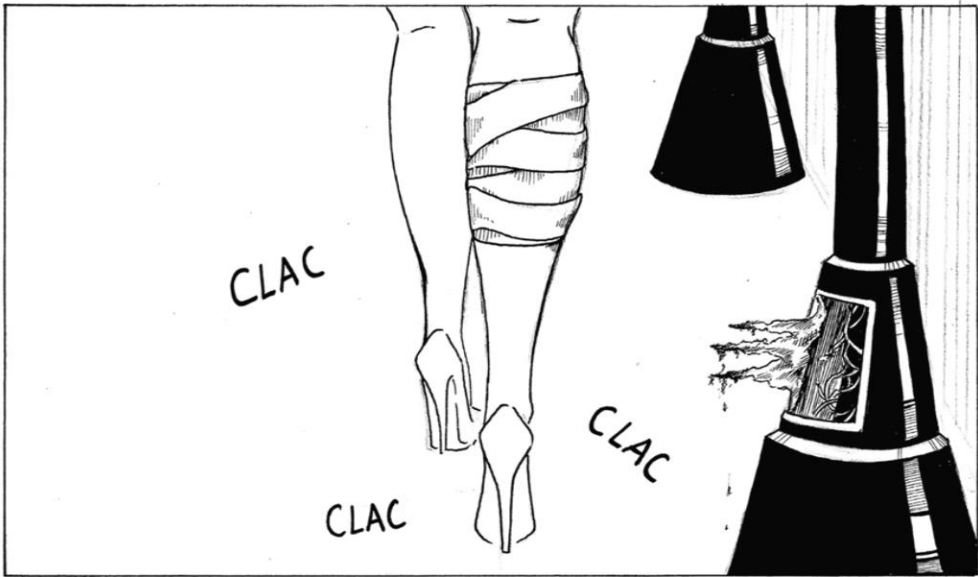
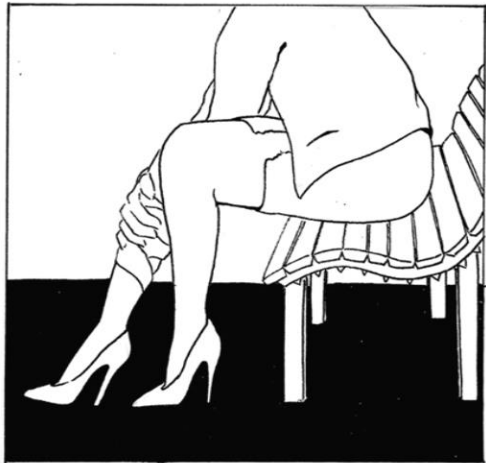
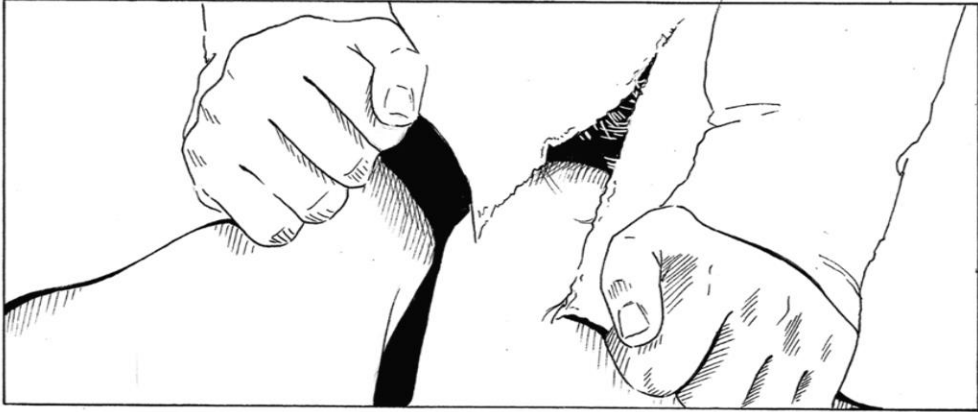


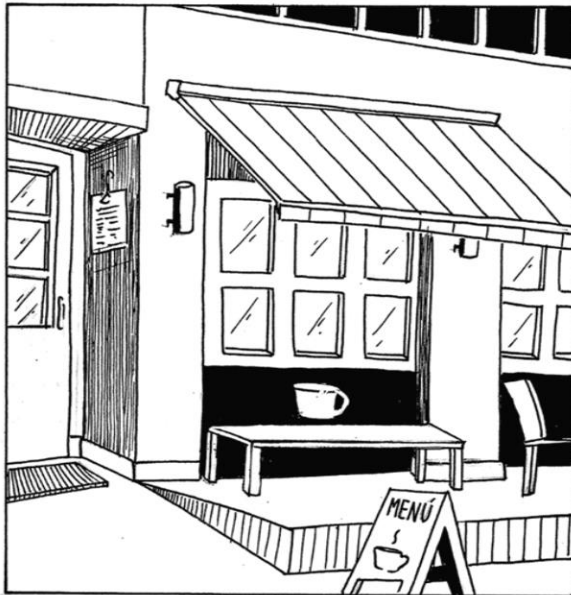


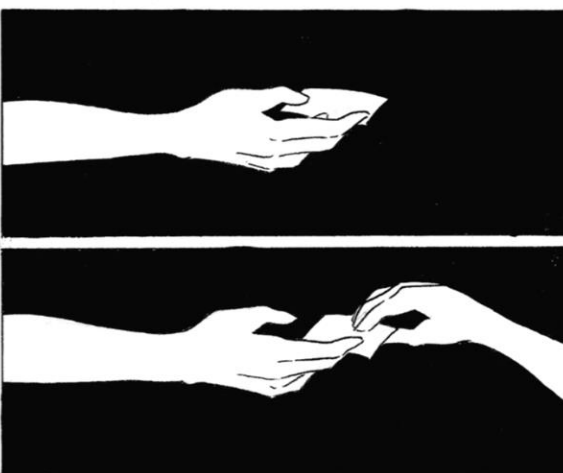


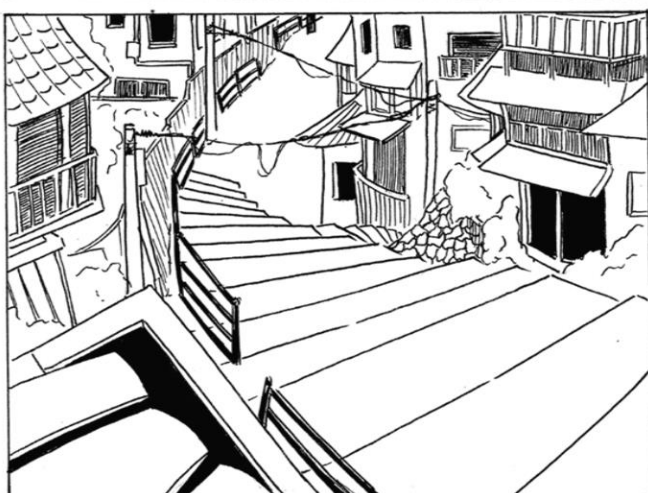
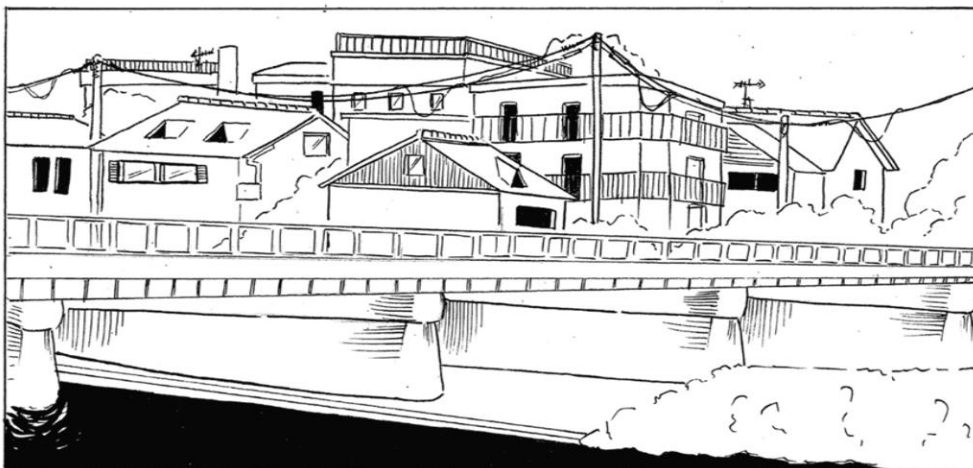
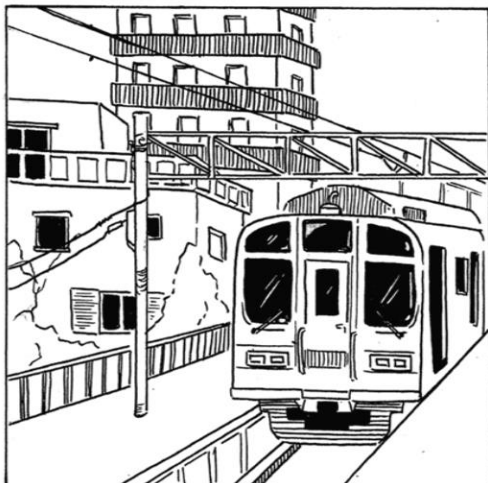






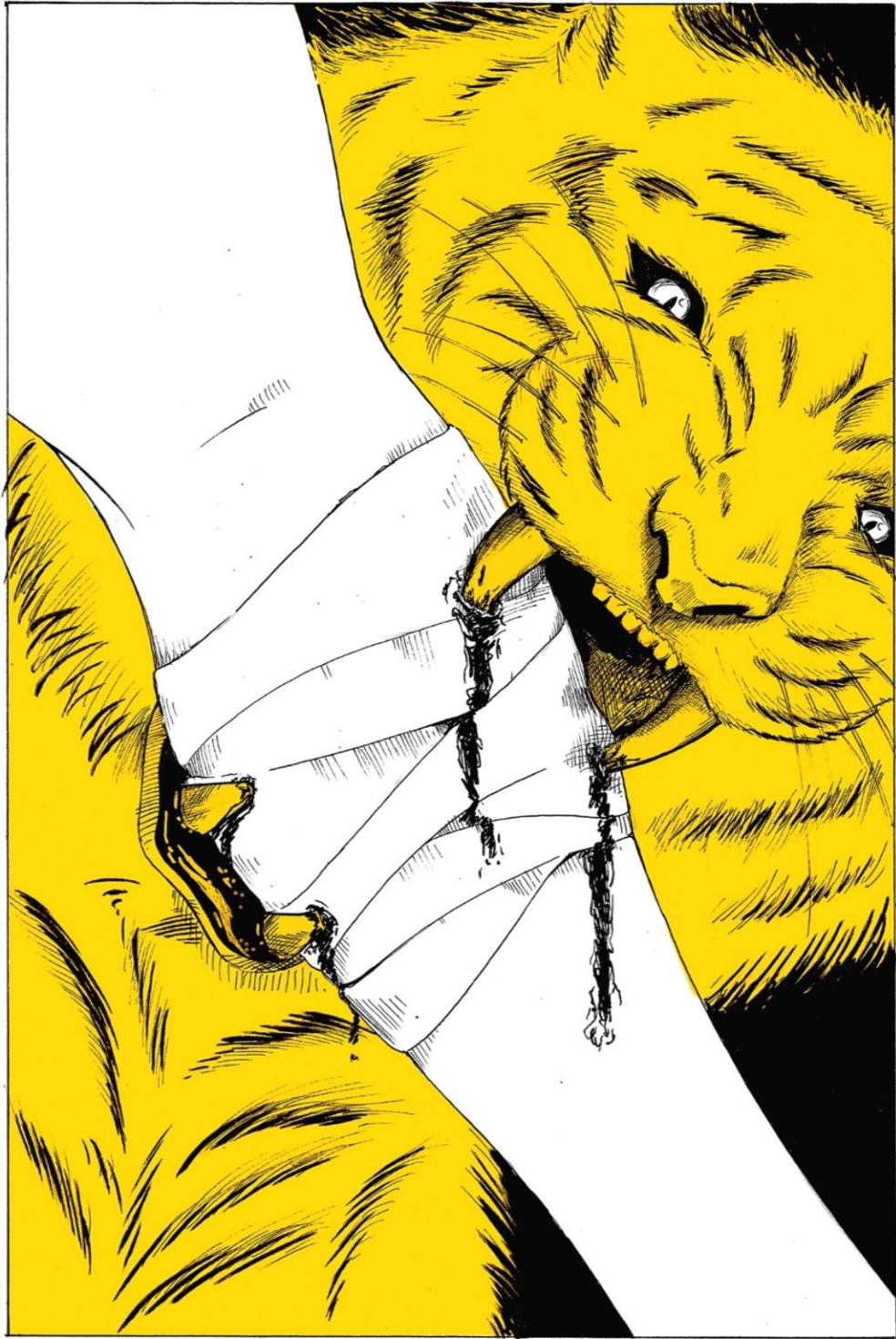


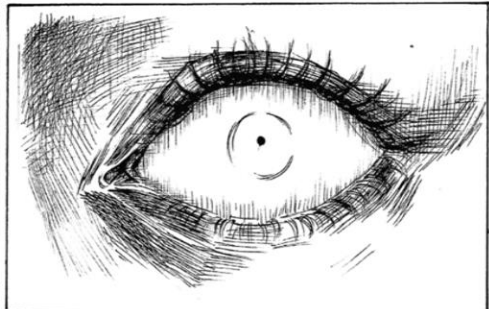
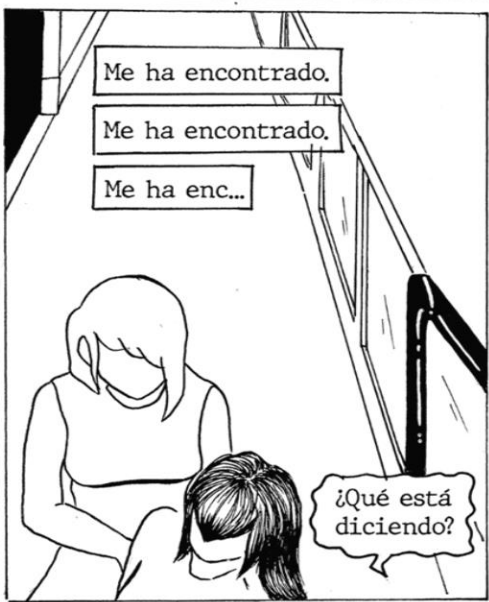
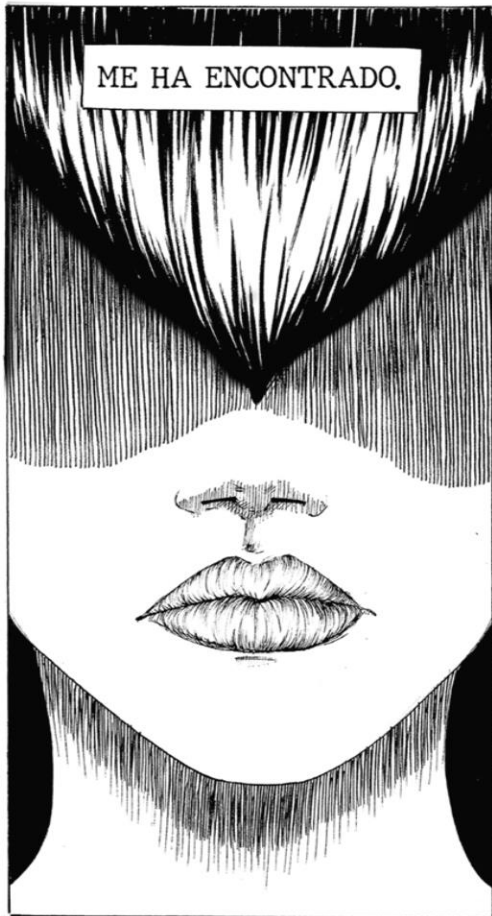




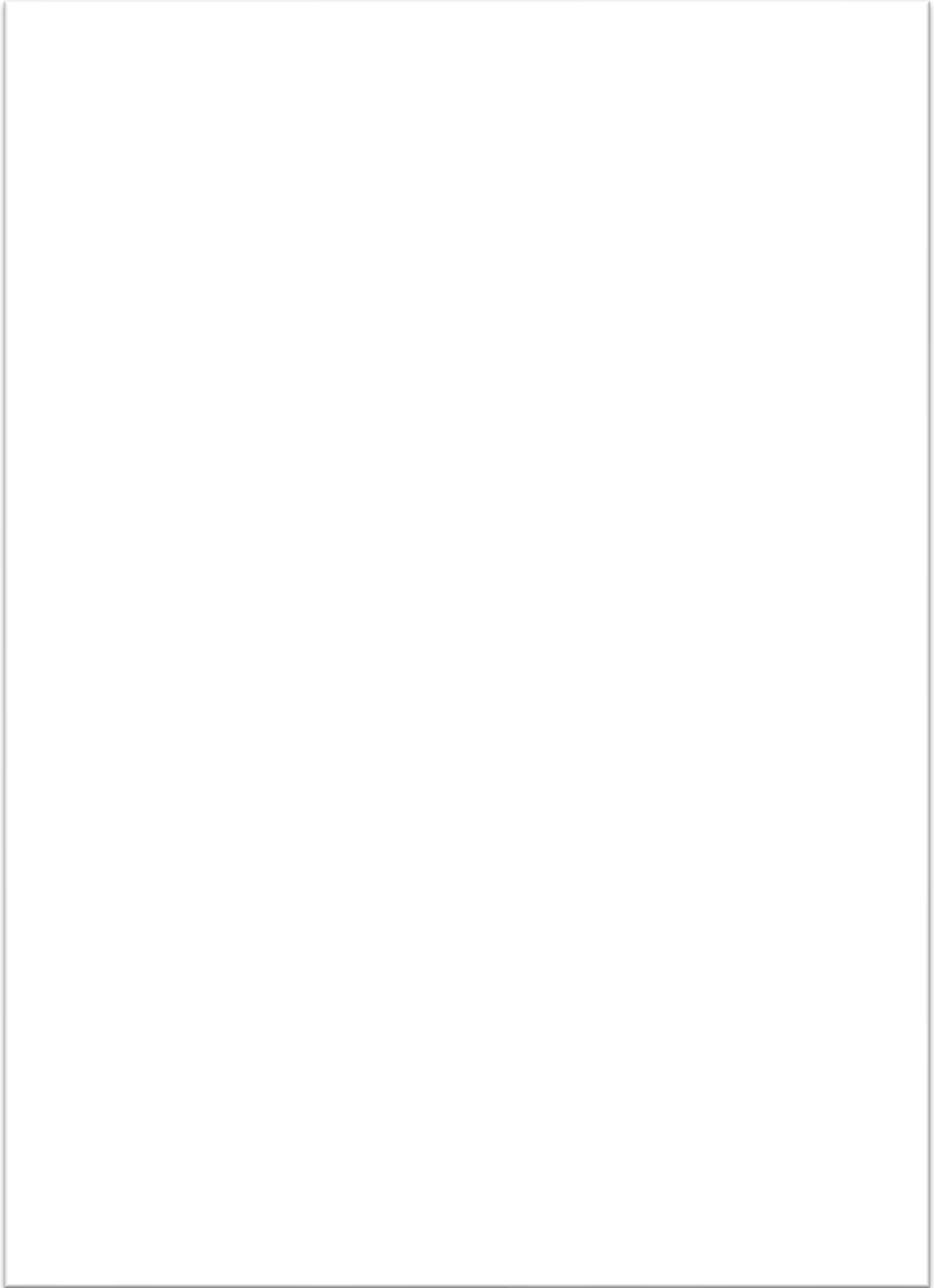


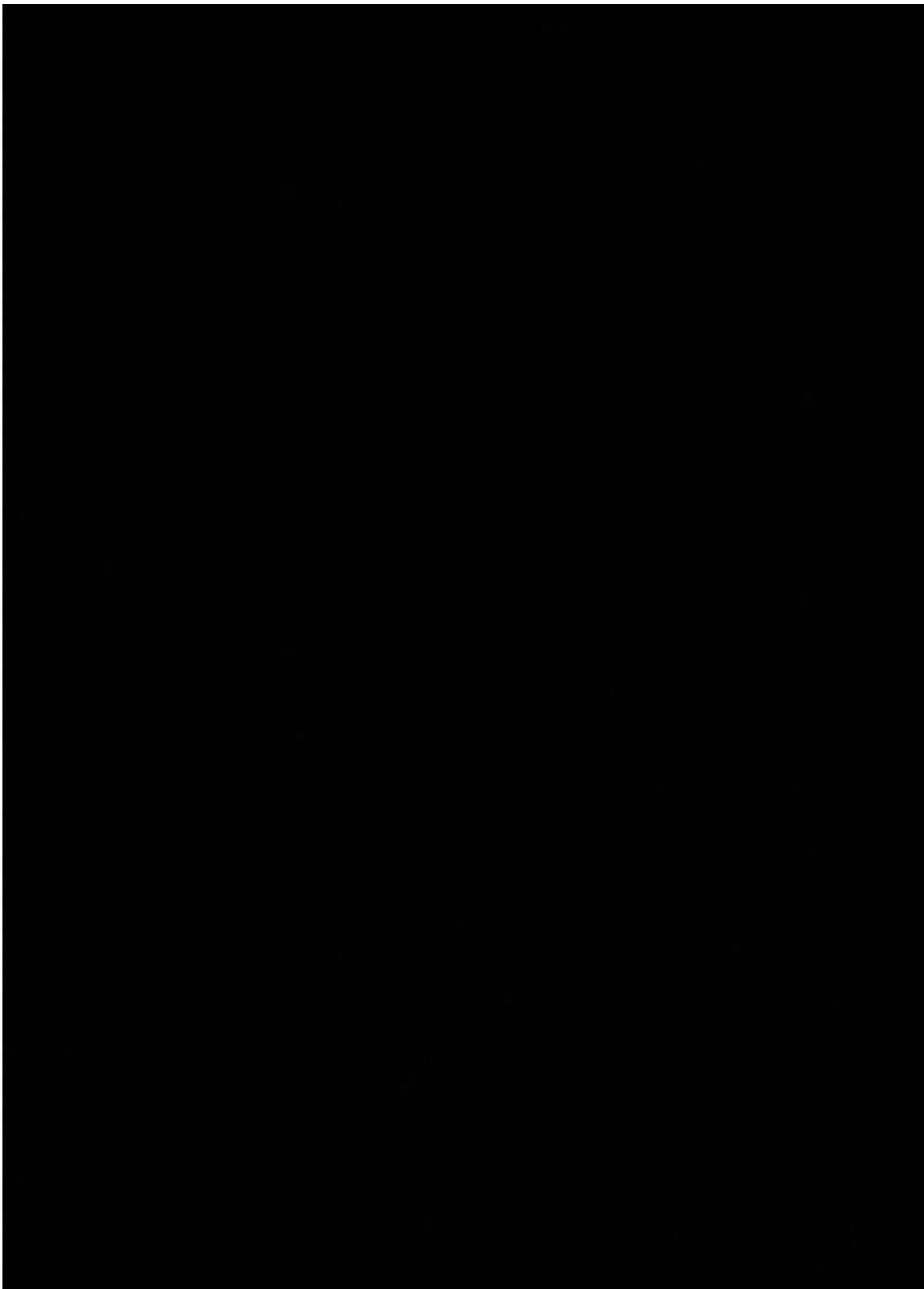




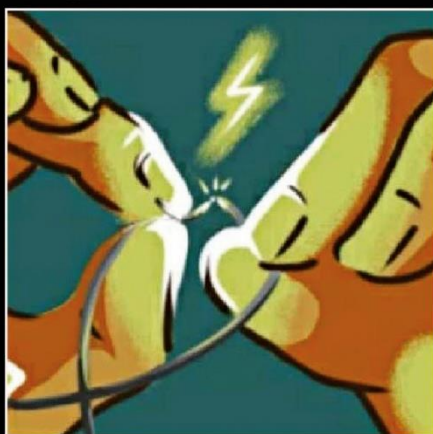




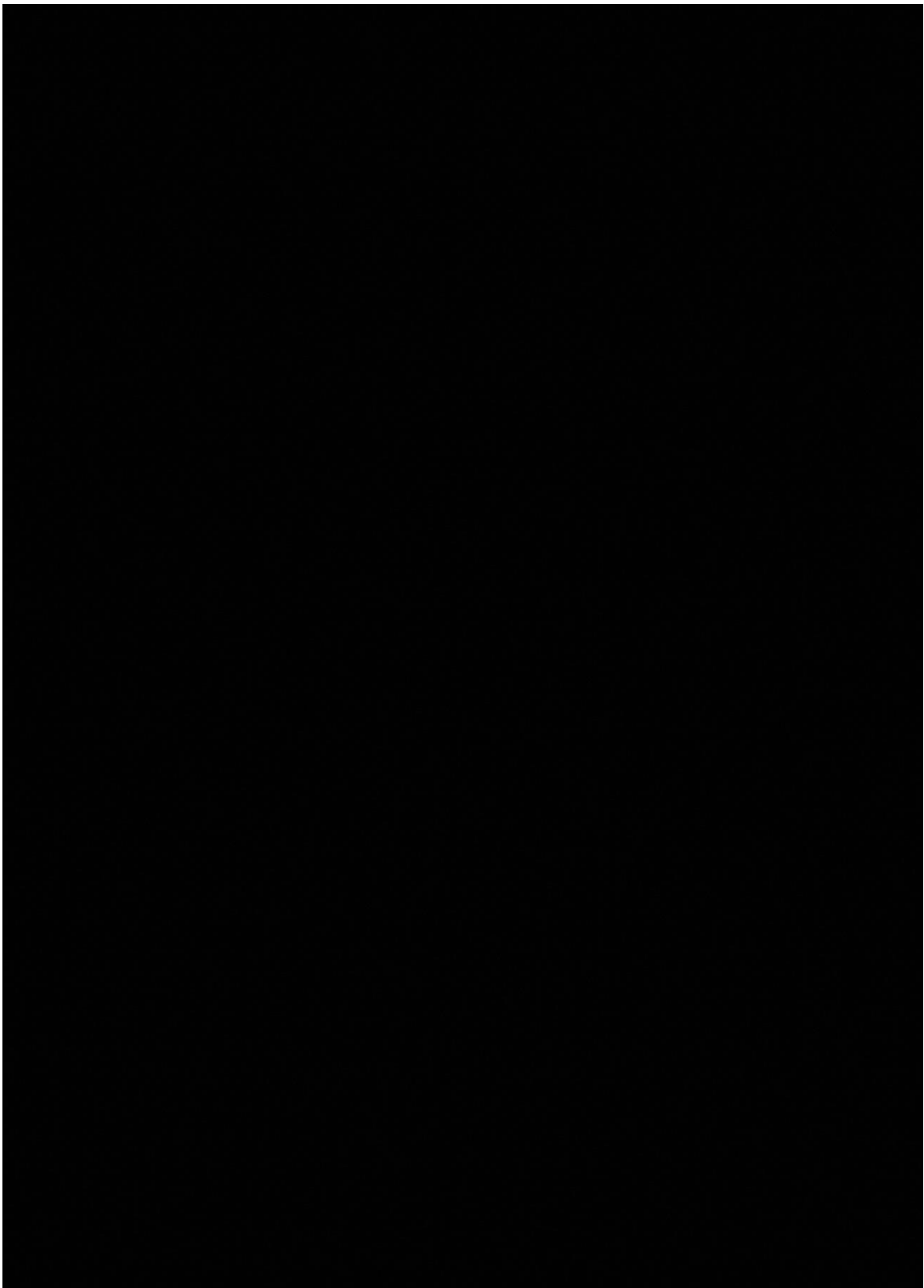




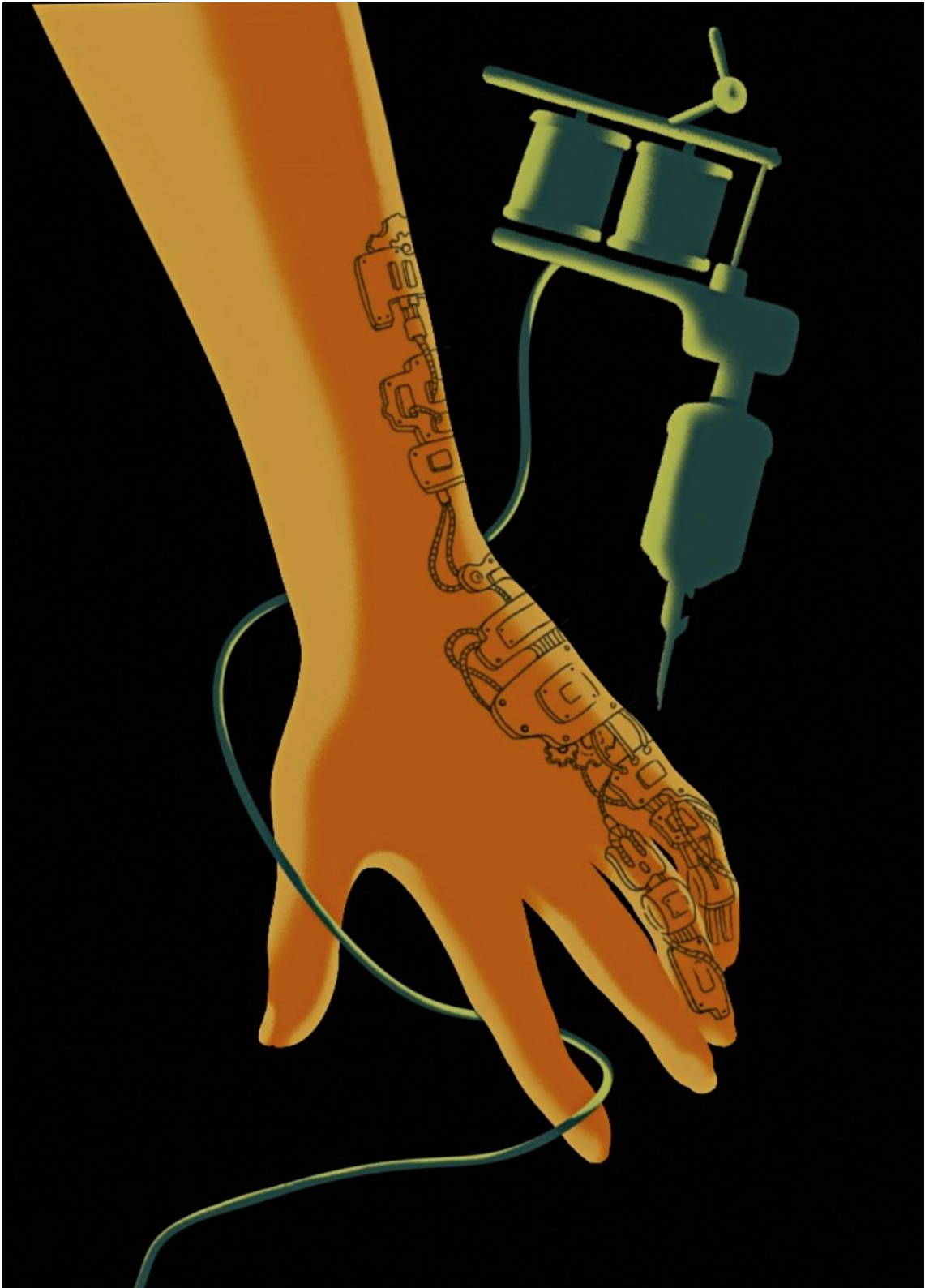
## Capítulo 2



EL ROBOT











YA HE LLEGADO



¿DÓNDE  
ESTÁS?









¿Hola?







NADA



estás

bien...



# ACOMPÁÑAME





Desde que las perdí



ya nada tenía



sentido







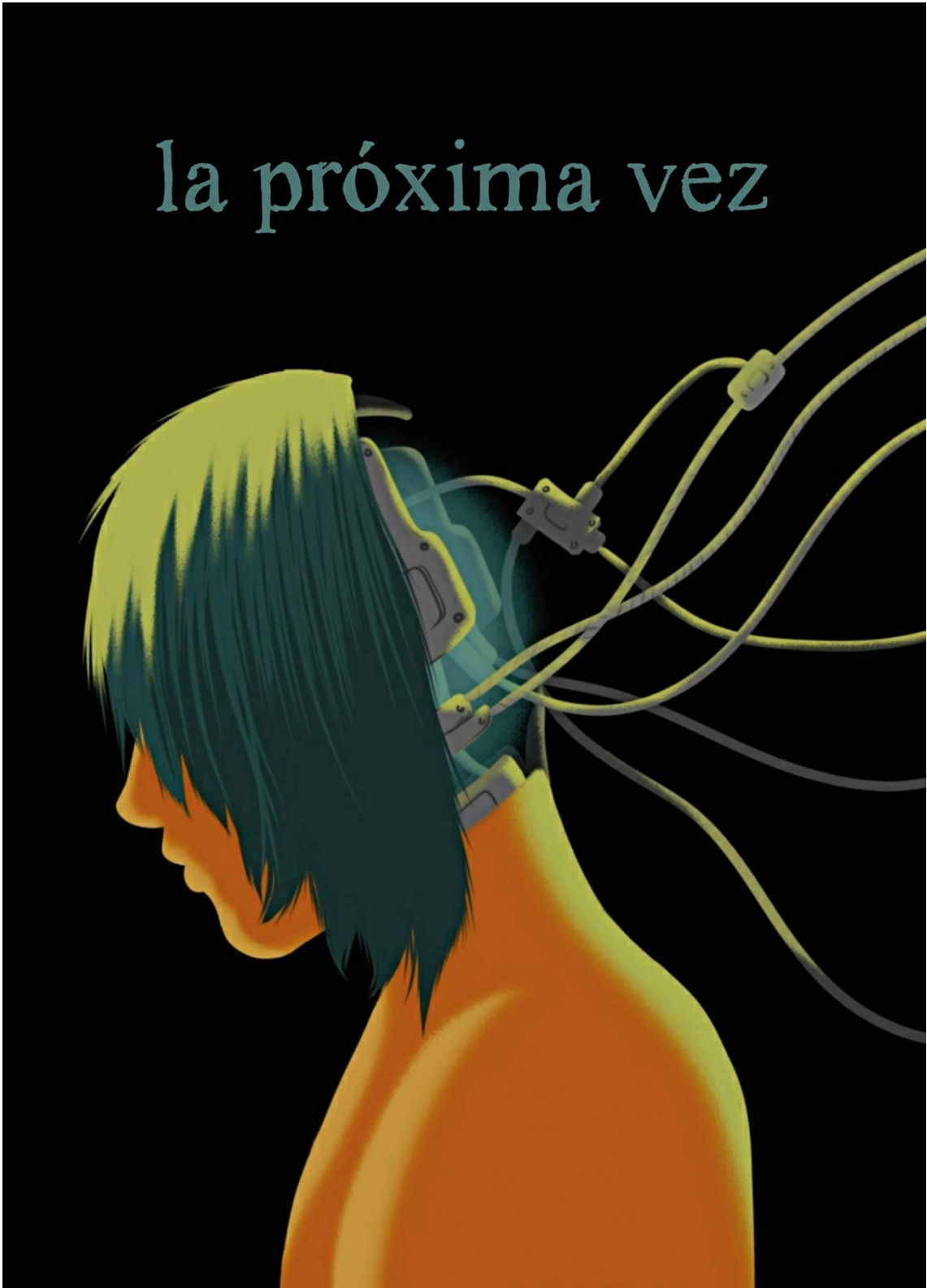


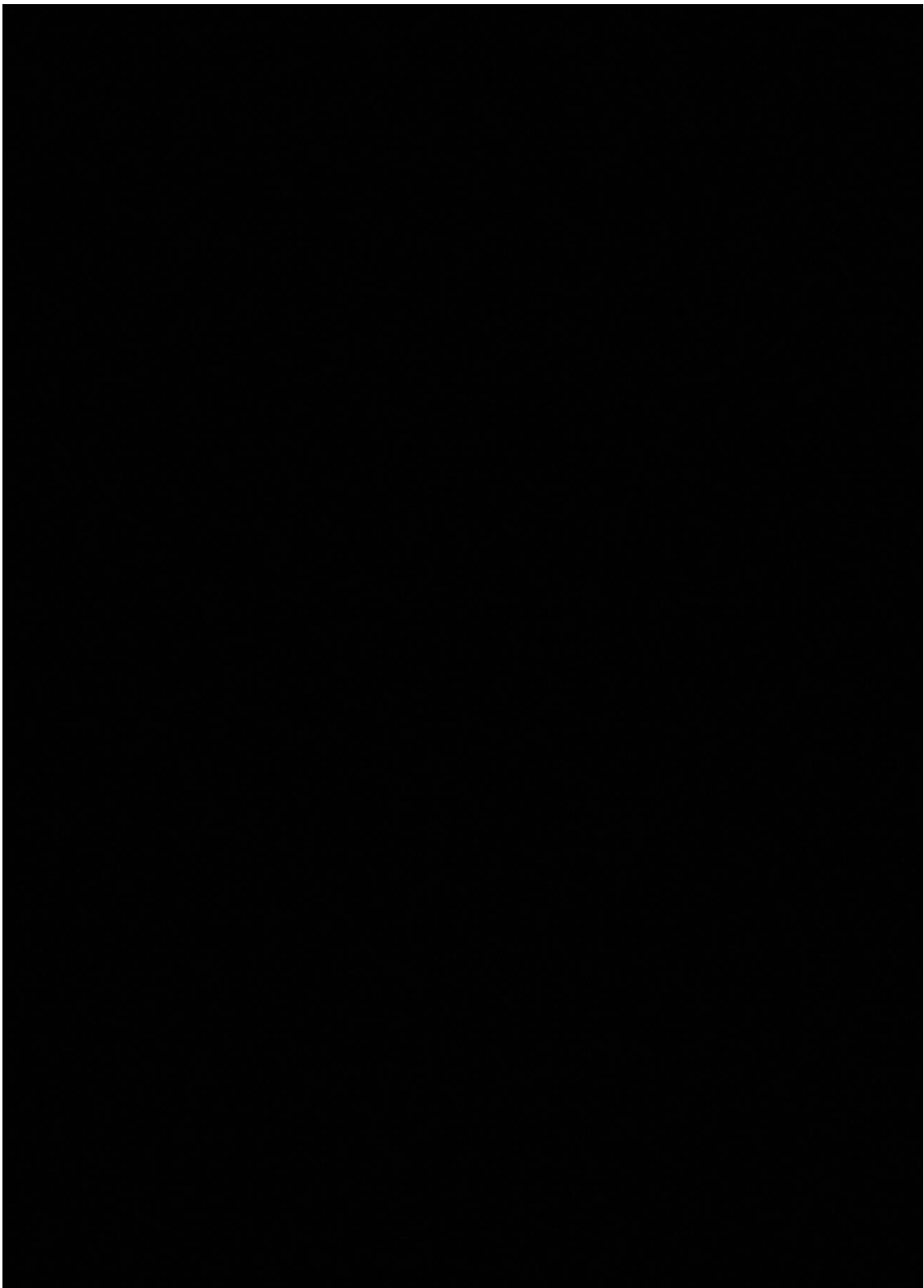
Me sentía muy solo.

Lo siento...

Prometo hacerte mejor

la próxima vez

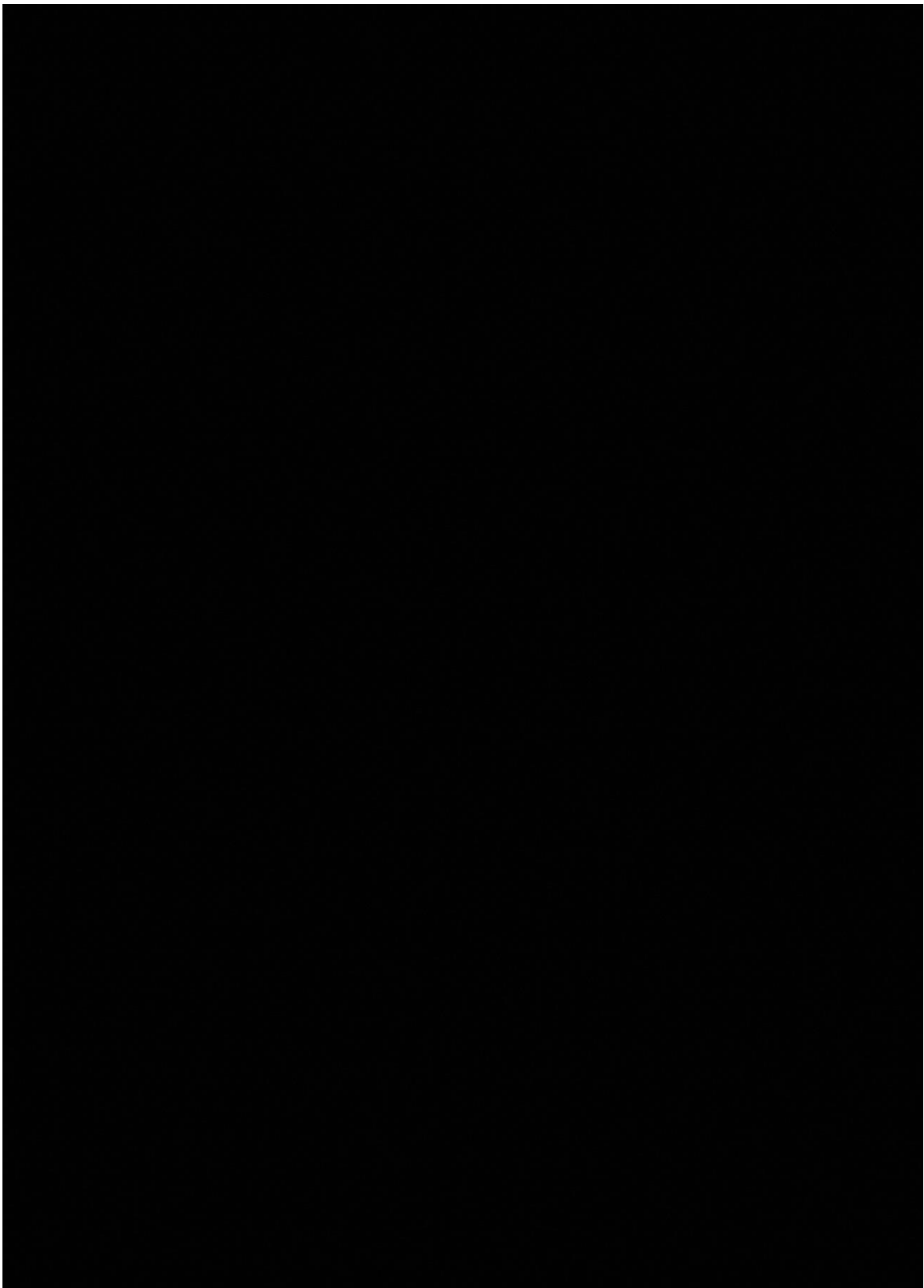




## Capítulo 3



## METAMORFOSIS









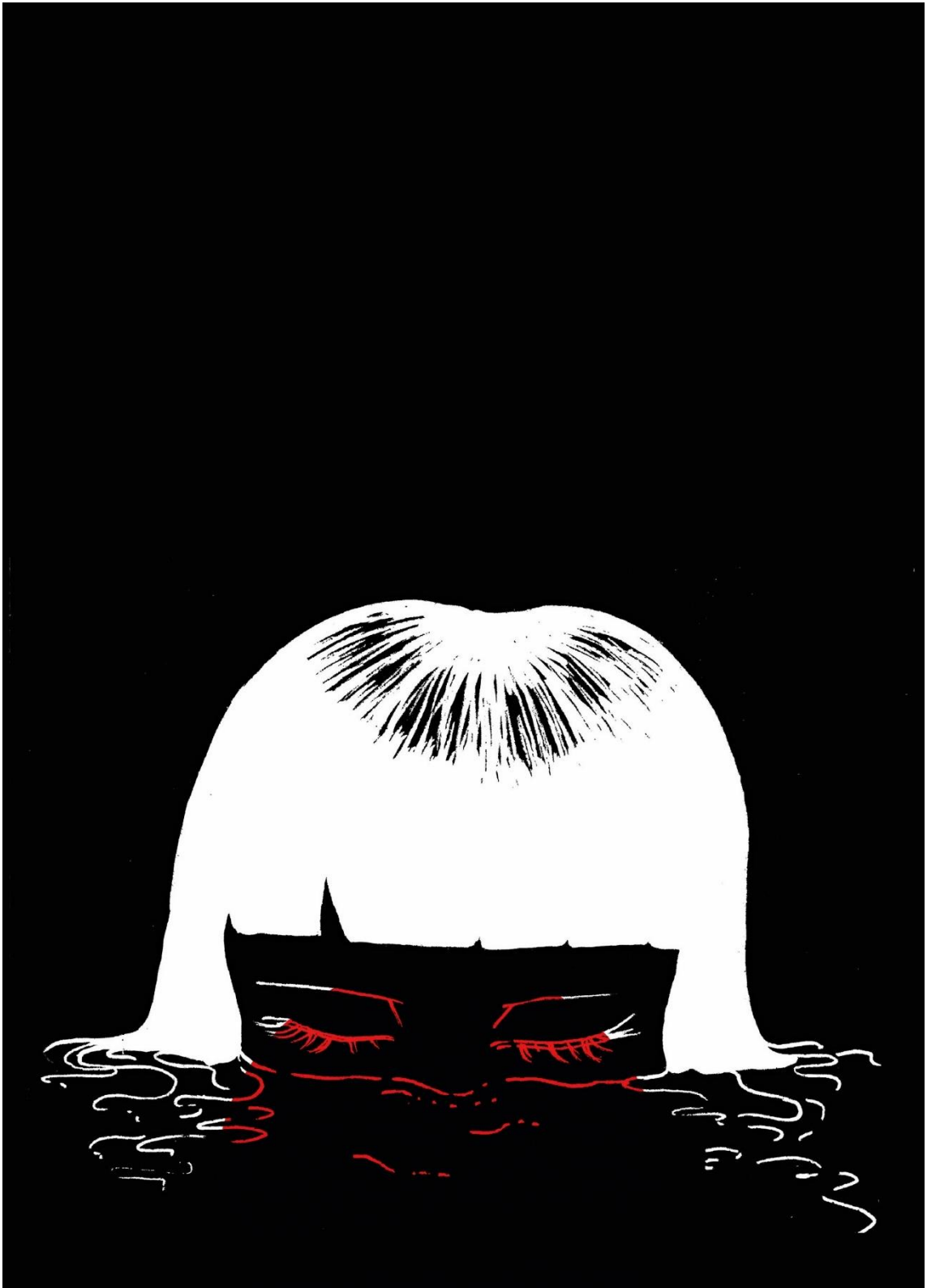




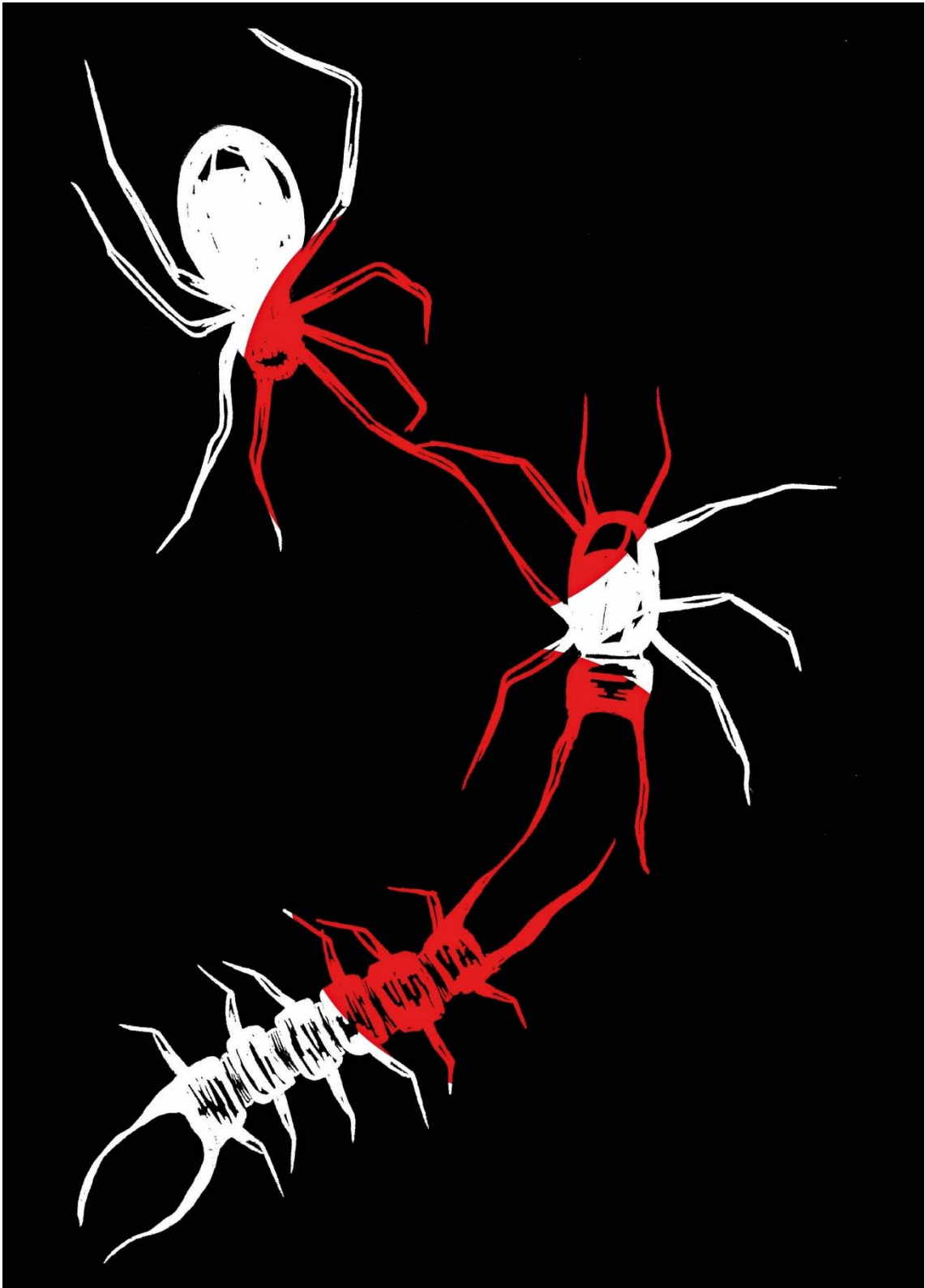










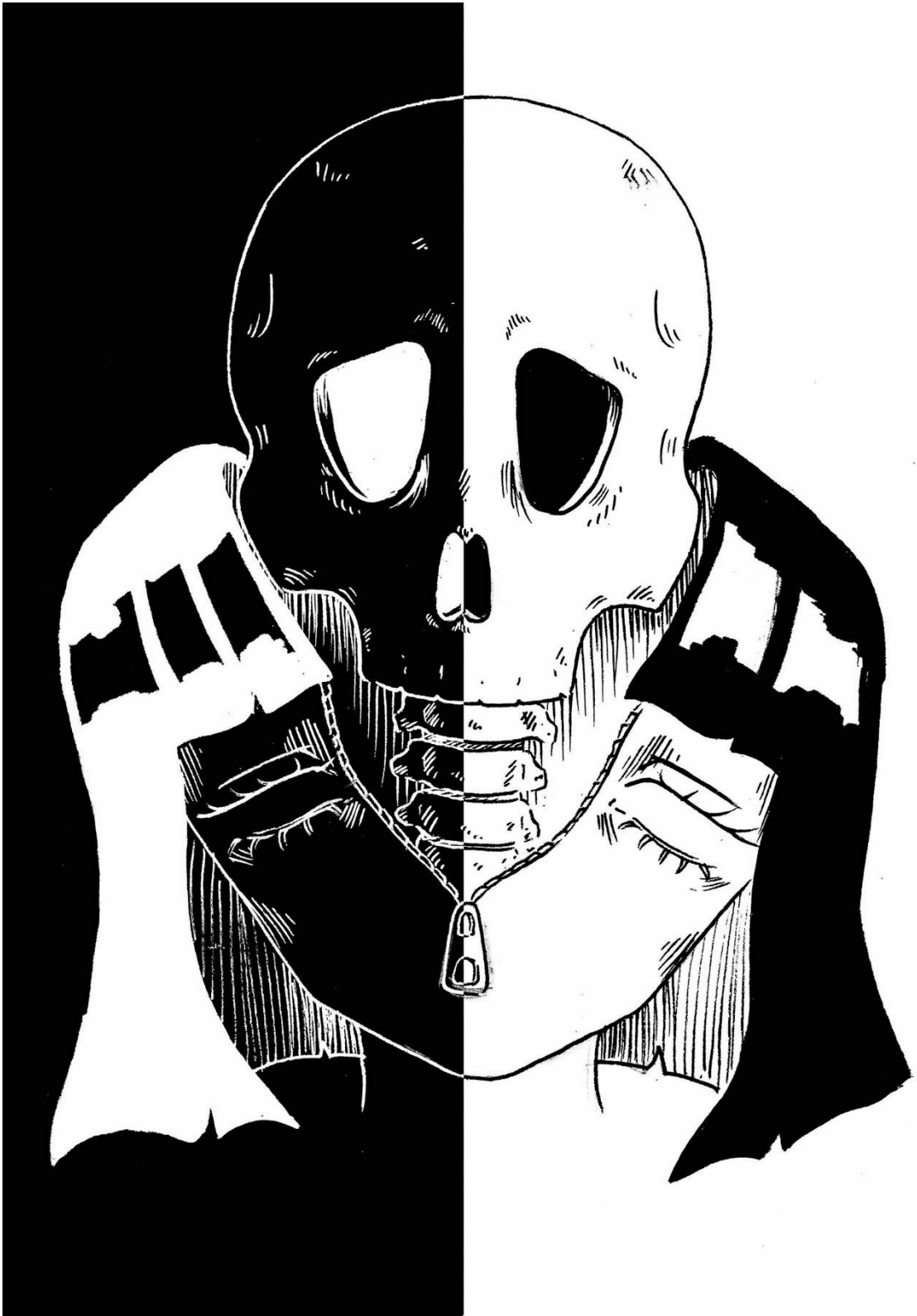


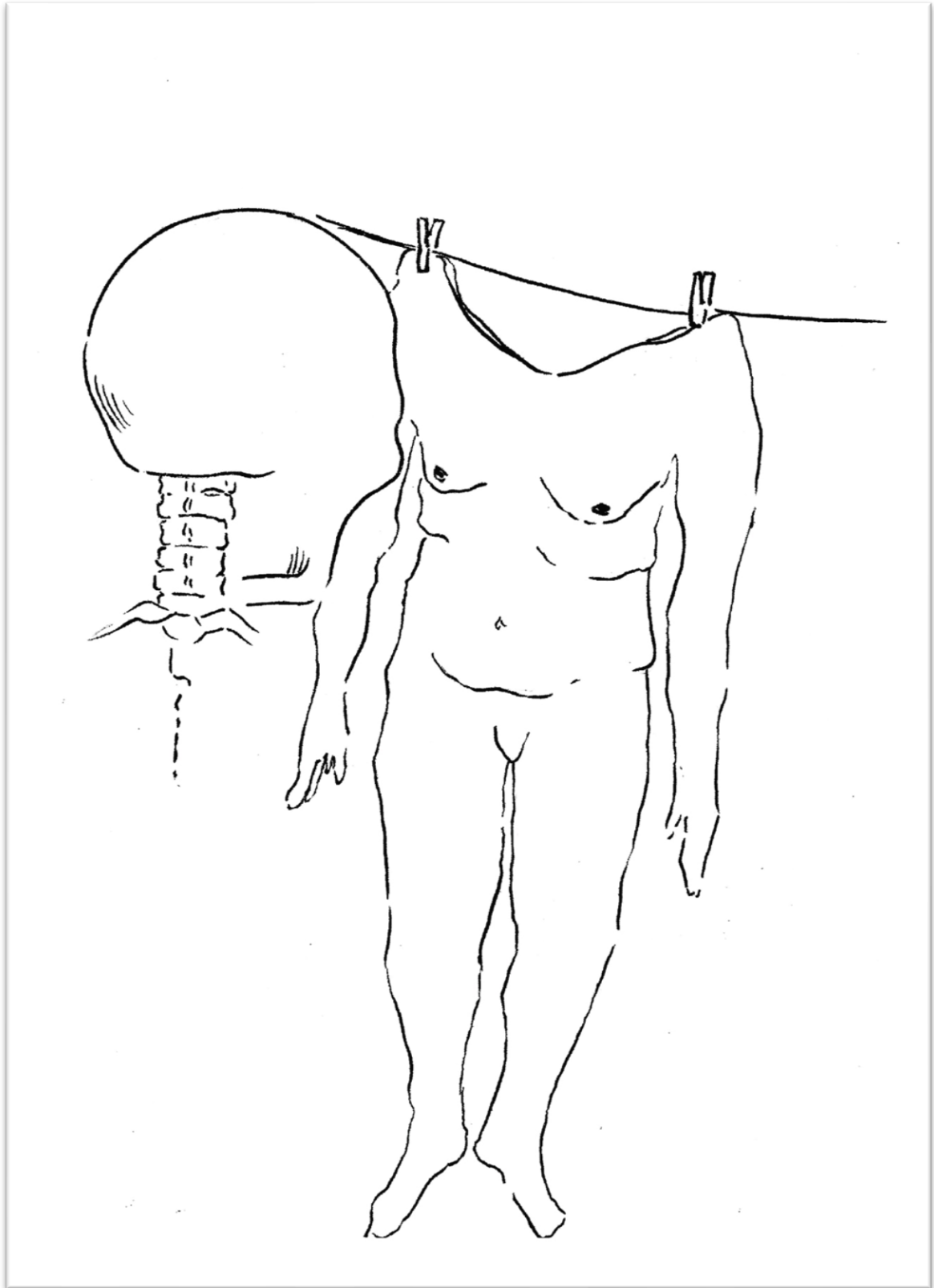




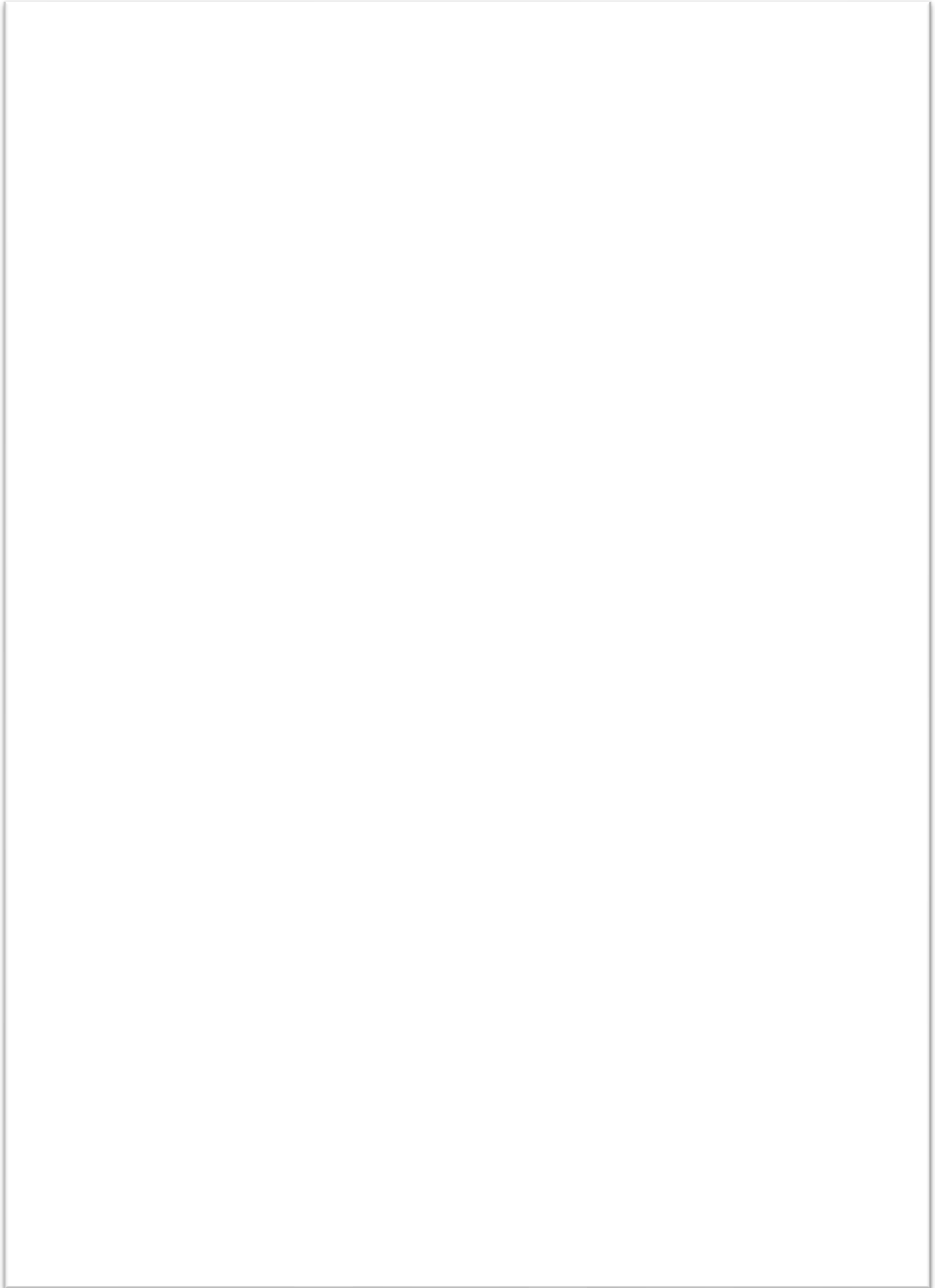


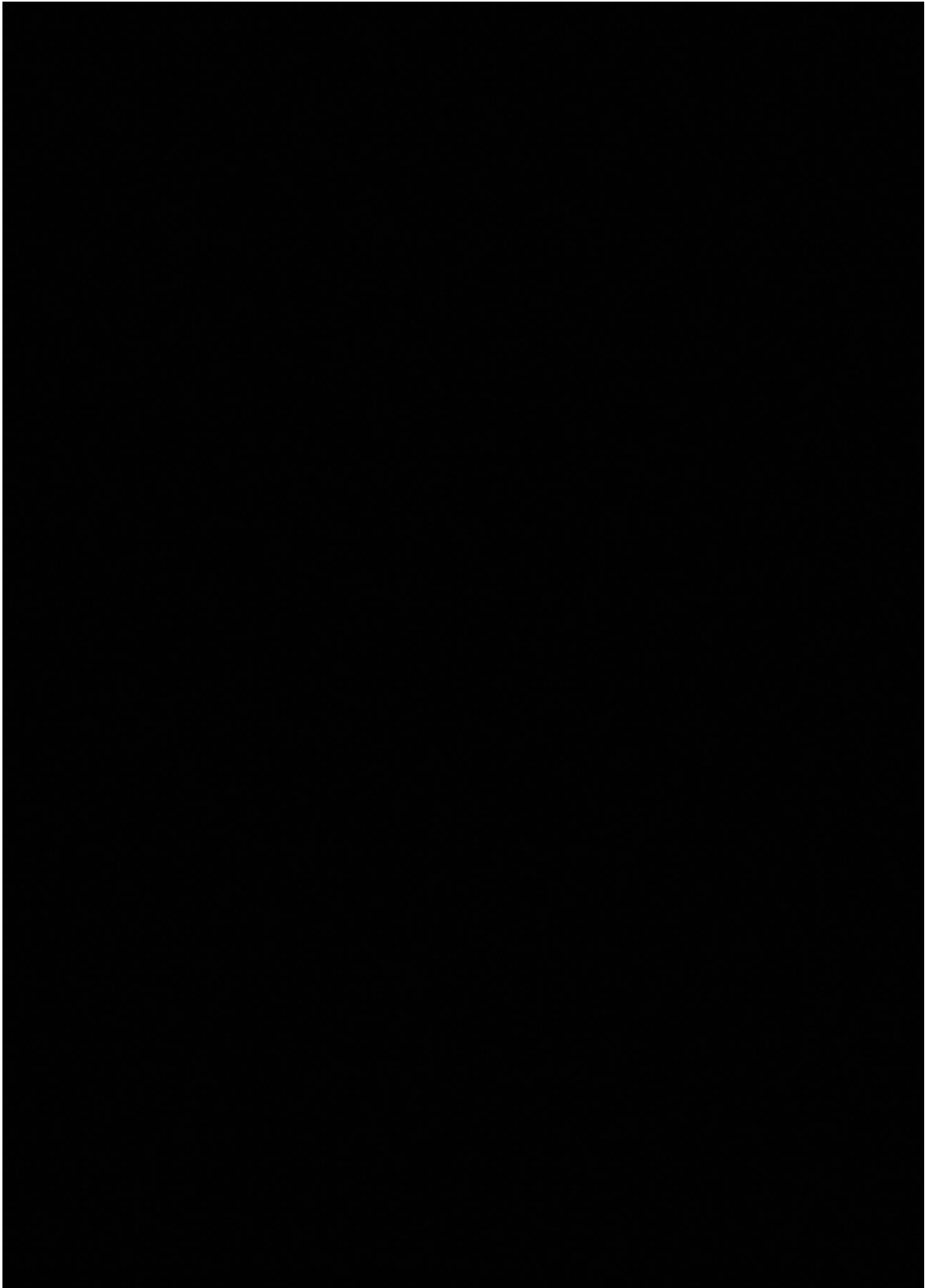








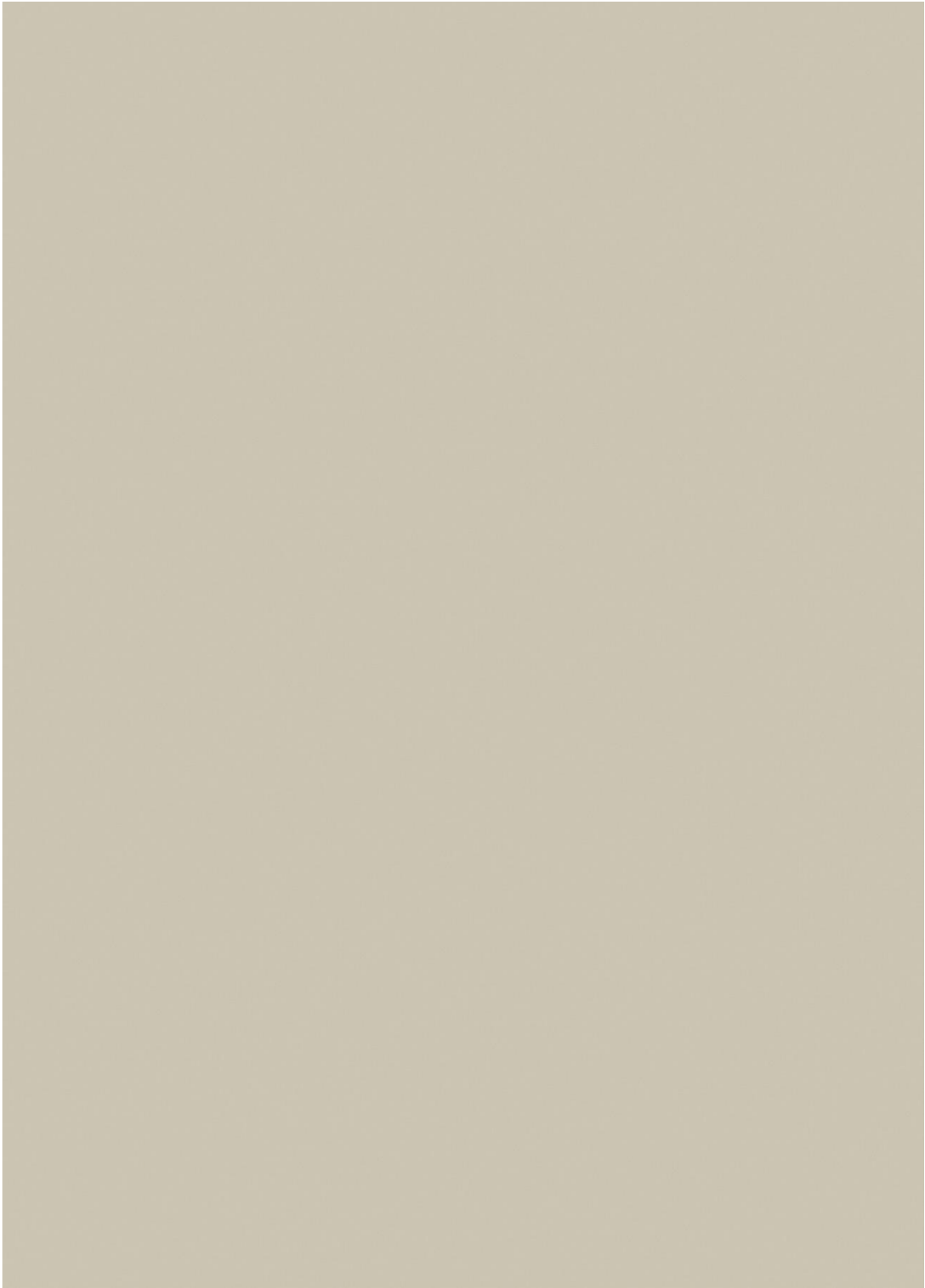




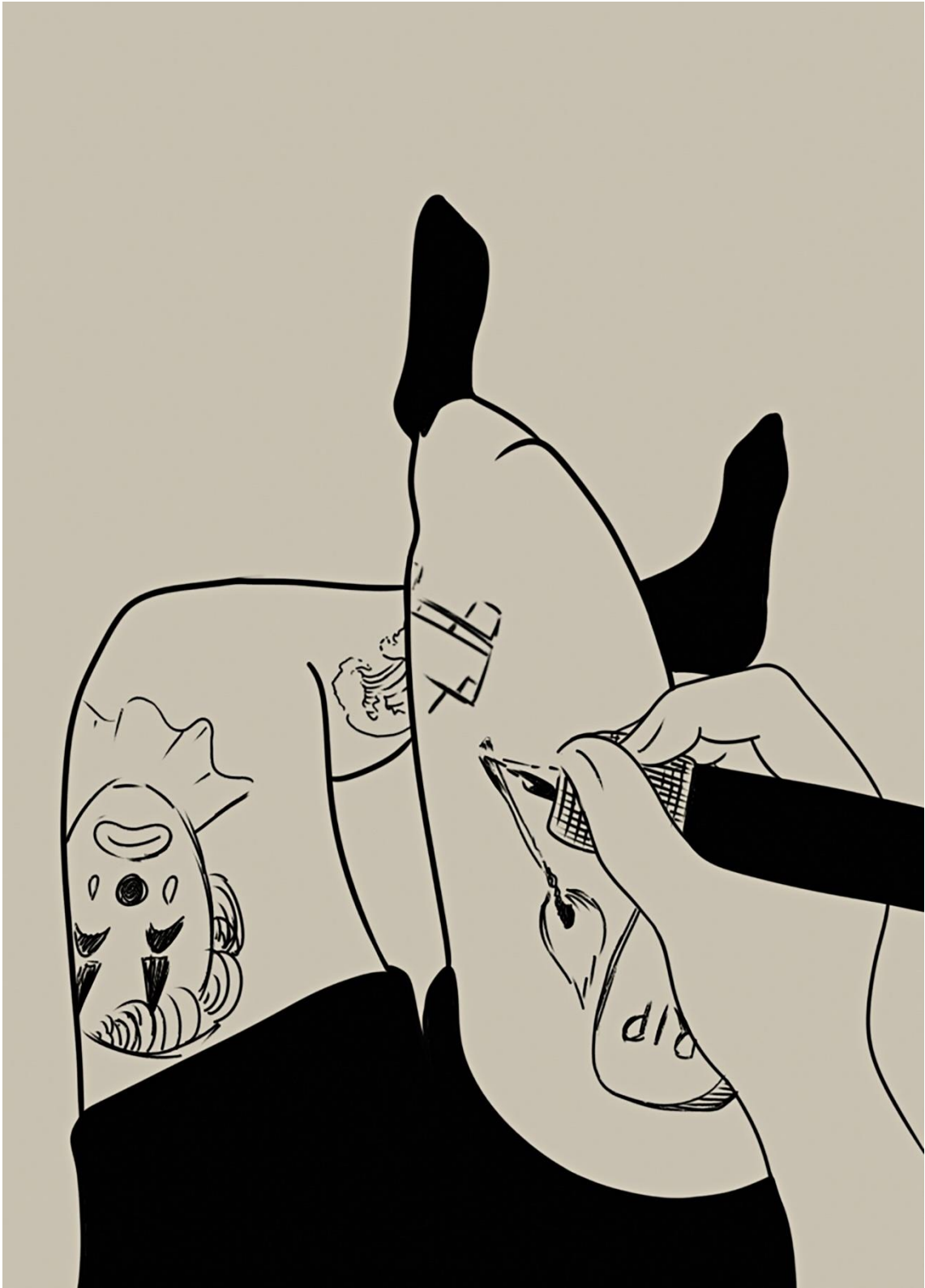
## Capítulo 4

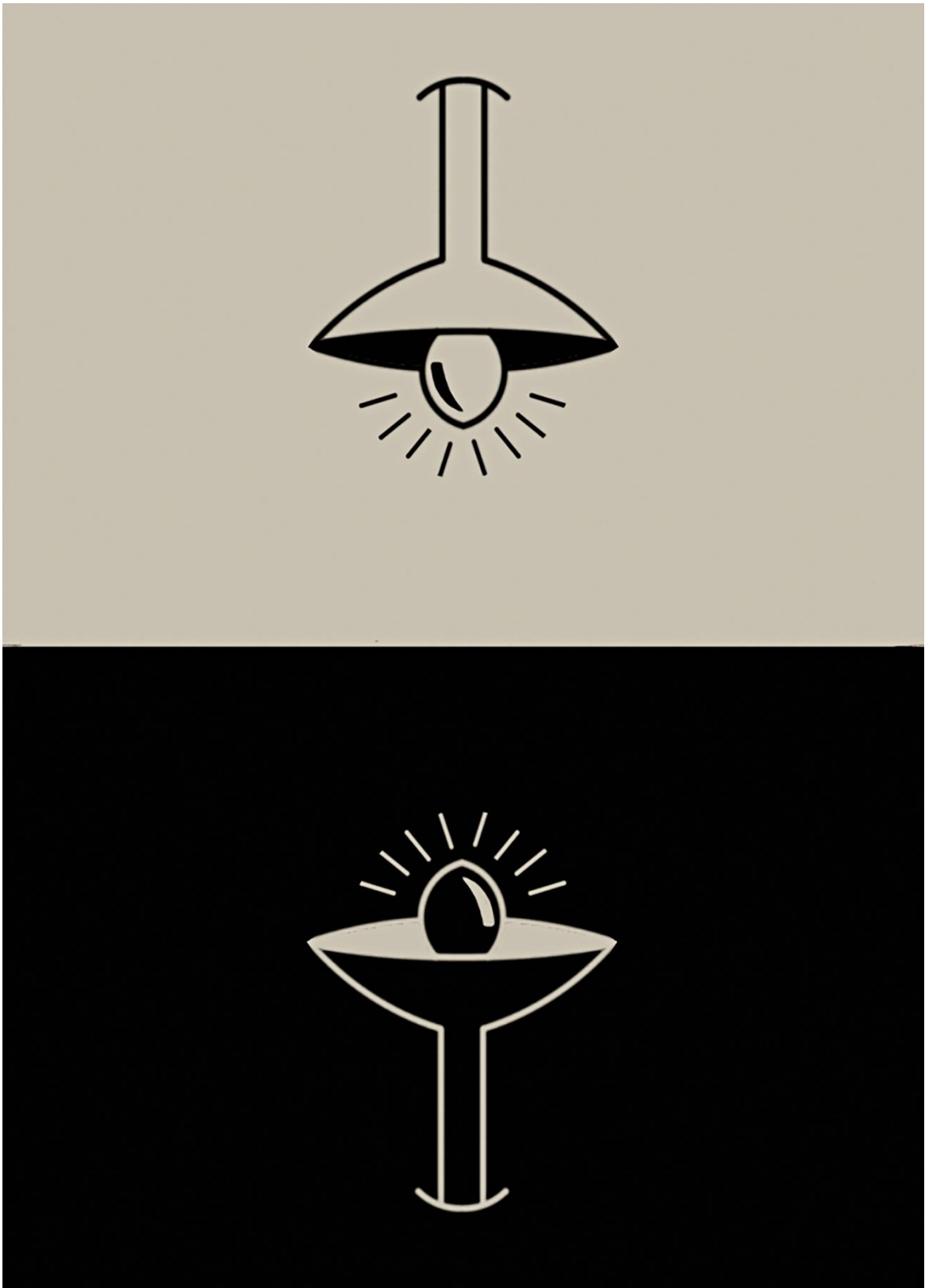


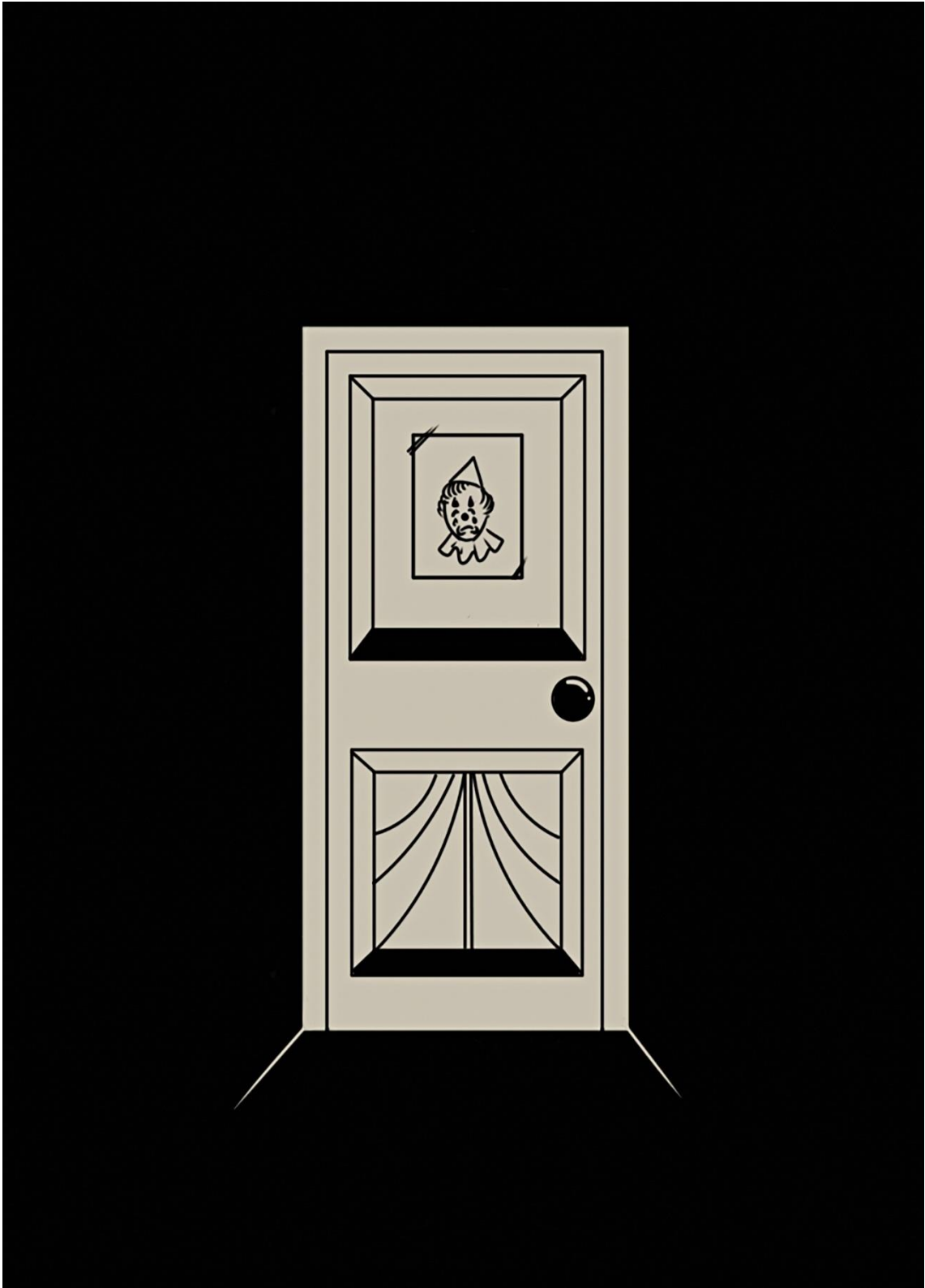
**FOBIAS**















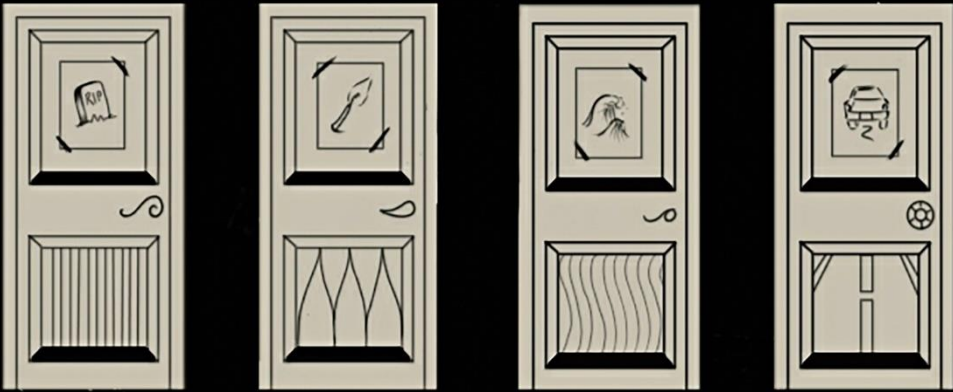


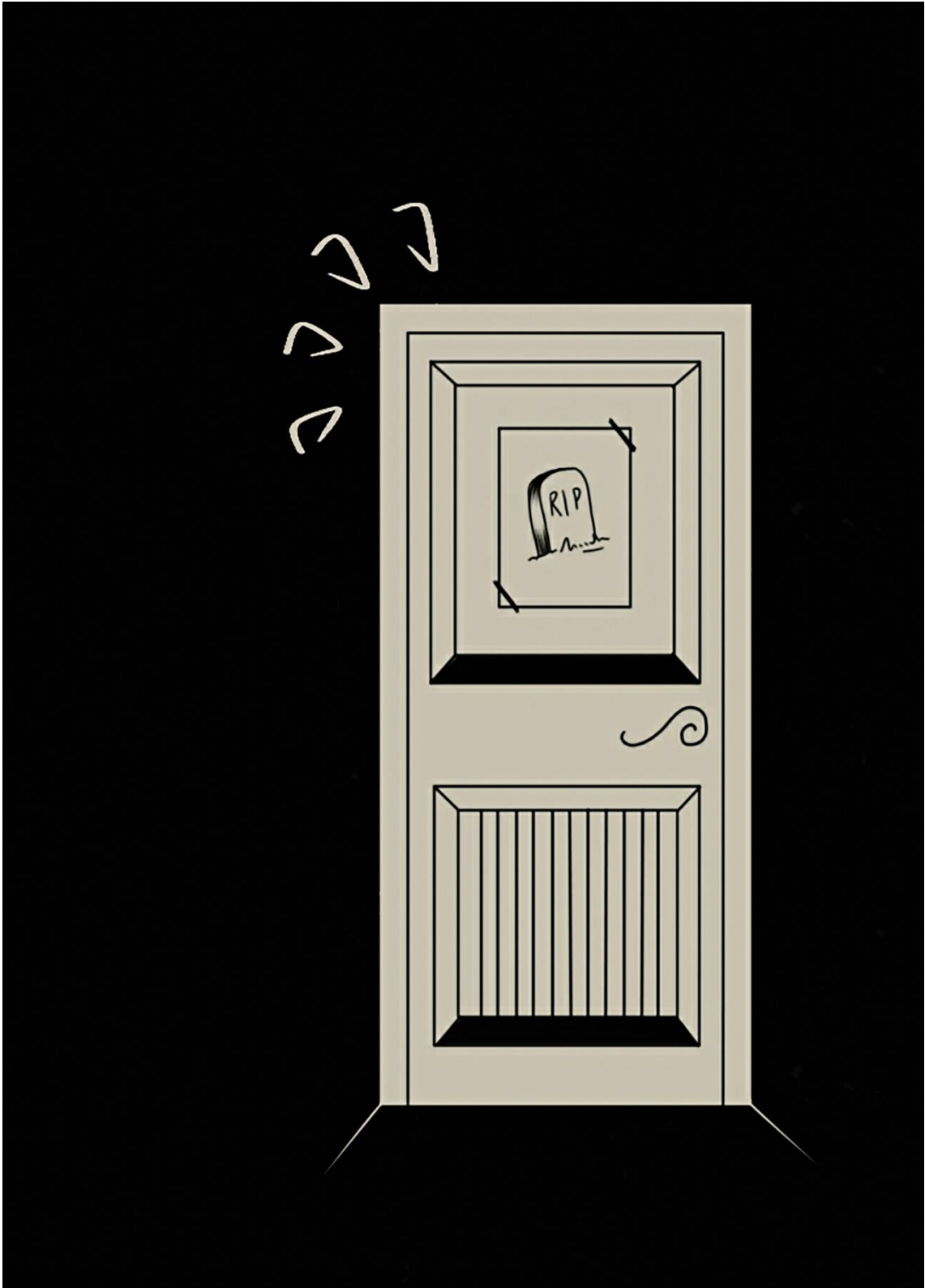






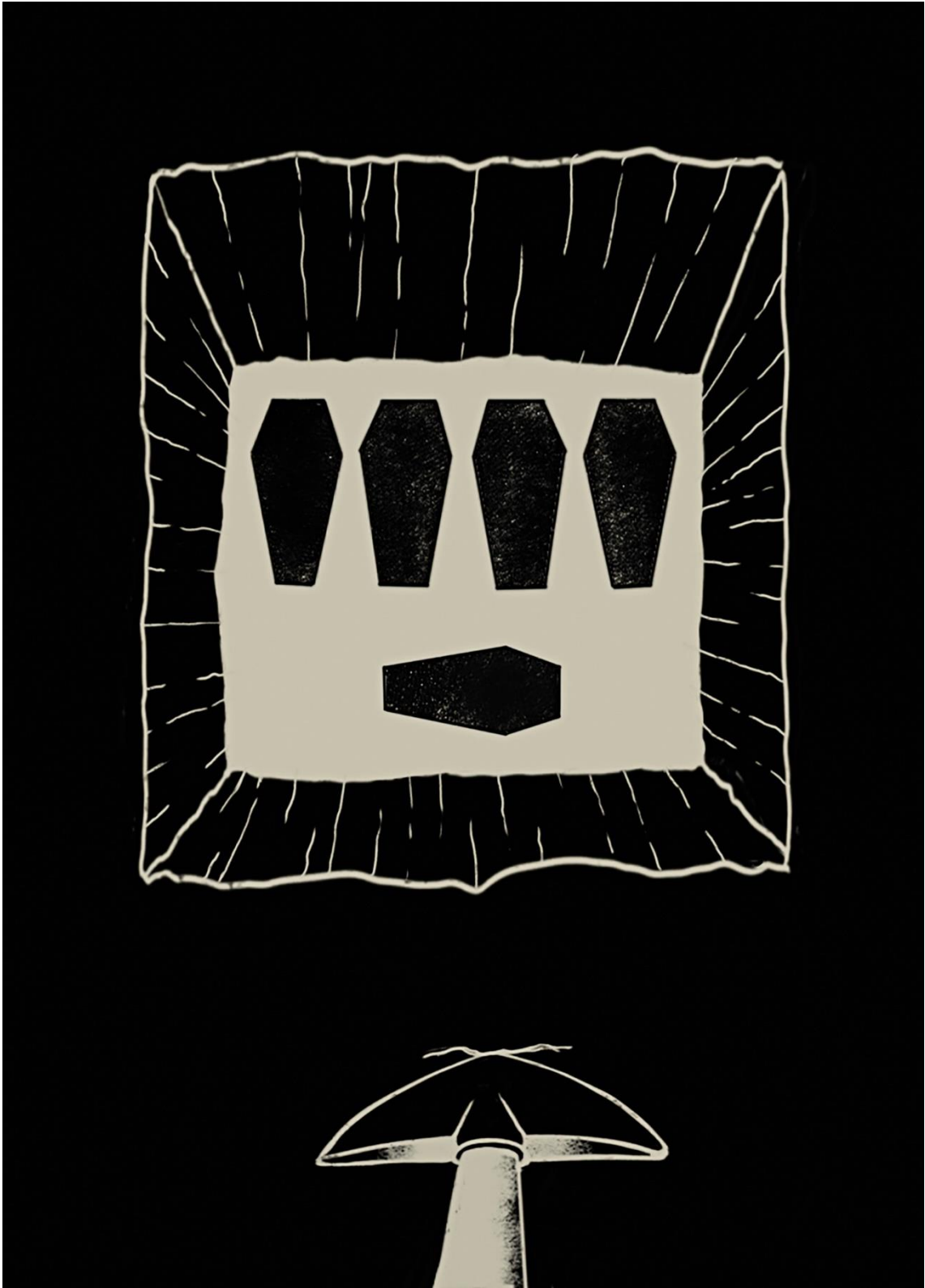




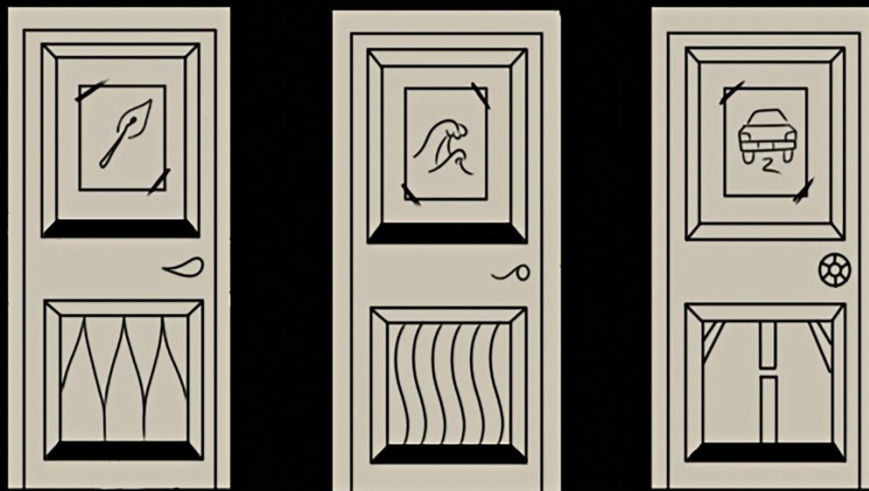








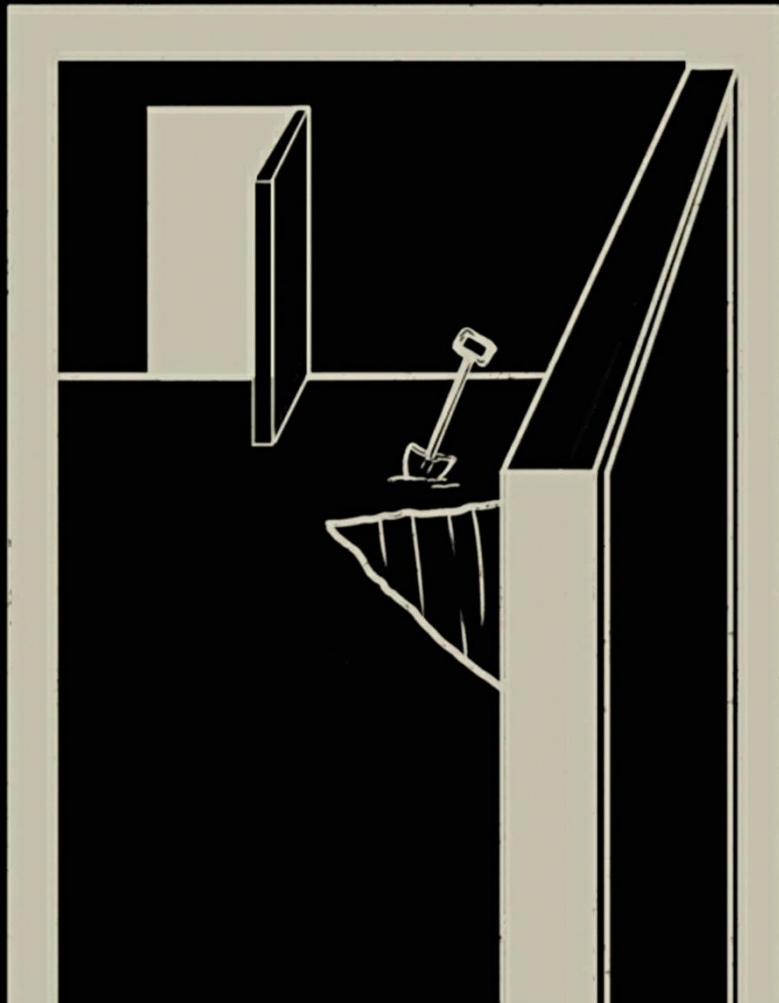




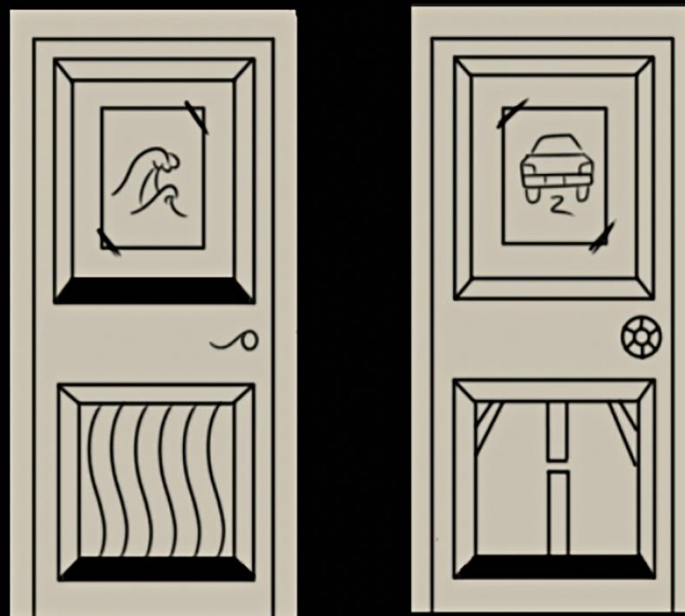


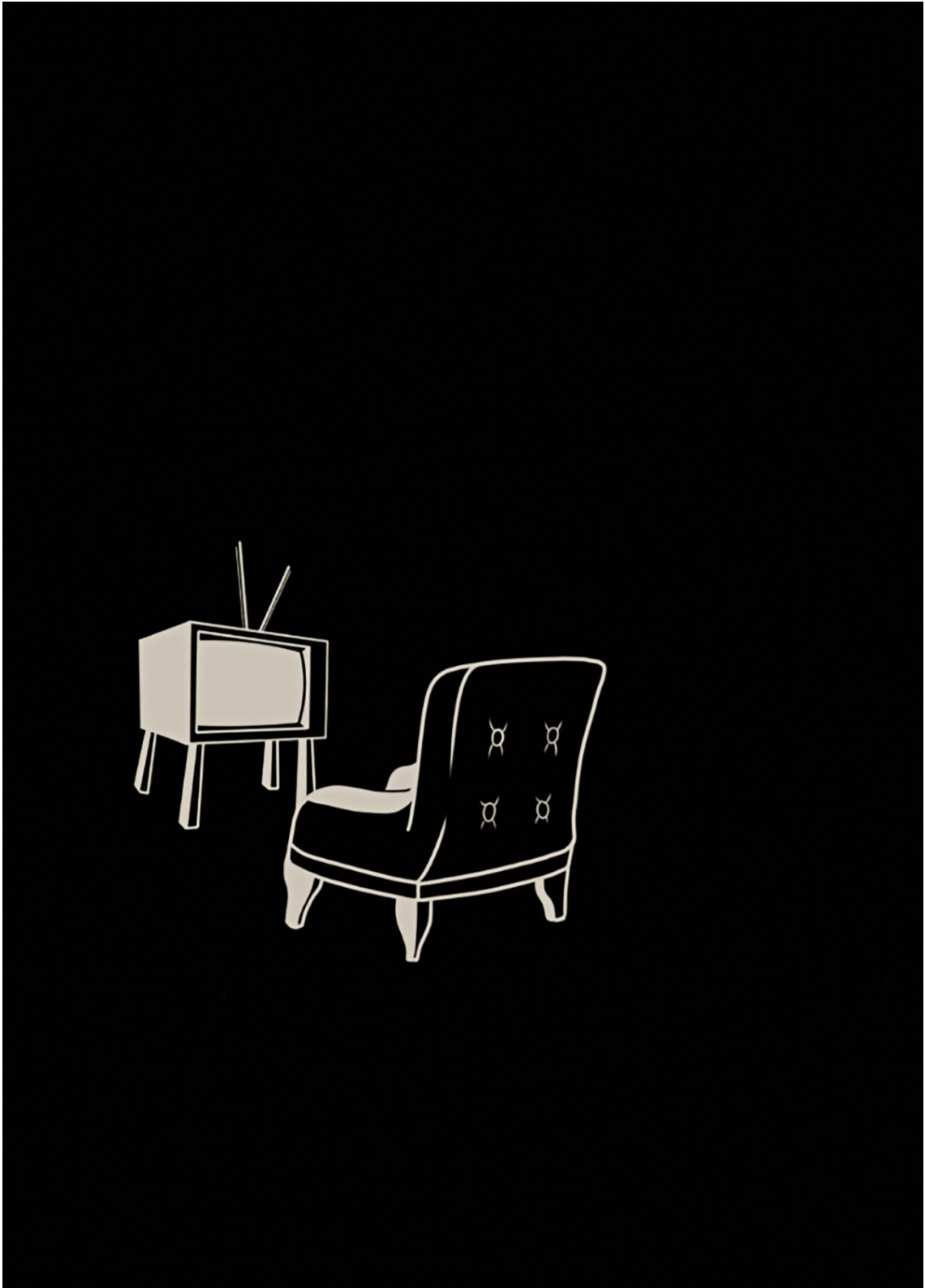


NO NO NO

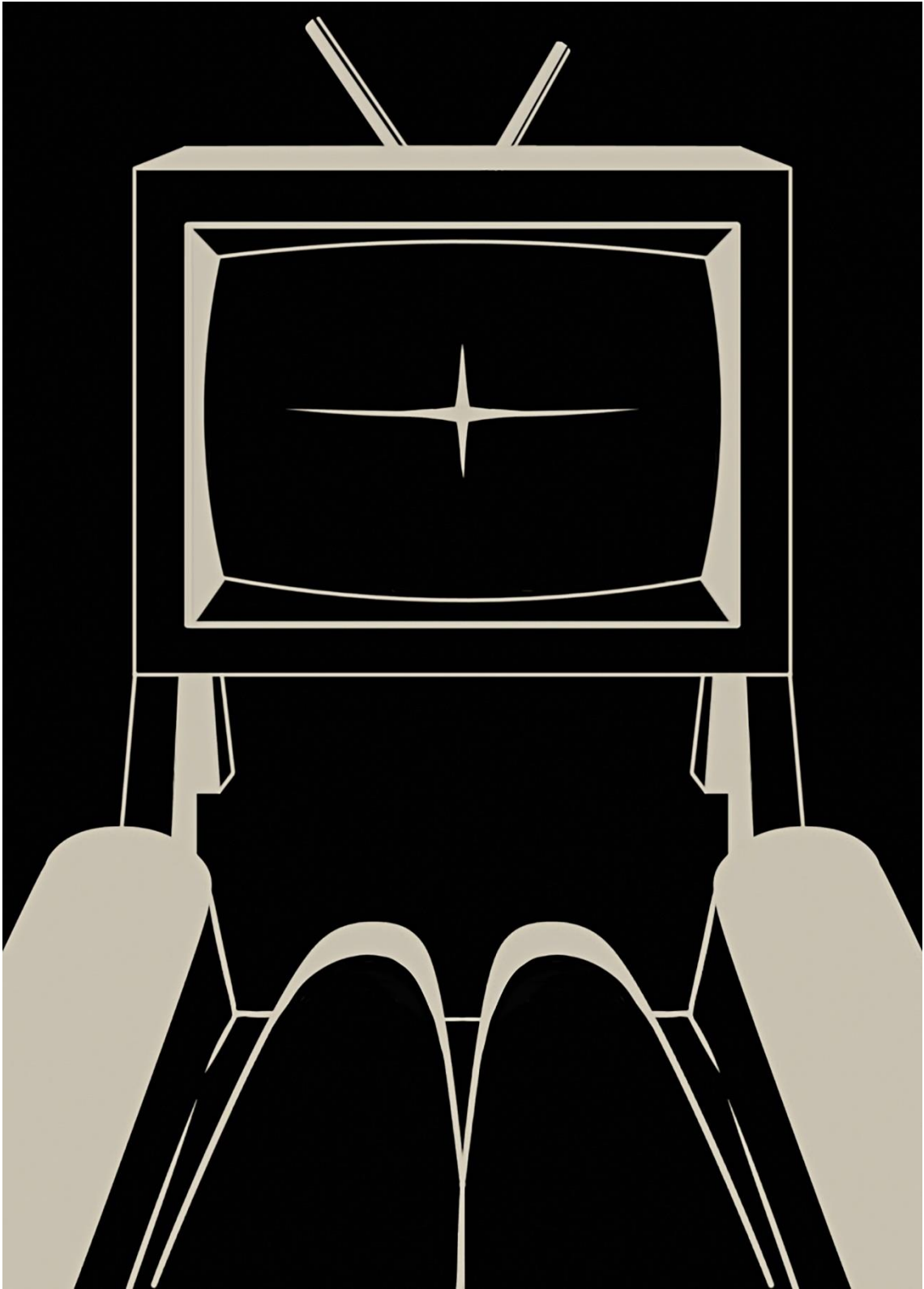


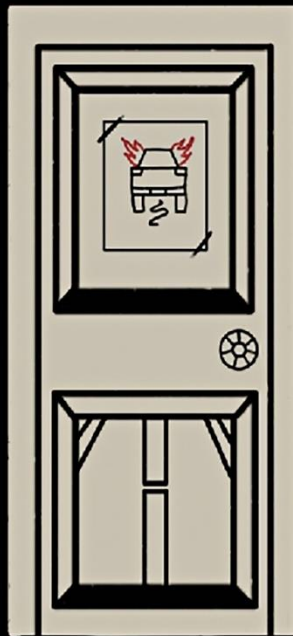


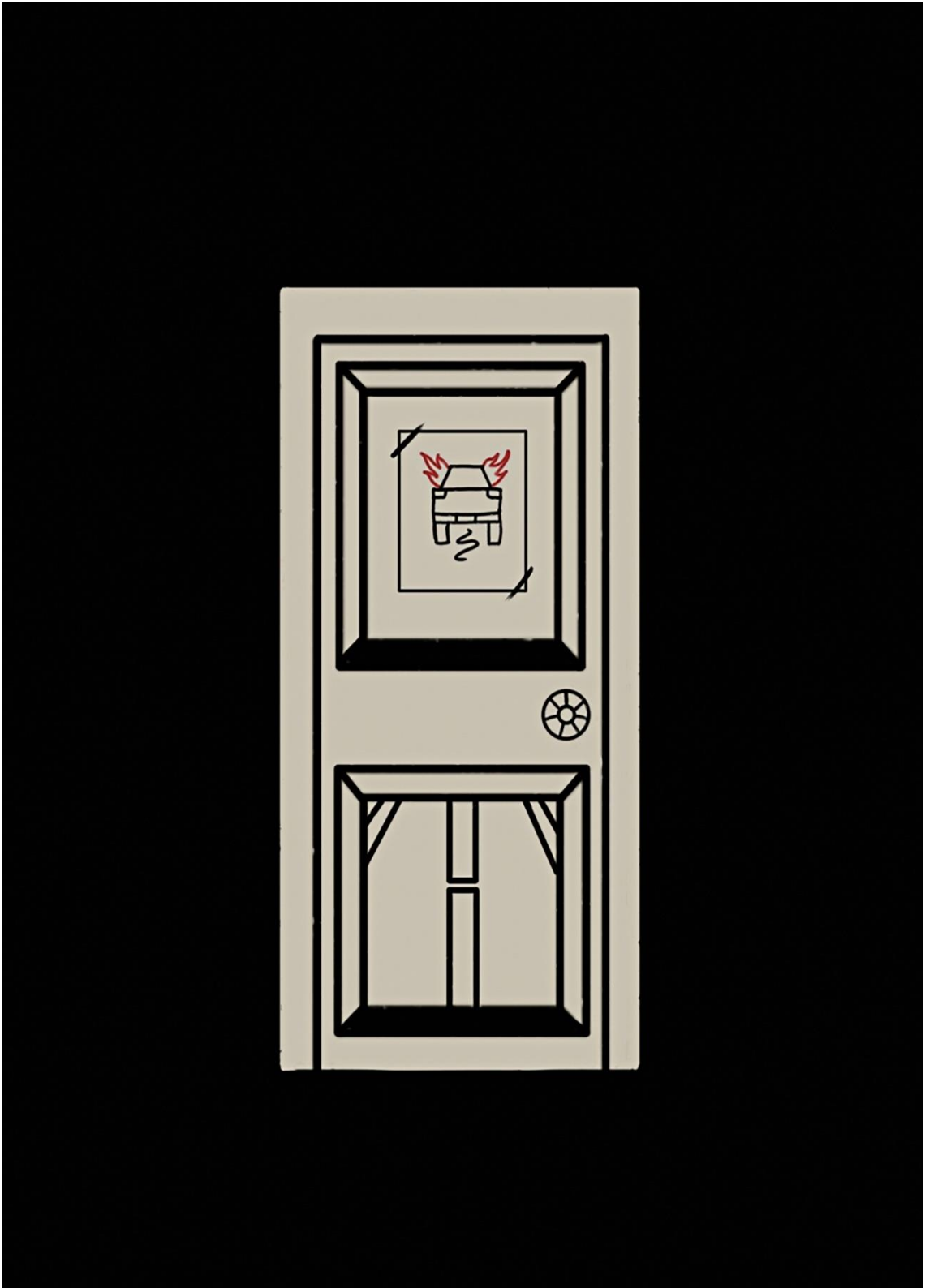


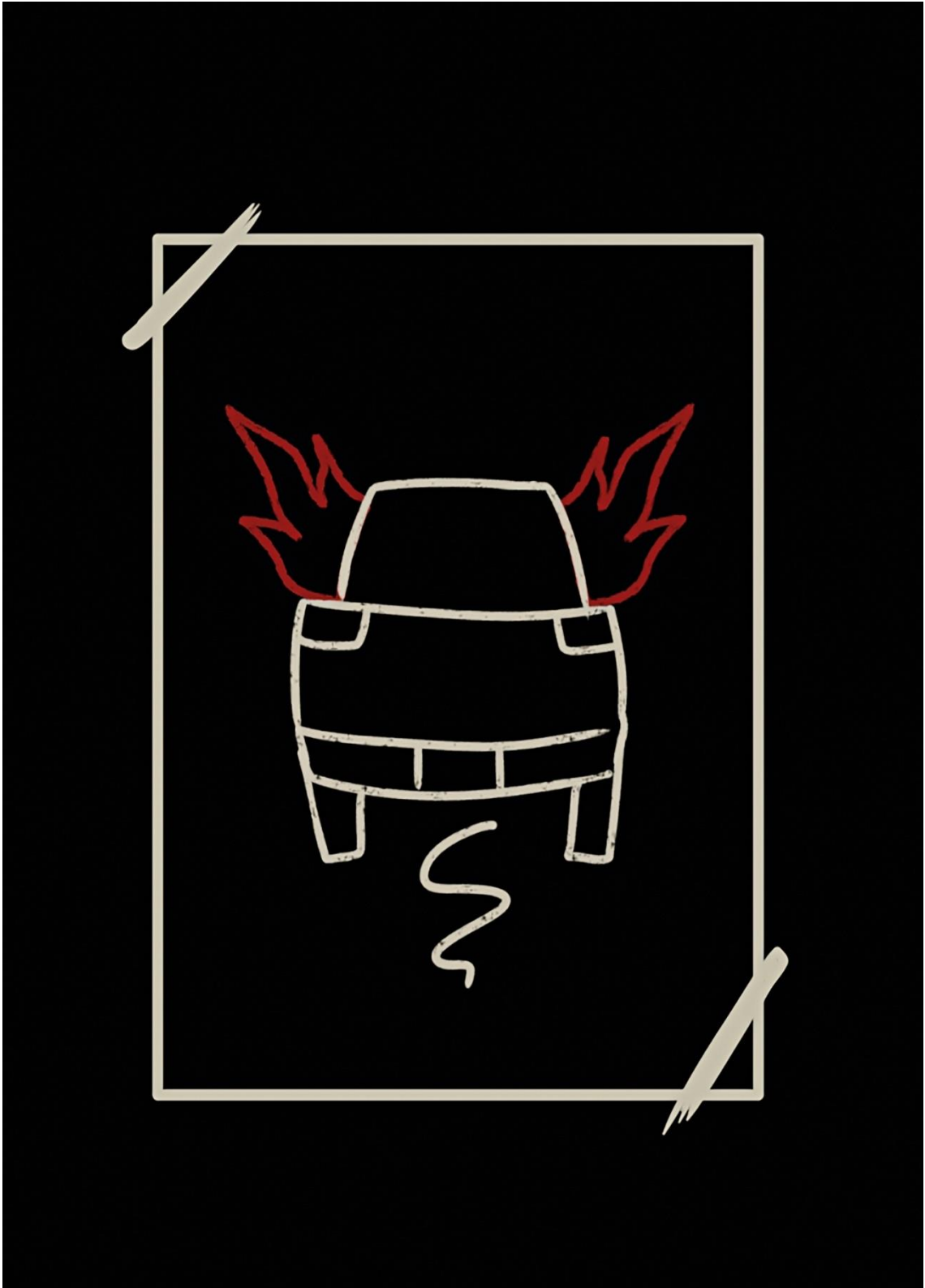








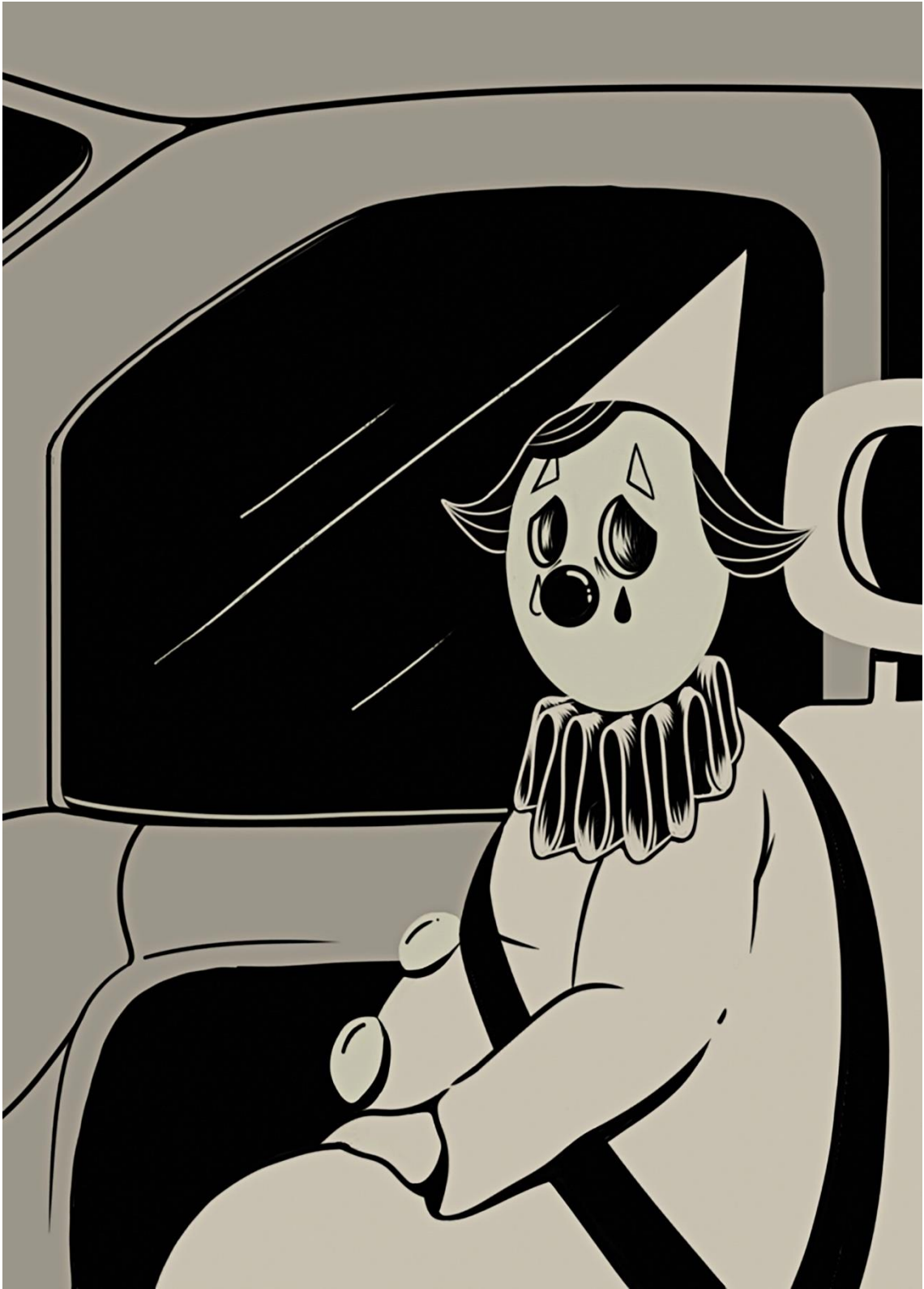








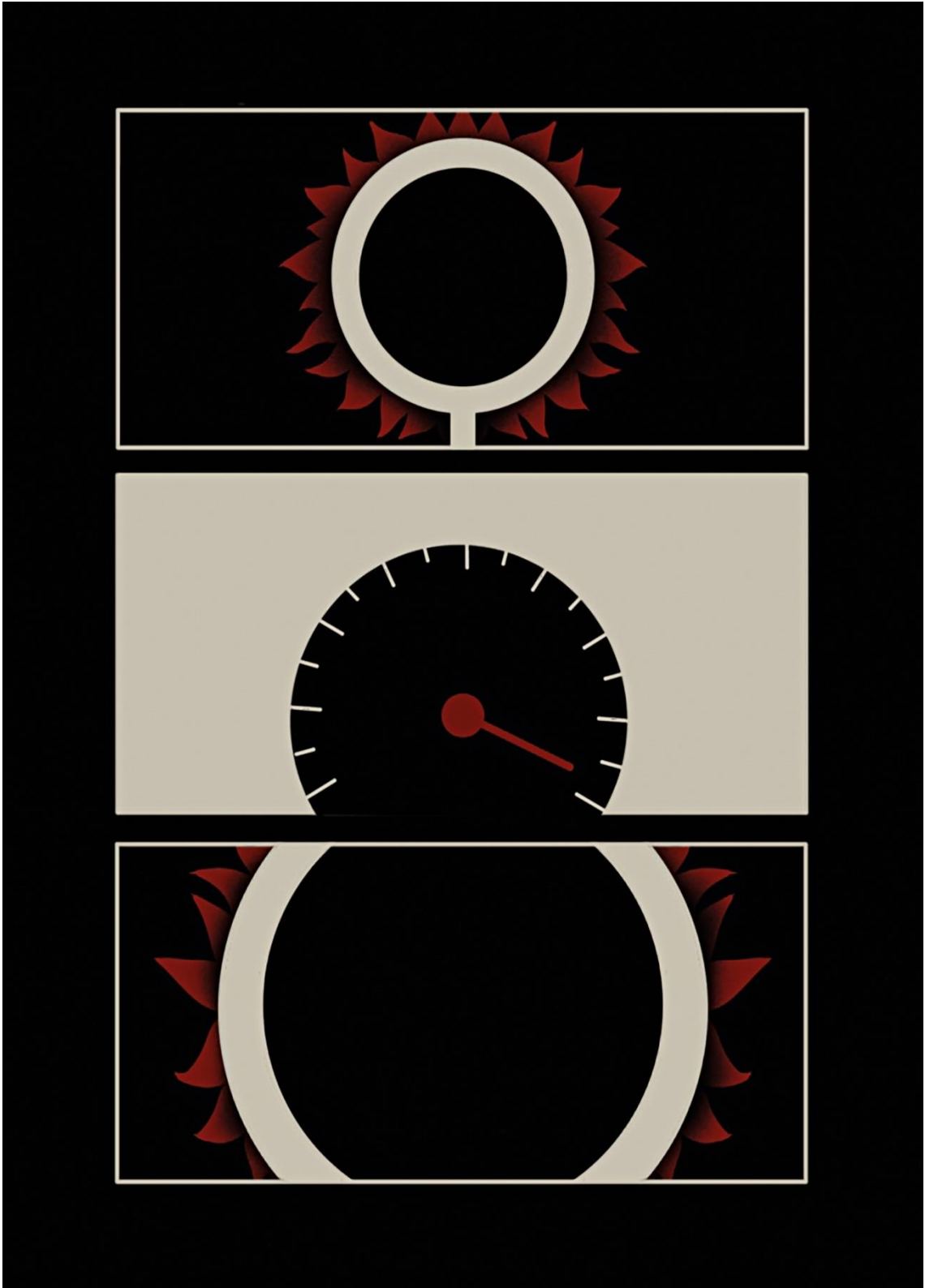




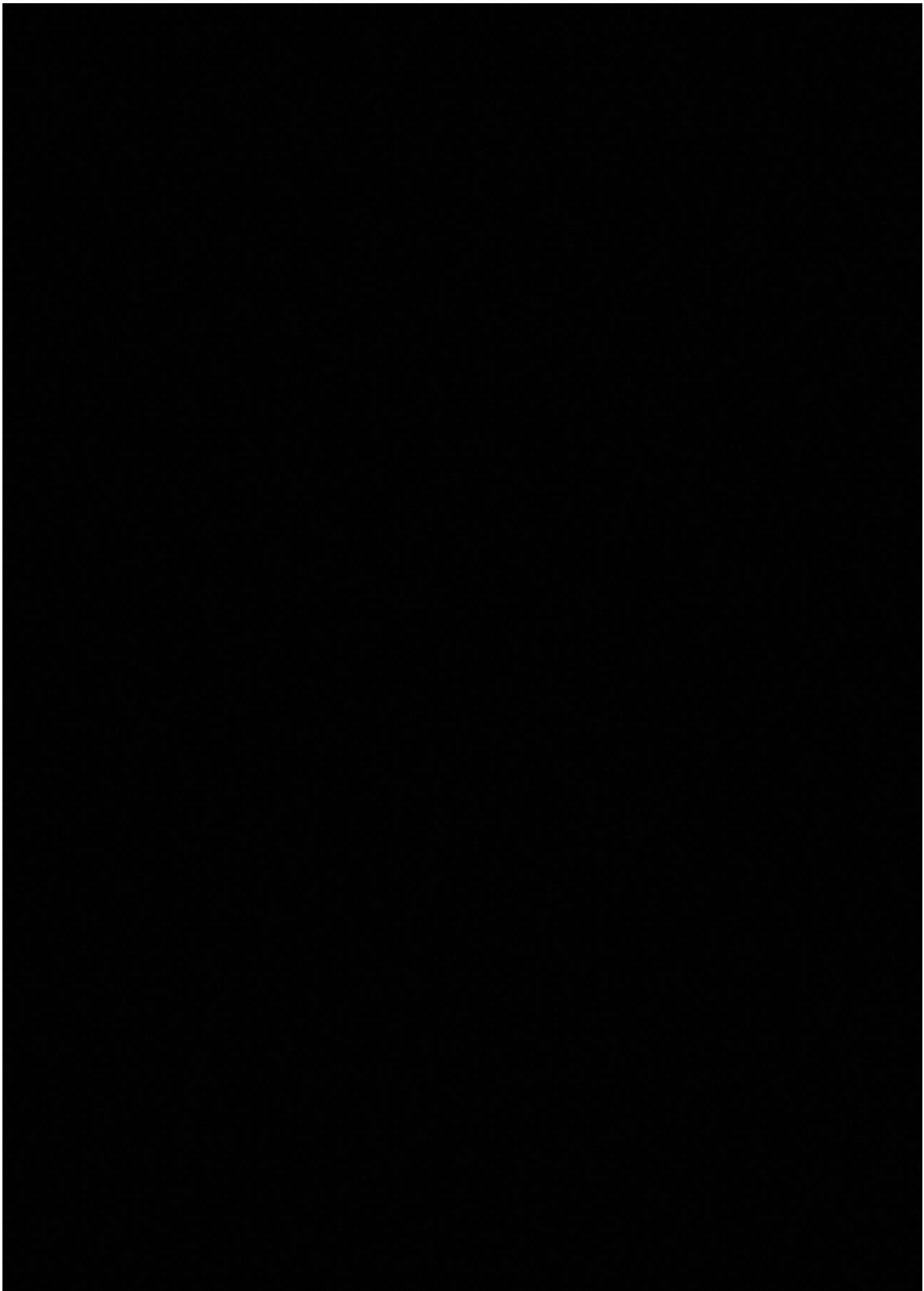


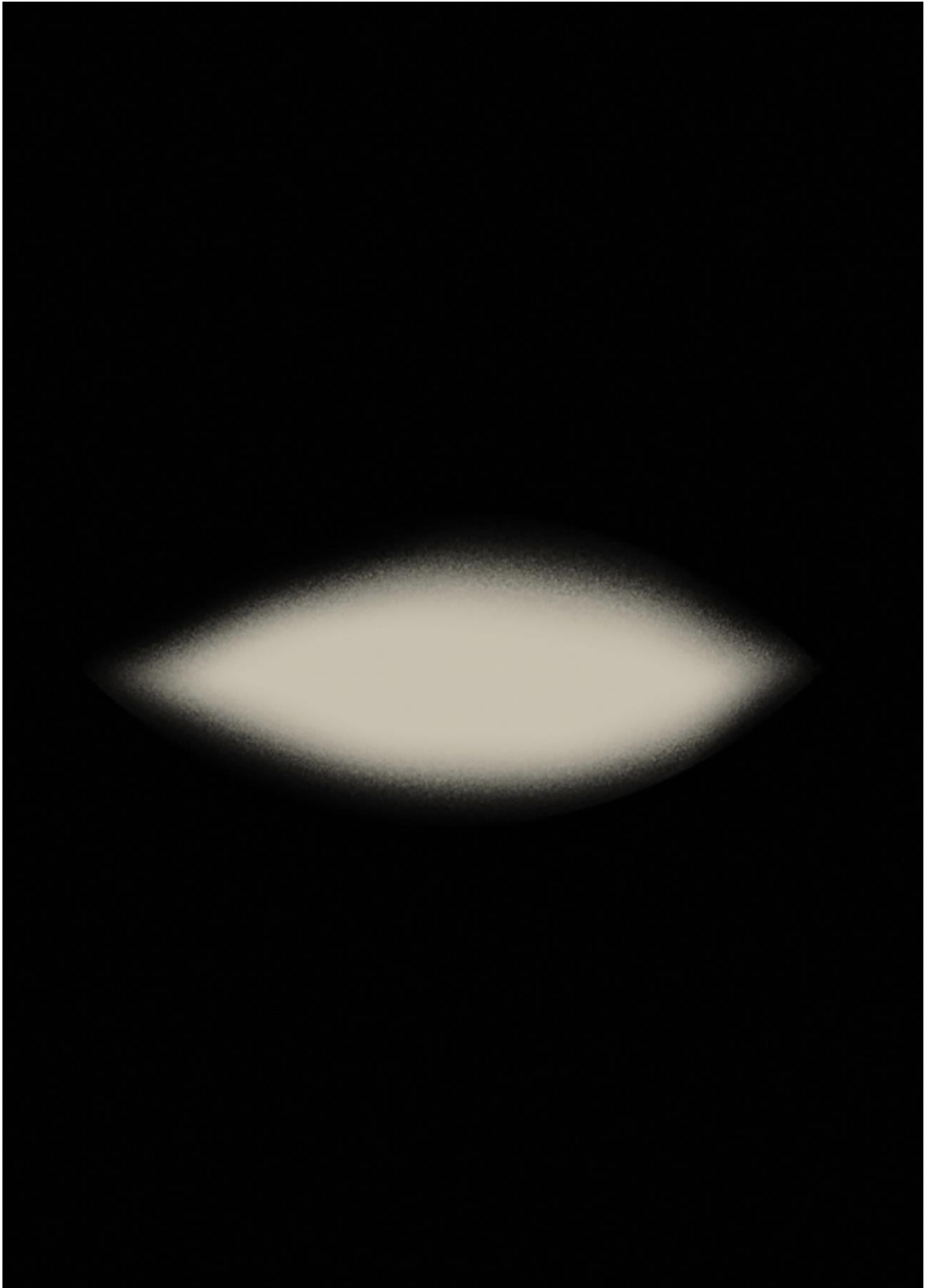


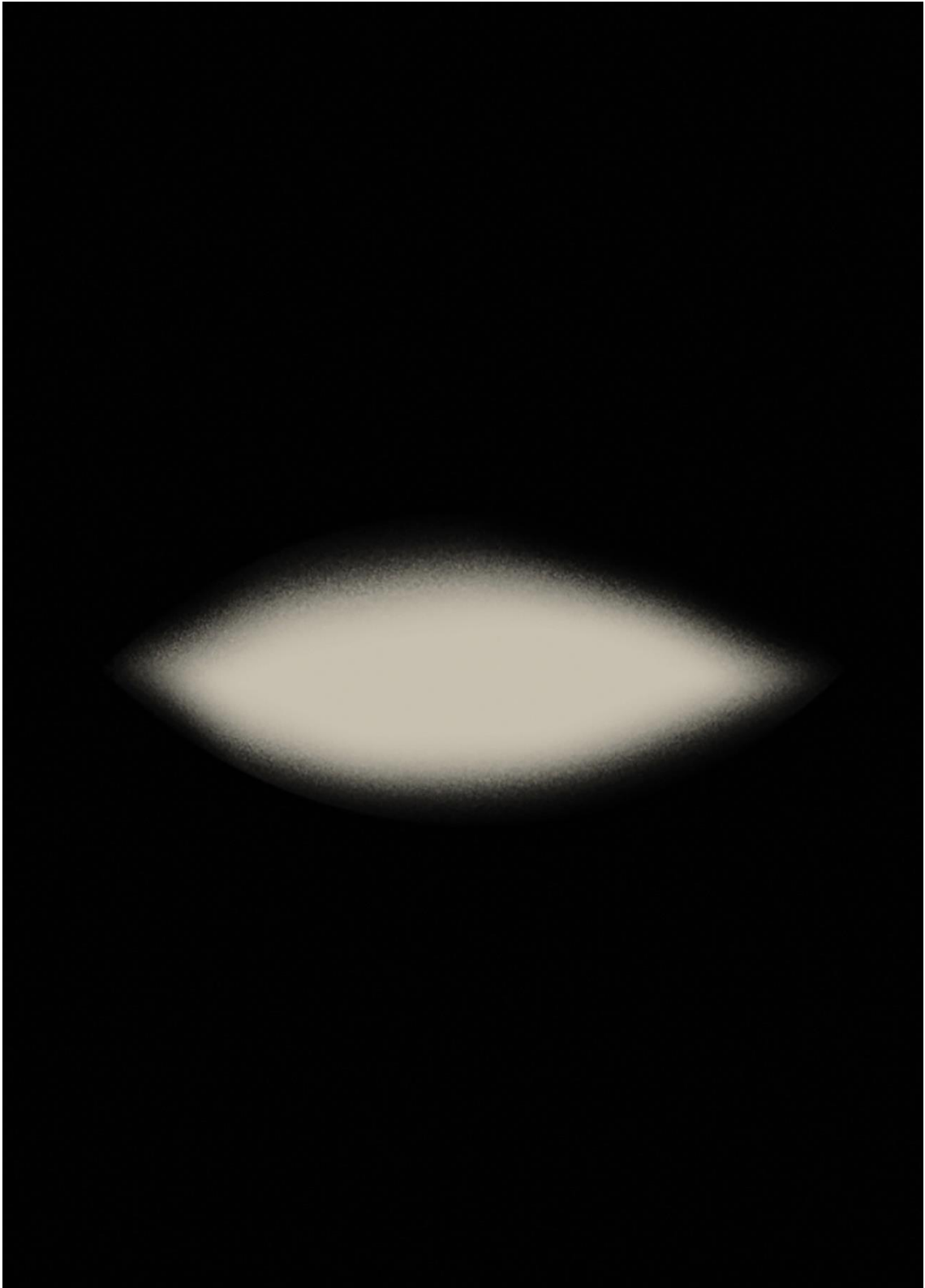


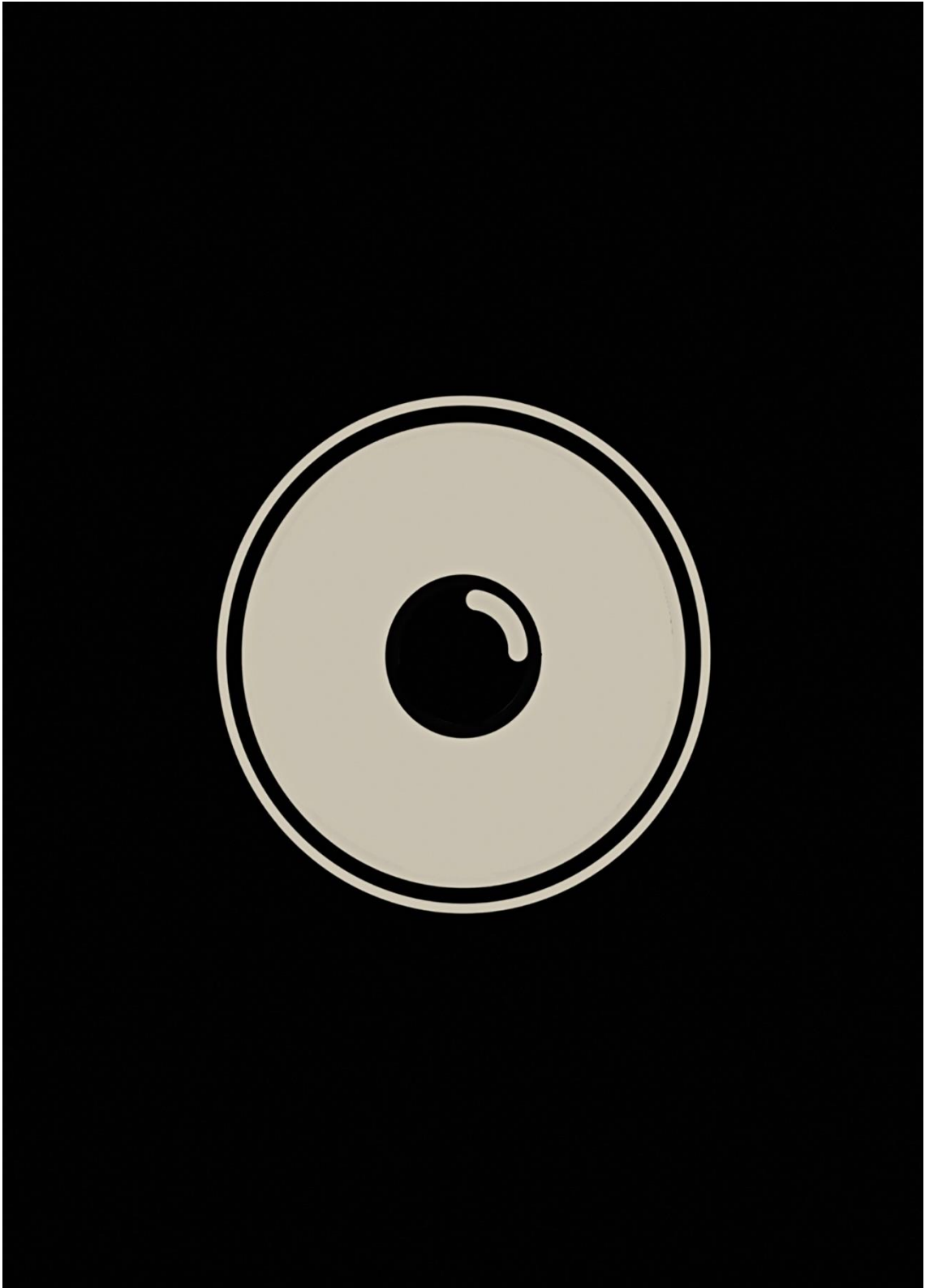


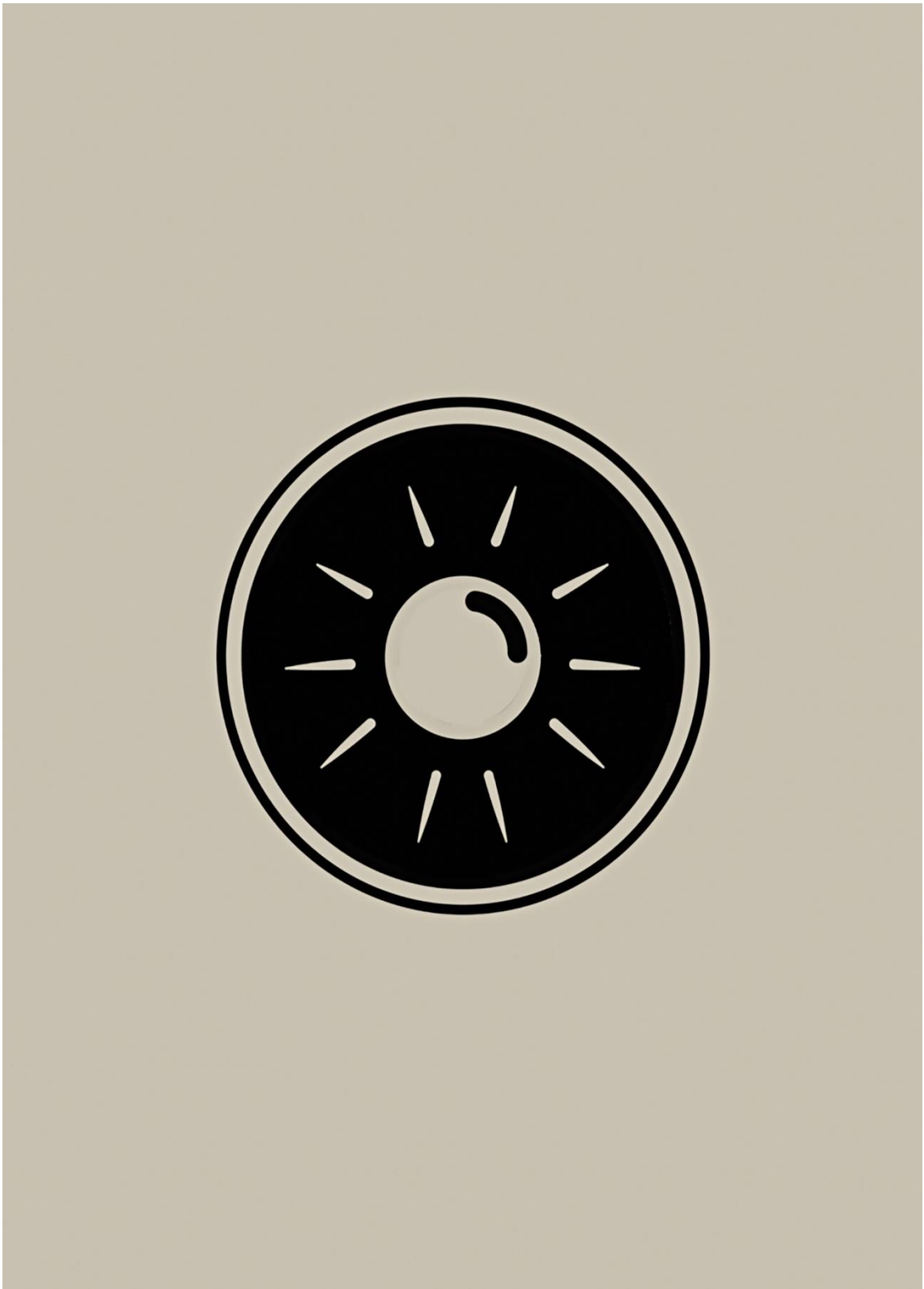


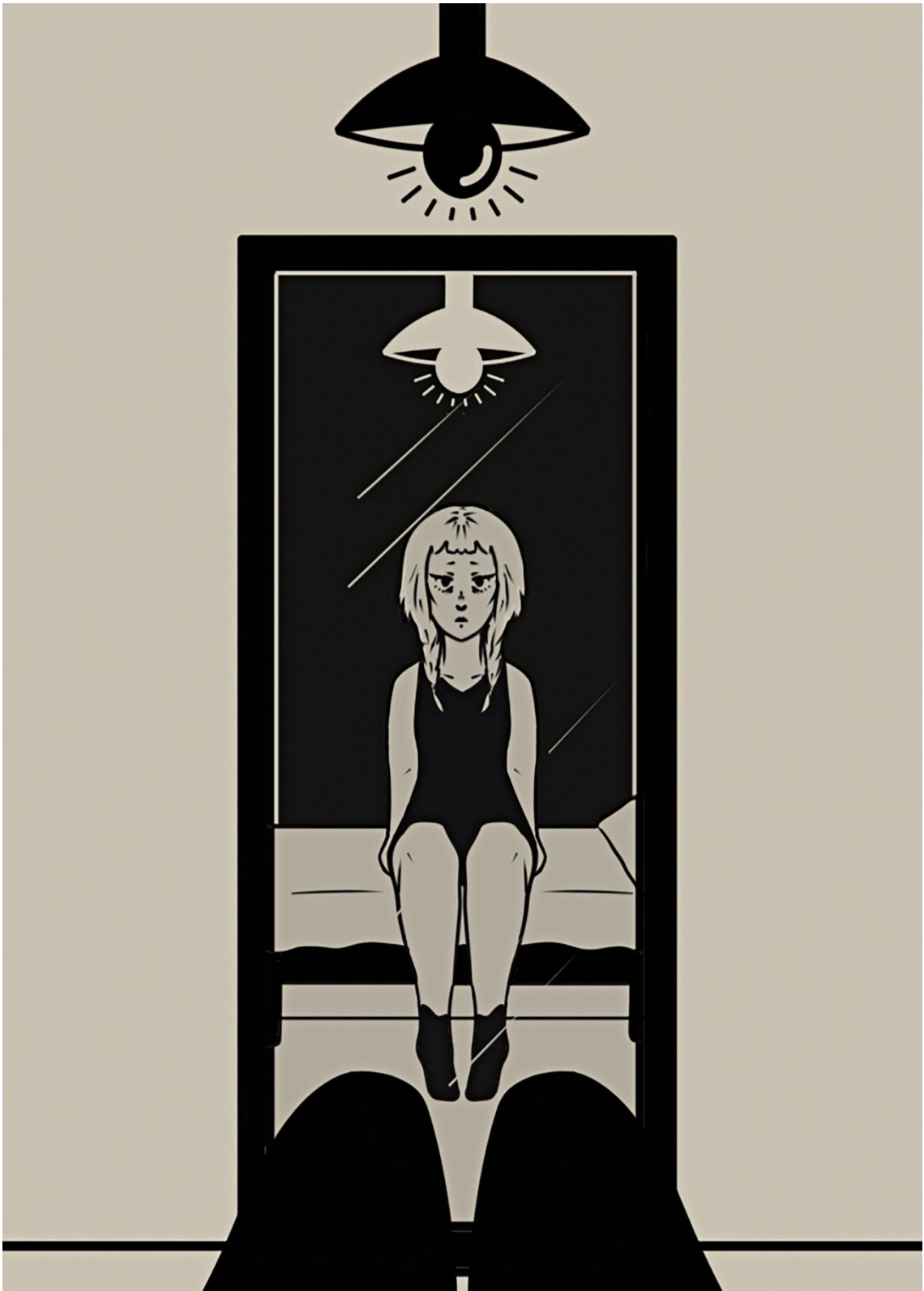




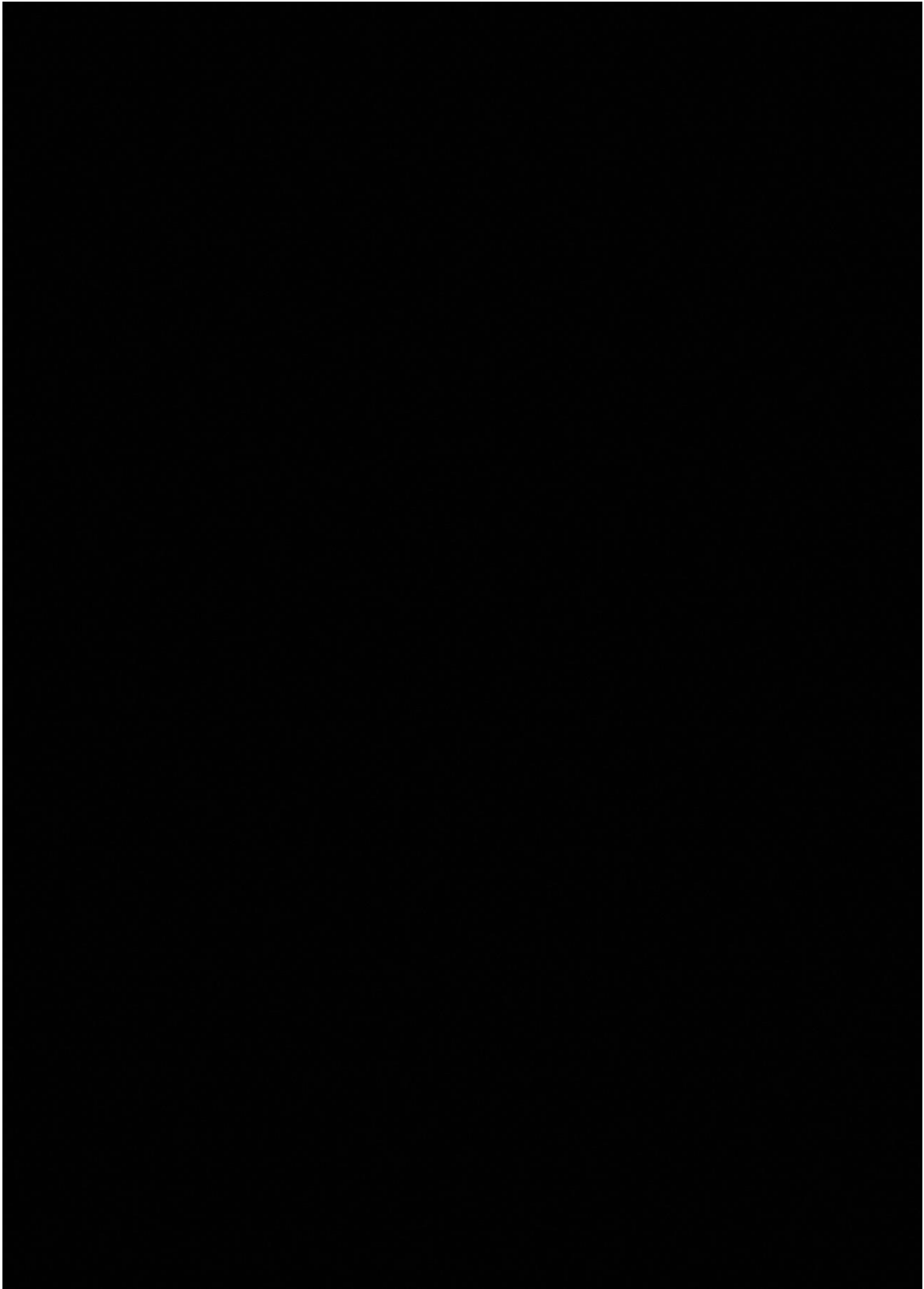




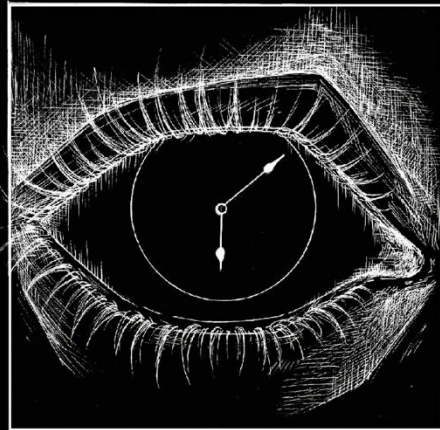




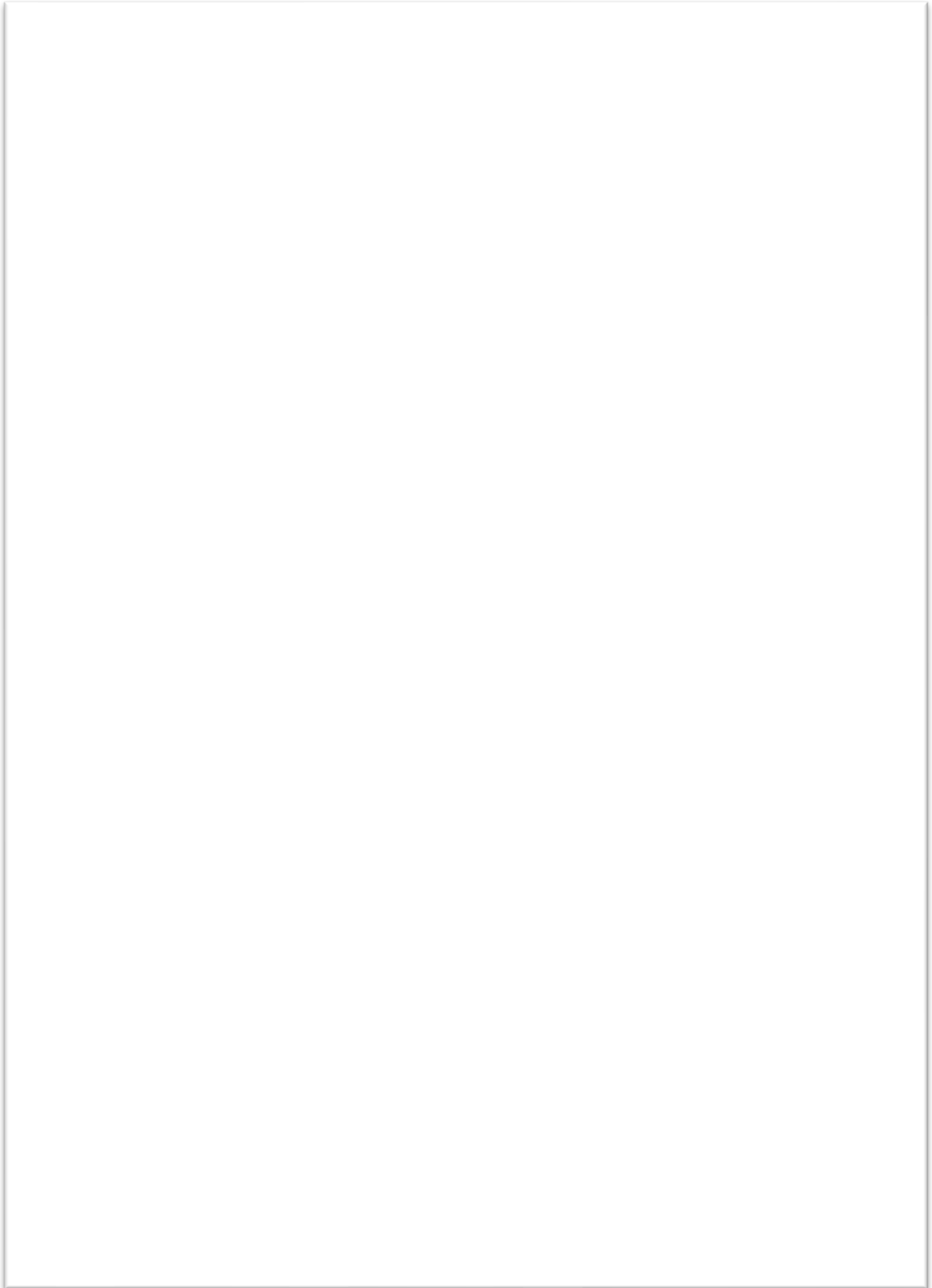


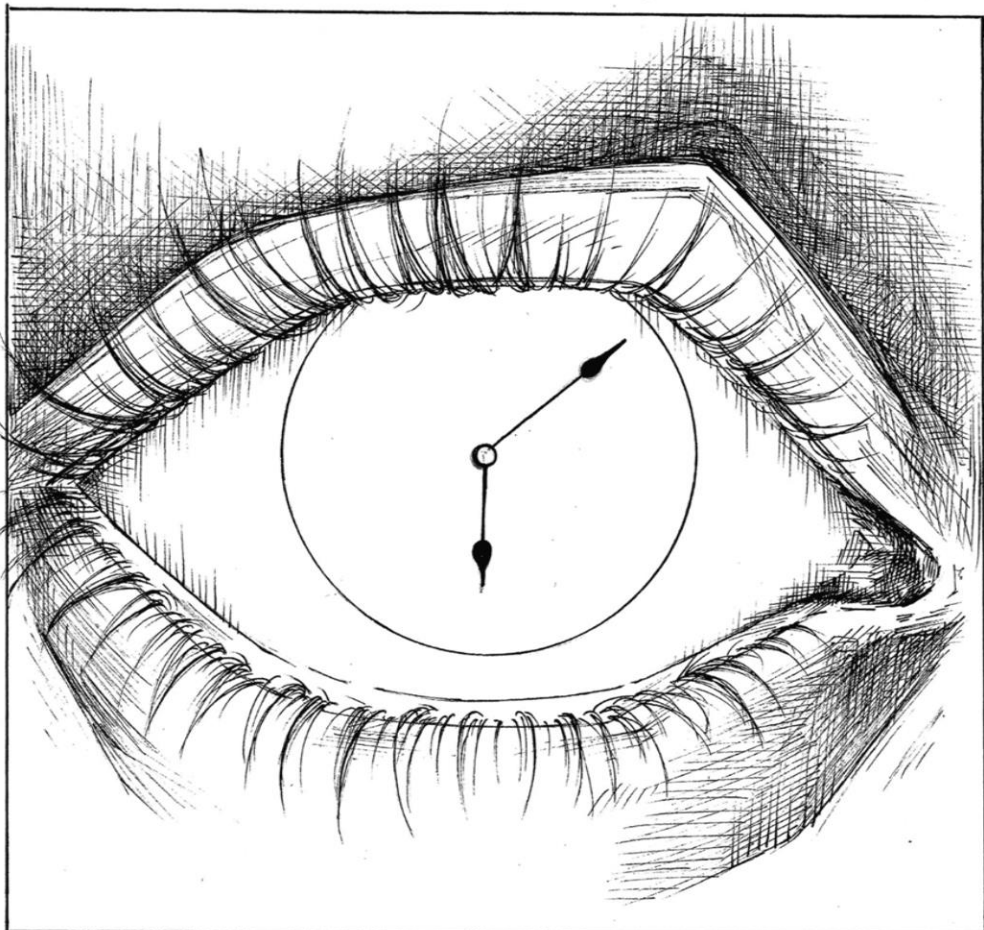
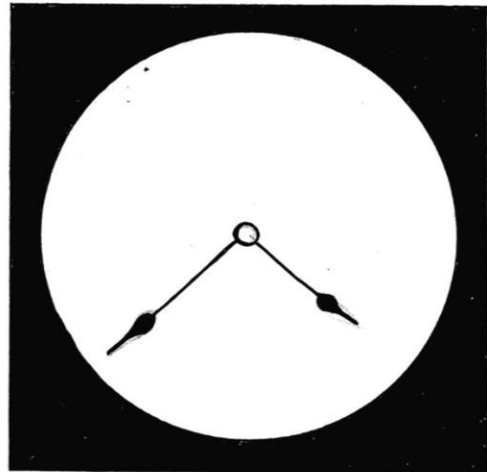
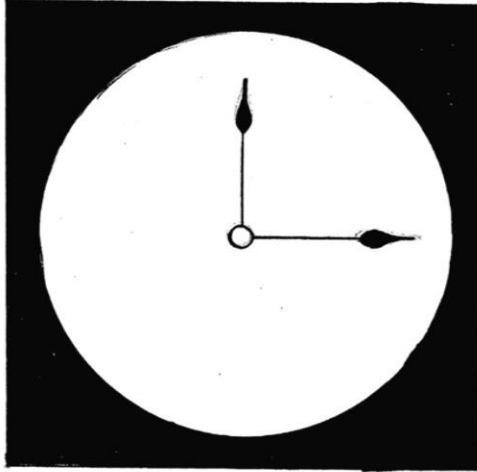


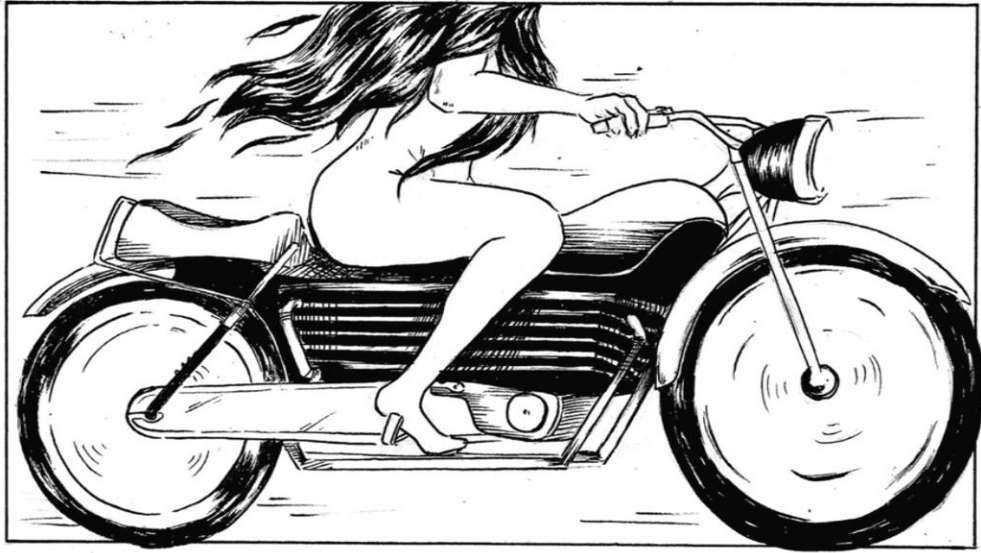
## Capítulo 5

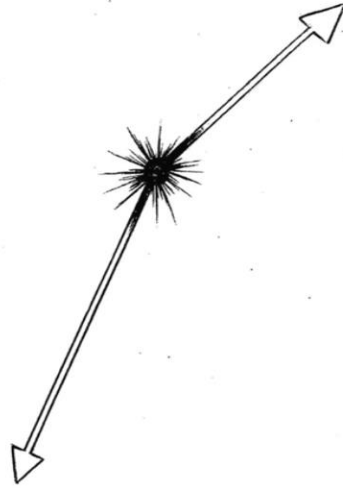


EL FIN DE TODO

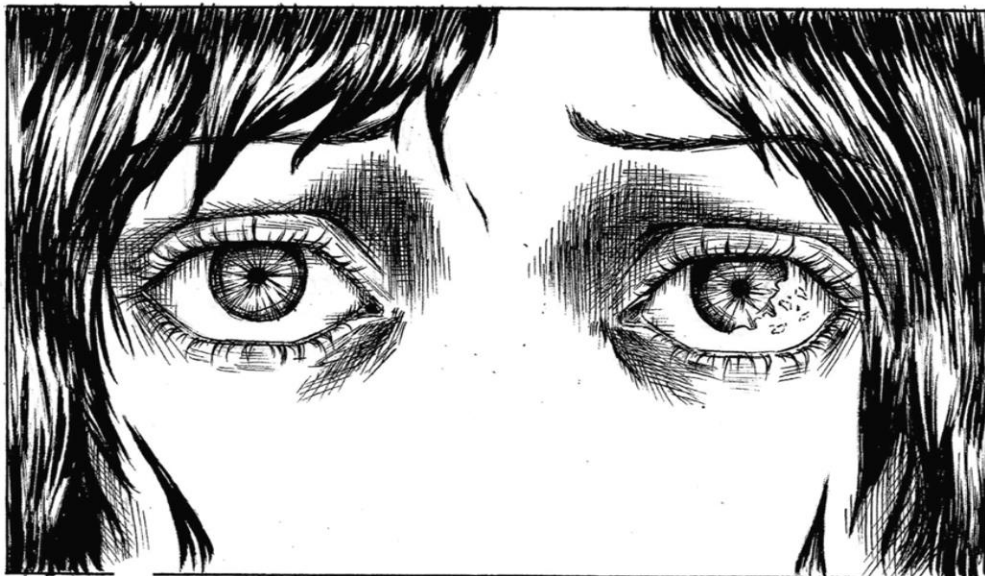


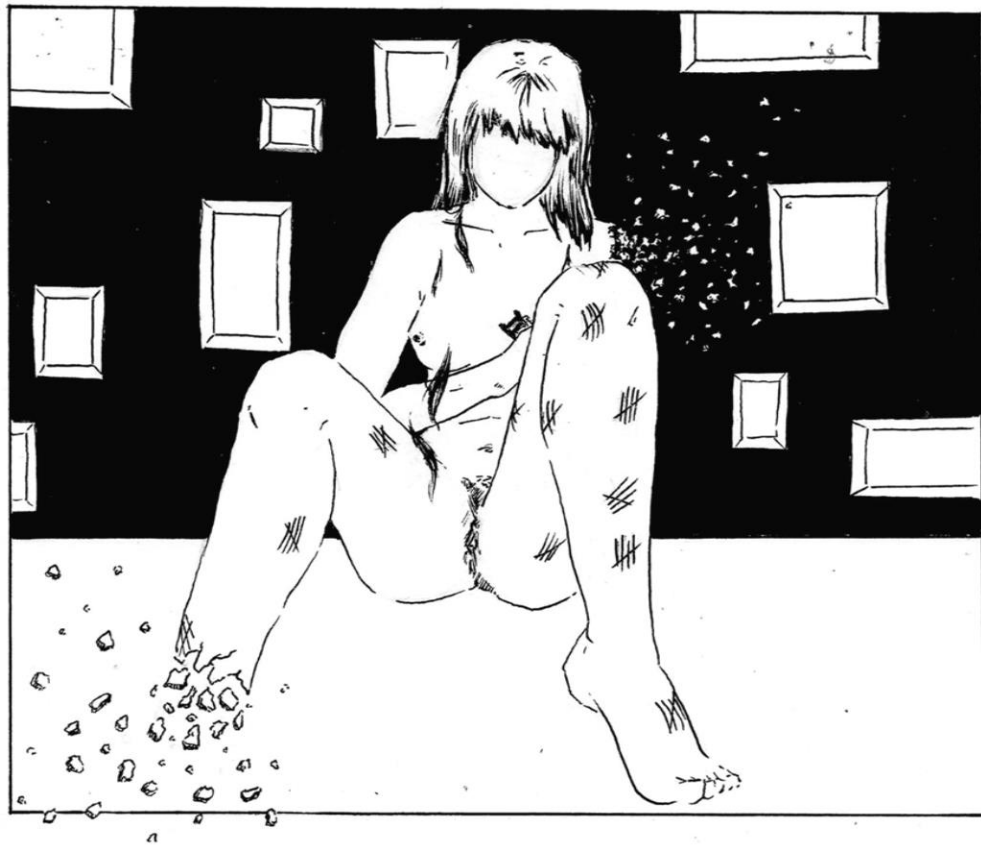
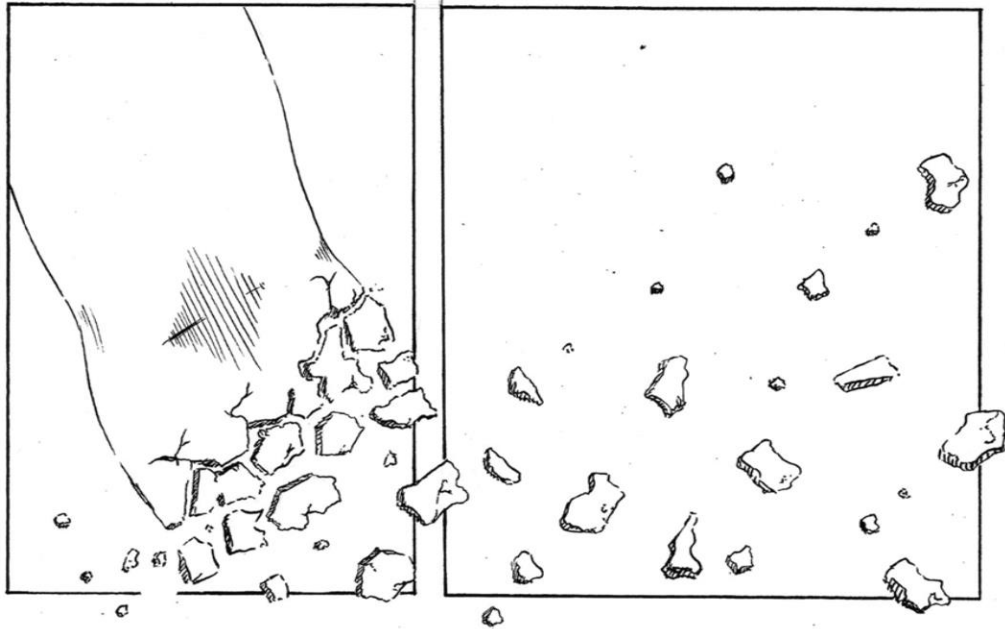


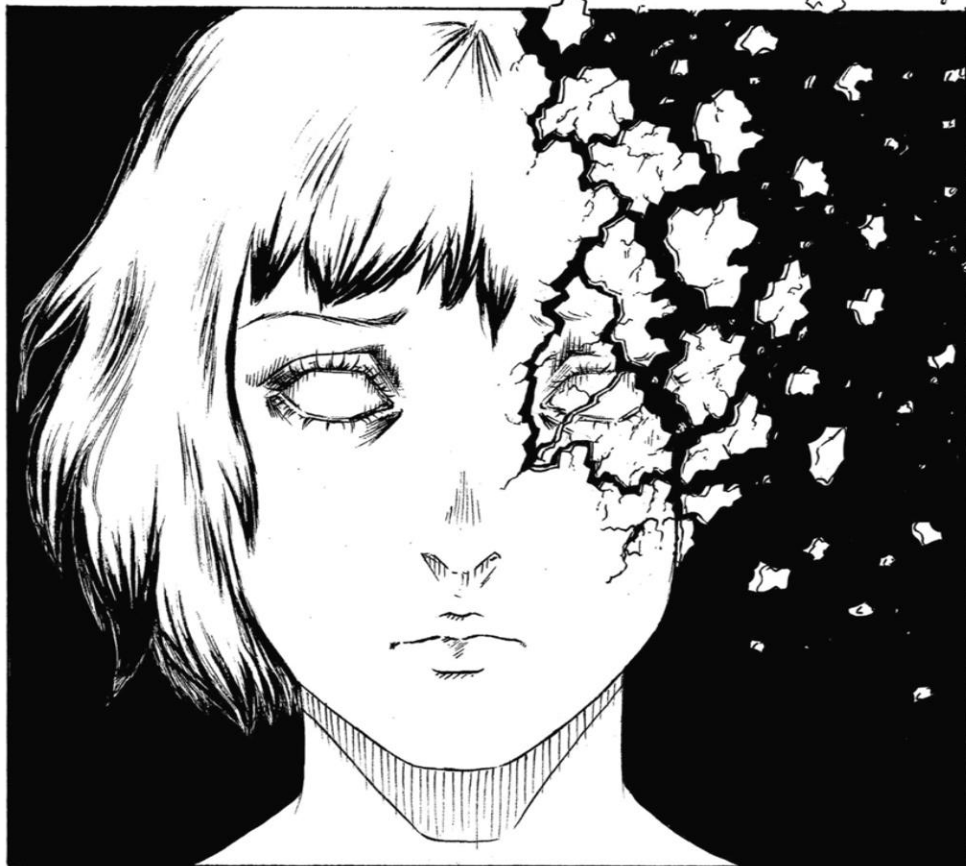
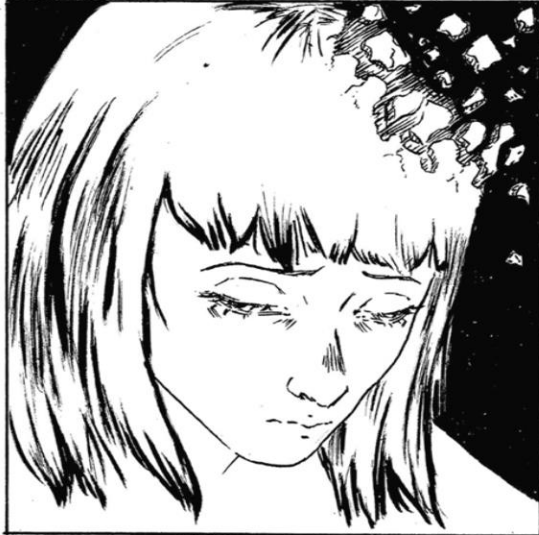


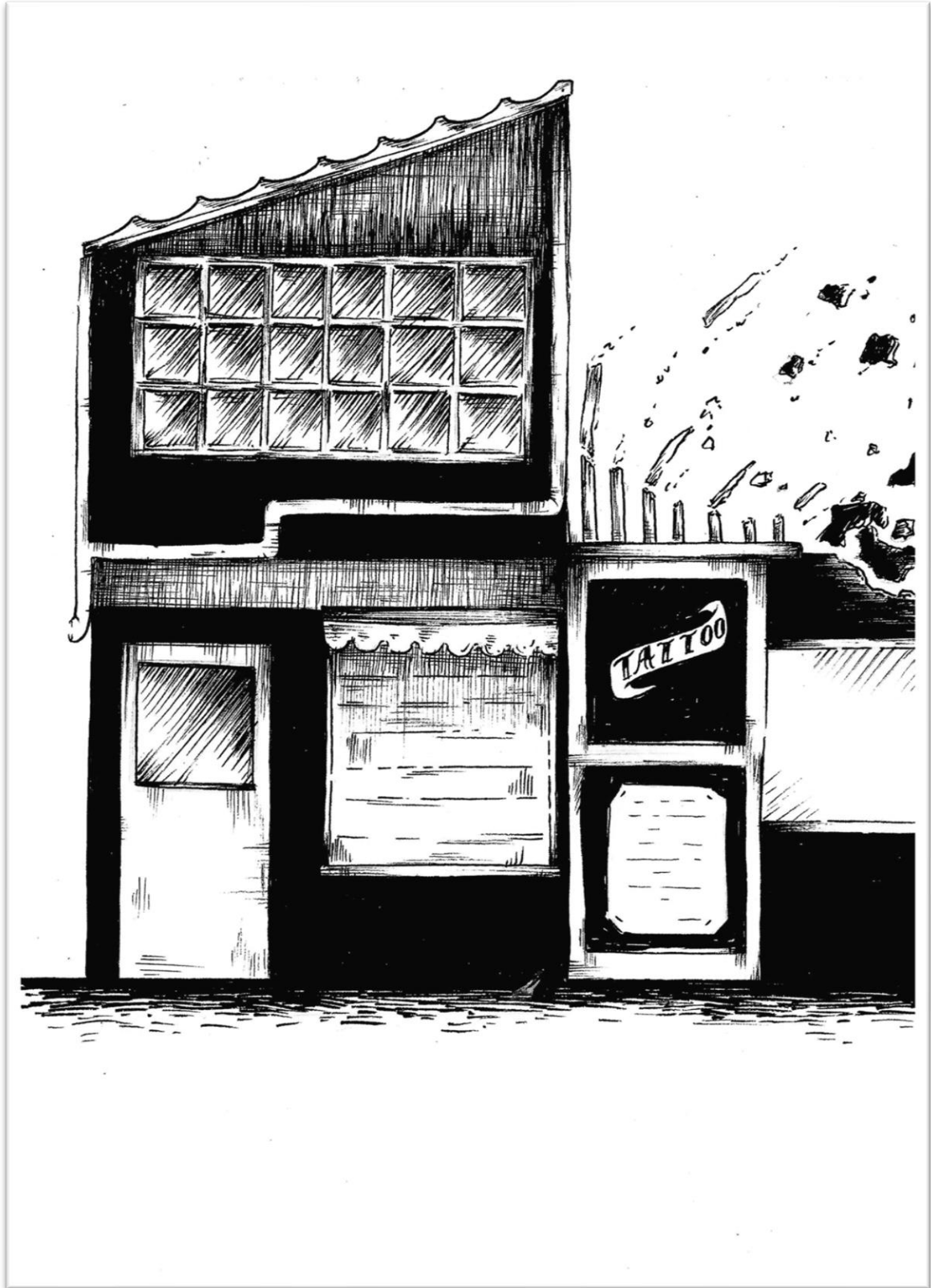


**NO ME VA A  
DAR TIEMPO**

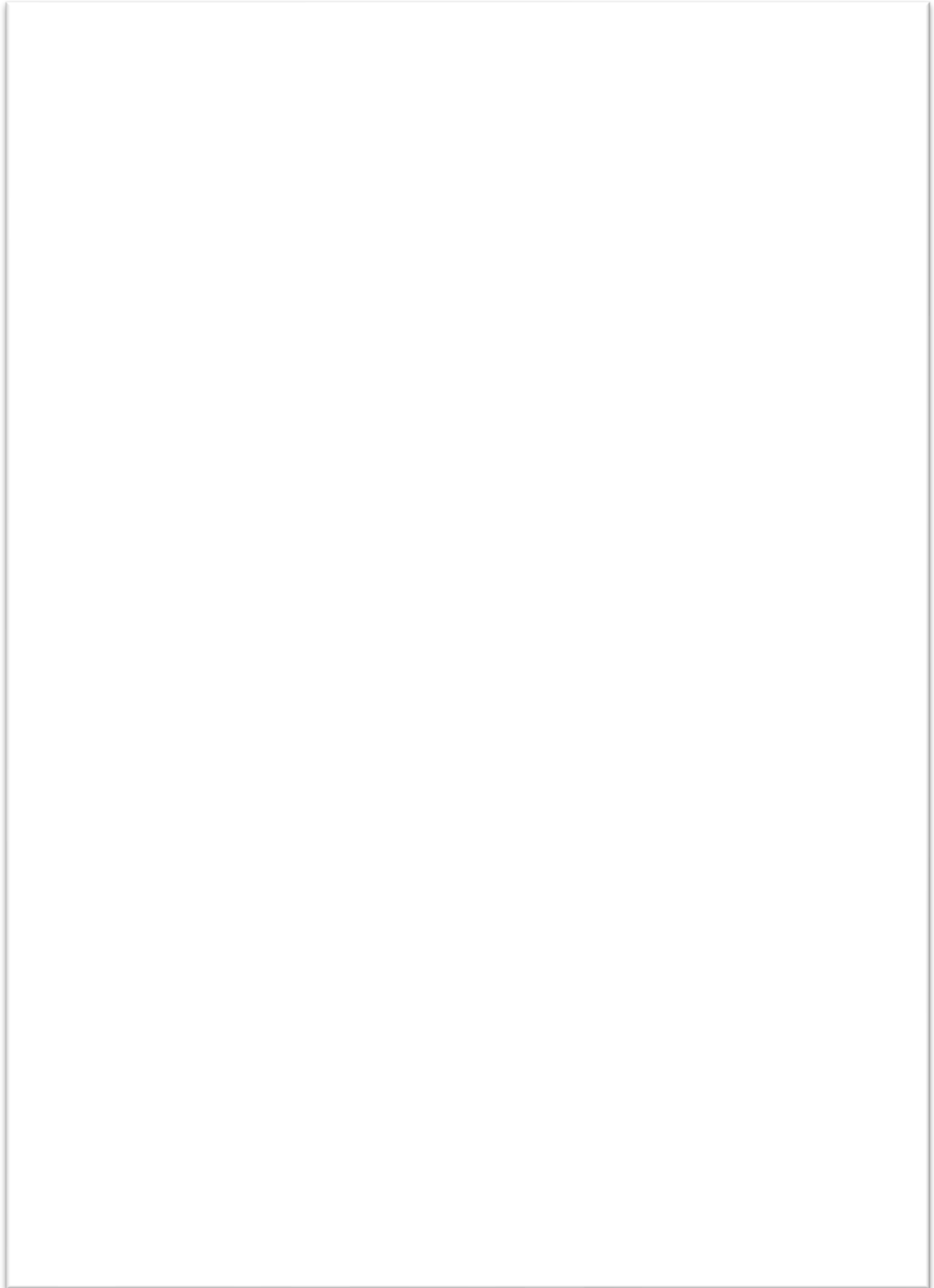


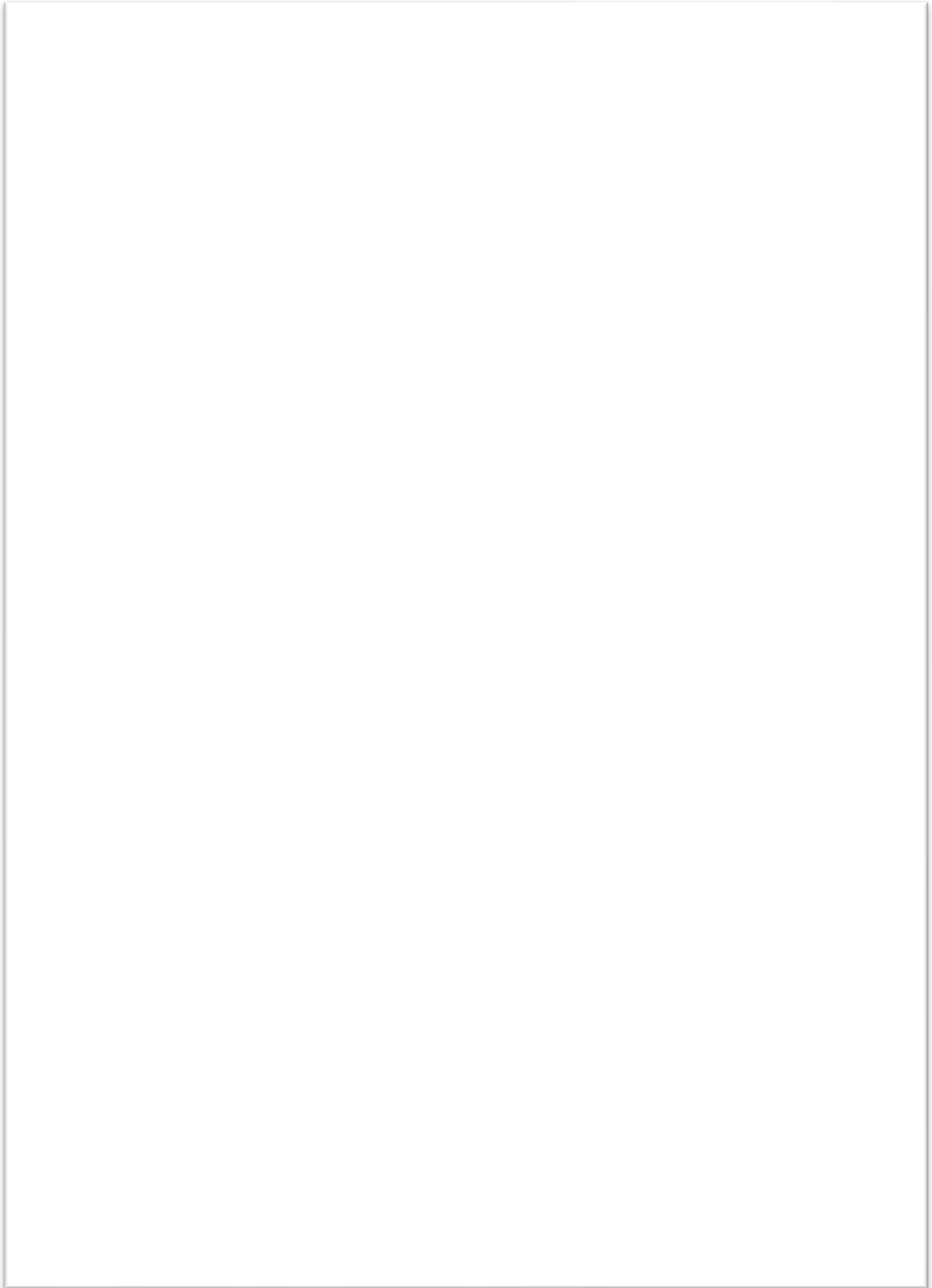


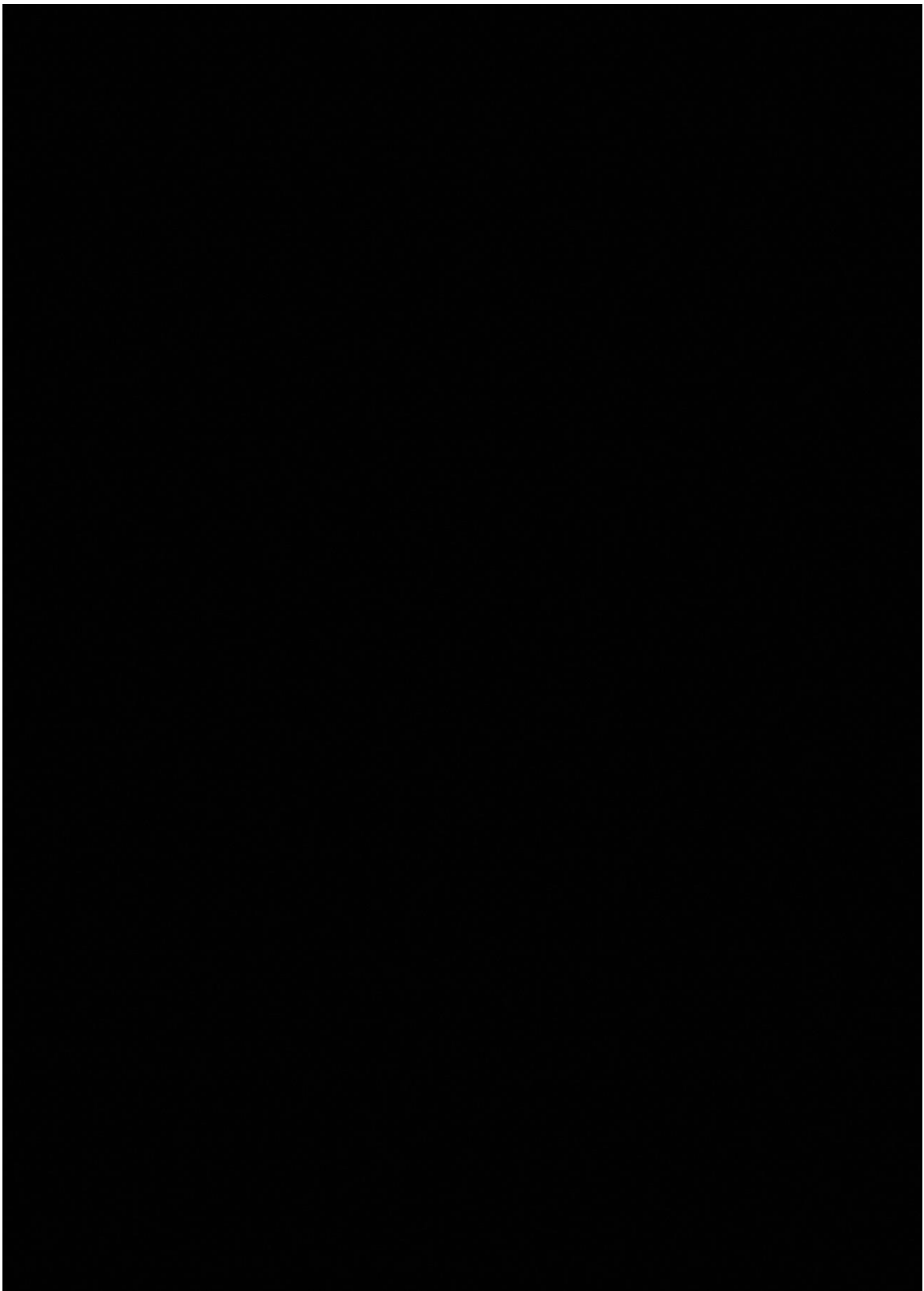












Contracubierta de *Infecto*

Archivo digital para imprenta, 21 cm x 15 cm.

2023.

