

ART & IMPRESSIÓ



SANNY PAREDES MOSQUERA | NIUB: 20189750
PROFESORA: Montse Carreño Delgado

PUNTO DE INICIO

Ideación y antecedentes

En un principio, pensé en crear un proyecto más bien **alejado del dibujo**, para experimentar y asimilar otros lenguajes y modos de expresión dentro del arte: las posibilidades para contar historias hoy en día son amplias y dignas de ser probadas.

Por falta de tiempo decidí que sería mejor moverme por terrenos más o menos conocidos, por lo que, si bien es cierto que estoy bastante familiarizada con la ilustración, el **cómic** maneja lenguajes y estructuras distintas que nunca me había atrevido a probar de forma personal.

Por esto, decidí escribir un guión que me ayudara a sacar lo que tenía dentro. De manera inconsciente, volví a los mismos temas de siempre: el **aislamiento y el trauma**.

Y así nacieron “**El Narrador**” y “**Sobre Tayta**”, tratando respectivamente cada uno de estos temas.

Como antecedente pondría mi único proyecto verdaderamente personal que había hecho hasta la fecha: **NAGA**. Esta serie de siete ilustraciones y un vídeo, fue desarrollada para el Taller de Creación III, y trataba sobre el ciclo de abuso.

A través de personajes y escenarios surreales y abstractos, Naga, el protagonista, nos contaba una historia que, como de costumbre, había que descifrar.

Fue también la primera vez que vi mi trabajo digital impreso en un formato más grande que A5, siendo esta vez de 70 x 50.

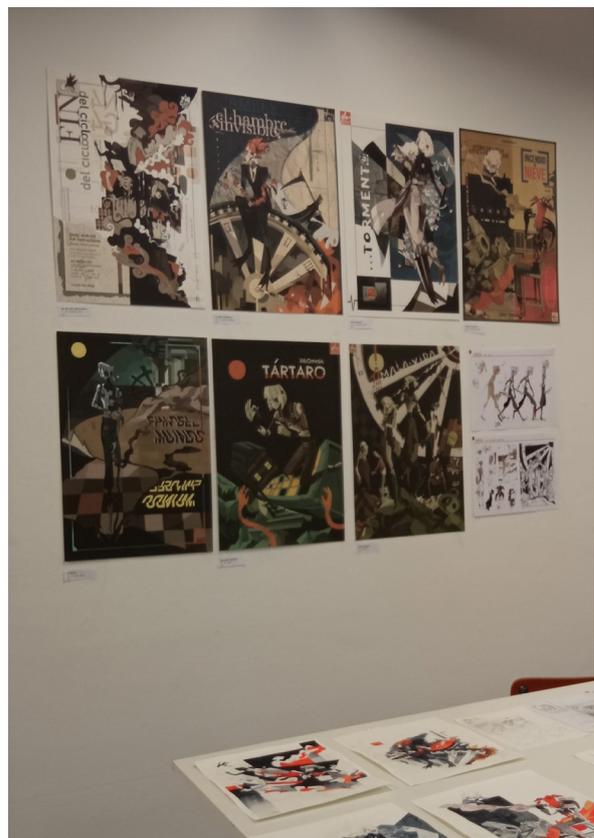


Foto de la exposición en clase del proyecto. 2021.

PRODUCCIÓN

Referentes y proceso

Mis referentes, para este proyecto han sido un poco especiales. Hasta ahora solo me había fijado en ilustradoras que trabajaban la pintura e ilustración digital, siempre a todo color.

Pero en este caso, al manejar un lenguaje diferente, decidí fijarme en **Junji Ito** y **Hergé**.

Apliqué mis **referencias visuales** como método de expresión de la obra del maestro Ito “Uzumaki” para “El narrador”, y esto se hace visible en el espiral de luz que ve el amigo de Arthur en la tercera página.

Hergé me influenció con su delineado suave y estilo simplificado, el cual intenté replicar en “Sobre Tayta”.

Cuando le enseñé el segundo guión a mi hermana, me dijo que se parecía al tono de “**Buenas noches Pun Pun**”, y consulté un par de episodios del manga para ver si me podía servir. Efectivamente, el estilo y el tono me gustaron muchísimo, así que en parte fue un referente inintencionado que tuve en cuenta en el desarrollo del segundo cómic.



Viñeta de *Uzumaki*. 1998. Junji Ito.

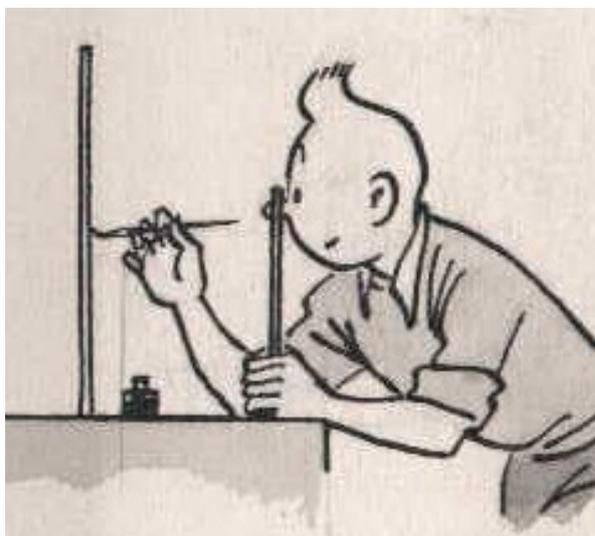


Ilustración de Tim Tín. 1946. Hergé.



Primera página de *Buenas noches PunPun*. 2007. Inio Asano.

Para el **proceso**, siguiendo mi naturaleza narrativa, decidí hacer un par de cómics sobre un personaje que hacía tiempo que había ideado.

En el momento en el que, con 15 años, leí a **Edgar Allan Poe**, su personaje “Arthur Gordon Pym” resonó fuertemente conmigo. Fue entonces cuando lo apropié y creé un personaje distinto de su base original. Llevaba años con su historia y estética en la cabeza, pero jamás me había animado a materializarlas hasta ahora. A pesar de haber intentado hacerle algo anteriormente, siempre acababa dejándolo a medias al sentirme perdida en el proceso de trabajo.

Así, una vez tuve claro el guión, solo tuve que empezar a **abocetar**. Para ello utilicé Procreate en el iPad. La parte de boceto es la más complicada, puesto que es cuando debe asegurarse que la **secuencia de imágenes** explica bien el guión, y que a su vez, funciona por sí sola.

También hay que tener en cuenta el espacio reservado para los **globos de texto**.

Una vez tuve los bocetos claros, **entinté** también digitalmente, y experimenté por vez primera con la monocromía y las tramas. Al ser la mancha y el color mi técnica más natural, ¡adaptarme a este tipo de expresión fue un soplo de aire fresco a la vez que un reto!

Una vez tuve todas las páginas, faltaba la **portada** y el diseño del producto final.

Para las ilustraciones de las portadas, lo que hice fue aprovechar una **ilustración** que había hecho unas semanas antes, ya que consideré que podría funcionar bien, e incluso tenía el título puesto en ella. Para la segunda portada escogí una viñeta y la maqueté en procreate, añadiendo más elementos como el sombrío personaje de Qmash.

En cuanto al formato, pensé en hacer un **formato** que **no** fuera **convencional**, o que al menos le diera un toque especial al resultado final. Por eso tomé de inspiración el formato de uno de los fanzines de la fanzinoteca, y el dueño del lugar fue muy amable al enseñarme el modelo de pliegos.

Hice un par de **maquetas** y cuando lo tuve más o menos claro, y haciendo algunos cálculos, logré sacar las medidas para hacer una portada doble. Tenía que ser A2 ya que me hacía ilusión añadirle pequeños pliegos a los extremos con un poco de infomación extra. Lastimosamente, en la copistería no hacían A2 a doble cara, por lo que tuve que **imprimirlas** por separado y encolarlas.

El resultado fue mejor de lo que esperaba, pero aún tenía fallos en el tamaño de las letras y la maquetación en las zonas de texto —que hice en InDesing—, no acabó de quedar del todo clara.

Por esto, **corregí los fallos** y además, ideamos una manera para que toda la portada cupiese en un solo A2: haciendo un pliegue en la mitad, e invirtiendo las imágenes. De este modo, solo habría que cortar un solo A2 y, una vez doblado, **graparlo**.

RESULTADO FINAL

EL OTRO YO: ARTHUR.

El Narrador & Sobre Tayta.

“El otro yo: Arthur”, es una autopublicación a doble cara de carácter narrativo. Ilustrado digitalmente, incluye dos relatos cortos que giran alrededor de la personalidad de Arthur, un personaje original.

Los dos relatos se centran en una personalidad atormentada. En “El Narrador” se ve como Arthur, encerrado en un faro, se sumerge en la obsesiva acción de escribir. Pero ni siquiera él sabe qué escribe: la luz de lo que parece ser la luna, que a la vez es la proyección del faro y puede que un ente de terror cósmico, le ha hipnotizado de tal manera que parece que no haya escapatoria. El ciclo obsesivo debe seguir.

Esta idea del ciclo se ve reflejada en el formato de la propia impresión: una vez se acaba un relato, se empieza con el otro, creando un recorrido circular involuntario.



CARA 1: *El Narrador*.



Viñeta de *El Narrador*: 2022.

En “Sobre Tayta”, conocemos un poco más del pasado del personaje. A través de una disociación relacionada con la desrealización, nos cuenta en primera persona su relación con un ave llamada “Tayta”. A medida que avanza la historia —él, en posición cada vez más cerca del suelo y el ave mostrando su verdadera forma—, el ambiente se va tornando más macabro.

Hay diferentes interpretaciones para este relato: Arthur mató a su padre, perdió a alguien importante o él mismo estuvo muerto todo el tiempo. Todas son válidas. Sin embargo, mientras lo escribía, quise hablar sobre el desentierro de un trauma.

Durante la infancia, es difícil asimilar ciertas situaciones, y una forma de enfrentarlas es la disociación, o la sublimación creativa —véase, de nuevo, en “El Narrador”—. Aunque honestamente, escribí ambos guiones de forma mecánica, dándole la interpretación una vez terminados. Por eso, ¡cualquier análisis es correcto!



CARA 2: *Sobre Tayta*.



Viñeta de *Sobre Tayta*. 2022.



Muestra del pliegue.

CONCLUSIONES

Autoevaluación y perspectivas

Me siento especialmente **orgullosa** de este trabajo. No solo por haberlo terminado —ya en cierto momento pensé que no podría—, si no también porque siento que me ha abierto muchas puertas.

Como ya he mencionado, no me había atrevido a hacer un cómic antes. Siempre he estado acomplejada de mi dibujo, ya que durante todos estos años, lo que elogiaba la gente de mis ilustraciones era el color, y solo el color. Quizá por eso decidí alejarme de la línea y hacer solo mancha.

Esta última es una técnica que lleva más tiempo que el B/N, y quizá por eso, no me atreví a hacer cómics ya que pensaba que sería mucho trabajo. **¡Todo excusas!** Siempre quise hacer cómics. Desde pequeña. **La narrativa es mi forma natural de expresión.** Y es a partir de este trabajo cuando he decidido darle valor y explotarla al máximo.

Tanto es así, que empecé la propuesta del TFG queriendo replicar la línea del proyecto NAGA: serie de ilustraciones narrativas a mancha y color.

Pero en cierto momento retrocedí, y, al ver que era capaz de contar historias con este medio, decidí cambiar el proyecto y usar el

formato de cómic para el relato que había preparado. **Gracias a El otro yo: Arthur, existe InsomnIA**, una novela gráfica interactiva de 50 páginas con 5 finales distintos, que es a su vez, mi proyecto final de carrera.



Tomo único: InsomnIA.

Ha sido un mes de muchísimo trabajo y pocas horas de sueño. Pero ha valido la pena.

También se me ocurrió, y lo voy a hacer, explorar a los demás personajes que acompañan a Arthur con el mismo formato. Ya tengo pensados los guiones para La observadora, El performer, La directora, y los arlequines. **¡A ver qué sale!**