

TRABAJO FIN DE GRADO

ÁNIMA



Universidad de Málaga
Facultad de Bellas Artes
Septiembre de 2023
Tutor: Juan Carlos Pérez García



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Estela González García

“Lo raro es aquello que no debería estar allí. Lo raro trae al dominio de lo familiar algo que, por lo general, está más allá de esos dominios”

Mark Fisher, Lo raro y lo espeluznante. 2018, p.12

ÍNDICE

1. RESUMEN	5
2. DESARROLLO TEÓRICO-PLÁSTICO	6
Trabajos previos	6
Investigación teórico-plástica	7
Proceso de producción	21
3. ANÁLISIS	29
4. CRONOGRAMA	30
5. PRESUPUESTO	30
6. PROYECTO EDITORIAL	31
7. BIBLIOGRAFÍA	32
8. ANEXO	35

RESUMEN:

Este documento recoge el Trabajo de Fin de Grado de Estela González García titulado *Ánima*. Se trata de un proyecto de cómic surgido de una minuciosa investigación sobre un sentimiento específico: la culpa. En concreto, aborda como premisa el deseo de que un ser querido fallezca. Esta situación le sucede a la protagonista de *Ánima*, cuya vida se reduce a cuidar de su madre enferma terminal, lo cual afecta profundamente su estado psicológico hasta el punto de distorsionar su percepción de la realidad y generar una fuerte inestabilidad mental. A lo largo del cómic, se aprecia una clara intención de experimentar con el medio y los diferentes lenguajes plásticos presentes en sus páginas, con la intención de representar todos estos aspectos.

ABSTRACT:

This document presents Estela González García's Final Undergraduate Thesis titled *Ánima*. It is a comic project that emerged from a meticulous investigation on a specific sentiment: guilt. Specifically, it addresses the premise of desiring the death of a loved one. This situation happens to the protagonist of *Ánima*, whose life revolves around taking care of her terminally ill mother, which deeply affects her psychological state to the point of distorting her perception of reality and generating severe mental instability. Throughout the comic, there is a clear intention to experiment with the medium and the different artistic languages present on its pages, aiming to represent all of these aspects.

PALABRAS CLAVE:

Cómic, Culpabilidad, Obsesión, Inquietud, Augurios, Creencia, Alma, Raro y espeluznante, Quietud, Oscuridad.

KEYWORDS:

Comic, Guilt, Obsession, Restlessness, Omens, Belief, Soul, Weird and eerie, Stillness, Darkness.

DESARROLLO TEÓRICO-PLÁSTICO

TRABAJOS PREVIOS

Para la asignatura de Ilustración y Cómic de 4º, se realizó un primer proyecto de cómic, que supuso la primera toma de contacto con el lenguaje narrativo. Ya en este proyecto se muestra un intento por diferenciar dos tipos de realidades mediante el cambio de estilo y el contraste entre la línea y el color: una realidad cotidiana con un dibujo a línea simple [Fig.1], y una realidad alterada por sustancias alucinógenas [Fig. 2], con un dibujo a color.



Fig. 1. *El dolor es una ilusión*, Estela González. Dibujo digital. 2021-2022, p. 3.



Fig. 2. *El dolor es una ilusión*, Estela González. Dibujo digital. 2021-22, p. 10.

Para la asignatura de Fotografía de 4º, creé una serie de fotografías intervenidas. El objetivo fue generar una tensión entre lo real y lo ficticio, buscando provocar una sensación de extrañeza e inquietud, con la ayuda de sutiles hilos narrativos [Figs. 3-6]. Abordando temas como la belleza en lo grotesco, la abolición de los conceptos del bien y el mal y la dualidad hombre-animal. Se juega con la alegría y diversión de la parte fotográfica, y la perturbación de los símbolos para generar un discurso desde un punto de vista amoral.



Fig. 3 y 4. *Black Sabbath*, nº1 y 2, Estela González. Tinta sobre impresión fotográfica, 1456 x 975 píxeles.



Fig. 5 y 6. *Black Sabbath*, nº1 y 2, Estela González. Tinta sobre impresión fotográfica, 1456 x 975 píxeles.

INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

EL INCONSCIENTE Y LA SOMBRA

El psiquiatra y psicoanalista suizo Carl Gustav Jung, introdujo el concepto de la *sombra*¹ como un elemento fundamental de la psique humana, la cual se convierte en el punto de partida y objeto de estudio que desencadenará la aparición del resto de aspectos clave que constituyen esta investigación.

Jung planteaba la división de la psique en tres esferas: la consciencia, el inconsciente individual y el inconsciente colectivo, siendo este último donde se manifiestan los arquetipos, patrones básicos de nuestra conducta. Los arquetipos principales son: yo, anima y animus², sombra y sí mismo. La sombra es el arquetipo que designa al aspecto inconsciente de la personalidad, caracterizado por rasgos y actitudes que el yo consciente no reconoce como propios. Citando a Jung:

*La sombra representa un problema ético, que desafía a la entera personalidad del yo, pues nadie puede realizar (hacer consciente) la sombra sin considerable dispendio de decisión moral. En efecto, en tal realización se trata de reconocer como efectivamente presentes los aspectos oscuros de la personalidad.*³

1 Gustav Jung, Carl (1997): *Aion*, Barcelona: Paidós.

2 Anima y animus: Estos arquetipos representan las cualidades psicológicas masculinas y femeninas que se encuentran en el inconsciente colectivo de cada individuo. El arquetipo del anima representa los aspectos femeninos y el animus los masculinos. Véase Gustav Jung, Carl (1997): *Aion*, Barcelona: Paidós, pp. 25-35.

3 Gustav Jung, Carl (1997): *Aion*, Barcelona: Paidós, p. 22.

Al confrontar y comprender nuestra sombra, podemos obtener una visión de nuestras motivaciones ocultas y lograr un concepto más equilibrado y auténtico de nosotros mismos, pues en eso consistía la sabiduría para Jung, en armonizar lo consciente y lo inconsciente. Es precisamente esta la misión trascendente de la psique, el fin último del individuo: la superación del yo y la conquista del sí mismo. Convertirse en un individuo completo⁴.

*Filemón y otras figuras de la fantasía me llevaron al convencimiento de que existen otras cosas en el alma que no hago yo, sino que ocurren por sí mismas y tienen su propia vida.*⁵

De este modo, permanecemos en un estado constante de autorechazo hasta que comprendemos que ocurren cosas en nosotros que están fuera de nuestro control, lo cual supone una liberación abrumadora para el ser humano. Este proceso de autoconciencia y autorrealización ha sido objeto de fascinación para muchos artistas y es esencial, llegados a este punto, profundizar en el comentario de los referentes que me han ayudado a tener un mejor entendimiento de este concepto.

La película *Grave (Crudo)* (2016) [Fig.7], dirigida por la francesa Julia Ducournau, nos muestra a la perfección la dualidad y los complejos entresijos de sentir impulsos incontrolables desde un punto de vista totalmente amoral. La película nos habla de una joven que proviene de una estricta familia vegetariana e ingresa en una facultad de veterinaria donde se verá confrontada ante el hecho de sentir unos impulsos caníbales.

4 Gustav Jung, Carl (1993): *Las relaciones entre el yo y el inconsciente*. Barcelona: Paidós.

5 Gustav Jung, Carl (1989): *Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona: Seix Barral, p. 110.

Por otro lado tenemos *Mantícora* (2022), de Carlos Vermut [Fig.8]. En ella, un exitoso diseñador de videojuegos entabla relación con un niño pequeño y se da cuenta de que empieza a sentir deseos sexuales hacia este. Así, comenzará a vivir atormentado, sucumbiendo finalmente a su lado oscuro.



Fig. 7. *Crudo*, Julia Ducournau. 2016.



Fig. 8. *Mantícora*, Carlos Vermut. 2022.

Esta propuesta de un yo dividido en consciente e inconsciente, recuerda a los conceptos apolíneo y dionisiaco⁶, desarrollados por Friedrich Nietzsche en su obra *El origen de la tragedia*⁷.

En este libro, Nietzsche explora cómo estos dos principios se entrelazan y se complementaban antiguamente, pero la cultura moderna, influenciada por la razón y el racionalismo, ha reprimido y suprimido la parte dionisiaca de la naturaleza humana.

6. Apolíneo y dionisiaco: conceptos filosóficos basados en las figuras mitológicas del dios Apolo (representa la razón y el orden) y del dios Dionisio (se deja llevar por los sentidos y es caótico). Lo apolíneo se manifiesta en la forma de la música, la poesía y la representación estética ordenada. Lo dionisiaco se expresa a través de la música, la danza y la participación emocional intensa. Véase Nietzsche, Friedrich (2013) [1872]: *El origen de la tragedia*. Barcelona: Austral.

7. Nietzsche, Friedrich (2013) [1872]: *El origen de la tragedia*. Barcelona: Austral.

Nos han convencido de que la realidad es ordenada y racional y nos debemos deshacer de nuestros instintos primarios a través de una moral basada en la culpa. Las dualidades (Razón/Sentidos) son jerárquicas, tienden a elevar una parte y marginar la otra⁸. Nietzsche, al igual que Jung, ve la necesidad de una reconciliación entre lo apolíneo y lo dionisiaco para restaurar la plenitud del individuo.

Esta idea abre un abanico amplio de debate, en el que no sabríamos dónde poner el límite a nuestra parte más instintiva y animal. Obras como *Crash* de (1996), (Fig. 9) o *Climax* de (2018), (Fig.10) se embarcan en estas posibilidades para generar una profunda reflexión de la esencia de la humanidad.



Fig.9. *Crash*, David Cronenberg. 1996. La historia sigue a un grupo de personajes que se sienten atraídos por la conexión entre el sexo y los accidentes automovilísticos. Cronenberg utiliza imágenes explícitas y una atmósfera inquietante para sumergir al espectador en un mundo perversamente fascinante y perturbador.



Fig. 10. *Climax*, Gaspar Noé. 2018. La trama sigue a un grupo de bailarines que consumen involuntariamente drogas psicodélicas. A medida que los efectos comienzan a intensificarse, el caos se apodera del lugar. El director busca llevar al límite los deseos más oscuros de las personas.

8. Véase Deleuze, Gilles (2002): *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.

VERDAD Y MENTIRA

Siguiendo con Nietzsche, encontramos que en su filosofía existe un fuerte intento por acabar con esa tendencia hacia dividir la realidad en dos (Razón/Sentidos, Bien/Mal, Verdad/Mentira), en su ensayo *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*.⁹

Este ensayo comienza remitiéndose al momento en el que el ser humano elige vivir en sociedad, por lo que es inevitable fijar unas pautas en común que serán lo verdadero. Se crea así, por primera vez, el contraste entre verdad y mentira, ya que el ser humano nombra lo irreal como real. Nietzsche afirma que mediante el olvido podemos captar los conceptos como verdades.

*¿Concuerdan las designaciones y las cosas? ¿Es el lenguaje la expresión adecuada de todas las realidades? Solamente mediante el olvido puede el hombre alguna vez llegar a imaginarse que está en posesión de una verdad en el grado que acabamos de señalar.*¹⁰

Nietzsche afirma que la verdad es un “ejército móvil de metáforas”¹¹, una serie de relaciones que el ser humano ha decidido resaltar por encima de otras, y que a través del tiempo y del olvido nos parecen fijas y canónicas, verdaderas. Son ilusiones que hemos olvidado que lo son. La verdad es el olvido de la mentira.

Pero las etiquetas, los géneros y los conceptos son subjetivos. Omitimos la experiencia individual y la realidad para crear conceptos y formas, cuando la naturaleza carece de etiquetas y estructuras.

Nietzsche lo explica de la siguiente manera:

⁹ Nietzsche, Friedrich (1994): *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Valencia: Nobooks editorial.

¹⁰ *Ibidem*, pp. 4-5.

¹¹ *Ibidem*, p. 6.

*Todo concepto se forma igualando lo no-igual. Del mismo modo que es cierto que una hoja nunca es totalmente igual a otra,, asimismo es cierto que el concepto hoja se ha formado al abandonar de manera arbitraria esas diferencias individuales, al olvidar las notas distintivas.*¹²

Es aquí donde se produce el choque, donde nosotros, como ser individual, comenzamos a tener experiencias únicas e intransferibles, y pretendemos experimentar aquellas experiencias universales y canónicas que conocemos como realidad. Y cuando observamos que lo que nosotros estamos captando no se asemeja a lo que debería ser, se produce el crujido, todo se desmorona y comienza el sufrimiento.



Fig. 11 y 12

Bound y Venus, Tamara Kostianovsky. Ropa desechada. 2011.

La obra de Tamara habla sobre su experiencia individual con la carne, cómo es capaz de experimentar la “belleza en lo grotesco” cuando lo establecido es que el concepto en sí de grotesco no puede presentar belleza.

¹² Nietzsche, Friedrich (1994): *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Valencia: Nobooks editorial, p. 6.

Nietzsche plantea así una realidad caótica que creemos conocer y controlar, en la cual suceden cosas que nosotros no somos capaces de comprender o captar debido a nuestra forma de conocimiento. Es justamente de esto de lo que habla Mark Fisher en el siguiente fragmento de *Lo raro y lo espeluznante*:

[...] lo raro es un tipo de perturbación particular. Conlleva la sensación de algo erróneo[...] que nos hace sentir que no debería existir, o que, al menos, no debería de existir aquí. Pues si tal entidad u objeto está aquí, las categorías que hasta ahora nos han servido para dar sentido al mundo dejan de ser válidas. Al fin y al cabo, no es que lo raro sea erróneo, sino que nuestras concepciones deben de ser inadecuadas.¹³

LO RARO Y LO ESPELUZNANTE

Mark Fisher habla en *Lo raro y lo espeluznante* sobre un plano exterior¹⁴, entendiendo este plano como el lugar donde suceden cosas que no somos capaces de comprender, cosas extrañas, situaciones inimaginables, que nos generan inquietud, incluso fascinación.

*Lo exterior no es “empíricamente” exterior, sino trascendentalmente exterior, es decir, no es que esté lejos en el espacio y en el tiempo, sino que está más allá de nuestra experiencia corriente y de nuestra concepción espaciotemporal.*¹⁵

¹³ Fisher, Mark (2018): *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay, p. 19.

¹⁴ Carl Jung también habla de lo exterior en su obra *Aion*. Afirma que lo desconocido se divide en dos grupos de objetos: los exteriores que tienen que ver con lo desconocido del entorno, y los internos, que tiene que ver con lo desconocido del mundo interno. Véase Gustav Jung, Carl (1997): *Aion*. Barcelona: Paidós, p. 17.

¹⁵ Fisher, Mark (2018): *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay, p. 28.

Fisher describe lo raro y lo espeluznante como maneras de lidiar con lo extraño, lo diferente. Se caracterizan por encontrar elementos foráneos dentro de lo familiar y cotidiano. Traen lo extraño originario del exterior a los dominios del interior, lo familiar. Se trata de *aquello que no debería de estar allí*.

Es en el género de terror donde más podemos encontrar esta contraposición de lo extraño en lo familiar. Esto es debido a que este hecho, al salirse de lo que nosotros concebimos por normal, genera extrañeza, incomodidad e incluso terror. Al indagar en este género y sus mecanismos, se puede observar que películas como *Babadook* (2014) [Fig.13] o *Hereditary* (2018) [Fig.14] utilizan elementos que generan incomodidad, como la experiencia de sentimientos negativos hacia aquellos que deberíamos de querer y proteger. Estos elementos, aunque no sean inherentemente aterradores, son utilizados para insinuar la presencia de posesiones, aspectos demoníacos o síntomas de locura, demonizando estos sentimientos.



Fig.13. *The Babadook*. Jennifer Kent, Causeway Films, 2014.



Fig.14. *Hereditary*, Ari Aster. PalmStar Entertainment/ Windy Hill Pictures, 2018.

De esta forma, se optó por abandonar el género de terror puro, abogando por otras formas de tratar con lo siniestro. Un enfoque no necesariamente terrorífico para este proyecto encuentra su razón de ser en las palabras de Mark Fisher:

*Lo que tienen en común lo raro y lo espeluznante es una cierta preocupación por lo extraño. Lo extraño; no lo terrorífico.[...] no sería acertado decir que lo raro y lo espeluznante son, por necesidad, algo terrorífico. Con esto no pretendo decir que lo exterior sea siempre algo benefactor. Hay muchísimas cosas terroríficas allí, pero no todo lo que hay en el exterior es terrorífico.*¹⁶

Algunas obras que ayudan a comprender mejor esta diferencia, son *Eraserhead* (1977) [Fig.15] o *The Grandmother* (1969) [Fig.16] de David Lynch, donde podemos apreciar una lectura más sutil y abstracta de estos sentimientos negativos hacia familiares, generando lo siniestro, que no terrorífico ni horripilante.

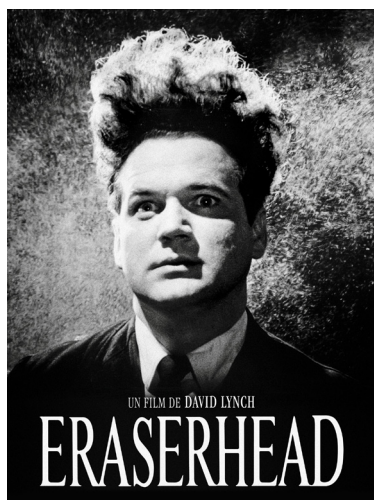


Fig.15. *Eraserhead*, David Lynch. American Film Institute, 1977.

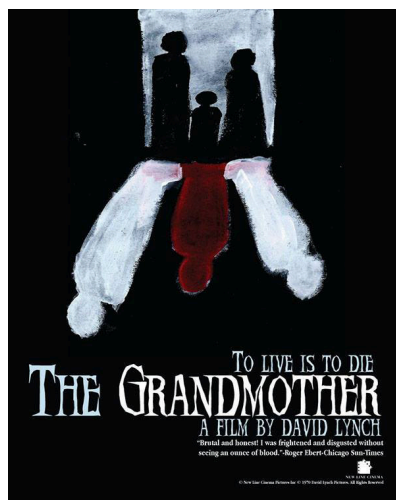


Fig.16. *The Grandmother*, David Lynch. American Film Institute, 1969.

DEMONOLOGÍA Y BRUJERÍA

A lo largo de mi producción artística, he llevado a cabo un profundo estudio de la iconografía y los símbolos de la demonología con el objetivo de comprender la naturaleza y las características de la figura del demonio a lo largo de la historia.

El demonio, en muchas tradiciones, se considera una entidad maligna y poderosa que representa el mal y la tentación, [Figs. 17-20]. Es visto como un ser que corrompe y engaña a los seres humanos, incitándolos a cometer actos maliciosos o pecaminosos. El demonio está en oposición al bien, a Dios (vemos aquí esta dualidad de la que hablamos anteriormente. Bien-Mal. Cristo-Anticristo). La figura del demonio se utiliza para explicar los aspectos negativos de la existencia humana.



Figs. 17, 18, 19 y 20. Ilustraciones de Jayyault: *Demonographia*, Collin de Plancy Jacques-Albin-Simon. Grabado, 1818.

¹⁶ Fisher, Mark (2018): *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay, p. 10.

Mi intención es realizar una deconstrucción de esta figura aplicando la teoría anterior para mostrar al demonio como la representación antropomórfica de esa parte de nosotros mismos que ha sido extirpada y rechazada, la cual necesitamos de vuelta para poder volver a sanar.

La figura del demonio ya en sus inicios podría haberse visto de esta forma, solo que se transgredió su significado [Fig. 21]. Jules Michelet en su libro *La bruja* habla del demonio como aquel que nos dejó ser libres, que nos permitió reír y disfrutar de la vida en la tierra, contradiciendo esa idea cristiana de que la vida es pecaminosa (debido al pecado inicial) y nuestra única esperanza está en la salvación de la muerte.

La Iglesia, que ve en la vida sólo una prueba, se cuida mucho de prolongarla. Su medicina es la resignación, la espera y la esperanza de la muerte. Amplio campo para Satanás. Lo tenemos ya convertido en médico, en curandero de los vivos. Más aún, en consolador: tiene la complacencia de mostrarnos nuestros muertos, evocar las sombras amadas.¹⁷



Fig. 21. *Ángel caído*, Odilon Redon, carbón, 24 x 36 cm, 1872.

Al igual que el demonio, existe otra figura que se ha demonizado: la bruja.

La sibila predecía el destino. Y la bruja lo realizaba. Esta es la grande, la verdadera diferencia. Ella evoca, conjura, opera sobre el destino.¹⁸

En esta cita se refleja el salto que se produjo de la imagen primigenia de la mujer que enseña las virtudes de las plantas y las estrellas, la vidente, la que engendra sueños y dioses, la sibila, hacia la imagen de la mujer que engaña, que maldice, la que es perseguida, la bruja. A la cual ya no se acude a ella como guía, sino que se le culpa del porvenir.

Durante la época de la caza de brujas, se creía que las brujas obtenían sus poderes mágicos a través de pactos con el diablo y que usaban estas habilidades para hacer el mal. Esta concepción alimentó la creencia de que las brujas eran aliadas del demonio y que actuaron bajo su influencia.

La Iglesia bota a la naturaleza, como impura y sospechosa. Satán se apoderó de ella, se adornó con ella. Más aún, la explotó y se sirvió de ella, hizo nacer las artes, aceptó el gran nombre con que se quiere herirlo, el de Príncipe del Mundo.¹⁹

En esta cita se ve cómo se habla del demonio igual que de la bruja, relacionándolo con la naturaleza, sirviéndose de ella.

17 Michelet, Jules (2014): *La bruja*. Valladolid: Editorial Maxtor, p. 6.

18 Michelet, Jules (2014): *La bruja*. Valladolid: Editorial Maxtor, p. 1.
19 *Ibidem*, p. 6.

La imagen de la bruja y del demonio han sido utilizadas como una herramienta para ejercer control social y religioso. Las acusaciones de brujería y la creencia en la existencia de demonios han sido utilizadas para perseguir y oprimir a grupos considerados como herejes o malignos en diferentes épocas de la historia. La caza de brujas sirvió para privar a las mujeres de su conocimiento, de sus prácticas médicas y su poder. Bajo la guía del tratado *Malleus Maleficarum* (*El martillo de las brujas*) de 1487²⁰, se produjo la persecución y ejecución de incontables mujeres durante la Inquisición [Fig.22].



Fig. 22. *The Examination of a Witch*. Thompkins H. Matteson. Óleo sobre lienzo. 97,79 x 137,16 cm. 1853.

²⁰ Véase Sprenger, Jacobus, y Kramer, Heinrich (2010) [1487]: *Malleus Maleficarum*. Valladolid: Editorial Maxtor.

Este proyecto se centrará más en la figura de la bruja, la cual presenta una característica única que la diferencia del demonio: está principalmente relacionada con el género femenino²¹ [Fig. 23 y 24]. La figura del demonio es más genérica, representa todo mal, la bruja en cambio, presenta inevitablemente connotaciones más específicas, que han influenciado en la imagen de la mujer. El objetivo es profundizar en cómo esto ha afectado a la concepción que tenemos de nosotros mismos, desde una perspectiva femenina. Aún existe en nuestra mente una dualidad entre el bien y el mal. La figura de la bruja ha contribuido a establecer en nuestro subconsciente una moral de culpa que sigue arraigada en la actualidad.



Fig. 23. *Capricho 68, Linda maestra!*. Francisco de Goya. Aguafuerte, Punta seca, Aguatinta bruñida, 306 x 201 mm. 1797 - 1799.

²¹ Véase Federici, Silvia (2021): *Brujas, caza de brujas y mujeres*. Madrid: Traficantes de sueños.

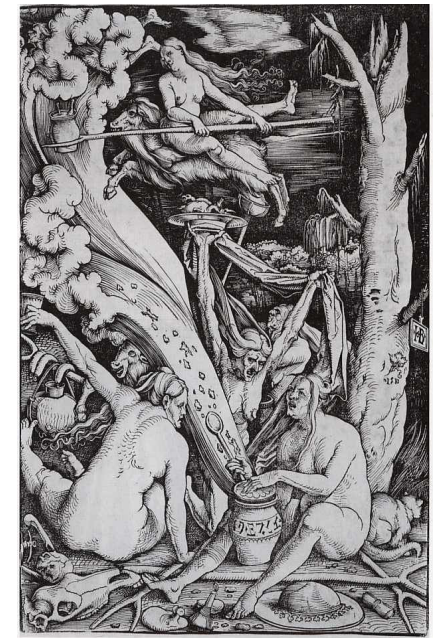


Fig 24. *Las brujas*. Hans Baldung Grien. Xilografía en claroscuro. 1510.

INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

Para hablar sobre el aspecto plástico del proyecto de cómic que aquí se recoge, es importante destacar que *Ánima* está diferenciado claramente en dos realidades: la realidad cotidiana en la que se plantean problemas ordinarios, narrada a través del dibujo; y la otra realidad, en contraposición, lejos de lo común, donde encontramos lo familiar fuera de su contexto habitual, introducida en el cómic mediante la fotografía e iniciada siempre que preceda un augurio o presagio. [Fig. 25 y 26].

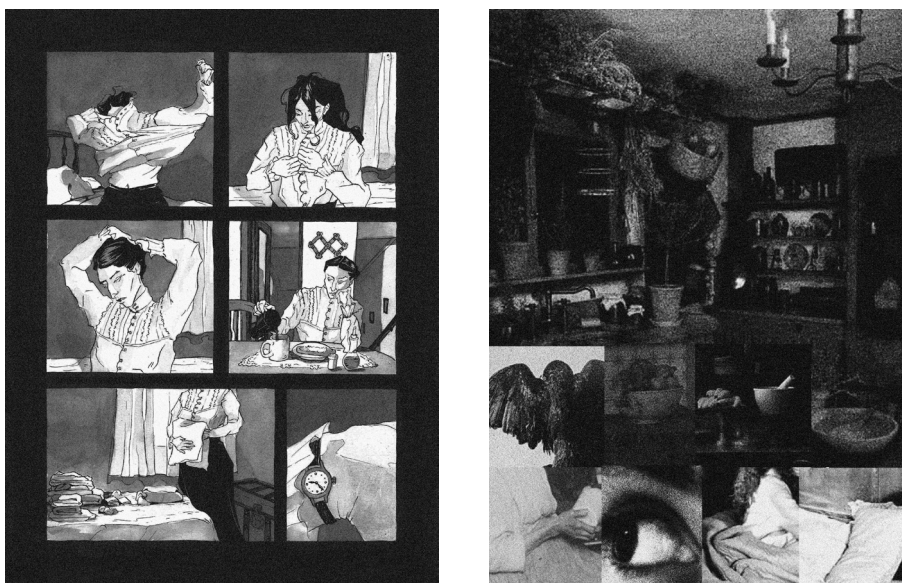


Fig. 25 y 26. *Ánima*. Estela González, pp. 23 y 28.

EL DIBUJO: COMO LO FAMILIAR

¿Por qué el dibujo? Es la cuestión que se plantea al principio de todo proyecto en su fase de investigación plástica, cuando todavía está en duda qué recurso artístico debería utilizarse y por qué. Pues bien, el dibujo es la esencia, la simplicidad. Significa reducir a lo básico. Mediante el dibujo nos remitimos a lo primigenio, lo que sucede primero.

Esto es muy distinto del proceso posterior de pintar un lienzo “acabado” o esculpir una estatua. En estos casos no se atraviesa el tema, sino que se intenta recrearlo y cobijarse en él. Cada pincelada o cada golpe de cincel ya no es una piedra pasadera, sino una piedra que ha de ser colocada en un edificio planificado. Un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado.²²

[...] cada marca que uno hace en el papel es una piedra pasadera desde la cual salta a la siguiente y así hasta que haya cruzado el tema dibujado como si fuera un río, hasta que lo haya dejado atrás.²³

Esta descripción, aún no siendo su intención primigenia, acaba por remitir a lo que es una narración. Es por ello por lo que el dibujo siempre ha sido el lenguaje principal del cómic: porque hablan sus términos y da lugar a la continuidad [Fig. 27 y 28]. El dibujo son ideas que se van continuando, frenéticamente, siempre inacabados y entrelazados los unos con los otros, mientras que la pintura o escultura son más contundentes, más pesadas, estáticas y contemplativas, pretenden envolver y atrapar.

22
23

Berger, John (2011): *Sobre el dibujo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, p. 3.
Idem.



Fig. 27 y 28. *From Hell*, Eddie Campbell. Primeras páginas del cómic. (2013) [1989-1996].

¿Y por qué el formato cómic? Para este proyecto artístico, había muchas ideas e intenciones artísticas, contraposiciones, situaciones y problemáticas. Todas ellas necesitaban una línea que las agrupara en una lógica conjunta y les diera unidad. La solución fue la narrativa. El cómic brinda la oportunidad de contar algo de diferentes maneras en cada momento: de forma más detallada, rápida, concisa, abstracta, poética o silenciosa. Se combinan imágenes y palabras, aprovechando los silencios y los vacíos, colmándolos o desbordándolos. Se contraponen las páginas entre sí, creando un equilibrio dinámico.

La versatilidad propia del cómic ofrece la posibilidad de contar historias, cualquier tipo de historias. Es el medio que mejor estructura y refleja la necesidad de contar a través de la palabra y mostrar a través de la imagen.

El cómic y el grabado.

Durante la carrera, la técnica del grabado supuso la base plástica en mi línea de trabajo artístico, por lo que se ha acabado reflejando inevitablemente en este proyecto. El grabado se mostrará como una fuerte influencia en la obra, no sólo porque supone el punto de partida para el estilo que utilizaré en el proyecto, sino porque este también presenta una estrecha relación con el cómic. El grabado es imagen acompañada de frase, como el cómic es imágenes con diálogos.

Este proyecto busca realizar un cómic con los recursos del grabado. Ansía ese silencio, la inquietud de observar cada detalle. En el grabado aún encontramos ese carácter contemplativo de la pintura, que se tiende a perder en el cómic, al pasar por las viñetas como si de un libro se tratase. Este proyecto busca que esta narre con la imagen y las palabras solo aporten nuevas incógnitas, devolviendo la quietud y la contemplación del grabado a las páginas. Generar la incógnita, la duda, tal como hace Goya en su serie de *Disparates* [Fig. 29 y 30].



Fig. 29. *Disparate femenino*, Francisco de Goya. Aguafuerte, Aguatin-ta, Punta seca sobre papel avitelado, 252 x 364 mm. 1815-1819.



Fig. 30. *Disparate n.º 13: Modo de volar*. Francisco de Goya. Agua-fuerte, Aguatinta, Punta seca sobre papel avitelado. 254 x 366 mm, 1815-1816.

Los Disparates, también conocidos como *Proverbios*, es una serie de grabados realizados entre 1815 y 1823, con un total de 22 imágenes que presentan escenas surrealistas y, a menudo, perturbadoras.

Cada grabado de la serie presenta una escena enigmática y alegórica, llena de símbolos y metáforas, representando una combinación de elementos fantásticos, oníricos y grotescos que desafían la interpretación literal. Mediante los *Disparates*, pude comprender nuevas formas de hablar sobre temas universales y profundos como son la lucha del ser humano contra las fuerzas irracionales, los miedos y las obsesiones.

El dibujo utilizado en el cómic quería que remitiera a los grabados, dominando el claroscuro y las composiciones, pero con un trazo simplificado característico de la ilustración y el cómic. Mi objetivo era transmitir la máxima información posible utilizando el menor número de trazos. Por esta razón, empecé a estudiar las características de ambos formatos para crear un estilo híbrido.



Fig. 31. *The Holy Family; With the Serpent*, Rembrandt. Grabado. 95 x 140 mm. 1654



Fig. 32. *From Hell*, Eddie Campbell. 1989-1996.



Fig. 33. *The tribulations of Saint Anthony*, Martin Schongauer. Grabado. 31,5 x 23,2 cm. 1470/1475.



Fig. 34. *Hellboy*, Mike Mignola. Ilustración.

Este proyecto es una obra narrativa en su esencia (figurativa), pero aun queriendo realizar una obra que narrase, que fuera un arte sentimental²⁴, siento que ésta busca ir más allá. Es una obra dentro de los límites de la narrativa y lo figural, una obra con principio y fin, con una continuidad cronológica que no se escapa de lo inconcebible ni roza por un momento lo abstracto. Aún así, se busca generar un espacio único delimitado por la primera página y la última, donde se encuentra cautiva una atmósfera en específico, una sensación²⁵. El dibujo de este cómic es innegablemente narrativo, pero ha sido concebido desde el acontecimiento²⁶.

Bacon pinta la imagen del efecto que la realidad produce en él. Al igual que Deleuze explica por qué las pinturas de cuerpos de Francis Bacon no son pinturas figurativas, este proyecto está pensado para culminar en un acontecimiento, una sensación. Las figuras y la narrativa son meros recursos para formar un acontecimiento: el Augurio.

De esta forma surge el estilo gráfico que presenta la parte dibujada del cómic [Figs. 36 y 38], el cual se sirve de los siguientes recursos para alejarse de una siempre representación figural y narrativa para ser acontecimiento: el uso de ruido o grano fotográfico en el dibujo, el cual no sólo contribuye a mejorar la integración de la parte dibujada con la parte de fotografía, sino que ayuda a entrar en el reino de lo borroso²⁷. Otro recurso es el claroscuro, no solo como un recurso técnico, sino como fin último e inevitable de la investigación teórica anterior:

24 Ortega y Gasset habla sobre dos tipos de arte: el arte de masas (o arte sentimental) y el nuevo arte. Véase Ortega y Gasset, José (2016) [1925]: *La deshumanización del arte*. Barcelona: Austral.

25 Véase Deleuze, Gilles (2018): *Francis Bacon. La lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.

26 Idem.

27 Deleuze utiliza este término para referirse a uno de los tres procedimientos que utiliza Francis Bacon para que su pintura no sea representativa, el emborronamiento de la figura. Véase Deleuze, Gilles (2018): *Francis Bacon. La lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.

*Sólo el estudio de la relación entre la sombra y la luz estarían plenamente justificado. Lo que traducido a términos de representación pictórica, significa que sólo una historia del claroscuro podría tener éxito.*²⁸

La presencia de la luz y la sombra en este proyecto es primordial, por lo que me centré mucho en practicar y generar fuertes contrastes, mediante el estudio de obras artísticas tanto orientales [Fig.35] como occidentales [Fig.37].



Fig. 35. *La pequeña forastera: Siúil, a Rún*, Nagabe. 2017, p. 10.

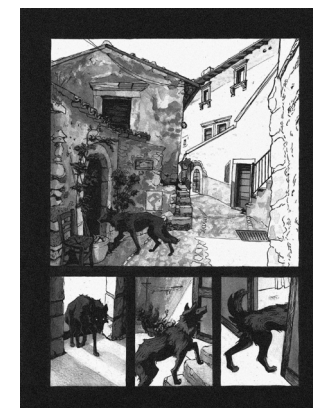


Fig. 36. *Anima*. Estela González, p. 2.



Fig. 37. *Sin City*. Frank Miller. 2005.



Fig. 38. *Anima*. Estela González, p. 13.

28 Stoichita, Víctor (1999): *Breve historia de la sombra*. Madrid: Siruela, p. 11.

LA FOTOGRAFÍA: COMO AUGURIO DE MUERTE

¿Por qué la fotografía? La línea de investigación plástica continúa ahora con la cuestión de encontrar un recurso artístico que consiga producir ese choque con el dibujo y generar, de esta forma, esa extrañeza. La fotografía fue la que mejor consiguió transmitir dicho aspecto.

Antiguamente, las artes plásticas tradicionales (como lo son el dibujo o la pintura), eran representaciones de la realidad. Pero algo cambió con la llegada de la fotografía, la cual se acerca de manera más íntima a lo real. La fotografía es una copia de la realidad, capaz de capturarla y detenerla en el tiempo. El proceso mismo de la fotografía es en sí, una violación de lo ordinario, la esencia de la fotografía es el observar lo familiar donde no debería de encontrarse. Es por esto por lo que la fotografía es el recurso perfecto como contraposición al dibujo. A diferencia de este, una fotografía es una prueba de que el objeto fotografiado existe o ha ocurrido en la realidad.

*Una fotografía pasa por prueba incontrovertible de que sucedió algo determinado. La imagen quizás distorsiona, pero siempre queda la suposición de que existe, o existió algo semejante a lo que está en la imagen.*²⁹

Pero una cosa es hablar de la fotografía en solitario y otra es verla funcionar con otros recursos artísticos. Para comprender cómo funcionan las fotografías dentro del cómic hay que echar la vista atrás. Existen antecedentes en el cómic que ya utilizaban la fotografía de maneras diferentes. Las fotonovelas mexicanas³⁰ [Fig. 39] utilizaban la fotografía como base artística del cómic, generando las viñetas

²⁹ Sontag, Susan. (2006). *Sobre la fotografía*. Madrid: Alfaguara, p. 19.

³⁰ Pérez, Pepo (2022): «*Esto (no) ha sido*». *La influencia y el uso de la fotografía en el cómic en español*, en Jorge Catalá Carrasco, Benoît Mitaine, Liza Maia Quainanni y José Luis Trabado, eds., *Multimodalidad e intermedialidad. Mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana*, León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, pp. 191-220.

completas e introduciendo los bocadillos de texto encima. Por otro lado, los mangakas japoneses utilizan fotografías para generar fondos más realistas y texturizados. El que mejor lo ejemplifica es Inio Asano, el cual destaca por los contrastes que genera el realismo de sus fondos fotográficos editados con los personajes dibujados [Fig. 40]. En occidente comenzaron a surgir propuestas artísticas donde utilizaron la fotografía como medio de documental en el formato del cómic, y así se ha ido experimentando con la fotografía hasta generar todo tipo de hibridaciones.

*Viñetas fotográficas y viñetas dibujadas en la misma página, rostros fotografiados sobre cuerpos dibujados, fotos de cuerpo entero con fondos dibujados, a veces combinadas con recortes, grabados antiguos y otros materiales apropiados. El resultado se alejaba de las pretensiones realistas iniciales hacia un antinaturalismo casi «surrealista».*³¹



Fig. 39. *Santo, el Enmascarado de Plata*, José Guadalupe Cruz. 1952.



Fig. 40. *Dead dead demon's dededede destruction*, Inio Asano, (1ª publicación 2014).

³¹ Pérez, Pepo (2022): «*Esto (no) ha sido*». *La influencia y el uso de la fotografía en el cómic en español*, en Jorge Catalá Carrasco, Benoît Mitaine, Liza Maia Quainanni y José Luis Trabado, eds., *Multimodalidad e intermedialidad. Mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana*, León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, pp. 191-220, p. 196.

Otra característica interesante de la fotografía es remitir a ese plano exterior del que hablábamos con Mark Fisher. La fotografía crea otro mundo aparte de la realidad, un mundo de imágenes que sobreviven a la realidad, otro lugar y espacio.

Mientras personas reales están por ahí matándose entre sí o matando a otras personas reales, el fotógrafo permanece detrás de la cámara para crear un diminuto fragmento de otro mundo: el mundo de imágenes que procura sobrevivir a todos.³³

Este otro mundo se despliega en las páginas del cómic cuando deviene el Augurio. Es así que surge la necesidad de realizar una profunda investigación de las costumbres funerarias en España con el objetivo de otorgarle a la obra mayor realismo y estabilidad.

De los documentos que pude encontrar sobre descripciones de la cultura popular tradicional observé que había varios augurios relacionados con la muerte que se repetían constantemente:

Cuando el enfermo muere, se le cierran los ojos, mas no lo hacen solamente por el mal efecto que hace ver a un difunto con los ojos abiertos sino porque de llevarlos así creen que llama a otra persona de la familia.³⁴

[...]los animales se convierten en agoreros especialmente indicados: las lechuzas con sus graznidos, los perros aullando y arañando la pared, los gallos cantando a deshora, las gallinas cantando como un gallo, los gatos, o incluso los moscardones.³⁵

33 Sontag, Susan (2005): *Sobre la fotografía*. Madrid: Alfaguara, p. 27.

34 Hoyos Sancho, Nieves (1962): "Costumbres funerarias y culto a los muertos en tierras de Don Quijote", en Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano 3, pp. 149-153, p. 150.

35 Ruiz-Morales, Fernando C. (1997): *Algunas expresiones de la muerte en la cultura popular tradicional andaluza*. Instituto de Estudios Almerienses, pp. 174-175.

Y así, infinidad de presagios de muerte, animales psicopompos, prácticas para ahuyentar a la muerte o para atraerla y que el enfermo deje de agonizar. Hablan sobre qué hacer durante el velatorio, el entierro, y el post-entierro, cómo rendir culto a los muertos y cómo hacer para que estos no regresen a sus casas.

En el punto anterior veíamos qué recursos plásticos hacían que el dibujo deviniera fotografía. Aquí se busca la narratividad y continuidad propia del dibujo mediante la disposición de las fotografías y la composición, con el fin de que recordase a la viñeta y favorecer el orden de lectura del cómic [Fig. 45]. A su vez, la fotografía se somete a ciertos procesos de edición donde se busca contrastar la imagen, oscurecer y emborronar, para que pierda ese aspecto fotográfico y se asemeje al dibujo.

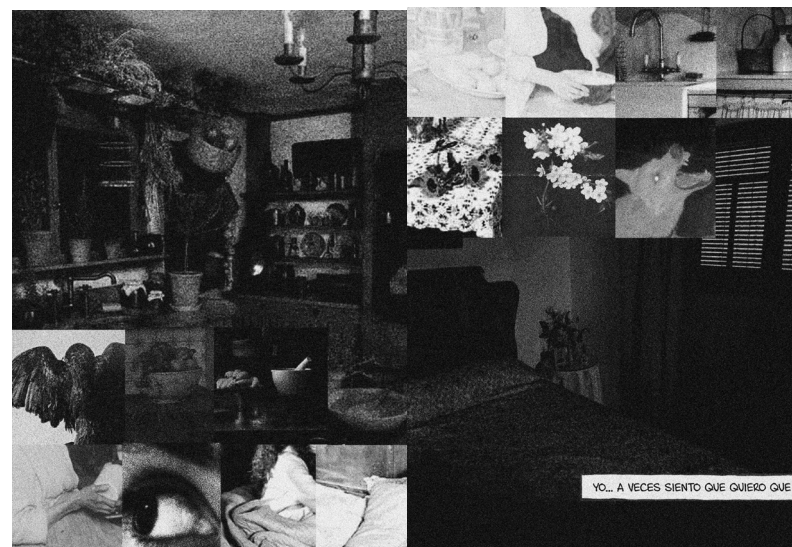


Fig. 45. *Ánima*. Estela González, pp. 28 y 29. En este fragmento del cómic podemos ver como nos introducimos por completo en ese espacio exterior, que no se corresponde con la realidad, ni tampoco con lo imaginario, un espacio donde suceden cosas extrañas.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

PARTE 1. TEMÁTICA

Rescatando la idea de la figura de la bruja, comencé a trabajar con varias ideas sobre comportamientos y problemas actuales que podrían haber sido catalogados como pecado o herejía en el pasado. Son comportamientos extraños que, de haber sido manifestados por una mujer, habrían sido acusadas de brujería y ejecutadas.

Sobre esta temática fueron fluyendo distintos escenarios, llegando a tres posibles historias: una chica joven que tiene sueños sexuales con su hermano y comienza a cuestionarse a sí misma [Fig. 46]; Una mujer que se queda embarazada y sufre depresión postparto, degenerando en un intento de sacrificar al bebé [Fig. 47]; Una mujer que tiene que cuidar de su madre enferma terminal y le desea la muerte [Fig. 48]. Presentan varios aspectos en común: la culpabilidad y la obsesión como tema, los cuales estaba relacionando inconscientemente con la mujer que no cumple con lo que la sociedad espera de ella: el puritanismo, la maternidad, el cuidado incondicional, etc.



Fig. 46. Diseño personaje historia 1



Fig. 47. Diseño personaje historia 2



Fig. 48. Diseño personaje historia 3

La intención de mostrar el lado impulsivo y animal del ser humano en la piel de un personaje femenino daba lugar, sin quererlo, a un discurso complejo. Desde tiempos inmemoriales, la figura de la mujer que se sale de la norma se ha relacionado con el demonio y la brujería, conceptos que he trabajado ampliamente en este documento, evitando connotaciones moralistas. En este proyecto veo la figura de la bruja, no como una persona buena o mala, sino como la persona que se sale de la norma y se culpabiliza de ello. El personaje de esta narrativa presentará características propias de la figura de la bruja.

*¿Cuándo empieza la bruja? Lo digo sin vacilar: “En las épocas de desesperación”.*³⁶

Para este proyecto me decanté por la tercera historia al realizar los bocetos que se pueden observar en la fig. 49, donde se produce un accidente doméstico que detona una agresividad acumulada hacia una figura tan importante como lo es la madre. A partir de aquí, comenzará el proceso de creación de lo que acabará siendo *Ánima*.

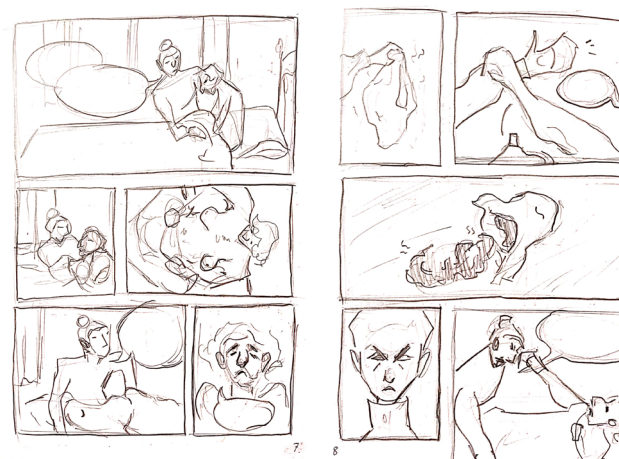


Fig. 49. Diseño abocetado de las pp. 12 y 13 de *Ánima*. Primera creación del cómic sin tener nada más desarrollado ni pensado.

PARTE 2. DISEÑO DE PÁGINA Y GUIÓN

El guion se fue conformando a medida que iba realizando el diseño de las páginas, aunque existía un guion general previo que narraba lo que pasaba en la historia. Así, se contaba con un resumen de la obra, pero el cómo sucedía, en qué momento, las circunstancias, el tiempo, la narrativa y los diálogos iban surgiendo en función de la necesidad de las páginas y las viñetas. Así como los recursos más pictóricos, como las luces y las formas, iban formándose en consonancia con la composición de página o la necesidad dramática de la escena.

Todo esto se puede denominar como el lenguaje del cómic. En esta obra se pueden encontrar algunos de los recursos más utilizados en el medio.

Márgenes negros y el uso de la luz

También me sirvo del contraste de luz (a través del uso del blanco y negro), para enfatizar y complementar las mismas intenciones que con la retícula, oscureciendo las páginas mediante los márgenes negros. Así, utilizaría viñetas oscuras para los momentos en los que la protagonista se siente más encerrada, contrastando con páginas blancas y sin márgenes para el único momento que sentirá alivio y libertad.

Las viñetas están directamente relacionadas con los sucesos: cuanto más agobiada y atrapada se sienta la protagonista de la obra, más estrechas serán las viñetas. Cuando más aliviada se sienta, más se abrirá el plano, al igual que ocurre en *Mommy* (2014), dirigida por Xavier Dolan [Figs. 54-56], donde vemos cómo se abre el plano en un momento de liberación del personaje principal.



Figs. 50, 51, 52 y 53. *Ánima*. Estela González, pp. 27, 30, 31 y 32. En general, todos los márgenes del cómic van a estar en negro hasta llegar a la muerte de la madre, donde se verá una página completa, sin viñeta, completamente blanca, representando el alivio que siente la protagonista al verla muerta. Y poco a poco volverán a introducirse las viñetas para regresar del todo al negro.



Figs. 54, 55 y 56. Escena de *Mommy*, Xavier Dolan. Canadá. Metafilms. 2014.

Guiar la mirada

El cómic, a diferencia de la pintura, busca que la composición y las formas guíen al ojo hacia afuera, para favorecer la fluidez de unas páginas a las siguientes, siguiendo la dirección de lectura occidental de izquierda a derecha (exceptuando el caso de los mangas, en los que esto sucede de derecha a izquierda). Esto se puede observar claramente en la fig. 57, donde el camino está marcando la dirección de lectura que sigue el ojo. En la fig. 58 se puede apreciar cómo esto se pone en práctica en el proyecto.



Fig. 57. *Captain*, Serena Malyon. Cómics online, p.4.



Fig. 58. *Ánima*. Estela González, p.15.

Prolepsis

Se refiere a la revelación o anticipación de aspectos del futuro. Este recurso se ve reflejado en el cómic mediante una escena inicial fuera de contexto, la cual será un avance de lo que sucederá en el desenlace del cómic. La fig. 60 es la primera página del cómic, y posteriormente se revela la fig. 59, pero si ordenamos de forma cronológica, la fig. 60 va a continuación de la fig. 59.



Fig. 59. *Ánima*. Estela González, pp. 36 y 36



Fig. 60. *Ánima*. Estela González, p. 1

La Retícula

La retícula supondrá un elemento de peso ya que me sirvo de ella para establecer los tiempos de la narrativa. *Ánima* se caracterizará por ser estático y repetitivo, por lo que prima una retícula regular dividida en números altos a lo largo del proyecto (ayuda a enfatizar la repetición de la acción y su prolongación en el tiempo). Esto es esencial para poder romper con esta composición de página en los momentos culmen, produciendo así mucho más impacto y desconcierto.

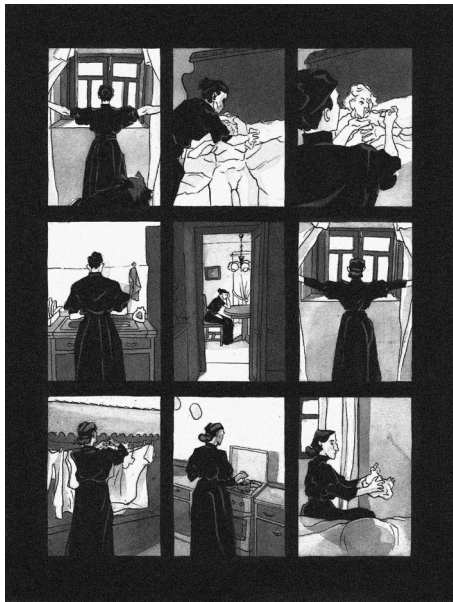


Fig. 61. *Ánima*. Estela González, p.3. Esta página busca mostrar la monotonía en la que se ha encontrado sumergida la protagonista, viendo cómo hace las mismas tareas de hogar y los mismos cuidados de la anciana una y otra vez.



Fig 62. *Mr. Milagro*. Tom King y Mitch Gerads. 2019. p. 49.

Plano secuencia

Recurso del cómic que consiste en imitar el plano secuencia del cine, donde no se cambia el plano en una misma escena y se sigue al personaje con la cámara. En el cómic se produce de una manera algo diferente, se muestra la línea de movimiento del personaje por las viñetas mediante la repetición de la figura y la continuación del escenario de una viñeta a otra.

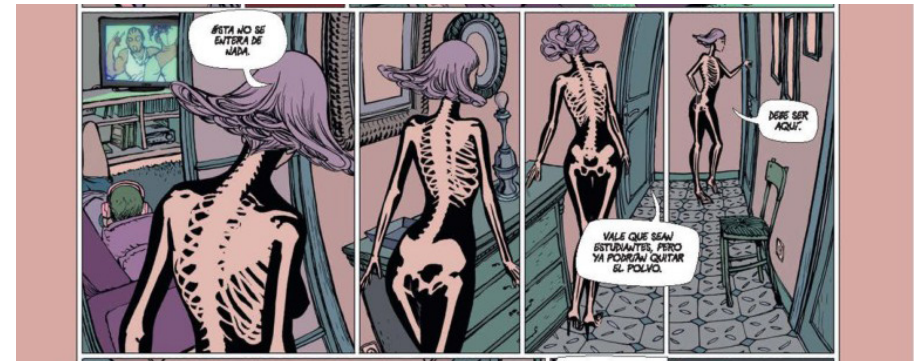


Fig. 63. *Karmen*. Guillem Mach, 2020



Fig. 64. *Ánima*. Estela González. Fragmento de la p. 8.

Re-diseños de página y correcciones:

Antes



Después



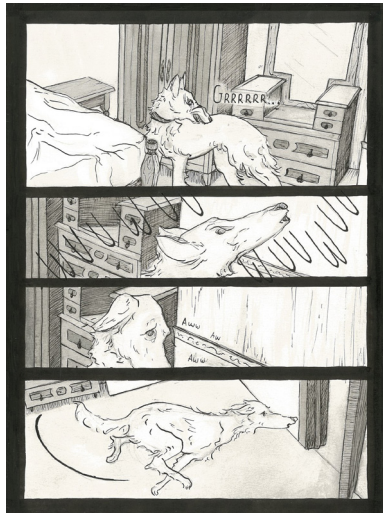
Antes



Después



Antes



Después



Antes



Después



PARTE 3. DESARROLLO

Fase 1: Encaje.

En esta fase inicial, una vez que se han finalizado los bocetos de todas las páginas de la historia (aunque a lo largo del proceso se introducirían nuevas y se descartarían otras), se comienza a plasmar el dibujo final en páginas tamaño A3. Para ello, se requieren fotos de referencia. Al principio, utilizaba fotos de archivo para las perspectivas, las poses de los personajes u objetos. Sin embargo, pronto se hizo necesario tomar mis propias fotos de referencia para lograr la posición correcta de la figura en un espacio específico, utilizando la casa de mi bisabuela para moverme libremente en el espacio y encontrar los ángulos necesarios (esto facilitó que el escenario dibujado coincidiera posteriormente con el escenario mostrado en la parte fotográfica).

Fase 2: Entintado y acuarela.

Una vez terminado el boceto a lápiz de todas las páginas, comienza el proceso de entintado utilizando una plumilla y tinta. Al mismo tiempo, delíneo las áreas de luces y sombras con lápiz. Una vez que tengo una clara comprensión de las diferentes zonas de luz y las superficies oscuras en la composición, procedo a aplicar sombras con acuarela negra. Después de haber entintado y sombreado todas las páginas, las coloco juntas para evaluar la atmósfera general. Esto me ayuda a identificar las viñetas que requieren de más contraste o de trazos y texturas adicionales.

Fase 3: Escaneado y collage fotográfico.

Una vez completada la fase anterior, todas las páginas realizadas en formato tradicional se escanean con la máxima calidad en formato PDF y se importan directamente en Adobe Photoshop para iniciar el proceso de edición. En primer lugar, se recorta exactamente al tamaño de página deseado y se realizan ajustes necesarios de brillo y contraste, así como correcciones y limpieza. Después de limpiar la página, se inicia el proceso de introducir el texto. El tamaño y la configuración de la letra se ajustarán según cada situación, así como para todas las onomatopeyas.

Las páginas con intervención fotográfica también se realizan en esta etapa. Se inserta la foto o el recorte en la viñeta deseada y se realizan los ajustes necesarios para lograr cohesión con las partes dibujadas. Una vez que la página está terminada, se le añade un filtro de Ruido Gaussiano, grano: 10 puntos.

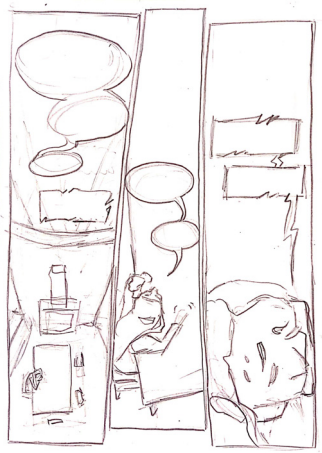
Fase 4: Acabado final, maquetación.

En esta fase, predominan las comprobaciones, de que todas las páginas compartan las mismas características de tamaño, calidad, color, etc, para asegurarnos de que la impresión salga correcta.

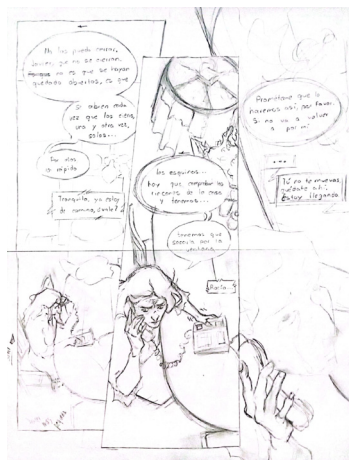
También se comienza a trabajar en la portada y contra portada del comic, las guardas y la portada interior.

Todo este proceso se muestra recogido en los siguientes ejemplos, donde se observan las distintas fases del desarrollo por página:

Ej. pág 1:



Boceto final



Lápiz



Tinta



Acuarelas



Texto e intervención digital

Ej. pág 14:



Boceto final



Lápiz



Tinta

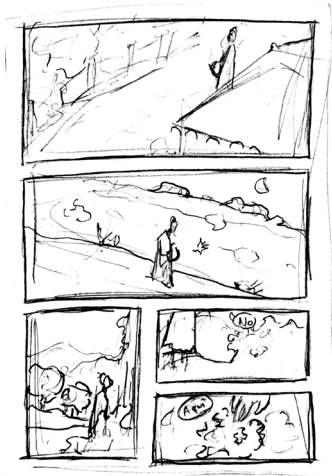


Acuarelas



Texto e intervención digital

Ej. pág 16:



Boceto final



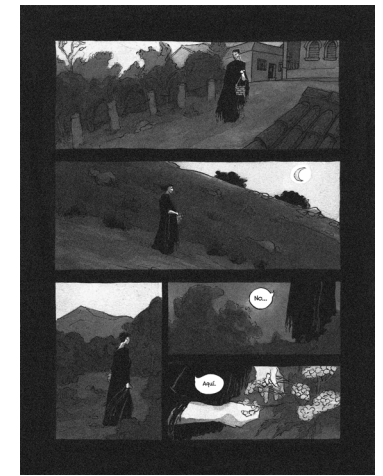
Tintas



Prueba de luces y sombras en digital



Acuarelas

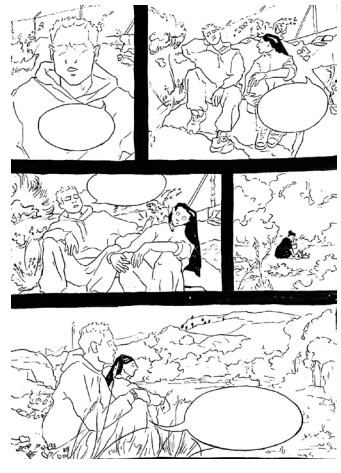


Texto e intervención digital

Ej. pág 18:



Boceto final



Tintas



Prueba de luces y sombras en digital



Acuarelas



Texto e intervención digital

ANÁLISIS

En este apartado se presentarán las conclusiones finales sobre este proyecto. Teniendo en cuenta que esta obra fue planteada y desarrollada inicialmente como un adelanto en la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos durante el curso 2021-2022, ha requerido mucho tiempo para tomar forma. Desde la elaboración de un guion lógico y coherente, fue necesario tener casi todo claro desde el principio para poder llevarlo a cabo. Al mismo tiempo, este proyecto ha experimentado cambios y evoluciones a lo largo del proceso hasta llegar al resultado final.

Podría afirmarse que este proyecto ha sido el trabajo más significativo de mi carrera hasta el momento, dado su enfoque hacia el futuro, con la intención de publicarlo en editorial o autopublicación. Por lo tanto, ha representado un desafío enorme para mí.

Al principio, mi objetivo era lograr una conexión perfecta en la obra, sin dejar ningún cabo suelto, y asegurarme de que todo estuviera explicado, legible y coherente de manera óptima. Sin embargo, esta intención me llevó a la sobreexplicación, con diálogos muy extensos, acciones narrativas excesivas y páginas complicadas. Me centré demasiado en abarcarlo todo, lo cual hizo que perdiera el hilo conductor del trabajo.

Tuve que aprender a simplificar los conceptos y ser capaz de escuchar en medio del barullo de ideas y propuestas, para identificar lo que realmente importaba: los puntos clave y la esencia de lo que quería transmitir desde el principio.

A mitad del proceso de producción, me di cuenta de que me estaba perdiendo en los detalles y alejándome de las sensaciones que deseaba transmitir. Por lo tanto, tuve que hacer una recapitulación y reestructuración completa para recuperar las intenciones originales de la obra.

Así es como comencé a enfocarme más en los aspectos y recursos que enfatizaban lo que quería comunicar y abordar, descartando todo lo demás que no contribuyera a ello. Logré trabajar de manera menos narrativa dentro del relato, utilizando el simbolismo, la iconicidad y la riqueza cultural para crear personajes y escenas que contaran por sí solas y generaran la atmósfera precisa que requería la historia.

Esto es solo el inicio de mi intento por despojarme de la narratividad tradicional y sumergirme en las posibilidades del medio del cómic y de la imagen. Por lo tanto, considero oportuno continuar esta obra y ampliarla con las otras dos historias que han quedado en el tintero y que fueron concebidas simultáneamente. Estas siguen la línea de trabajo de esta primera historia, por lo que proporcionarán más contexto y ampliarán las posibilidades de profundizar en estos conceptos. De esta forma, se lograría una obra con un número de páginas adecuado para la creación de un único tomo, lo cual facilitaría su aceptación para su publicación.

CRONOGRAMA

		Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre
Investigación teórica												
Experimentación plástica												
Desarrollo Práctico	Guion											
	Diseño pág.											
	Dibujo											
	Digitalización											
	Impresión											
Memoria	Estructura											
	Contenido											
	Maquetación											
	Correcciones											
Defensa ante tribunal												

PRESUPUESTO

Costes del material:

- Cuaderno Canson Acuarela A3: 16'8 € x 2
- Plumilla y Rotuladores: 3,74 € + 11,45 €
- Tinta Rohrer & Klingner Skecht Ink: 15,3 €
- Acuarelas: 17,25 €

Costes de imprenta:

- 5 tomos: 111,75 €

Costes variables (por página):

La tasa de un dibujante profesional ronda los 100 € por página. Para un inicio fijaremos un precio de 60 € por página. 60 x 56 pág = 3.360€.

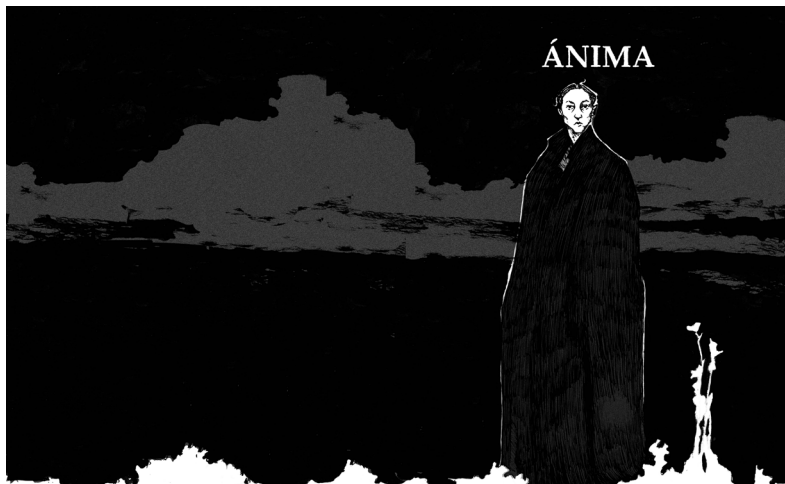
Total: 3.553,09

PROYECTO EDITORIAL

Este trabajo ha sido concebido desde un principio como un proyecto editorial con el fin último de publicarlo. Un proyecto editorial involucra la planificación, creación y producción de contenido para su distribución en forma impresa o digital. Es por ello que cada una de las partes de este proyecto han estado organizadas desde un principio para su presentación en formato de libro. Se expondrá el proyecto impreso directamente en mano. El proyecto constará de 5 copias del cómic en formato album (30,5 x 23 cm), tapa blanda y papel estucado mate de 170 gr.

Para un proyecto editorial de mayor envergadura, se deberá establecer un presupuesto realista que cubra los costos de producción, impresión, marketing y distribución. Considerando también la distribución física o digital de la publicación para llegar a la audiencia objetivo.

Portada:



Estela González García

Guardas:



BIBLIOGRAFÍA

ARTÍCULOS:

Arnau, Juan (2016): “En la mente de Carl Jung” en El País <https://elpais.com/cultura/2016/12/09/babelia/1481283788_980535.html> [11 de septiembre 2022].

Castillo, Mónica (2018): “Ana Mendieta, una artista cubana que sobrepasó los límites” en The New York Times <<https://www.nytimes.com/es/2018/09/21/espanol/cultura/ana-mendieta-artista-obituario.html>> [21 de enero 2023].

Hidalgo, Sergio (2017): “José G. Cruz: El hombre que desenmascaró al Santo.” en codigoespagueti.com <<https://codigoespagueti.com/noticias/cultura/jose-g-cruz-desenmascaro-santo/>> [27 de julio 2023].

Hoyos Sancho, Nieves (1962): “Costumbres funerarias y culto a los muertos en tierras de Don Quijote”, en Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano 3, pp. 149-153.

LIBROS Y CAPÍTULOS DE LIBRO:

Barthes, Roland (2006) [1980]: *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós.

Berger, John (2011): *Sobre el dibujo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Bernárdez, R. M., y Martínez, M. D. E. (2022): *La muerte en el cristianismo. Rituales y costumbres Augurios de muerte*. Murcia: Náyades, pp. 41-50.

Chevalier, Jean y Gheerbrant, Alain (2000): *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder Editorial.

Deleuze, Gilles (2002): *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.

—.(2018): Francis Bacon. *La lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.

Federici, Silvia (2021): *Brujas, caza de brujas y mujeres*. Madrid: Traficantes de sueños.

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

Gadamer, Hans-Georg (1991): *La Actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Gustav Jung, Carl (1997): *Aion*. Barcelona: Paidós.

—.(1995): *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.

—.(1993): *Las relaciones entre el yo y el inconsciente*. Barcelona: Paidós.

—.(1989): *Psicología y Alquimia*. Barcelona: Plaza & Janés.

—.(1989): *Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona: Seix Barral.

Michelet, Jules (2014): *La bruja*. Valladolid: Editorial Maxtor.

Nietzsche, Friedrich (2013) [1872]: *El origen de la tragedia*. Barcelona: Austral.

—.(1994): *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Valencia: Nbooks editorial.

Ortega y Gasset, José (2016) [1925]: *La deshumanización del arte*. Barcelona: Austral.

Pérez, Pepo (2022): «*Esto (no) ha sido*». *La influencia y el uso de la fotografía en el cómic en español*, en Jorge Catalá Carrasco, Benoît Mitaine, Liza Maia Quainanni y José Luis Trabado, eds., *Multimodalidad e intermedialidad. Mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana*, León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, pp. 191-220.

Ruiz-Morales, Fernando. C. (1997): *Algunas expresiones de la muerte en la cultura popular tradicional andaluza*. Instituto de Estudios Almerienses, pp. 173-187.

Sontag, Susan (2005): *Sobre la fotografía*. Madrid: Alfaguara.

Sprenger, Jacobus, y Kramer, Heinrich (2010) [1487]: *Malleus Maleficarum*. Valladolid: Editorial Maxtor.

Stoichita, Víctor (1999): *Breve historia de la sombra*. Madrid: Siruela.

CÓMICS:

Asano, Inio (2014): *Dead Dead Demon's Dededede Destruction*. Barcelona: Norma editorial.

Guibert, Emmanuel (2013): *La infancia de Alan*. Madrid: Sins Entido.

King, Tom y Gerads, Mich (2019): *Mr. Milagro*. Barcelona: ECC Ediciones.

Lefèvre, Didier, Guibert, Emmanuel y Lemercier, Frédéric (2015): *El fotógrafo*. Bilbao: Astiberri.

Mach, Guillem (2020): *Karmen*. Barcelona: Norma Editorial.

Mignola, Mike (2021): *Hellboy*. Barcelona: Norma Editorial.

Miller, Frank (2005): *Sin City*. Barcelona: Norma Editorial.

Moore, Alan y Campbell, Eddie (2013) [1989-1996]: *From hell*. Barcelona: Planeta DeAgostini.

Moore, Alan y Williams III, J.H. (2016): *Promethea*. Barcelona: ECC Ediciones.

Nagabe (2017): *La pequeña forastera: Siúil, a Rún*. Barcelona: ECC Ediciones.

Shirahama, Kamome (2018): *Atelier of Witch Hat*. Asturias: Milky Way ediciones.

Spottorno, Carlos, y Abril, Guillermo (2016): *La grieta*. Bilbao: Astiberri.
—. (2022): *La Falla*. Bilbao: Astiberri.

FILMOGRAFÍA:

Aster, Ari, dir. (2018): *Hereditary*. Estados Unidos: PalmStar Entertainment/ Windy Hill Pictures.

Cronenberg, David, dir. (1996): *Crash*. Canadá: Canadian Film Development Corporation.

Dolan, Xavier, dir. (2014): *Mommy*. Canadá: Metafilms.

Ducournau, J, dir. (2016): *Grave*. Francia: Petit Film, Rouge International/ Farkas Productions.

—. (2021): *Titane*. Francia: Kazak Productions.

Joon-ho, Bong, dir. (2009): *Mother*. Corea del Sur: Barunson/ CJ Entertainment.

Kent, Jennifer, dir. (2014): *The Babadook*. Australia. Causeway Films.

Kon, Satoshi, dir. (2004): *Paranoia Agent*. Japón: Madhouse.

—. (1997): *Perfect blue*. Japón: Rex Entertainment.

Lynch, David, dir. (1977): *Eraserhead*. Estados Unidos: American Film Institute.

—. (1969): *The Grandmother*. Estados Unidos: American Film Institute.

Noé, Gaspar, dir. (2018): *Climax*. Francia: Rectangle Productions.

—. (2015): *Love*. Francia: RT Features/ Rectangle Productions/ Wild Bunch.

—. (2019): *Lux Aeterna*. Francia: Vixens/ Les Cinemas de la zone/ Saint Laurent.

—. (2009): *Enter de Void*. Francia: Film France.

Oshii, Mamoru, dir. (1985): *Angel's egg*. Japón: Studio DEEN/ Tokuma Shoten.

Vermut, Carlos, dir. (2022): *Mantícora*. España: Aquí y Allí Films.

WEBGRAFÍA:

Art Aurea. *Johanna Schweizer*. artaurea.com. Disponible online en <<https://artaurea.com/profiles/schweizer-johanna/>> [8 de marzo 2023].

Kostianozsky, Tamara: *Tamara Kostianovsky.com*. Disponible online en <<https://tamarakostianovsky.com/home.html>>. [17 de julio 2023].

Malyon, Serena: *Captain*. Disponible online en <<https://smalyon.wordpress.com/2011/11/21/captain/#respond>> [26 de julio 2023].

Martin Schongauer. Arts and Culture. Disponible online en <<https://artsandculture.google.com/entity/martin-schongauer/m03lr35?hl=es>> [7 de octubre 2022].

Masterclass de Inio Asano. Disponible online en <https://www.youtube.com/watch?v=NK-hNOIg9As&ab_channel=L%C3%ADa> [24 de julio 2023].

Max Ernst: Obras - Todas las Obras por fecha, Wikiart Enciclopedia de Artes Visuales. Disponible en <<https://www.wikiart.org/es/max-ernst/all-works#!#filterName=all-paintings-chronologically,resultType:masonry>> [7 de octubre 2022].

Disparates. Museo Goya. Disponible online en <<https://museogoya.fundacionibercaja.es/los-disparates.php>> [5 de octubre 2022].

Ulla Jokisalo. Persons Project. Disponible online en <<https://www.personsprojects.com/artists/ulla-jokisalo?x=works/works>> [15 de marzo 2023].

Rembrandt: Grabados completos. Disponible online en <http://www.rembrandtpainting.net/rmbrndt_etchings/a_rembrandt_etchings.htm> [7 de octubre 2022].

Vidal, Benoti y Borris: *Charogne*. Disponible online en <<https://www.bdggest.com/preview-2452-BD-charogne-recit-complet.html>> [26 de julio 2023].