

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

2024-2025

MENCIÓN

Artes Plásticas

TÍTULO

**A contracorriente: El tiempo cotidiano a través
de los procesos creativos y la narrativa gráfica**

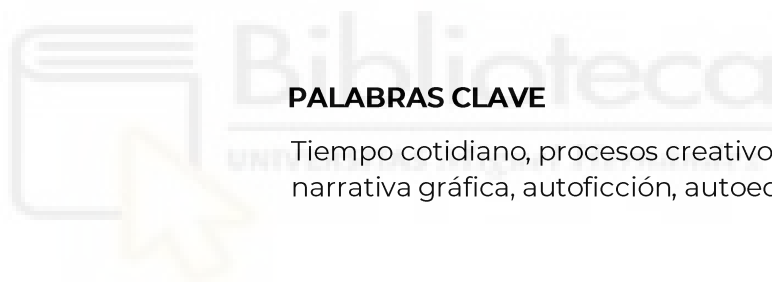
ESTUDIANTE

García Cascales, María

TUTOR/A

Marín García, Teresa



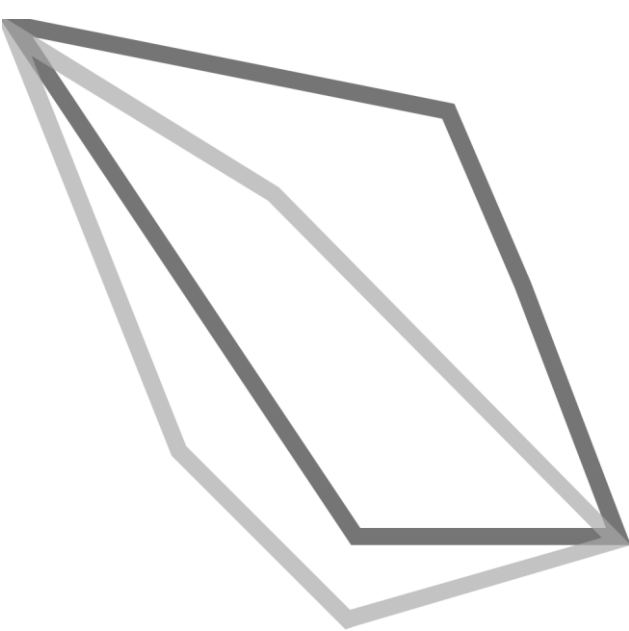


PALABRAS CLAVE

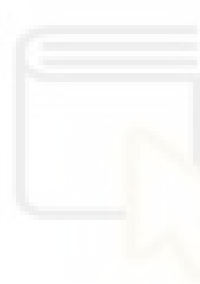
Tiempo cotidiano, procesos creativos, dibujo, narrativa gráfica, autoficción, autoedición

RESUMEN

En este trabajo se realizan tres zines, una animación y un blog con el fin de explorar a partir de distintas expresiones gráficas el proceso de desdibujar y expandir el ritmo del tiempo en la cotidianidad a través de la narrativa gráfica y el dibujo. Se establecen nuevas formas de narrativas visuales posibles mediante los procesos creativos, autoficción, montaje y soporte.

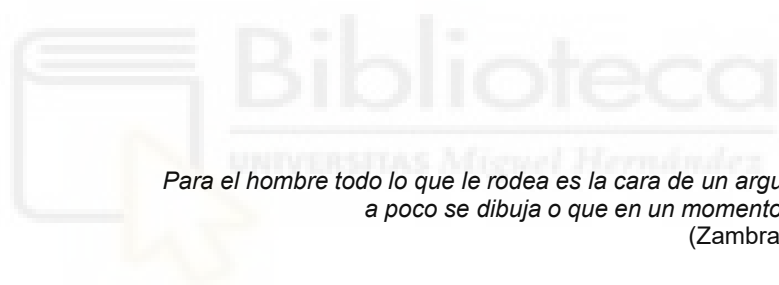


INDICE



Biblioteca
Juan Pablo Miguel Hernández

I. PROPUESTA Y OBJETIVOS	6
2. REFERENTES	7
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	12
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	15
5. RESULTADOS	17
6. BIBLIOGRAFÍA	25



Para el hombre todo lo que le rodea es la cara de un argumento que poco a poco se dibuja o que en un momento aparece visible.
(Zambrano, 2023, p.135)

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

En este trabajo se realizan tres zines y un videoarte que exploran el proceso de desdibujar y expandir el ritmo del tiempo en la cotidianidad a través de la narrativa mediante distintas expresiones gráficas. Por último, se realiza y publica un blog como base y expansión del proyecto.

Mediante estas autoediciones se propone que el trabajo valore los procesos creativos lentos.

El primer zine es un formato acordeón que plasma la idea de desdibujar a través de una secuencia condensada realizada con grafito y que desdibuja a un personaje en movimiento según se avanza la lectura del soporte.

El segundo zine abarca la exploración y la expansión de nuevas narrativas a través de la recopilación y re uso de imágenes sintéticas (dibujos, bocetos, fotografías) realizadas durante la carrera universitaria de manera atemporal. Una práctica de ejercicios creativos con categorías y vínculos conectados que no obedecen a un tiempo lineal en el que también se experimenta desde del propio soporte.

El tercer zine es un perzine auto ficticio, con un formato de tebeo tradicional se recopila las viñetas que se ha ido haciendo durante el proyecto que muestra la relación de un personaje, *Menganito el cualquiera*, con su tiempo cotidiano y la práctica artística. A través de la lectura se experimenta con las posibilidades formales de las viñetas como elemento activo narrativo.

El videoarte es una animación en el que una persona se va desdibujando en distintos tiempos mediante la edición.

El blog será tanto un repositorio de todo el trabajo en el que se incluirá el desglose del proceso de realización y la continuidad de este, como un nuevo formato en el que expandir la narrativa y el proyecto virtualmente.

OBJETIVOS

Explorar la gráfica expandida y métodos narrativos.

Explorar sobre métodos narrativos no lineales en el cómic.

Profundizar sobre los procesos creativos y el tiempo cotidiano.

Analizar teorías y referentes sobre el cómic, animación y el tiempo posmoderno.

Utilizar medios de dibujo analógicos.

Experimentar con la secuencialidad en el dibujo y el rastro.

Realizar un libro de artista y experimentar con las posibilidades del formato.

2. REFERENTES

William Kentridge es un artista visual sudafricano contemporáneo. Su obra abarca disciplinas como el dibujo, grabado la animación o el teatro con un estilo muy expresivo a través de sus trazos gestuales.

En su obra el tema del tiempo ocupa gran importancia y aparece a través de distintas perspectivas. En sus animaciones o teatros el tiempo es parte del soporte, por otro lado, utiliza el tiempo narrativo para relatar historias de momentos históricos junto con las temáticas sobre el colonialismo y la historia sudafricana.



Fig.1. William Kentridge. Drawing for Tide Table, (2011). Carbón vegetal sobre papel.

A nivel expresivo, en sus dibujos y animaciones deja los rastros de la construcción de las imágenes a través de la huella del lápiz y los trazos.

Jenny Saville crea en su obra de carácter figurativo distorsiones y expresiones muy marcadas. En el caso de sus dibujos, al igual que Kentridge, deja el rastro de las figuras y formas dejando ver el paso de construcción de las obras, la imagen original pura al desnudo de los cuadros pictóricos que realiza (Fig.2). Como si de un desglose de acciones se tratase.



Fig.2. Jenny Saville. Chapter (for Linda Nochlin) (2016-18) Grafito sobre papel.

Por otro lado, como referentes dentro del mundo gráfico se ha escogido a Paco Roca, conocido por su obra gráfica de ilustraciones y comics. Concretamente uno de sus libros, *El dibujado* (2021), abarca a través de la narrativa gráfica la temática de los procesos creativos del artista. Durante la lectura del libro juega con el propio formato del soporte a través de despliegues en diversos sentidos que expanden las narrativas de las imágenes.

Conceptualmente encontramos otros libros como *Ejercicios de estilo* (2024) de Raymond Queneau. El libro juega con las distintas posibilidades que ofrece una breve premisa escrita, expandiéndola con 99 “ejercicios” de distinta naturaleza. A su vez, este libro tiene un sucesor por otro autor que reutiliza la misma fórmula, pero a través de la imagen gráfica, *99 ejercicios de estilo* (2023) de Matt Madden.

Siguiendo con el carácter formal y en relación al mundo de los fanzines cabe mencionar las publicaciones del naufraguito¹, qué llevan añadido un “mini naufraguito”, un suplemento relacionado con la temática de la publicación principal.



Fig.3. Albert Pallarés, *Baldomero. No sé qué me pasa*, (2010), *El jueves*.

Dentro del formato más clásico del tebeo se toma como referencia las tiras de *Baldomero*² y al propio personaje de Baldomero en sí. Su contenido está estrechamente vinculado con la auto ficción, la cotidianidad y experiencias colectivas dentro del campo creativo, en este caso escritor (Fig.3)³.

Baldomero es un personaje que es fácil de poder identificarse en algunos aspectos con él y con su vida cotidiana.

¹ Fanzine publicado desde 1989 desde Barcelona con un contenido distinto en cada número que mantienen en común la premisa “El estado natural del hombre y la incultura”.

² Baldomero eran unas tiras cómicas publicadas semanalmente en la revista *El jueves* desde 1998 hasta que la directiva del jueves cambio, empezó a utilizar un sistema de valoraciones con estadísticas y encuestas para las publicaciones y tras la pérdida de interés de los lectores por el personaje se dejó de publicar en 2014.

³ En la tira se muestra el pensamiento recurrente de no haber empezado un proyecto; la procrastinación y el ideal introducido por “mi gran proyecto definitivo”.

A pesar de que el personaje está basado en un conocido de Pallares, en varias ocasiones se puede identificar una introducción del mismo autor a través de situaciones del personaje o referencias/gustos personales, como menciones a los tebeos de Mortadelo y Filemón entre otros.

Una mezcla de realidad y ficción a través del humor y la sátira que abarcan temas sociales que a día de hoy siguen resonando.

Siguiendo con el marco teórico del cómic se han tomado como respaldo para contextualizar la práctica de la narrativa gráfica las tesis doctorales de *El comic y su valor como arte* (2017) y *El análisis del cómic* (2022). Textos que repasan históricamente la historia del comic y ponen en valor y análisis sus componentes y metodologías al igual que *El comic y el arte secuencial* (2024) de Will Eisner.

En cuanto a referentes teóricos que expresan y argumentan ideas relacionadas con la posmodernidad y las velocidades vertiginosas que trascienden a nuestra experiencia social se ha recogido autores como Bauman que abarca dinámicas de poder, subjetividades, y temporalidades de la era global.

Desde un punto de vista filosófico conceptual como contrarrespuesta a estos eventos, cabe mencionar líneas de pensamiento como las de María Zambrano y su mirada poética del autodescubrimiento y la atención como en *Claros del bosque* (2019). Al igual que directoras como Agnes Varda, que a través de su método de recopilar y reordenar para hilar y (re)construir narrativas, consigue mostrar la importancia que se encuentra en los procesos creativos y la intuición para la creación.

Varda es una espigadora, como los muchos que aparecían en *Les glaneurs et la glaneuse* (*Los espigadores y la espigadora*, 2000). Al igual que ellos, Varda va tomando de aquí y de allá, reuniendo imágenes, impresiones y encuentros, que luego nos muestra orgullosa, como conviene a una coleccionista. (Flórez, s. f.)

Abarca cuestiones sobre el tiempo y hace una demostración de cómo se pueden crear vínculos de las cosas que tenemos en nuestro entorno cotidiano con la práctica artística.



Fig.4. Agnes Varda, Introducción *De aquí para allá*, (2011), Francia.

Dentro de la serie mencionada de Agnes también se encuentran artistas multifacéticos entre otros como Chris Marker, que en menor o mayor medida se recoge de igual forma como referente tanto por su relación con la memoria, tiempo y montaje como por su identidad construida a través de sus alter egos gatunos.

Siguiendo con el concepto de exploración y recolecta encontramos propuestas virtuales con el mismo objetivo de frenar esta angustia creativa bajo el nombre de jardines digitales (Appleton, 2020), que como su nombre indica, es una metáfora: plantar tus semillas, cuidar de tu jardín, disfrutar de sus frutos. Un espacio propio al que siempre recurrir como describe Maggie Appleton (2020) en su ensayo:

Un jardín es una colección de ideas en evolución que no están estrictamente organizadas por su fecha de publicación. Son inherentemente exploratorias: las notas se vinculan mediante asociaciones contextuales. No están refinadas ni completas; las notas se publican como pensamientos inacabados que crecerán y evolucionarán con el tiempo.

Por último, cabe señalar desde un enfoque más personal y genérico a referentes como Saúl Steinberg, Sempe Goscinny y Jaume Perich, artistas conocidos por sus ilustraciones dentro del mundo literario/ gráfico. Saul Steinberg es un escritor que ilustra sus ideas a través de dibujos de carácter satírico que abarcan múltiples temas. Siguiendo la misma línea de estilo sencillo y característico, el artista francés Saul Steinberg es conocido por su obra dentro del mundo de la literatura infantil y sus dibujos que ilustran principalmente eventos cotidianos.

Una obra en concreto de Jaume Perich a citar es la de *Autopista* (1971), un libro que recopila una serie de frases cortas, pensamientos, juegos de palabras e ilustraciones con humor ácido y político.

Mi inteligencia

Yo soy mucho más inteligente que mis amigos. Lo malo es que ellos piensan igual de sí mismos.



Frases hechas

En lugar de decir: «¡No sé dónde iremos a parar!», creo que sería más real decir: «¡No sé dónde nos van a mandar!»

Fig.5. Jaume Perich, *Autopista*, (1971).

3. JUSTIFICACIÓN PROPUESTA

La propuesta por lo tanto es el resultado de conocimientos e ideas adquiridas en la carrera. Como trabajo previo, en la asignatura de “Visualización y presentación de proyectos” se aprendieron métodos de encuadernación y formatos de auto publicaciones. Se realizó como tarea dos fanzines experimentales con el fin de aprender a maquetar para su impresión.

Sillas es un fanzine que consistió en recuperar de la galería todas las fotos que se ha ido coleccionando en el que el objeto fotografiado eran sillas encontradas por la calle. Se monto de una forma en la que entre sillas y texto se creaba una correlación las unas con las otras. También se expandió el relato y percepción de algunas de las imágenes gracias a la superposición de hojas vegetales con otras imágenes sobre las sillas.

También la asignatura “Estrategias creativas de los proyectos artísticos” a ayudado en la práctica de poder crear distintas obras a través de la experimentación que guardan una relación tanto conceptual como formal entre sí.



Fig.6.Tarea fanzines experimentales. *Sillas* y *Mini fanzine Hiroshima Mon Amour*, (2025), Fotografía, rotulador, tinta china, edición digital, impresión tinta sobre papel, 14,8 x 21cm y 7,4 x 10,5cm

La idea para esta propuesta comienza tras un ejercicio reflexivo a la experiencia vivida durante el curso académico y la práctica artística. El principal núcleo y respuesta que relacionaba a todas las cuestiones y problemáticas que se manifestaban era el factor del tiempo. ¿Porque siento que no llego a nada? ¿Por qué siempre me falta tiempo?...

El tiempo es un recurso ligado a una serie de eventos, sistemas de poder y dinámicas que no se pueden controlar, pero existen formas de reorganizarlo y replantearlo dentro de la práctica artística.

Con la formulación de preguntas sobre cómo se organiza el tiempo diario uno de los grandes factores son los dispositivos tecnológicos, en concreto el móvil y el metaverso de redes sociales y *scroll* infinito.

Ante esto surgen ideas como el abandonarlas y vivir en un estado analógico y obsoleto. Pero el deseo de seguir conectado a la red y sus evidentes ventajas son suficientes para no recurrir a esta acción. De aquí nace la idea de la creación de un blog colectivo privado, como una vía de escape y lugar para recopilar recursos, ideas, pensamientos aplicando la idea de jardines digitales (Appleton, 2020), mencionada en referentes. Blog creado junto otros compañeros para nutrirnos cada uno del otro. Una propuesta que ya es utilizada por creadores con el mismo objetivo de frenar esta angustia creativa bajo el nombre de jardines digitales, que como su nombre indica, es una metáfora; plantar tus semillas, cuidar de tu jardín, disfrutar de sus frutos. Un espacio propio al que siempre recurrir. Es por ello que se vuelve a crear otro blog como nueva plataforma del proyecto en la que seguir expandiéndolo.

Las imágenes siempre han sido un recurso personal para ilustrar y registrar una serie de instantes, percepciones, entender el mundo y crear uno propio. Un recurso sanador que quiere manifestarse contra el tiempo líquido (Bauman, 2000) y el sistema capitalista. La práctica artística y el tránsito de la vida es una maniobra de ir y venir, de ritmos diferidos, contemplación y atención.

Es muy urgente recuperar la capacidad para disfrutar de la lentitud de los procesos. De vivir sin prisa(s). De alimentar la lentitud. Por todos lados nos presentan el tiempo como algo que se pierde: «Escucha resúmenes de libros para no perder tiempo», «Pide comida para no perder tiempo», «Miles de podcasts educativos para no perder tu tiempo estudiando», etc. Nos empujan a olvidar que hay actividades con las que, en su pausado ejercicio, el tiempo se gana, se conquista y enriquece. (González, 2022).

Existe un interés formal en mostrar lo que se podría considerar como una secuencia condensada en una sola imagen. Donde se superponen movimientos intuitivos a las personas dibujadas. Intuitivos porque se crea una imagen sin seguir ninguna línea establecida, sin propósito. El dibujo se va superponiendo así mismo a medida que avanza. Un trazo que va y viene que no solo recorre el papel para crear nuevas líneas, sino que puede volver hacia atrás del dibujo. Se ha recurrido entre otros al dibujo tradicional a grafito y/o carboncillo para poder experimentar con la efimeridad en el tiempo al igual que el rastro y la mancha que genera. Algo que en varios de los trabajos de Kendridge realiza con sus dibujos y animaciones, en las que borra y redibuja por encima, sin eliminar completamente el registro anterior.

Como describía Will Einser (2024) el cómic tiene como función comunicar los relatos e ideas desde las imágenes y las palabras. La narrativa gráfica implica movimiento temporalidad; cada viñeta encapsula ese un movimiento e instante de acción. La narrativa grafica representa el tiempo desde la secuencialidad y los ritmos del relato hasta la lectura del lector. El recurso de la autoficción en la literatura puede tener varias bases para su definición, en el trabajo se reconoce la característica de la auto ficción como “acto lúdico de la autorrepresentación que no pasa únicamente por la representación gráfica, sino que ocurre principalmente en la construcción de las anécdotas y en las acciones del individuo” (Guzmán, 2018).

Menganito el cualquiera es una autorrepresentación en la que en cierta medida se degrada a la autora a través del humor y toma como relato experiencias reales que pueden ser exactas o mezcladas con elementos ficticios viceversa. Para realizar las viñetas se ha querido utilizar el recurso clásico de la tinta china

La autoedición y el formato zine como base del proyecto se debe a la naturaleza del fanzine, que nace como un acto de urgencia y necesidad de contar algo fuera de márgenes de la cultura dominante. Intrínsecamente relacionado con el movimiento DIY (*Do it yourself*) no solo como forma, sino como grito político y creativo. El carácter amateur e imperfecto es parte de su esencia.

Se realiza este trabajo con el fin de experimentar con imágenes pasadas dotándolas de una nueva intención, con la secuencialidad temporal de un movimiento dibujado y con la serie de microrrelatos con distintas temporalidades. Multiplicando así los tiempos de las imágenes a través de estrategias creativas.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para la producción se han ido realizando esporádicamente ilustraciones y viñetas relacionadas con los caracteres formales y conceptuales. Una de las ideas se recogió de la segunda presentación realizada en enero de la propuesta en la que se creó un pequeño relato boceto ilustrado. De ahí nace Menganito (Fig.7). Al igual que se han ido recolectando imágenes tanto actuales del último año de carrera como del primero para ir experimentando en el orden para que se crease un nuevo sentido visual entorno a ellas.

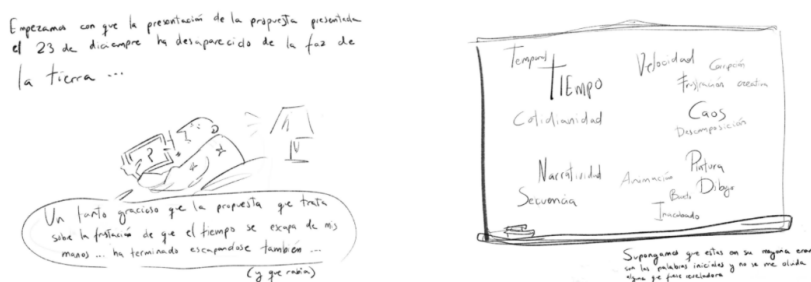


Fig.7. Boceto presentación del proyecto (2025), ilustración digital.

Varias propuestas como se ha mencionado anteriormente son frutos de propuestas pendientes o resguardadas, una de las propuestas era una lista de cosas pendientes ilustrada sobre un formato de acordeón extenso. Como estaba ligada a los conceptos de la organización temporal y la cotidianidad se había considerado formar parte de este trabajo. Finalmente se decidió volver a resguardar esta mini autopublicación para poderla desarrollar posteriormente como continuación al trabajo.



Fig.8. Prototipo mini zine (2025), lista de cosas pendientes, tinta sobre papel.

Los ejercicios realizados durante el proceso para abarcar la idea de desdibujar, ritmo y rastro muestran como resultado un dibujo en el que se crea todo un registro de movimientos, tanto propios gestuales como de la secuencia dibujada (Fig.9). En los resultados obtenidos, además, se deja ver distintas capas de acabados, siendo el primer dibujo el que más definido queda y es poco a poco que parece que se desgasta al moverse, como si inconscientemente lo dejase por cansancio. Lo interesante de esta clase de ejercicios es también la posibilidad de volverlos a intervenir y la idea de dibujar sin ese miedo de tener una imagen fija y clarificada a retratar.

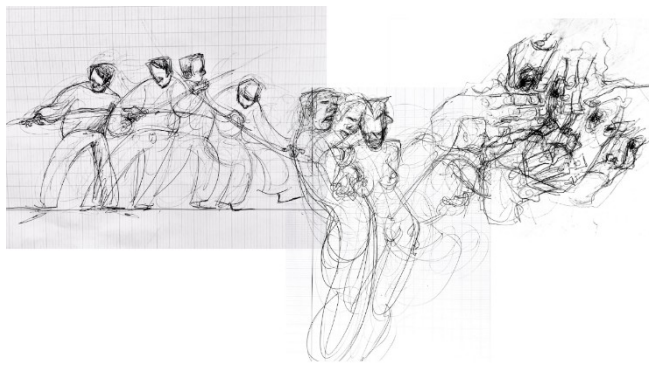


Fig.9. Ejercicios
secuenciales
(2025), tinta sobre
papel.



Fig.10. Fotogramas
prueba (2025),
animación
folioscopio, grafito
sobre papel y papel
vegetal.



Fig.11. Prueba (2025), animación digital (2").

Durante los meses del proyecto se experimentó con distintas formas de animación a modo de prueba. Como medio para plasmar en un formato sujeto al tiempo el proceso de desdibujo (Fig.11) o como para experimentar con las opacidades del papel cebolla y rastro que puede ofrecer una animación más analógica y clásica (Fig.10). Dejar un trazo más sucio y de alguna forma u otra visualizar lo que ocurriría con el propio dibujo a carboncillo, si se desdibujaba él solo debido a la naturaleza plástica, con el uso de levantar los fotogramas para probar la animación...etc.

5. RESULTADOS

El resultado es una muestra de las distintas posibilidades en las que se pueden (re)dirigir un mismo concepto, el tiempo y como el proceso creativo influye e interviene en los resultados. Una exploración transversal desde lo emocional hasta lo formal.

En el primer zine se ha obtenido como resultado un acordeón experimental que plasma de forma cruda la plasticidad del dibujo y la expresividad emocional y gestual. Se muestra un trazo que recorre de un principio a un fin el dibujo al igual que las marcas por donde se ha intervenido, a medida que se desdibuja el trazo es más errático y efusivo y paradójicamente se ven más líneas dibujadas. Aunque la lectura convencional sea de izquierda a derecha se puede recurrir a leerla al contrario para que la acción (tanto la acción del lector como la del personaje retratado) amplie su significado.



Fig. 12. *A contracorriente* (2025), Grafito y carboncillo sobre papel. 15 x 71cm.



Fig. 13. *A contracorriente* (2025), Grafito y carboncillo sobre papel. 15 x 71cm.

El resultado del segundo zine es una mini serie de ejercicios y microrrelatos en los que se ha conectorado imágenes con otras a través del montaje, textos y dibujos. Un ejemplo es como se puede ver en la Fig.16, se muestra tres imágenes de gatos fotografiados en años o meses de diferencia entre sí que se han relacionado basándose en la direccionalidad / posición, con el montaje se ha creado una dirección que se ha terminado por completar gracias al dibujo. El formato experimenta con las páginas fuera de su forma tradicional como el uso de papel vegetal para superponer imágenes y pequeños desgloses de hoja.

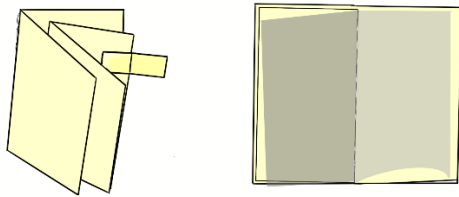


Fig.14. Prototipo encuadernación soporte A5 (2025), ilustración digital.



Fig.15. A contracorriente (2025), ilustración digital.

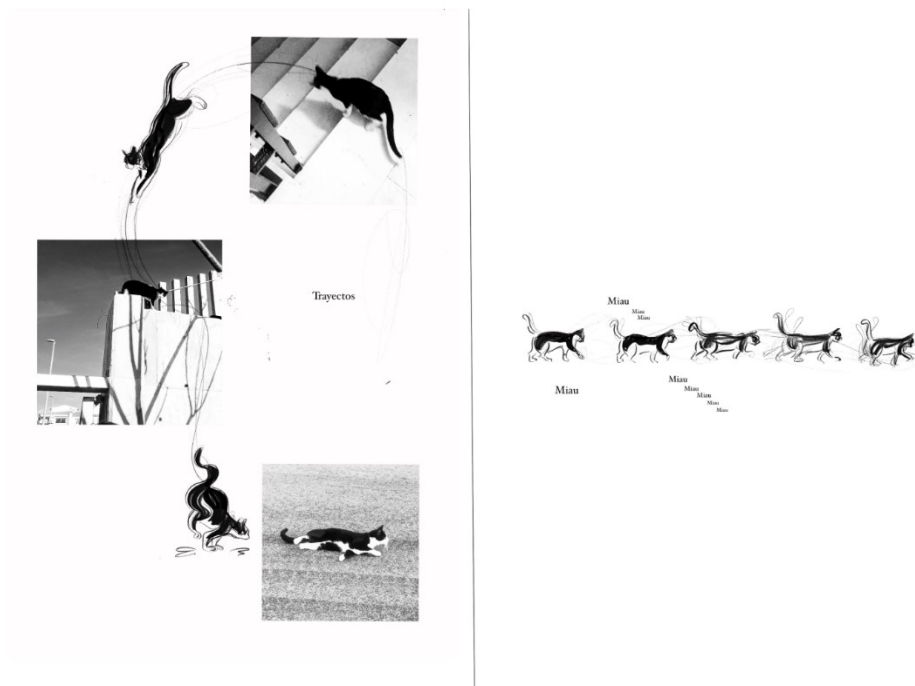


Fig.16.Dos páginas. *A contracorriente* (2025), ilustración, fotografía y edición digital.

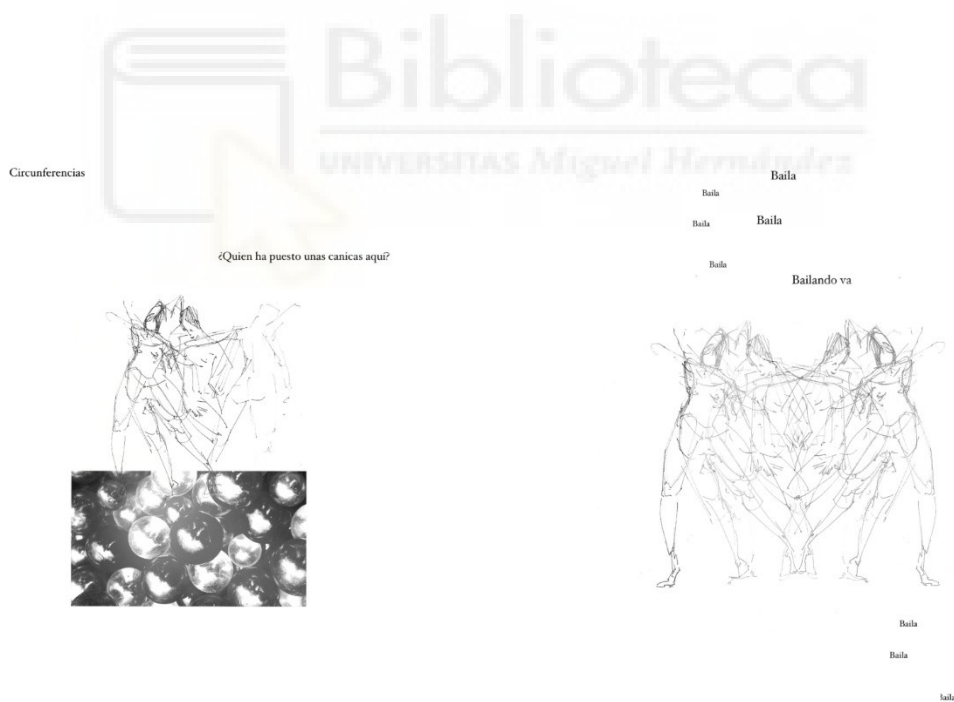


Fig.17.Dos páginas. *A contracorriente* (2025), tinta sobre papel, fotografía y edición digital.

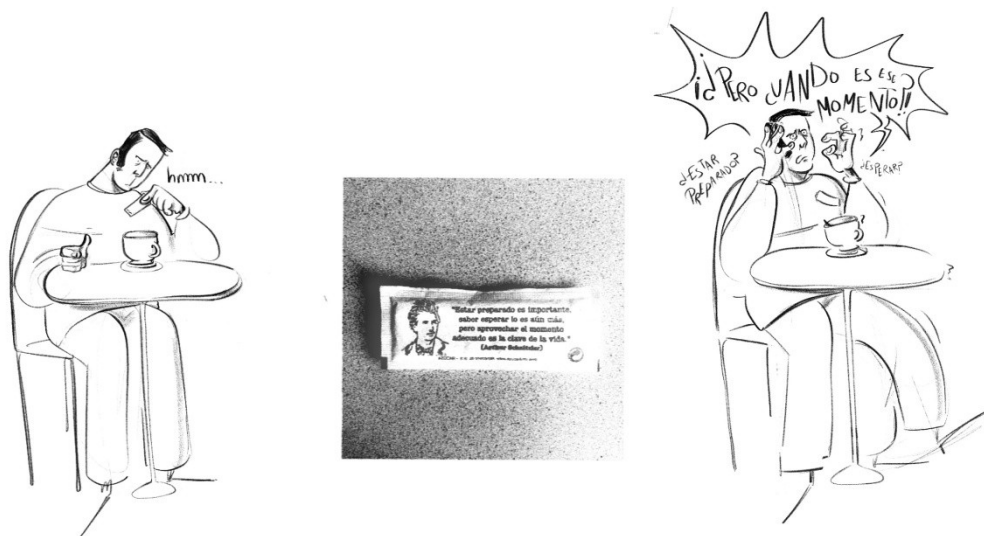


Fig.18. A contracorriente (2025), Ilustración, fotografía y edición digital.

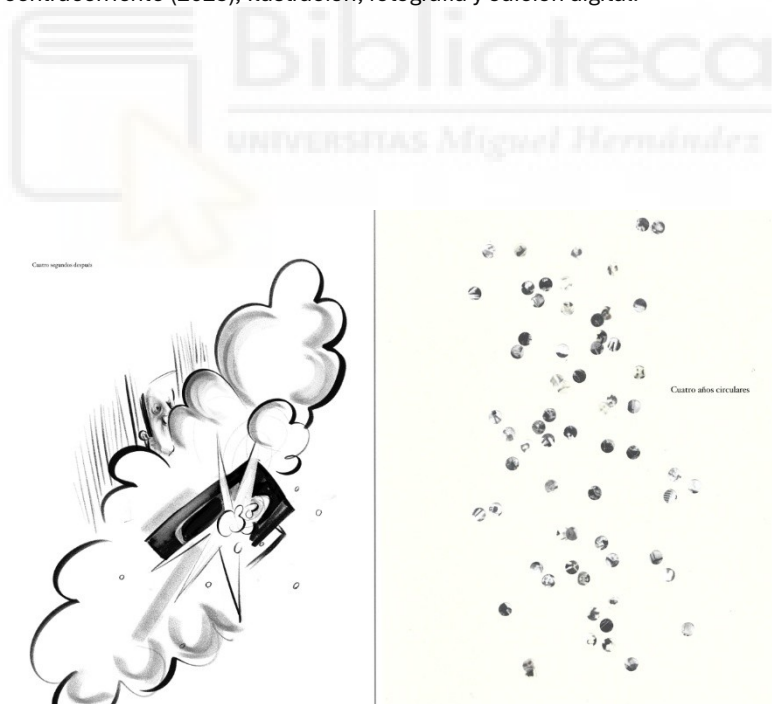


Fig.19. A contracorriente (2025), collage sobre papel, ilustración, y edición digital.

El resultado del tercero recoge unas 20 tiras de viñetas realizadas de manera tradicional en las que se experimenta con la autoficción y el humor satírico. Deja una página en blanco a seguir expandiendo las viñetas de Menganito.

Se ha elegido finalmente un formato horizontal para el soporte basándose en la forma final de las tiras. Por cada página dependiendo de las tiras y su contenido puede haber dos distintas, una individual o incluso una sola imagen / viñeta.

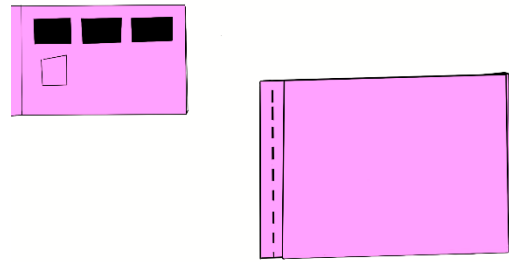


Fig.20. Prototipo encuadernación en soporte A5 cosido formato horizontal (2025), ilustración digital.

TORTURAS CONTEMPORÁNEAS



Fig.21. Menganito: Grado en Autodestrucción, Autogestión y Autobús. (2025), Tinta china sobre papel y edición digital.

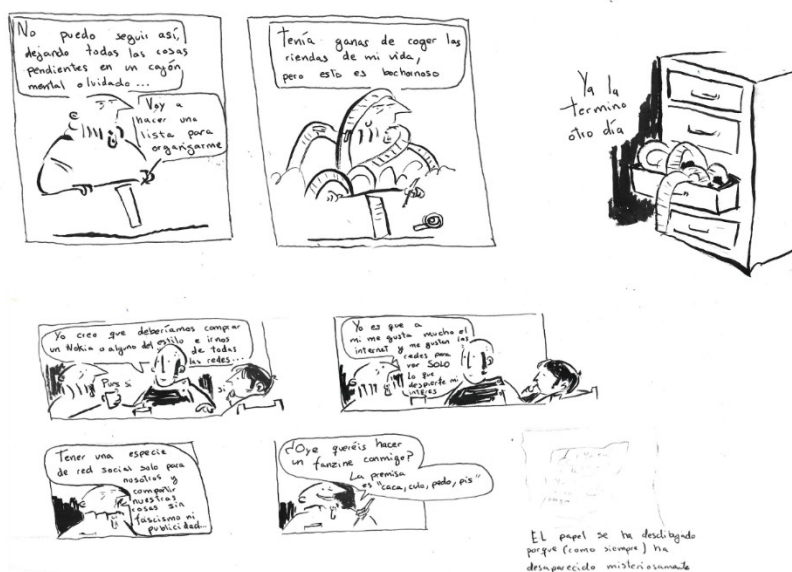


Fig.22. Varias tiras. Menganito: Grado en Autodestrucción, Autogestión y Autobús. (2025), Tinta china sobre papel y edición digital.



Fig.23. Menganito: Grado en Autodestrucción, Autogestión y Autobús. (2025), Tinta china sobre papel y edición digital.



Fig.24. Tira final. Menganito: Grado en Autodestrucción, Autogestión y Autobús. (2025), Tinta china sobre papel y edición digital.

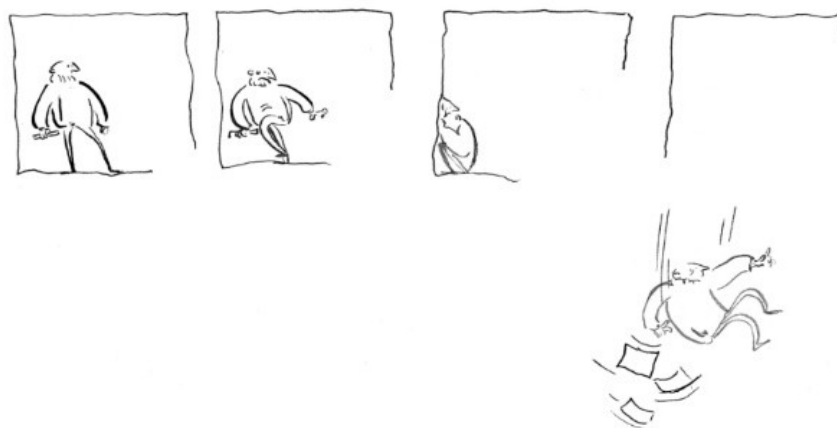


Fig.25. Tira final. *Menganito: Grado en Autodestrucción, Autogestión y Autobús.* (2025), Tinta china sobre papel y edición digital.

La animación (idea primeramente descartada) se convierte en un videoarte en el que se parte de 17 fotogramas a 10 segundos, con una duración de 3 segundos. Gracias a la edición el video original pasa de 3 segundos a 1 minuto mediante el uso de distintas velocidades, intercalando fotogramas vacíos y retrocediendo el clip, también aportando una nueva lectura, del desdibujo al dibujo. En la visualización y exposición del video además se reproducirá en modo bucle, lo cual genera una nueva temporalidad infinita.



Fig.26. (2025) animación y edición digital (60") Véase en https://drive.google.com/file/d/1sDibnQiqn1J7E3APOirXr-63sd3q_8Ai/view?usp=sharing o en el enlace al blog publicado.

El blog se ha realizado utilizando la herramienta de Google de publicación de blogs web *Blogger* con la dirección de <https://enunapaginaenblanco.blogspot.com/> (se recomienda la visualización desde ordenador para el diseño). En el blog se publicará todo el trabajo, las auto publicaciones encuadradas finales y montaje de sala.

Al igual que el desglose extenso de imágenes, tanto las presentadas como parte de los bocetos con fechas de realización, con el fin de mostrar los diferentes tiempos de una imagen a otra en comparación con el montaje final entre otras cosas relacionadas con el proceso creativo. También es un espacio en el que abarcar una nueva forma de zine y narrativa gráfica, conocida como webzine dada su naturaleza virtual. Se podrán publicar nuevas tiras de Menganito u otras ideas relacionadas. De aspecto y diseño sencillo sin apenas contenido pero que con el tiempo se ira rediseñando, personalizándose y adaptándose a las nuevas formas y al tamaño del proyecto.



Fig.27. *Página en blanco (2025)* Captura de pantalla del blog
<https://enunapaginaenblanco.blogspot.com/>

6. BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
- Eisner, W. (2024) *El cómic y el arte secuencial*. Norma.
- Madden, M. (2023). *99 ejercicios de estilo*. Penguin Random House.
- Muro, Munilla, M.A (2022). *Análisis e interpretación del cómic ensayo de metodología semiótica*. Universidad de La Rioja.
- Pallarés, A. (2010). *Baldomero. No sé qué me pasa*. El jueves.
- Perich, J. (1971). *Autopista*. Círculo de Lectores.
- Roca, P. (2021). *El dibujado*. Astiberri.
- Queneau, R. (2024). *Ejercicios de estilo*. Cátedra.
- Zambrano, M. (2019). *Claros del bosque*. Alianza.
- Zambrano, M. (2023). *El sueño creador*. Alianza (p. 135).

Fuentes en red

- Appleton, M. (2020). *A brief history & ethos of the digital garden*. <https://maggieappleton.com/garden-history>
- Ballester Redondo, S. (2018). *El cómic y su valor como arte* [Tesis de maestría, Universidad Complutense de Madrid]. <https://docta.ucm.es/entities/publication/2494eb9d-602d-4140-900e-95880d8a0242>
- Flórez, D. (s. f.). *En busca de Varda (XXIV): Agnès de ci de là Varda, (Agnès, de aquí y de allá, Varda, 2011)*. <https://encirculos.blogspot.com/2021/04/en-busca-de-varda-xxiv-agnes-de-ci-de.html>
- González, C. J. (2022). *Lentitud y atención como rebelión en un mundo acelerado*. Ethic. <https://ethic.es/2022/07/lentitud-y-atencion-como-rebelion-en-un-mundo-acelerado/>
- Guzmán, A. (2018). *La autoficción en el cómic*. El Cuaderno. <https://elcuadernodigital.com/2018/01/10/la-autoficcion-en-el-comic/>
- Paredes Martín, M. C. (1970). *Percepción y atención. Una aproximación fenomenológica*. Azafra: Revista De Filosofía, 14, 79–92. <https://doi.org/10.14201/11680>

Fuente imágenes

- Flórez, D. (s. f.). *En busca de Varda (XXIV): Agnès de ci de là Varda, (Agnès, de aquí y de allá, Varda, 2011)*. <https://encirculos.blogspot.com/2021/04/en-busca-de-varda-xxiv-agnes-de-ci-de.html>
- HuffPost, R. (2012, 17 septiembre). «Autopista», de «El Perich»: el ácido humor gráfico que se saltó la censura franquista (PDF, IMÁGENES). ElHuffPost. https://www.huffingtonpost.es/2012/09/17/autopista-el-perich-dibujos_n_1880395.html
- Lynn, M. *Jenny Saville at Gagosian*. (s. f.). <https://www.maryllynbuchanan.com/blog/jenny-saville-at-gagosian-2018>
- William Kentridge | Exposiciones | CCCB. (s. f.). CCCB. <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/william-kentridge/232743>