



bellas artes

2022-2023

MENCIÓN: Artes plásticas

TÍTULO: "El espacio que habita la noche"



ESTUDIANTE: Fonteboa García, Lucia

TUTORA: Tinoco Suarez, María Aurelia

PALABRAS CLAVE: Cuento, ilustración, gótico, narración

RESUMEN: *“El espacio que habita la noche”* es un cuento en formato fanzine que cuenta la historia de una persona que, en su huida, encuentra calma en el entorno y en ella misma. En el presente trabajo se aúna el texto e ilustración, creando la composición de un cuento con estilo y concepto gótico.



INDICE	PÁGINAS
1. Propuesta y objetivos	4-4
2. Referentes	5-8
3. Justificación de la propuesta	9-11
4. Proceso de producción	12-15
5. Resultados	16-25
6. Bibliografía	26



1. PROPUESTA Y OJETIVOS

En el presente Trabajo de Fin de Grado, desarrollamos un trabajo artístico y proyecto editorial consistente en la creación de un fanzine que recoge un poema narrativo ilustrado con imágenes de carácter abyecto en torno a la belleza del dolor y su camino, de esta forma la descripción de entornos, seres y sucesos expondrá la situación emocional del personaje y su toma de decisiones. A través de metáforas, metonimias, personificaciones e imágenes sensoriales se profundizará y enriquecerá el texto en el que una persona comienza a narrar desde su nerviosismo hasta su calma. Habla de la noche y su magia, de los seres que allí habitan, en el pantano, en el bosque, de cómo todo ese espacio y esas criaturas la recogen, así como de una huida de la realidad.

La representación escrita y visual de esta narración poética pretende tener rasgos abyectos, góticos y siniestros. Resignificando lo desagradable o lo tenebroso, otorgándole al cuerpo físico y a lo que lo rodea un descanso de la mirada juzgadora y edulcorada.

Las imágenes ilustradas digitalmente con el dispositivo iPad y el software Procreate, son la traducción estética del texto, cuya paleta tonal se basa en la escala de grises combinando el trazo grueso con el más fino, imitando al carboncillo para un acabado con tonalidades muy oscuras.

En cuanto a los objetivos:

- Diseño, maquetación y difusión física de un cuento de creación propia.
- Traducción de los textos en imágenes con una estética siniestra a la vez que tierna.
- Ilustrar con medios y procedimientos digitales
- Investigación de la narrativa visual como búsqueda de una estética personal.
- Búsqueda e investigación de textos y cuentos para el enriquecimiento gráfico y expresivo del proyecto

2. REFERENTES

Conceptuales

He investigado acerca de seres imaginarios, monstruos, leyendas y mitos, el libro que más me ha permitido indagar, buscando posteriormente información en otros espacios ha sido *"El libro de los seres imaginarios"* (1957) de Jorge Luis Borges en colaboración con Margarita Guerrero, originalmente publicado como Manual de zoología fantástica en 1957 por el Fondo de Cultura Económica en México. Es un libro que hace una recopilación de seres extraños que han surgido de la invención humana. He recibido mucha inspiración a lo largo de la lectura para crear mis propios seres imaginarios, como, por ejemplo, vi relacionado en uno de los textos a los seres que había comenzado a dibujar, como señalan Borges y Guerrero "Mi cráneo es tan pesado que me es imposible llevarlo. Lo enrolló alrededor de mí, lentamente; y, con las mandíbulas entreabiertas, arranco con la lengua las hierbas venenosas humedecidas por mi aliento. Una vez, me devoré las patas sin advertirlo" (p.19), se trata de un fragmento del final de la Tentación de San Antonio, nombrando al "catoblepas", el cual en griego quiere decir "que mira hacia abajo" descrito por Plinio, quien cuenta que, en los confines de Etiopía, no lejos de las fuentes del Nilo, habitaba esta fiera de tamaño medio y andar perezoso (VIII, 32).

Me inspiré en los animales esféricos del neoplatónico Marsilio Ficino, quien en la época del Renacimiento habló de los pelos, dientes y huesos de la tierra, el hecho de otorgarle anatomía a un planeta me pareció estimulante y de lo más reflexivo, por ello quise transmitir esa idea de otorgarle condición humana a los espacios de este cuento a través del texto. También me pareció interesante la condición de maldad o peligro otorgada a algunos seres en la mitología o el folklore bien sea por apariencia o por cuentos, por ejemplo, las características estéticas y personales de La Banshee, personaje del folclore irlandés, ya que es una de esas históricas criaturas estéticamente terroríficas, la cual no alberga maldad. En esa convergencia de bello y siniestro es donde se plantea la obra, tanto en cuanto a forma como en contenido.

La visión otorgada por aquellos que se topaban con estas criaturas en los textos era especialmente inspiradora:

Ramson vio que no sacaría nada de él, y cuando al fin se alejó, perdiéndose de su vista no lo siguió. Hacerlo le hubiera parecido una injuria a su timidez, a la sumisa suavidad de su expresión, a su evidente deseo de ser para siempre un sonido y sólo un sonido, en la espesura central de aquellos bosques inexplorados (*"El libro de los seres imaginarios"*, 1957, Un animal soñado por C.S.Lewis, p.6)

Esta búsqueda de seres y personajes irreales me hizo querer crear mis propios seres y espacios partiendo del conocimiento de estos individuos, añadiendo referencias y simbologías propias del folklore celta, dando lugar al imaginario popular de mi tierra. Finalmente terminé por crear una libreta con características físicas y psicológicas de seres irreales para de alguna forma, combinarla con el texto y las imágenes, pero terminé por desechar la idea al ver que era una información que no ayudaba a la historia, si no que creaba otra aparte.

En cuanto al formato fanzine, es algo que me ha llamado la atención estos últimos años, tiene independencia absoluta al estar autoeditado, lo que influye en el lenguaje de las publicaciones, estableciendo sus propios circuitos y su propia esencia. Su diseño y maquetación viene determinado por su estética, y su estética por su temática o línea editorial. Los fanzines que me han inspirado han sido desde “Falafel #1”, de Eng Gree Fan, Lara Miranda y Mariana Moisés (sin fecha), por el lenguaje plástico de sus ilustraciones, “He visto tus pelos” de Rubén Garrido (1986) por sus ilustraciones de manchas oscuras y expresivas realizado con la violencia de lo descuidado, de lo espontáneo y salvaje, un escueto mensaje rodeado de gruesos trazos o ligeros esbozos de dibujo, a veces de oscura interpretación, pero siempre con extrañas y potentes resonancias. Destaca por su apariencia descuidada pero absolutamente personal y sincera.

En cuanto a la relación de la historia, uno de los referentes conceptuales es Celestino, creador de fanzines y tebeos, sobresaliendo como referencia su tebeo “Vamos a comer langosta” (2008), un álbum en formato apaisado con 32 páginas monocromo. En él, se reflexiona sobre el éxito y el fracaso a través de las vivencias de un hombre hecho a sí mismo, así como del vacío de no tener ningún sueño más por lo que luchar, he querido poner este referente por el tratamiento de la historia acerca de la visión depresiva del mundo, como también me inspira la lectura de “El guardián entre el centeno” de J. D. Sallinger, publicado en 1951. En ambas lecturas causa una sensación de cansancio frente a la sociedad y lo que nos rodea.

Visuales

En cuanto a mis referentes visuales, a pesar de que siempre me ha gustado e interesado el mundo de la ilustración gótica me he acostumbrado a establecer esta doble partida de grotesco y bello por medio de tonos cálidos y pastel dentro de una composición más formal que la llevada cabo en esta obra. Por ello quise crear este fanzine únicamente con escala de grises, aportando otro resultado a través del claroscuro, expresiones más exageradas o composiciones que de otra forma no habría hecho: texturas, contraste, personajes o espacios que transmitan vida, influencia realista y surrealista...

Siempre me ha inspirado el trabajo de la artista coreana SiiilDa y su forma de crear ilustraciones digitales acerca de situaciones tan trágicas como bellas. Defiende su trabajo como aquellas ilusiones propias del pasado, las cuales se perciben en su narrativa visual a través de



filtros como el de ‘ruido’, además, pretenden también ser inmersivas en la memoria del espectador, aludiendo a algo que resulte familiar. De ella me inspira la composición de elementos intencionadamente desagradables, grotescos: cabezas como bolas de pulpo a consumir, una mecha por lengua a punto de prenderse o un grifo regando flores muertas que salen de una garganta resquebrajada; todo ello lo consigue llenar de belleza con su paleta de colores y esa atmósfera de tranquilidad y rareza.

Fig.1: SiiilDa (2021), ilustración digital.

En cuanto a la atmósfera gótica, me han inspirado artistas como Sam Wolfe Conelly, por el tratamiento del claroscuro y su tenebrismo, el ilustrador danés John Kenn Mortensen, más conocido como Don Kenn, el clásico escritor y artista estadounidense Edward Gorey por sus personajes que remiten a un tiempo pasado y sus escenas narrativas en entornos victorianos y eduardiano. Alejandra Acosta es un gran referente formal por la utilización de la trama, así como la riqueza de sus ilustraciones, desde sus espacios hasta sus animales, creando una atmósfera de palidez, frialdad y épocas pasadas.



Fig.2: Alejandra Acosta para "*La cámara sangrienta*" (1979) de Ángela cárter.

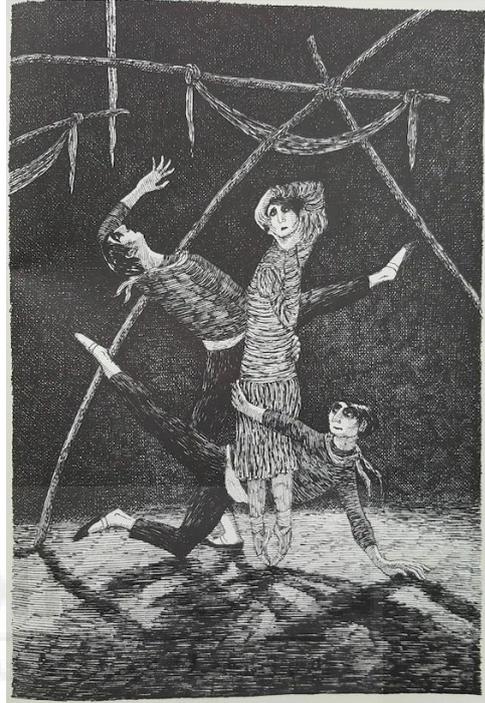


Fig.3: Póster de Edward Gorey, (1970), 11,05x16cm

Lixi Sickandnormal también ha sido desde hace años una referente visual por sus diseños de tatuajes en los que objetos o animales pasan a cobrar vida como personajes de cuentos, algunos inspirados en el folclore y la mitología eslava, medieval o japonesa. Renombrando la cultura japonesa desde hace años me maravillan las ilustraciones del escritor e ilustrador



Fig.4: Ilustración de Junji Ito para su manga "*Uzumaki*", 1998.

manga de terror Junji Ito, adentrándome en una de sus obras más conocidas, "*Uzumaki*" (1998) así como la más reciente "*Sensor*" (2019) en el que aborda el esoterismo cósmico y los cultos sectarios.

Remedios Varo ha sido una referente para mí desde hace años, su representación de la vida, su entusiasmo por la alquimia y el esoterismo, sus lugares ignotos y humanizados, y sus personajes son una fuente de inspiración y una puerta a un mundo de seres y escenarios imaginarios llenos de oscuridad y onirismo, es la pintora más relevante y, personalmente, mi favorita de mi obra.

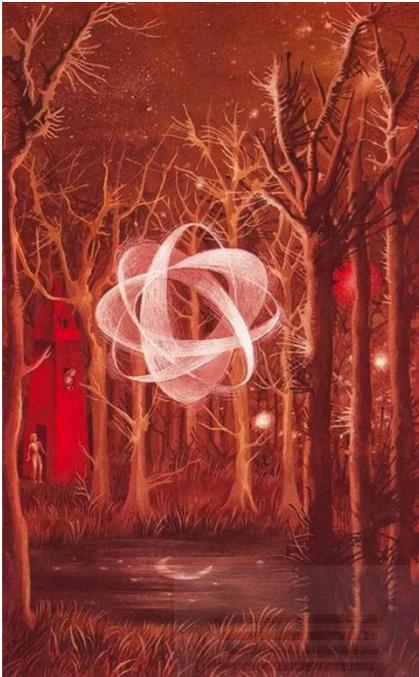


Fig.5: Remedios Varo: "Reflejo de luna" (1957), óleo sobre tabla, 40x 42cm



Fig.6: Remedios Varo: "El ermitaño" (1955), óleo y nácar sobre tabla

Como último referente mencionaré a Tim Burton, aquel que desde pequeña me hizo perderme en sus historias de monstruos y seres de rostros alargados y enormes ojos, personajes que habitaban paisajes con árboles secos de ramas enredadas, niebla y oscuridad.

En definitiva, la temática recurrente de sueños y universos donde seres o espacios irreales se hacen tangibles me maravilla puesto que, por ejemplo, los paisajes, pueden ser los protagonistas de la historia como si de un personaje más se tratara, así de la relación entre ambos, jugando con conceptos y resignificándolos.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El concepto del proyecto como un fanzine era la de crear obra en su continente y contenido, poder ampliar los recursos gráficos con texto y dibujo como circuito experimental y sanador. Escribo desde pequeña, siempre me ha gustado, a pesar de que considere mejor o peor lo que escribo, como en el cuento de Shaun Tan *“Una lluvia lejana”* (2017), perteneciente a *“Cuentos de la periferia”* en el que cuenta como todos aquellos poemas y textos que nunca han visto la luz por miedo a ser juzgados se encuentran en las calles ayudadas por el viento formando una bola de papel que se vencerá por la lluvia, atascando alcantarillas y ocupando las manos de quienes cogieron ese pedazo de papel con palabras borrosas que forman versos accidentales. A lo que me refiero es que, como esos poemas, yo nunca he enseñado lo que he escrito, por si pudieran resultar pretenciosos, aburridos, almibarados o trillados. En el fanzine encontré la posibilidad de desprenderme de las normas editoriales, del lenguaje o del orden, como una forma de impulsar la creatividad hacia algo personal en el que no busco la aprobación ajena, si no crear obra desde mi perspectiva.

Las ilustraciones buscaban ser oscuras, con trazos gruesos y finos, descontrolados o minuciosos, todo ello para intentar crear mi primera atmósfera siniestra. La intención era traspasar las sensaciones que me otorgaba el texto en mi mente en las ilustraciones: olores, texturas, sonidos, paisajes, luces, ... Esto se me presentó complicado, pero poco a poco fui ordenando mis ideas tratando de que se asemejase a como yo lo veía. Jugué con la opacidad del lápiz, con las formas vacías, incompletas que penetraban en el espacio como un ermitaño en una roca, creando volúmenes garabateados poco o muy contrastados con el claroscuro según la idea que se quisiese dar acerca de esa ilustración, aún que en este caso no por que algo contenga mucho nivel de oscuridad va a simbolizar aquello que es malo, pues este cuento pretende ver lo contrario, abrazar la noche, en terminar siendo parte de ella.

La obra comienza hablando de la soledad y del miedo, y termina hablando de la percepción de lo bello y de la trascendencia de la muerte. Para ello utilizo el espacio como metáfora del mundo interior del personaje: ambientado en un bosque, concretamente en la senda del río Lérez, que discurre por la provincia de Pontevedra, el cual atraviesa bosques autóctonos, puentes antiguos, molinos, playas fluviales, ... Fue el primer espacio que se me vino a la mente, un escenario de simbiosis con el cuerpo, mente y entorno, de esta forma se centra en lugares que ya conozco, que causan en mí el estado descrito.

Tras escuchar algo, la intranquilidad y el miedo del personaje la hacen adentrarse en el bosque, donde es perseguida por algo o por alguien. El hecho de no dar nombre a aquello a lo que teme es debido a no dejar en claro si lo que escucha es real o no, siendo esto la personificación de su miedo. El personaje pretende huir hacia el sitio cercano más seguro, pero esta personificación le propone dejar de perseguirla si con ello cumple con obligaciones que esta personificación le impone, de esta forma ese temor aborda una forma de coacción que la protagonista no está dispuesta a aceptar. Continúa huyendo, cansada de correr aun viendo que el espacio seguro está cerca, decide cavar un túnel. El túnel en la historia es la representación del interior de la protagonista, el inicio de la creación de su propio espacio, la metáfora de la entrada hacia algo desconocido, un vínculo entre el espacio y el personaje cuya puerta la llevará a adentrarse en una zona de calidez, ayudada por seres que allí habitan y que le otorgarán la compañía y el descanso que la protagonista nunca había sentido y tanto había buscado. Etimológicamente podríamos decir que remite al término *“Down the rabbit hole”*, una expresión inglesa que se refiere a adentrarse a algo o terminar en un lugar extraño. Lewis Carroll presentó la frase como el título del capítulo uno de su novela de 1865 *“Aventuras en el*

país de las maravillas”, después de lo cual el término entró lentamente en la lengua vernácula inglesa. Se trata de un lugar mágico donde la tierra, la luz y los “insectos” se mimetizarán con el personaje formando ella ahora parte de este. Podemos ver algo parecido en el libro “el túnel”

Dentro del hoyo se encuentran unos hongos en forma circular, se trata de un “anillo de hadas”, es un anillo natural o arco de setas que se encuentran principalmente en áreas boscosas, así como en zonas necróticas del bosque (alusión a la muerte que dará lugar en la historia). En el folklore celta los anillos de hadas fueron causados por elfos o hadas bailando en círculos, forman parte del folklore y mito en todo el mundo, especialmente en Europa Occidental. A menudo son vistos como lugares peligrosos y vinculados con brujas o el diablo en el folklore, por el contrario, a veces se pueden vincular con la buena fortuna. También se dice que es un círculo de protección ante seres malignos, donde si estás dentro no puedes ser dañada y nada ni nadie puede traspasarlo, esta es la referencia que más se asemeja a la historia de mi obra.



Fig.7: Escena de la película “Coraline” dirigida por Henry Selick (2009), donde se observa un “anillo de hadas”

La quietud, el respirar, el desahogo del reposo y el apoyo del espacio se encuentra cada vez más en su interior, siendo plenamente consciente, decide dejar que todo ello se apodere de forma imperturbable y serena, muriendo en brazos de aquel escenario vivo como si del interior de una gran bestia apaciguadora se tratase, con una expresión de alivio que nunca antes había experimentado.

Esta obra pueda tener varias lecturas, como por ejemplo ‘los de dientes afilados’ puede que solo estén en su cabeza y sea la idea de todos sus miedos aquello que la aterra, al fin y al cabo, nunca llega a verlos, o puede que sea la alegoría de la muerte que obtiene lo que busca, o que realmente huya de seres malvados de los que no quiere formar parte por que ya estuvo ahí antes. El concepto de todo ello se basa en la huida por diversas causas de lo que nos rodea. Mi intención es aportar parte de crítica social, la alegoría de unos seres malvados que te persiguen incansables que, por medio de coacción, pretenden arrebatarle tu libertad, rechazando este juego la protagonista.

En definitiva, esta propuesta puede no tener un final explícito, ni la historia en general, sino que es interpretable a ojos del lector. Mi mayor propósito con este cuento es el de jugar con lo espacios, resignificar lo bello y lo siniestro de una forma delicada y cálida a la vez que aportaba parte de mi imagen social.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

En canto a las ilustraciones, los seres del cuento ya referenciados en mis referentes han sido una inspiración para poder crear mis propios personajes y la atmósfera que los rodea. Aunque finalmente decidiese poner un solo personaje de estos.

La imagen que se encuentra a continuación es un boceto desechado, se trata de un ser que habita el río del bosque, referencia a la creación de personajes de Edgar Allan Poe con su libro "William Wilson" (1839). El concepto de crear a un personaje como la personificación de un delirio psicológico me permitió utilizar este concepto para caracterizar sus rasgos. En el relato corto de Poe, el Doppelganger personifica la voz de su conciencia.

Estos seres débiles e insatisfechos realizan en sus alter ego la proyección de su propia sombra, y depositan en ellos los aspectos de su personalidad que no han logrado integrar [...] como última instancia de salvación terminan recurriendo al asesinato del doble (matándose a sí mismo). (Teresa Pelossi, "El Motivo del doble en «William Wilson» de Edgar Allan Poe y En «Dos imágenes en un estanque» de Giovanni Papini" (2010), p.12).



En una primera instancia pensé que podría darle una visión más a la historia: que la persecución viniese dada por la misma persona que huía. Más adelante hablaré acerca de las lecturas de la obra, que como estas, eran una opción.

Fig.8: Boceto de acompañante del bosque

A continuación, pondré algunos de los otros bocetos realizados para ayudarme a crear la atmósfera del cuento.

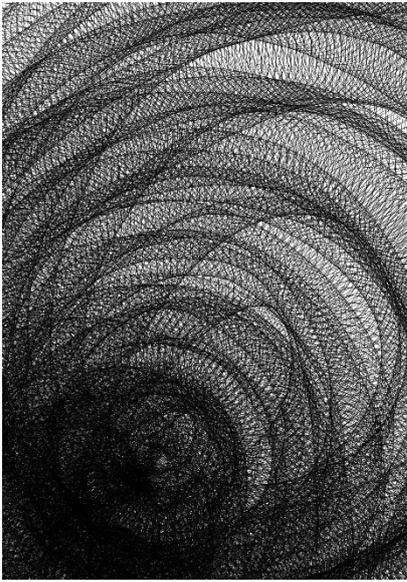


Fig.9: Boceto del túnel



Fig.10: Boceto del bosque



Fig.11: Acompañante

Una vez hechas las pruebas del planillo, realicé una pequeña maqueta para que me fuese más fácil visualizarlo y disponer el texto y las ilustraciones a la hora de maquetarlo digitalmente. Una vez hecho el planillo, me fue más fácil discernir entre todos estos conceptos: quería que fuese vertical, papel Offset, papeles en blanco y negro y grapados en formato cuento, y texto realizado a mano con Procreate.

Comencé por informarme acerca de los fanzines, desde su historia en España en los setenta con revistas como *"El Vívora"*, *"El rollo enmascarado"* en Barcelona (1973) o colectivos como *"Huérfanos fanzine"*, *"Cinema Zombie"* o *"La granada de papel"*, fanzine andaluz de los ochenta. Con ello quería esclarecer el motivo del fanzine, que resultaron ser desde informativos, fanzines de cotilleos del pueblo, crítica social y política, ... La esencia se basaba en no albergar normas en cuanto a su contenido, desde tema, soporte, distribución de página a imprimir, impresión o diseño. Todos estos factores harán del fanzine algo personal que se relacionará con el concepto de lo que quieras transmitir (formato, tipo de papel, disposición de páginas, plegados y doblados de páginas, ...)

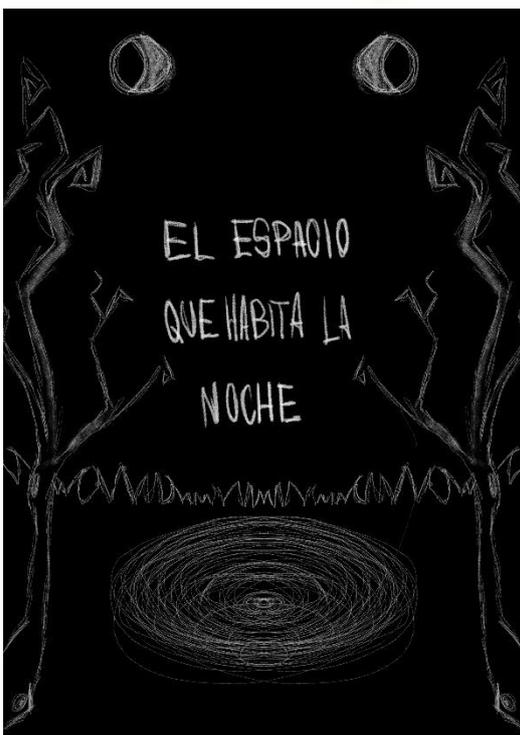


Fig. 12: Boceto de portada

A medida que iba finalizando las ilustraciones, fui realizando pruebas de la disposición de los elementos, para comprobar su composición en formato cuento.

Realicé numerosos cambios hasta obtener un equilibrio entre lo formal y lo compositivo. Las medidas de las ilustraciones vinieron dadas por cómo se relacionarían con el texto en la página, creando coherencia entre ambas y con la página siguiente.

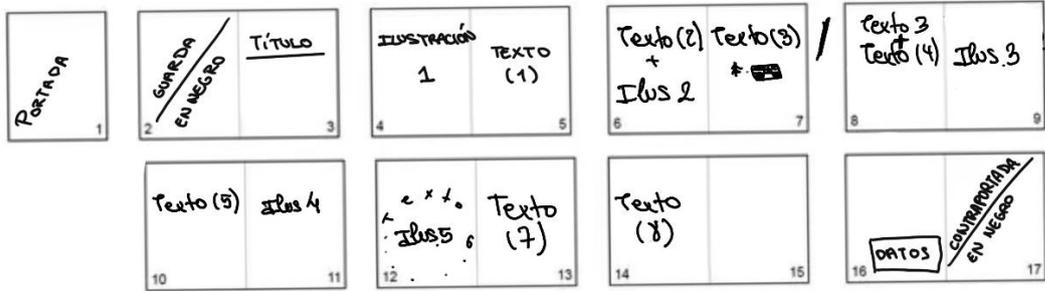


Fig.13: Planillo de prueba

Una vez hechas las pruebas del planillo, realicé una pequeña maqueta con intención de que me fuese más fácil visualizarlo y disponer el texto y las ilustraciones a la hora de maquetarlo digitalmente. Una vez hecho el planillo, me fue más fácil discernir entre todos estos conceptos: quería que fuese vertical, papel Offset, papeles en blanco y negro y grapados en formato cuento, y texto realizado a mano con Procreate. He querido dejar el texto tal y como lo escribí en una primera instancia, cuando solo quería expresar mi malestar sin importar la métrica, los acentos o que, en definitiva, estuviese mal escrito, creo que es una forma más de hacer del texto algo que fue creado para el alivio y no con otro propósito, y ahora que le he otorgado otro fin, no quería alterarlo de ninguna forma. La opción final de realizar el texto a mano con una tipografía “descuidada” es porque opino que crea buen contraste con la formalidad del contenido escrito, además de por lo antes mencionado, las letras blancas y fondo negro aportan la formalización del concepto de noche aplicado a todo el cuento.

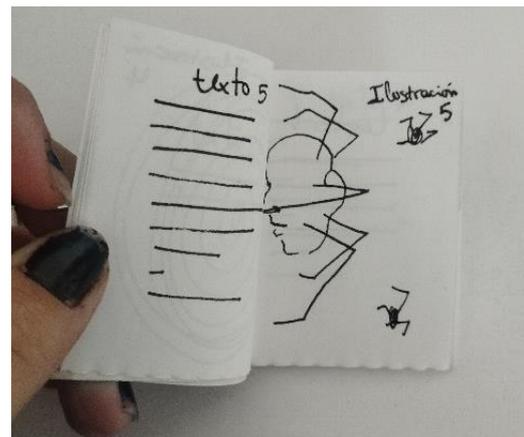


Fig.14,15: Maqueta del planillo

Una vez realizada la maqueta comencé la maquetación con el software InDesign.

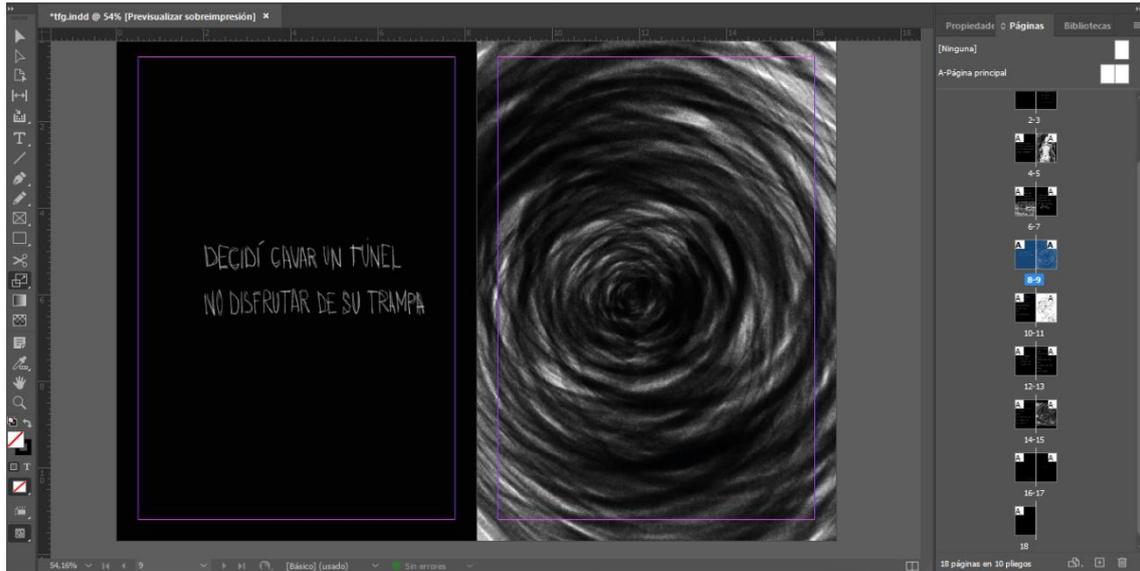


Fig.16: Maquetación del paginado en InDesign.



5. RESULTADOS

En retrospectiva, este proyecto me ha resultado satisfactorio de realizar a muchos niveles, me he atrevido a exponerme con un texto que escribí hace un año con mucho dolor, tristeza y sinceridad, cuyo proceso de ilustrarlo ha sido posible gracias a que ya no estoy en ese estado anímico, trabajo que ha resultado catártico.

Comencé este proyecto sin estar segura del tipo de ilustraciones que quería y hacia donde quería encauzar la historia, lo que me llevó a la investigación y el conocimiento de referentes que seguro me acompañarán en futuros proyectos siendo sus lecturas y obras sumamente inspiradoras. Además de adquirir nuevos referentes, la experiencia de procesar este trabajo desde cero, desde su maquetación, su lettering, la composición, la manera en la que todo tuviese equilibrio ha resultado muy fructífero y me será de gran ayuda a la hora de poder organizar, estructurar y realizar mi siguiente proyecto editorial.

A continuación, adjuntaré el contenido de la obra:

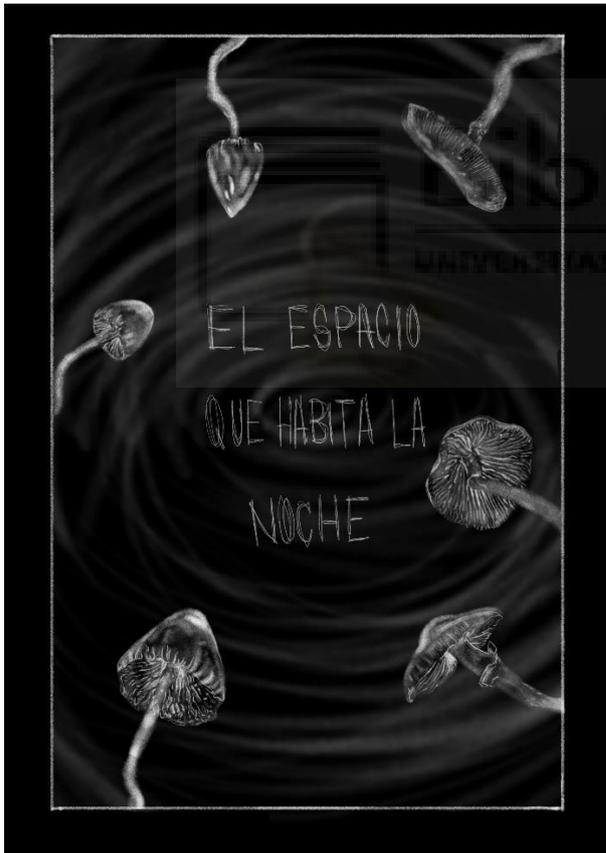


Fig.17: Portada

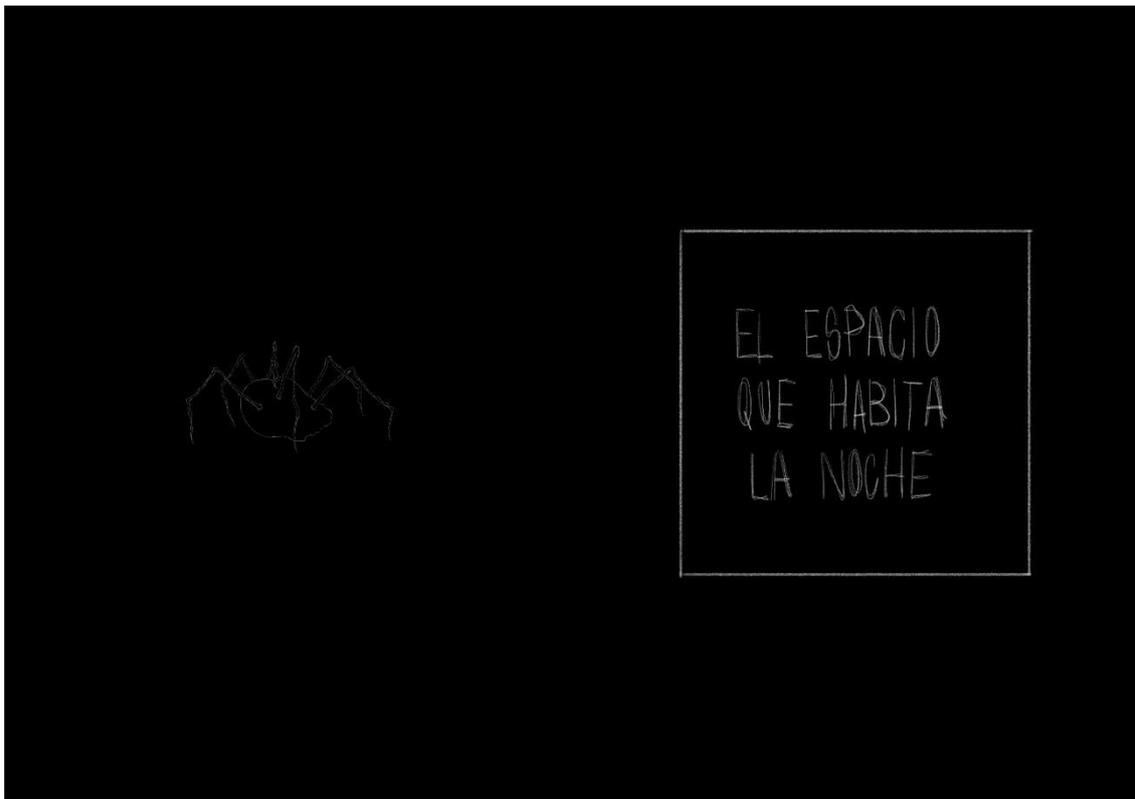


Fig.18: Páginas 1 y 2



Fig. 19: Páginas 3 y 4



Fig. 20: Páginas 5 y 6

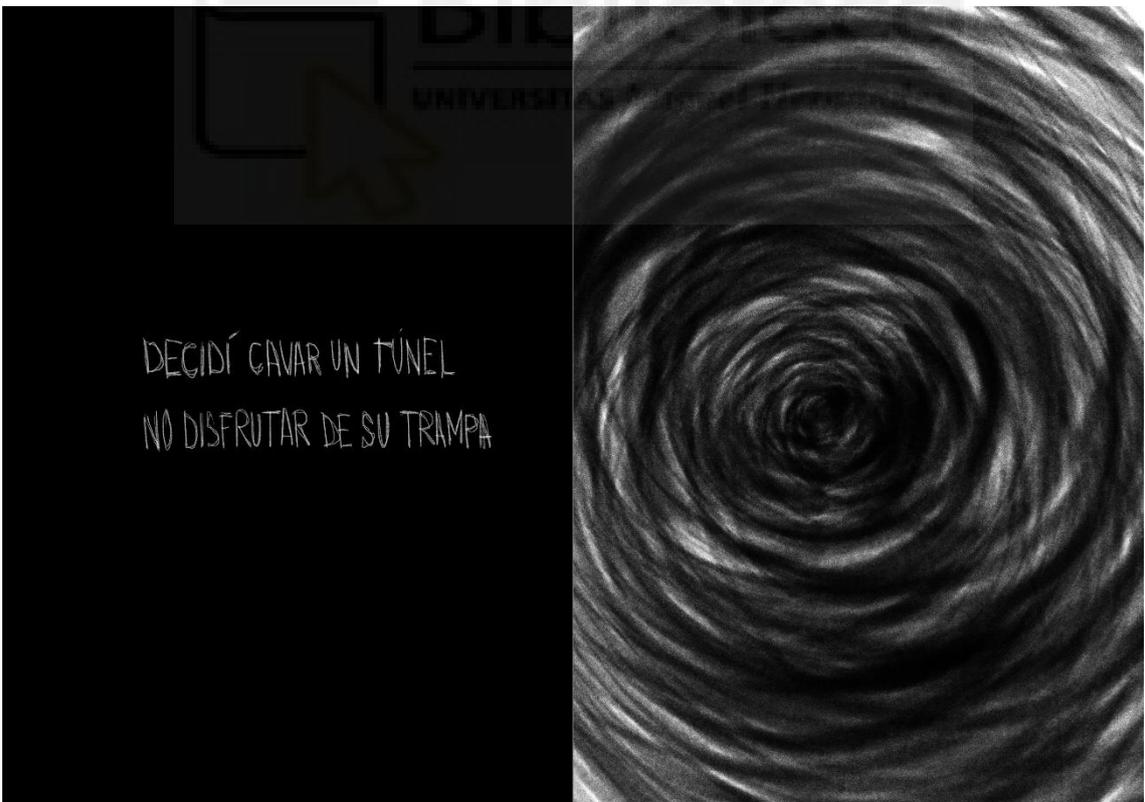


Fig. 21: Páginas 6 y 7

ATURDIDOS LOS INSECTOS
ME ACOMPAÑABAN EN EL TRAYECTO
CADA VEZ MAS ESTRECHO
A CADA PASO MAS LARGO
CREO QUE LAS CRIATURAS
ME GUIDAN Y VIGILAN
PERO
OLVIDÉ A DONDE ME DIRIGÍA

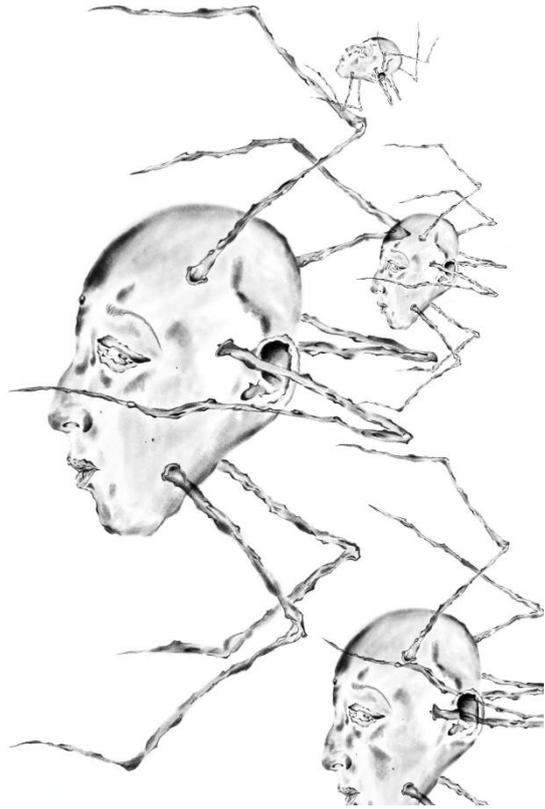


Fig. 22: Páginas 8 y 9

OPTÉ POR AVANDONARME
EN AQUEL ESPACIO
CRISTALIZANDO EL TIEMPO
Y LLENÁNDOLO DE AIRE

ME ARROPA LA RESPIRACIÓN DE LA TIERRA
HÚMEDA
CASIDA LA VISTA ME PROTEGÍA DE LA
BELLEZA,
TAMBIEN MIS DEDOS SE QUEDARON
PEGADOS
DESPILFARRO DE HUESOS DE PAPEL
MOJADO,
O PLÁSTICO QUEMADO

Fig. 22: Páginas 10 y 11

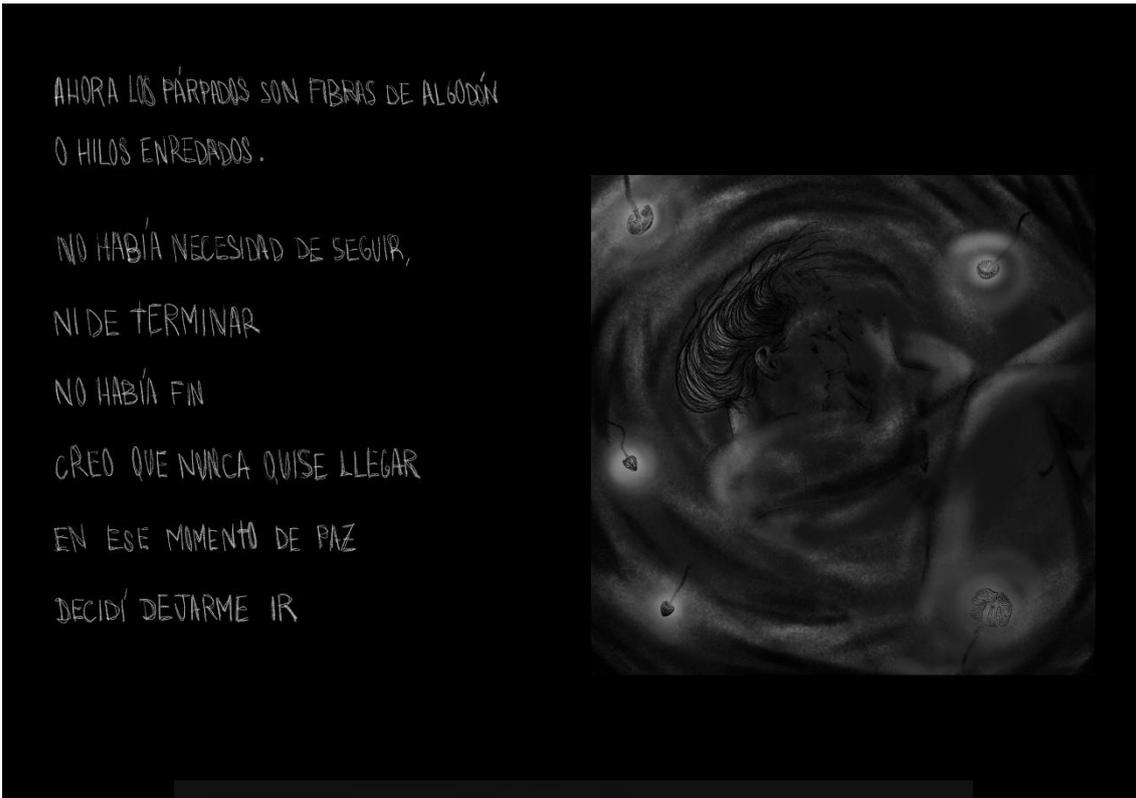


Fig. 23: Páginas 11 y 12



Fig. 24: Páginas 13 y 14

En cuanto a la obra final, realizada en A5:

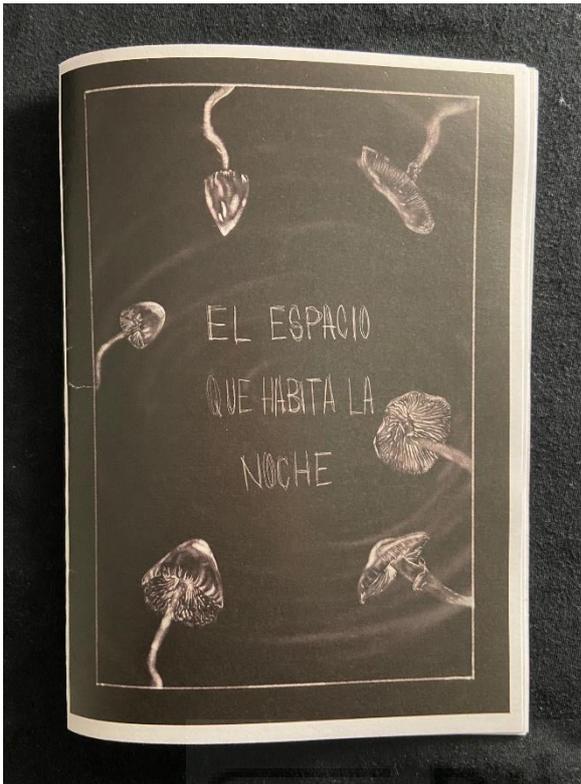


Fig. 25: Portada fanzine



Fig. 26: Páginas 1 y 2 del fanzine

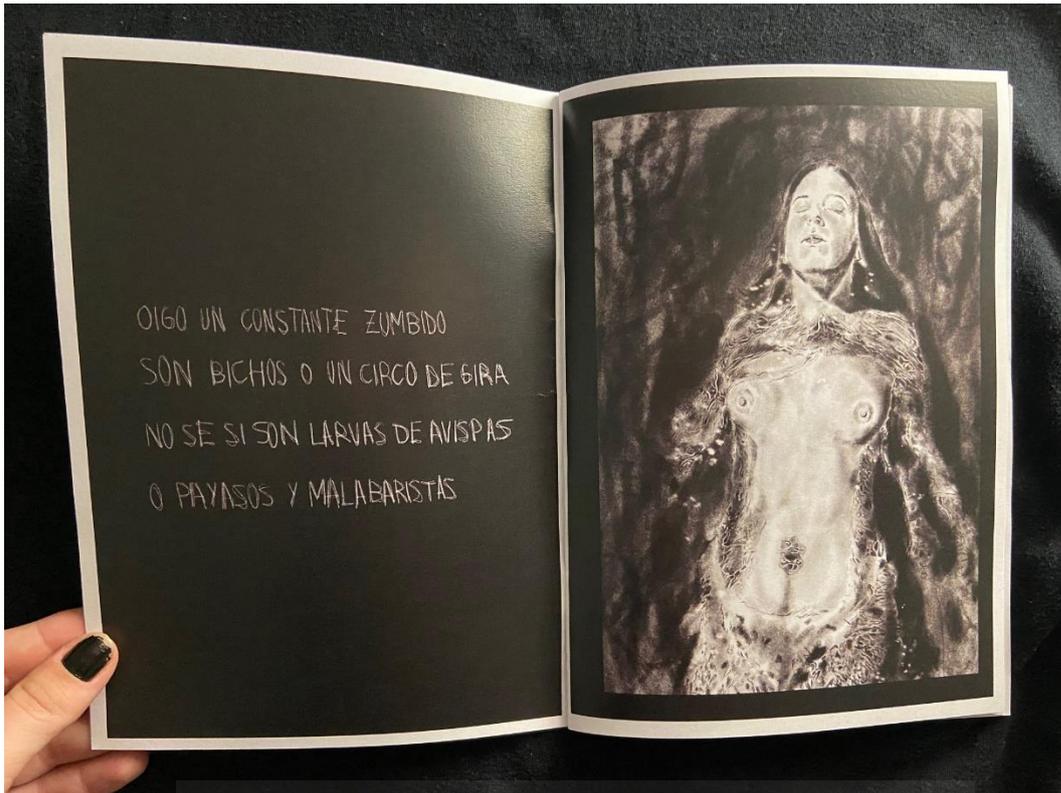


Fig. 27: Páginas 3 y 4 del fanzine

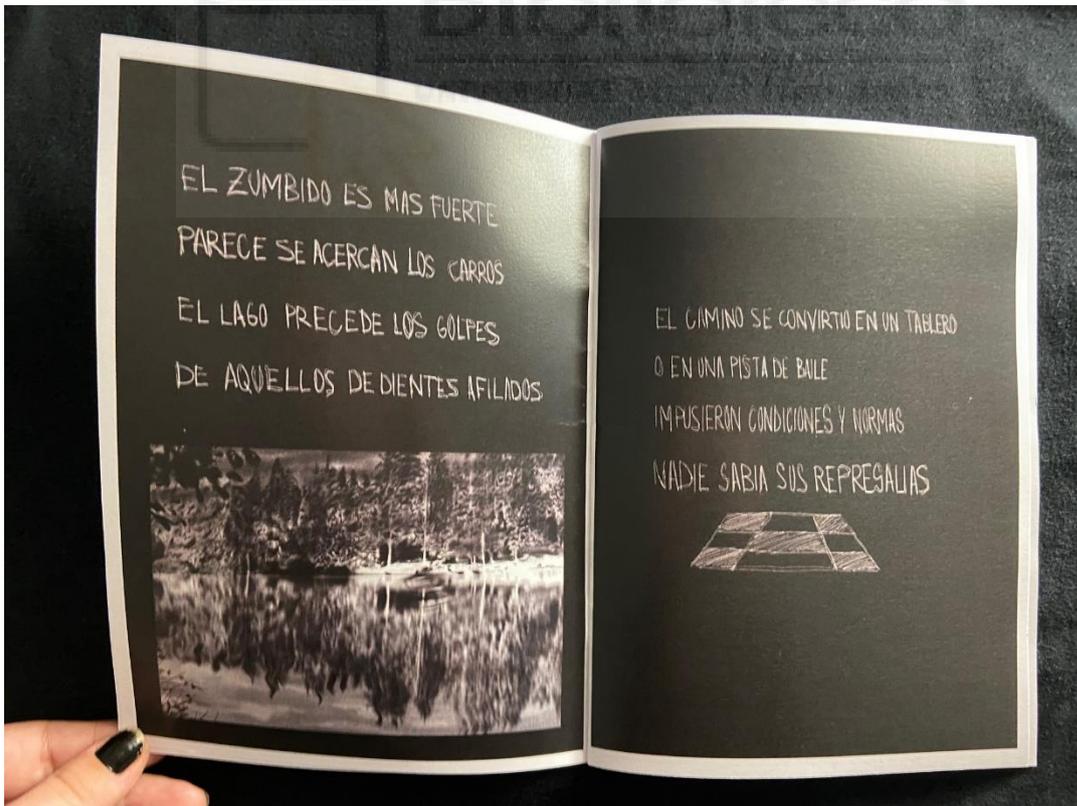


Fig. 28: Páginas 5 y 6 del fanzine

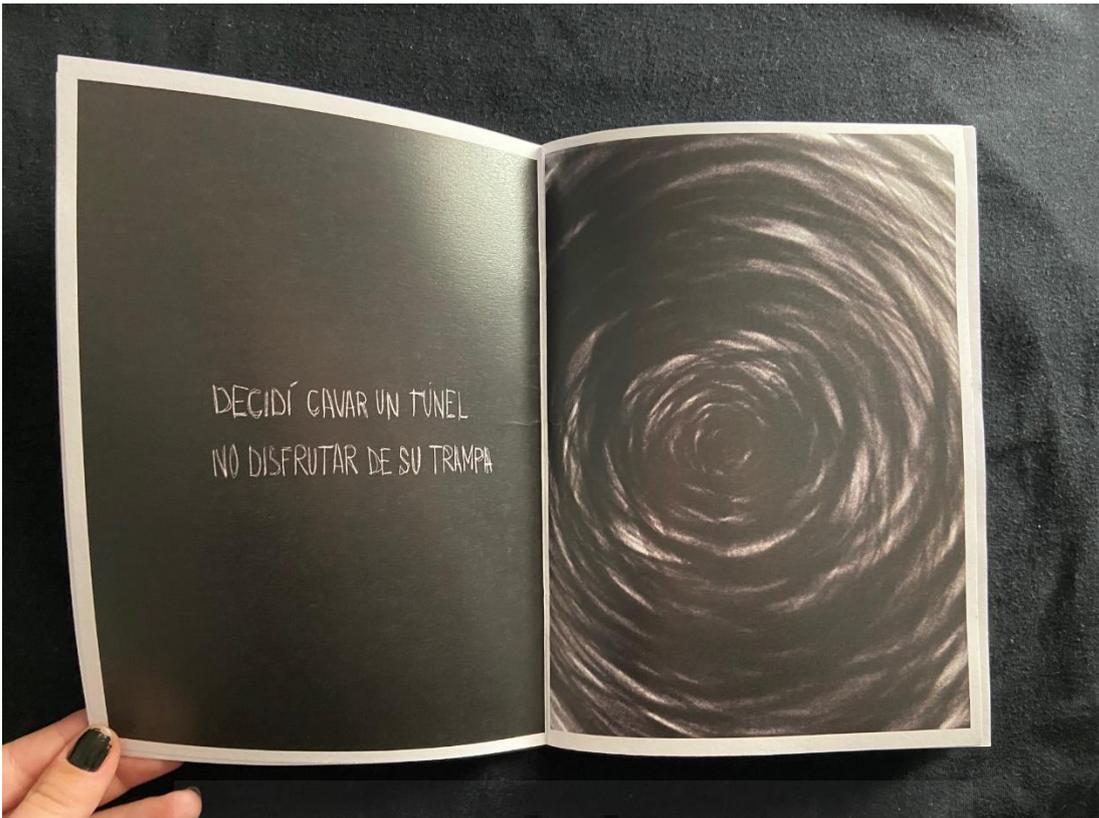


Fig. 29: Páginas 7 y 8 del fanzine

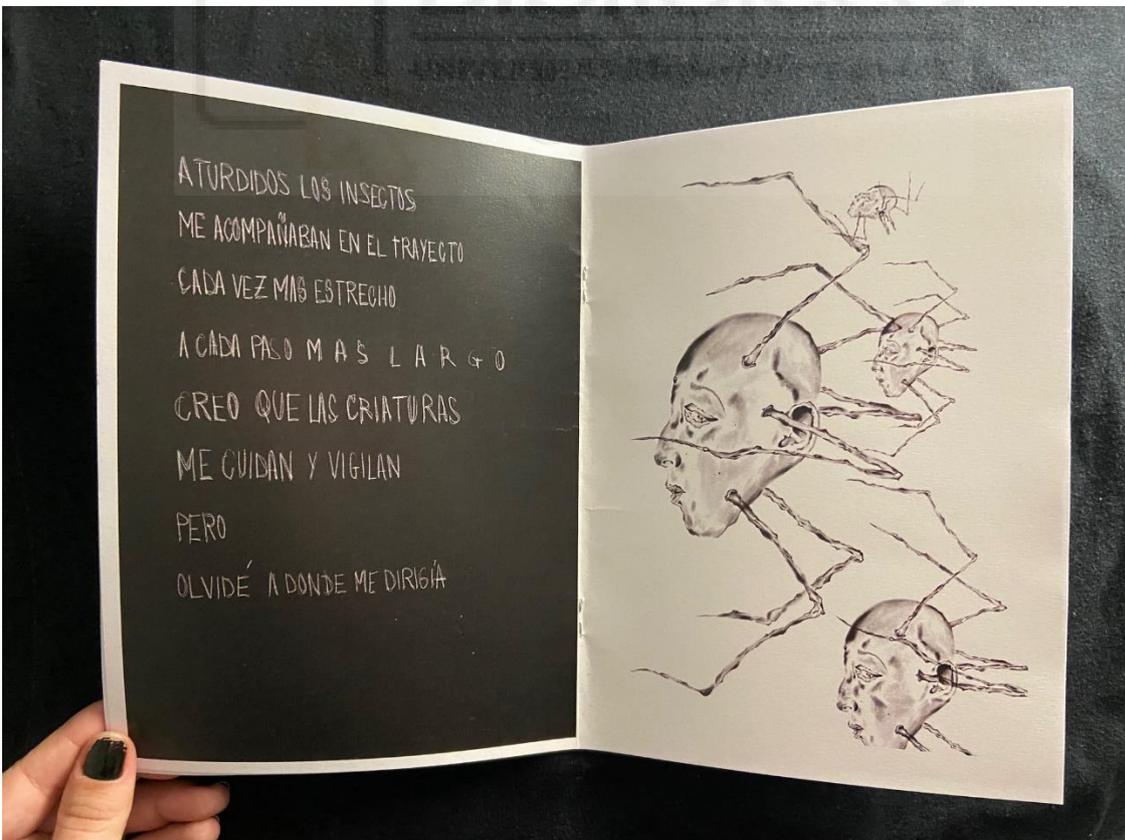


Fig. 30: Páginas 9 y 10 del fanzine

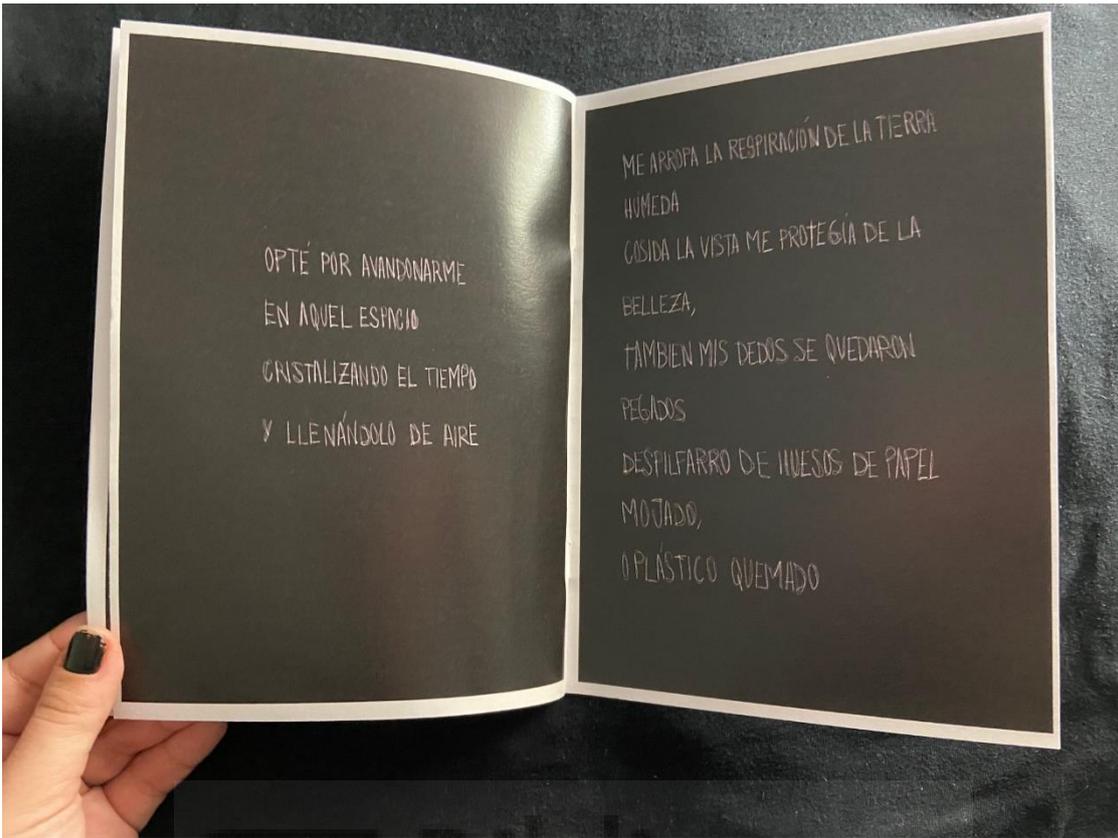


Fig. 31: Páginas 11 y 12

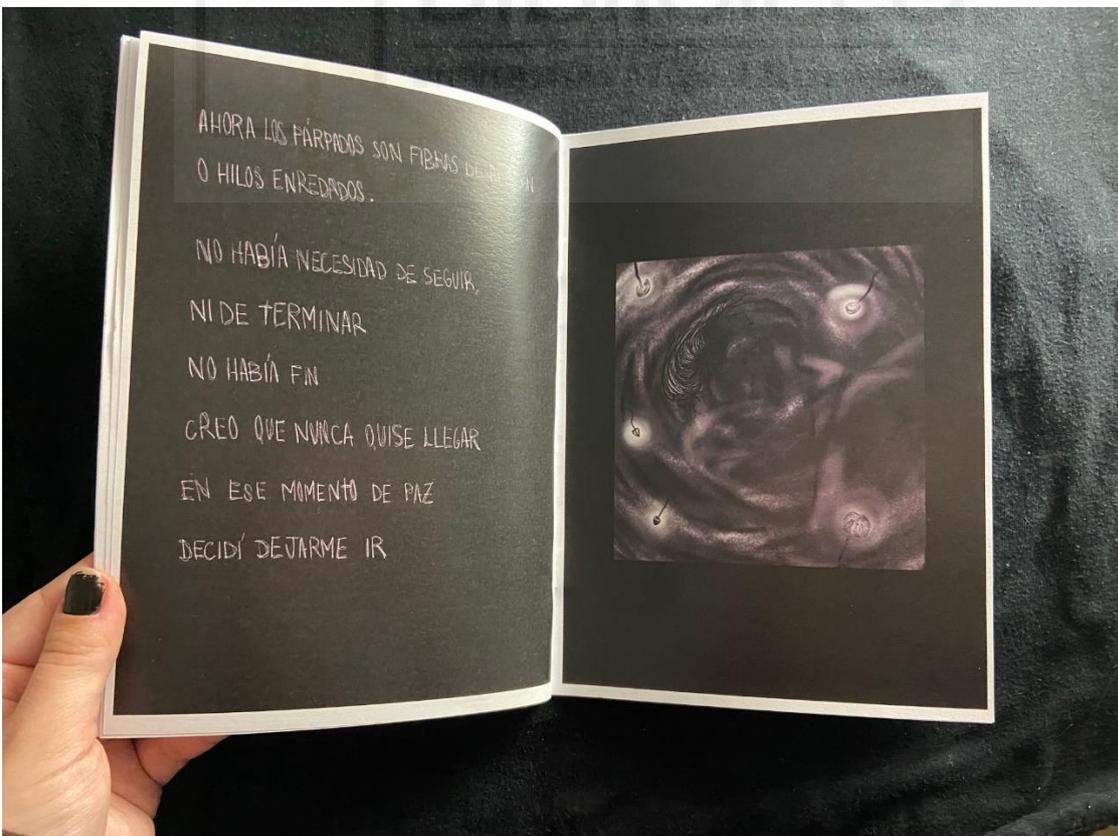


Fig. 32: Páginas 13 y 14

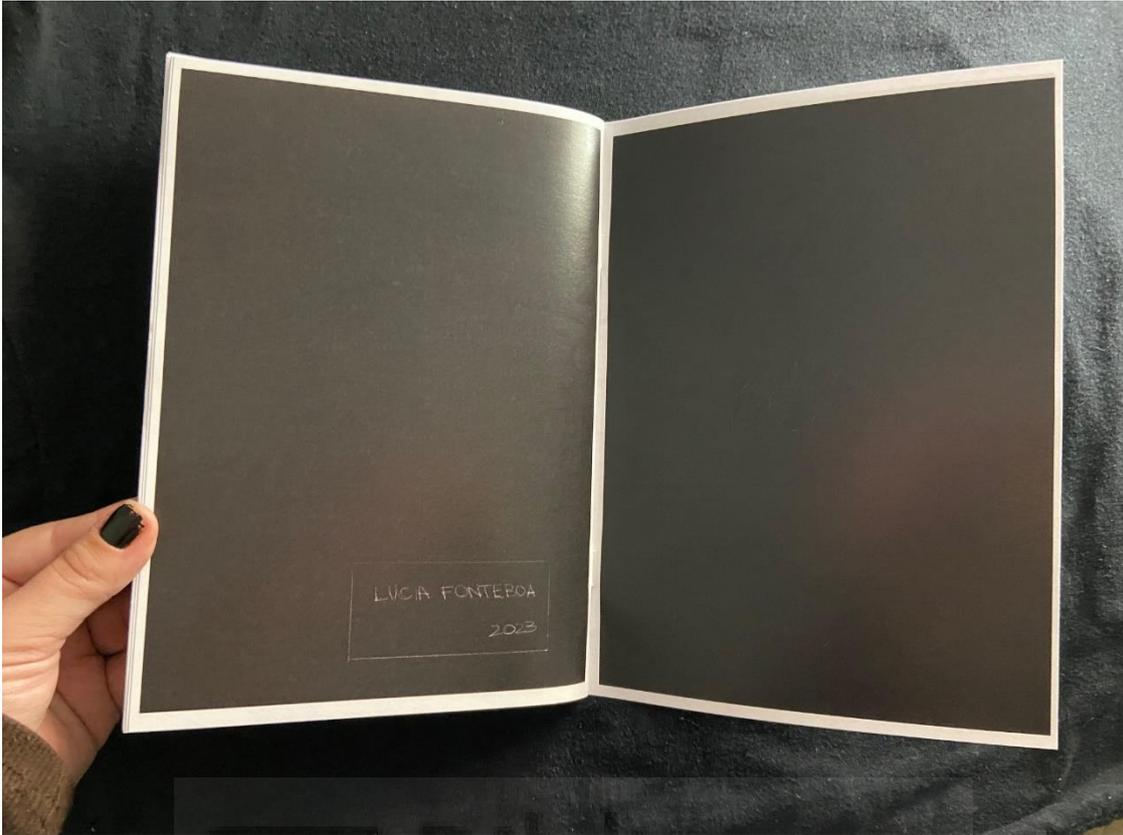


Fig. 33: Páginas 15 y 16

Considero que el resultado de la obra es satisfactorio, disfrutando concretamente realizando la ilustración de la página 11, donde pude explorar más esa nueva línea plástica que pretendo seguir trabajando.

En definitiva, este proyecto editorial espero que sea el primero de muchos, le he puesto todo mi corazón y espero que consiga conectar de alguna manera con el lector.



6. BIBLIOGRAFÍA

- Tom Van Avermaet (2023), SiLLDA, *Mocda*
- Margarita Guerrero, Jorge Luis Borges, 1957. *“El libro de los seres imaginarios”*. Fondo de cultura económica.
- Gustave Flauvert, 1874, *La tentación de San Antonio*.
- Celestino, 2008, *Vamos a comer langosta*.
- Claudia Teresa Pelossi (2010), *El motivo del doble en «William Wilson» de Edgar Allan Poe y en «Dos Imágenes en un estanque» de Giovanni Papini*. Facultad de filosofía y letras, Universidad del Salvador. Tesis doctoral.
- Rubén Garrido, 1986, *“He visto tus pelos”*
- Mon Mogán (2017), *“Grapas, un documental sobre fanzines”*, URL: <https://youtu.be/qHdHvGpwxqw?si=n0B4ROZcbXg5CpnN>
- J.D. Salinger, 1951, *El guardián entre el centeno*.
- Ángela Cárter, 1979, *La cámara sangrienta*.
- Junji Ito, 2000, *Uzumaki*. Shogakukan.
- Junji Ito, 2019, *Sensor*. ECC.
- Shaun Tan, 2015, *Cuentos de la periferia*. Barbara Fiore Editora.

