

# FUMAR Y FOLLAR

Cómic experimental  
en soportes  
alternativos

**Máster en Dibujo: Ilustración,  
Cómic y Creación Audiovisual.**

Cómic experimental. Departamento de dibujo.

**Convocatoria:** Septiembre.

**Año:** 2021



**A u t o r :**  
Pelayo Fernández Fernández

**T u t o r :**  
Sergio García Sánchez



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

**TFM Trabajo Fin de Máster**

**FUMARY**

**FOLLAR**

Cómic experimental en  
soportes alternativos

**Máster en Dibujo: Ilustración,  
Cómic y Creación Audiovisual.**

Cómic experimental. Departamento de dibujo.

**Convocatoria:**

Septiembre.

**Año:**

2021.

**Autor:**

Pelayo Fernández Fernández

**Tutor:**

Sergio García Sánchez



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Pelayo Fernández Fernández con DNI 53675064X, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: “Fumar y Follar”, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 4 de septiembre de 2021.

El autor:



Índice:	Juegos.....39
-Resumen / Abstract.....5	Novela.....39
-Palabras clave / Key words.....6	Música.....39
-Objetivos.....7	-Conclusiones.....40
-Hipótesis.....8	-Citas.....41
-Interés del tema.....9	-Citas visuales.....43
Forma.....9	-Currículum.....45
Contenido.....10	
Para los demás.....11	
-Contexto.....12	
Temática.....12	
Estilo.....14	
Formato.....17	
Cultura popular.....19	
-Metodología.....21	
-Sobre "Fumar".....31	
-Sobre "Follar".....33	
-Sobre la presente memoria.....35	
-Referentes.....36	
Cómic.....36	
Cine y televisión.....37	

## Resumen:

Dos cómics. Dos conceptos. "Sexo" y "tabaco". Una reflexión emocional introspectiva, autoetnográfica, para materializar el sentir propio de una generación.

"Fumar y Follar" es un proyecto de cómic experimental contenido en un paquete de cigarrillos y una caja de cartas eróticas de póker que persigue dar forma a una serie de emociones, deseos e inseguridades comunes en ciertos aspectos de la cultura pop actual, la cual, a su vez, adolece de una nostalgia que retrotrae a los años 80, 90 y 2000. Una exploración que sube al escenario esas actitudes y deja que bailen, se relacionen y nos hablen. Se les ha dado un guión con dos palabras: "sexo" y "tabaco". Improvisan.

## Abstract:

Two comics. Two concepts. "Sex" and "tobacco". An introspective, autoethnographic emotional reflection, to conjure up a feeling typical of a generation.

"Fumar y Follar" is an experimental comic book project contained in a pack of cigarettes and a box of erotic poker cards that seeks to shape a series of emotions, desires and insecurities common in certain aspects of current pop culture, which, in turn, suffers from a nostalgia that goes back to the 80s, 90s and 2000s. An exploration that takes those attitudes to the stage and lets them dance, relate and talk to us. They have been given a hyphen with two words: "sex" and "tobacco". They improvise.

Palabras clave:

Cómic experimental / sexo / tabaco / pequeño formato / autoetnografía.

Key Words:

Experimental comic / sex / tobacco / small format / autoethnography.



## Objetivos generales:

1. Crear una pieza con la suficiente calidad como para ser expuesta o publicada.
2. Elaborar una obra madura que aporte un punto de vista original y, en la medida de lo posible, enriquecedor y conmovedor sobre ciertos aspectos de la psicología humana en general y de la psicología de mi generación en particular mediante el uso parcial o total de la autoetnografía.

## Objetivos específicos:

1. Articular exitosamente un discurso que orbite alrededor de los conceptos "sexo" y "tabaco" a través del formato cómic.
2. Desarrollar un estilo artístico interesante, original y efectivo a la hora de transmitir ideas y sentimientos que refleje, a su vez, la personalidad propia de cierta parte de mi generación.

Hipótesis:

Narración gráfica secuencial con carácter experimental en soporte no convencional.



Interés del tema:

Forma:

El dominio del claroscuro sin grises puros (sustituidos por tramas), la riqueza gráfica y la precisión del dibujo han sido algunas de las características del manga que más han llamado mi atención durante al menos la última década de mi vida. Incluirlas en mi trabajo con maestría ha sido algo que siempre he deseado, sin embargo no ha sido hasta hace un par de años que he desarrollado la técnica suficiente como para enfrentarme con confianza a este desafío. El presente proyecto supone el fruto de esa alquimia con la que pretendo obtener un resultado que, lejos de fragmentarse en la heterogeneidad de su estilo, saque de ella su valor.

Emplear, por otro lado, unos recursos gráficos ligados a unas formas de expresión (y unos temas expresados) tan distintas pero tan en sintonía con mi persona implica un reto que alberga una promesa de éxito en lo que respecta a la creación de una obra propia y original. Desde mi punto de vista son los autores japoneses los que mejor han sabido representar momentos de impactante emotividad y quienes han puesto nombre y cara a unas inseguridades con las que muchos de mi generación nos identificamos mientras que, por su parte, el desarrollo de piezas reflexivas e inabarcables en su insaciable variedad de estilos gráficos es una labor que, según considero, corresponde a los creadores occidentales. Ambos combinados me han

mostrado las herramientas que necesito para transmitir a los demás unos pensamientos, emociones y sensaciones tan concretos que no pueden ser transmitidos de otra manera.



Fig. 1. Viñeta extraída del manga "Chainsaw-man" de Tatsuki Fujimoto.

Pero no solo recurro al dibujo para dar forma a las páginas del cómic. En ellas confluyen también fotografía y modelado 3D. Dichos elementos son una incorporación reciente a mi trabajo debido a la necesidad de expresar una idea o sensación rápidamente, sin emplear demasiado tiempo en la elaboración de un dibujo preciso y detallado. En un libro (cuyo título y autor soy incapaz de recordar) leí una vez el caso de un director de teatro al que, momentos antes de iniciar una representación, se le rompió una ventana de un castillo del decorado. Este estaba construido con gran realismo, por lo que conseguir una ventana semejante en el poco tiempo que

tenían era imposible. ¿La solución? Una tela blanca rectangular. El director decía que lo importante no era que el espectador viese una ventana, sino que entendiese que tenía que ver una ventana. Lo importante era su función como símbolo.

Lo que quiero decir con esto es que creo que, con el tiempo, me he ido volviendo como ese director, usando las fotografías y los modelos tridimensionales como mi propia versión de la cortina blanca, siendo este TFM la máxima expresión de ello.



*Fig. 2. Ejemplo de modelo 3D, obra propia.*

Contenido:

La principal razón que me ha llevado a embarcarme en este proyecto consiste en salir de mi zona de confort creativa para comprobar, por un lado, si soy capaz de expresar algunas de las inquietudes más íntimas que llevo dentro y, por otro, si son tan profundas y merecedoras de una obra artística como me imagino.

Si tuviese que usar una palabra para definir los últimos cómics que he hecho me quedaría con "entretenidos". Calidad gráfica aparte, estos trabajos adolecen, en mi opinión, de cierta inmadurez y búsqueda del espectáculo. Las peleas, los personajes extravagantes, la magia... son los elementos protagonistas de unas historias en las que la reflexión y la emotividad tienen una presencia anecdótica y un tanto torpe en su ejecución. Sin menospreciar los cómics de aventuras y acción en lo más mínimo (de los cuales soy seguidor), en este proyecto quería alejarme un poco de ellos y explorar un camino más poético, más cercano a la experiencia real de las personas.

Muchas veces me descubro a mí mismo enfrascado en pensamientos o estados anímicos de esta índole. Me refiero a momentos en los que siento infinito amor por mi madre, aprecio la belleza de una mancha de luz en la pared o ataco mi propio miedo a la muerte con piruetas lógicas en un esfuerzo de superarlo. Entonces me pregunto: ¿puedo representar esto en una obra de arte? ¿Podría transmitir estas sensaciones a alguien más?



Y en caso de hacerlo ¿son lo suficientemente valiosas como para poder interesar a ese alguien? En este TFM quiero comprobarlo. Es más, quiero conseguirlo.



Para los demás:

Sé que no soy el único, ni mucho menos, que se siente a veces solo; abrumado por el futuro; atrapado por un entorno virtual del que, por otra parte, me asusta separarme o inmerso en una búsqueda constante de una identidad que me haga merecedor del puesto que ocupo en la sociedad. También sé que gran parte de las personas que comparten conmigo estos sentimientos pertenecen a mi misma generación, y que por eso mismo sentirán más cercano el lenguaje que empleo en el formato en el que lo empleo.

Me gustaría que este trabajo les sirviese a todos ellos, o al máximo número posible, como una herramienta para abordar todas esas emociones de otra manera, para reconciliarse con ellas y ver su belleza. Para solucionarlas si es que necesitan ser solucionadas. Me sentiría muy satisfecho si puedo aportar mi grano de arena en el crecimiento personal de un solo lector. Para mí eso es lo que justifica la existencia del arte.

< Fig. 3. Ejemplo de página de un cómic propio todavía en desarrollo.

## Contexto:

Al no haber sido capaz de encontrar ninguna obra que reúna todas las características que dan forma a la mía he optado por desglosarlas y hablar del contexto al que cada una de ellas pertenece. De esta manera espero poder dibujar una imagen general del estado de la cuestión en el que se engloba este TFM.

## Temática:

Sería inabarcable intentar incluir en este texto una lista completa de todos los cómics que tratan de sexo, sin mencionar siquiera aquellos directamente eróticos, aunque por nombrar alguno puedo citar a Joann Sfar y su "Pascin, la Java Bleue" (una biografía ficticia del pintor búlgaro en la que Sfar imagina cómo podría haber sido su vida sexual) o al "Romeo Muerto" de Santiago Sequeiros, donde se cuentan distintas historias que transcurren en una ciudad consumida por la decadencia y el pecado.

Por otro lado he tenido el problema contrario a la hora de hallar aquellos con una historia que gire en torno al tabaco más allá de tiras cómicas que poco tienen que ver con este proyecto. El único ejemplo que he tenido la oportunidad de encontrar ha sido "Tobacco-chan" de Himitsu, un manga en el que el humo del tabaco toma la forma de una chica joven (muy sexualizada, por otra parte) que dialoga con el protagonista en sus pausas para fumar.



Fig. 4. Portada del cómic "Pascin, la Java Bleue" de Joann Sfar.

Sin embargo son otras las obras que siento están más en consonancia con mi trabajo. Hablo de aquellas que tratan sobre la vida e inquietudes de habitantes del extrarradio de la sociedad, como los personajes de "El mal camino" de Simon Hanselmann; criaturas sin futuro, adictas a la droga y modeladas por el nihilismo o, en el caso de "Oyasumi Punpun" de Inio Asano, en el que unos jóvenes que, pese a no destacar por sus problemas económicos, alguna adicción o un aspecto miserable, sufren a lo largo de la historia enormes golpes emocionales que les llevan por un camino dominado por la depresión.



Fig. 5. Portada del tomo 1 de "Tobacco-chan" de Himitsu.

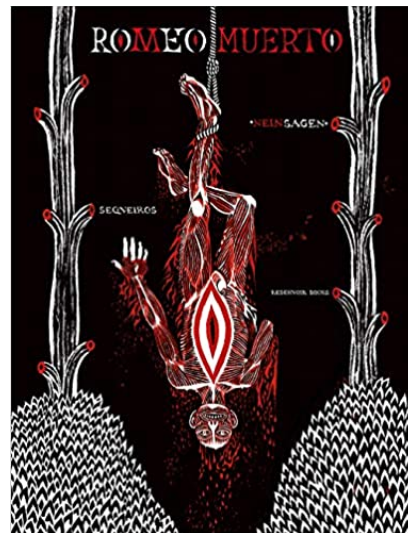


Fig. 6. Portada del cómic "Romeo Muerto" de Santiago Sequeiros.



Fig. 7. Portada del cómic "El mal camino" de Simon Hanselmann.

Estilo:

En este apartado incluyo dos cómics de autores no japoneses que incorporan en su obra características propias del manga adaptadas a su propia forma de dibujar. Se tratan de "Sadbøi", de Berliac, y "Crah Site" de Nathan Cowdry. En el primer caso la influencia nipona empapa tanto el estilo gráfico como la narrativa, haciendo de ella una auténtica oda al manga; mientras que Cowdry, por su parte, parece limitarla más al diseño y comportamiento de algunos de sus personajes.

También debería mencionar, en relación al estilo gráfico, a Ana Bustelo y a Ana Galvañ, dos dibujantes españolas que, cada una a su modo, explotan con acierto todas las posibilidades de las tramas en sus muchas variantes así como a Saul Steinberg y su característico empleo de distintos registros para representar a personajes diferentes, el cual, a su vez, es citado visualmente empleando ese mismo recurso en un cómic de David Mazzucchelli titulado "Asterios Polyp".



Fig. 8. Portada del cómic "Sadbøi" de Berliac.



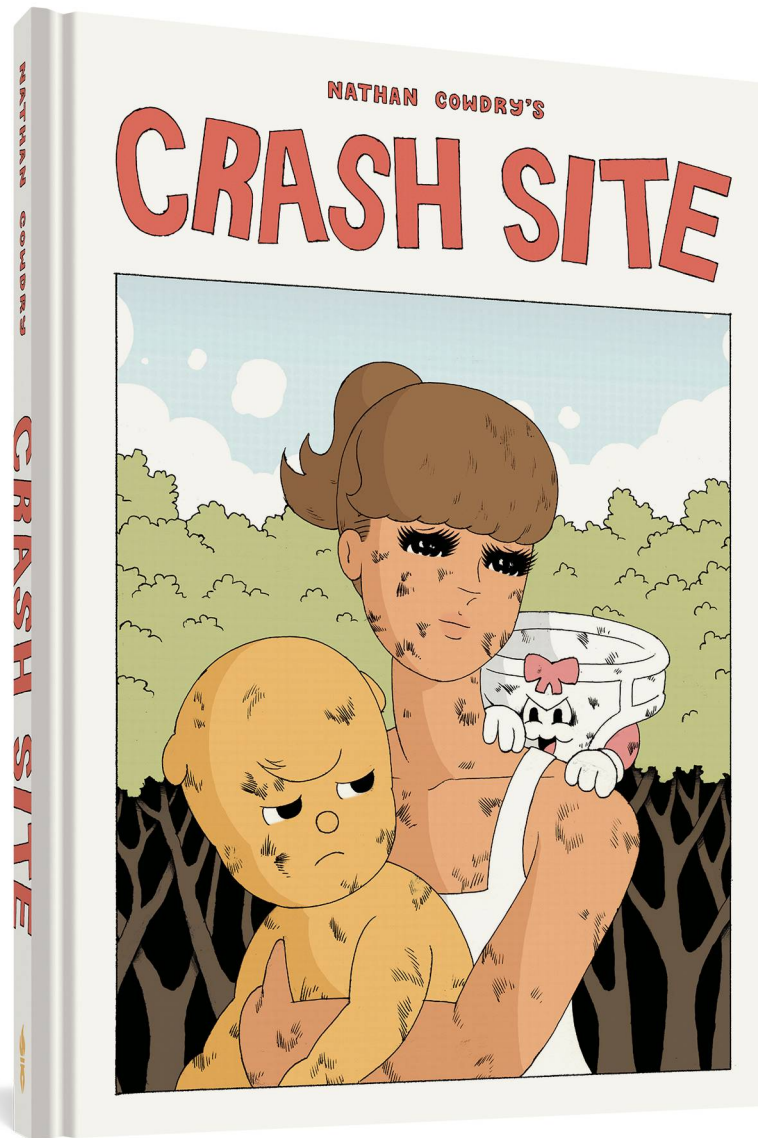


Fig. 9. "Crash Site" de Nathan Cowdry.

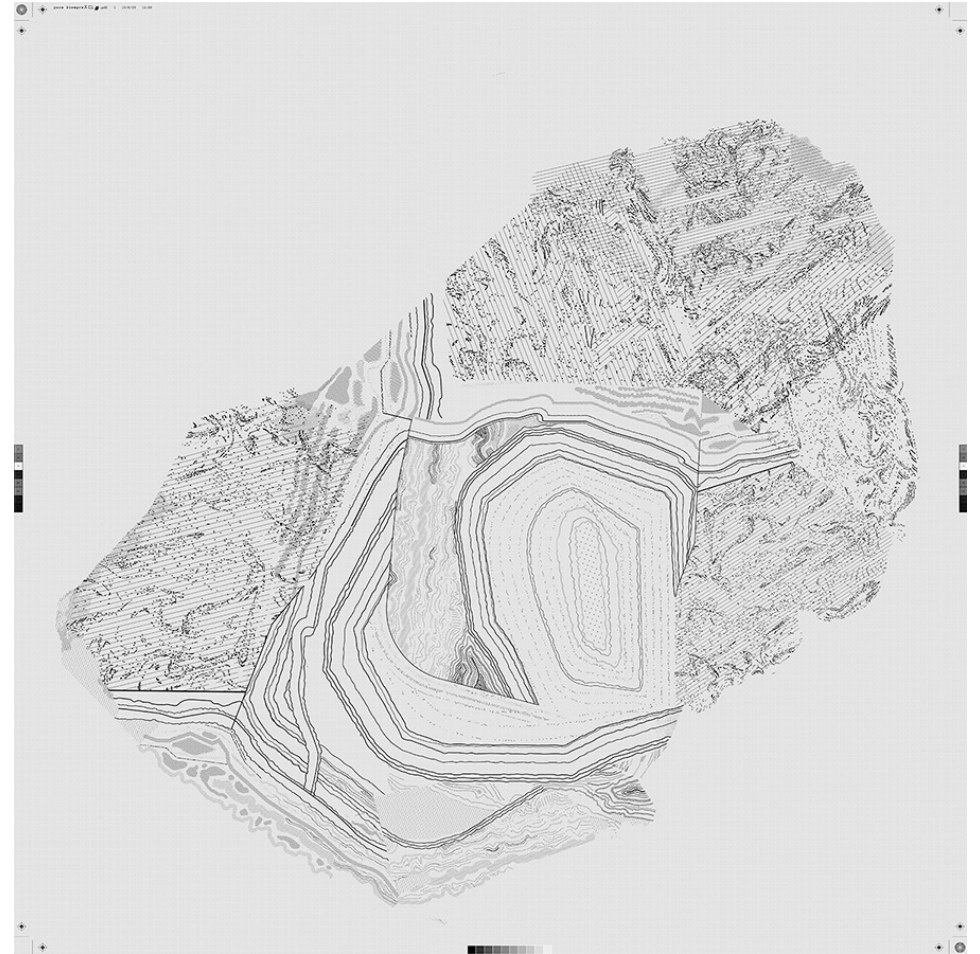


Fig. 10. "2/8 The Stone" de Ana Bustelo.



Fig. 11. Portada del cómic "Tarde en McBURGER'S" de Ana Galvañ.

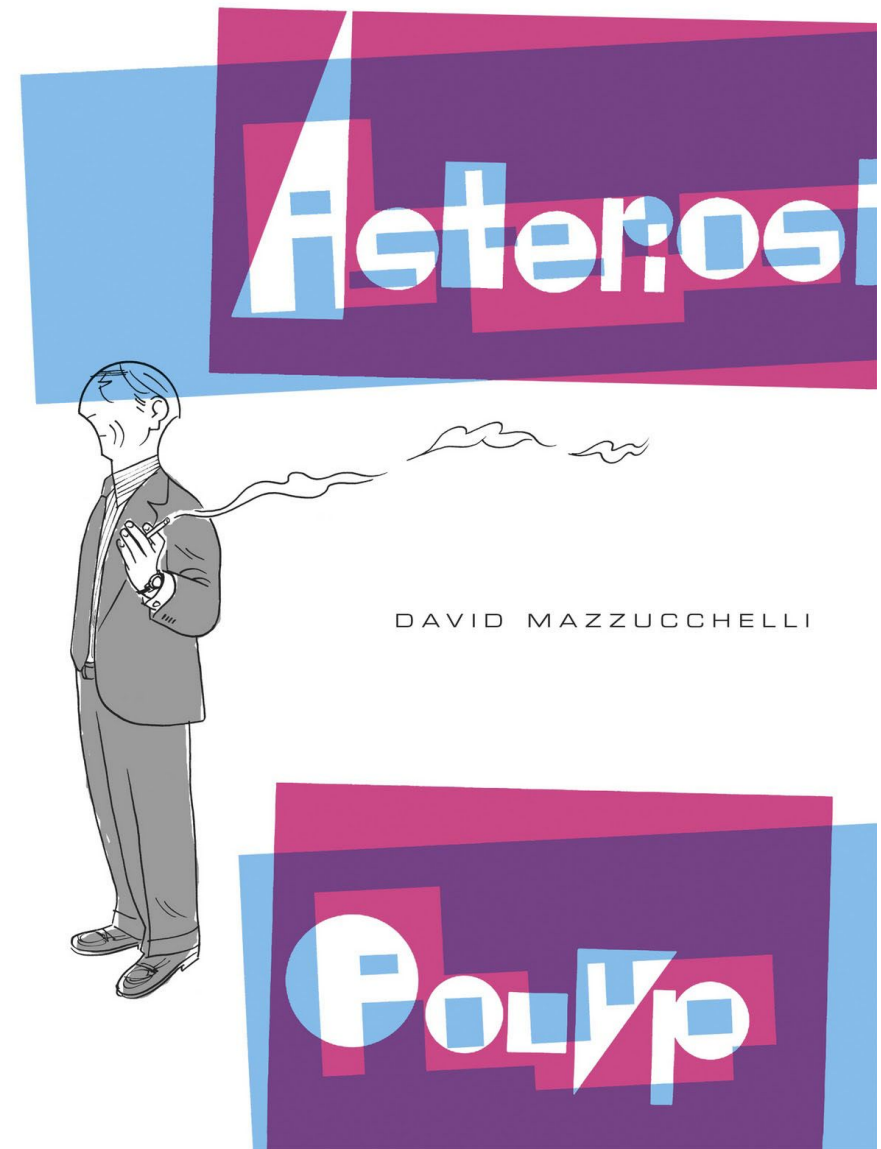


Fig. 12. Portada del cómic "Asterios Polyp" de David Mazzucchelli.



Formato:

Una de las características más llamativas de este trabajo es su formato, así como la manera de presentarlo.

Hay numerosos casos de cómics en los que tanto contenedor como contenido establecen una relación simbiótica en la que aquel adquiere un valor y un trato especiales; como el de "DoMiPo" de Anne Baraou y Killoffer, una obra que consta de varias fichas a modo de dominó que permiten al propio lector formar las historias; o "Building Stories", pieza en la que Chris Ware explora métodos alternativos de narración incluyendo en una caja todo tipo de piezas que se relacionan entre sí para dar forma al relato.

Lo mismo podría decir de la abundancia de ejemplos de cómics encuadrados en formato acordeón. Los autores de las distintas obras de la colección "Façades", de la editorial Polystirène, recurren a él para crear una serie de historias contenidas en las fachadas de unos edificios mientras que Alex Chauvel, en su "Toutes les Mers par Temps Calme", usa el plegado para dividir un gigantesco mapa náutico en distintas fases temporales que el barco protagonista va surcando en su travesía.



Fig. 13. "DoMiPo" de Anne Baraou y Killoffer.



Fig. 14. "Toutes les Mers par Temps Calme" de Alex Chauvel.



Fig. 15. Fotografía de las piezas que componen la obra "Building Stories" de Chris Ware.



Fig. 16. Ejemplo de una de las obras que forman parte de la colección "Façades".



## Cultura popular:

Existen dos ámbitos en el marco de la cultura popular en estrecha relación con "Fumar y Follar". Son los de los videojuegos y los "memes". Gracias a internet y el acceso a programas gratuitos de edición de imagen y desarrollo de videojuegos, la creación de este tipo de obras se ha democratizado enormemente, hasta el punto de haberse creado naturalmente un lenguaje común entre sus usuarios tan complejo que uno ha de estudiarlo durante un tiempo para poder entenderlo, pero que una vez descifrado nos muestra las inquietudes de todo tipo de personas, normalmente jóvenes y hasta cierto punto introvertidas, que acuden a la web para expresarse.

Cuando hablo de videojuegos me refiero a los creados por el pueblo, por así decirlo. Aquellos propios de la escena independiente, limitados en sus recursos pero libres en su experimentación y creatividad. Muchas veces estas piezas albergan una gran carga emocional y/o reflexiva propia, como digo, de la generación a la que pertenezco. Tal es el caso de "Star Fetchers" del estudio Svalvestickan, un trabajo corto (una demo) pero que en su momento me impactó enormemente por su estética digital tan cruda en la que una mezcla de recursos gráficos aparentemente tosca nos habla de ese nihilismo que no se esfuerza en crear algo pulido y armónico, al

que le da todo igual, pero que, precisamente gracias a eso, nos regala una experiencia en sintonía con nuestra identidad, también rota, compuesta de toda la chatarra que el sistema nos lanza. La música, de Constrobuz, sigue esa misma línea, expresando con pasión apática ese sentimiento de resignación ante un futuro incierto, ya no como individuos, sino como humanidad; así como todo un elenco de personajes caricaturescos que representa tanto a seres completamente ficticios como odiosamente reales, mezclándose entre sí, haciéndonos ver que la realidad ya tiene componentes distópicos propios de película.



Fig. 17. Fotograma del videojuego "Star Fetchers" del estudio Svalvestickan.

Esas mismas características se pueden apreciar, de forma incluso más maifiesta, en los "memes". Los

"memes" son pequeñas piezas de consumo rápido, de carácter humorístico por lo general, que se sirven de muchas referencias a la cultura popular y de la autorreferencia para transmitir distintas ideas. Algunas de esas referencias tienen una gran acogida entre los usuarios y pasan a formar parte del lenguaje "estandarizado", como es el caso de Wojak o de la famosa rana Pepe, dos personajes tomados de una publicación de un usuario de Krautchan<sup>1</sup> llamado Wojak y de un cómic titulado "Boy's club" de Matt Furie, respectivamente.

Actualmente el mundo de los "memes" es tan extenso y complejo que, quien más quien menos, la mayoría de la gente lo usa de forma habitual. Del que me gustaría hablar aquí es de la parte, desde mi punto de vista, más auténtica; la que expresa la soledad, el rechazo e incluso los pensamientos suicidas de sus creadores. Wojak es un gran ejemplo en este sentido. Nacido en un foro alemán de publicación de imágenes, Wojak es un dibujo técnicamente mejorable, pero al que el uso le ha dado una carga conceptual muy concreta.



Fig. 18. El Wojak original.

<sup>1</sup> Según Wikipedia [Imageboard. (10 de junio de 2021). Obtenido de <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Imageboard&oldid=1027841764>], Krautchan era una página web de publicación de imágenes cuyos usuarios eran en su mayoría alemanes.

También se lo conoce como "Feels guy" ("el tipo de las emociones" traducido al castellano) y se usa para representar momentos en los que uno se encuentra en un estado emocional fuerte, normalmente triste, decepcionado o melancólico. Tiene infinidad de variaciones y su mera presencia sirve para dar sentido al contexto en el que se inscriba. Una de estas variaciones es el "doomer", un personaje caracterizado por su ausencia de esperanzas respecto al futuro y su inclinación al alcoholismo u otras adicciones, normalmente asociado a una persona joven, entre 20 y 30 años, de sexo masculino, que ha jugado un papel central en la creación de Iván.

Como este hay incontables ejemplos más de los que no tengo tiempo de hablar aquí, pero en cualquier caso es evidente que los "memes" suponen uno de los contextos más cercanos al TFM que nos ocupa y su influencia en mi obra e incluso en mi persona es algo que difícilmente puedo pasar por alto.



Fig. 19. Doomer.



Fig. 20. Iván.

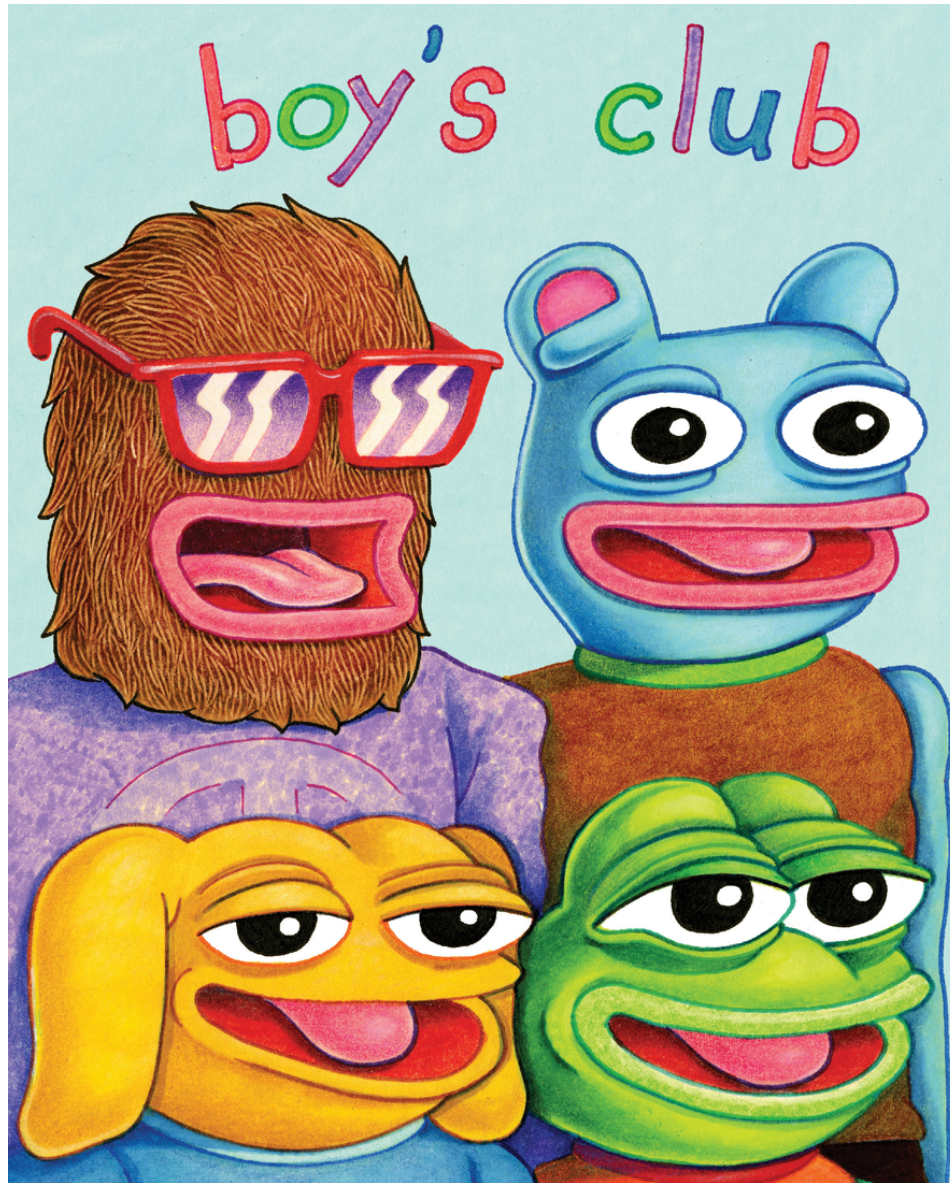


Fig. 21. Portada del cómic "Boy's club" de Matt Furi. El personaje de la esquina inferior derecha es el que más tarde se convertiría en la famosa "rana Pepe".

## Metodología (procesual, *artistic research*) :

En la asignatura Aspectos creativos del dibujo contemporáneo tuve la oportunidad de desarrollar un trabajo al que le vi un potencial que no fui capaz de explorar en el poco tiempo que duró la materia, por lo que tras la obligada lluvia de ideas para dar con el tema de mi TFM opté por recurrir a él. Como "Fumar y follar", "14 cartas y un cigarro" consistía en una serie de dibujos contenidos en una caja de tabaco con la que establecían, además, una relación conceptual. Decidí profundizar en esa idea.

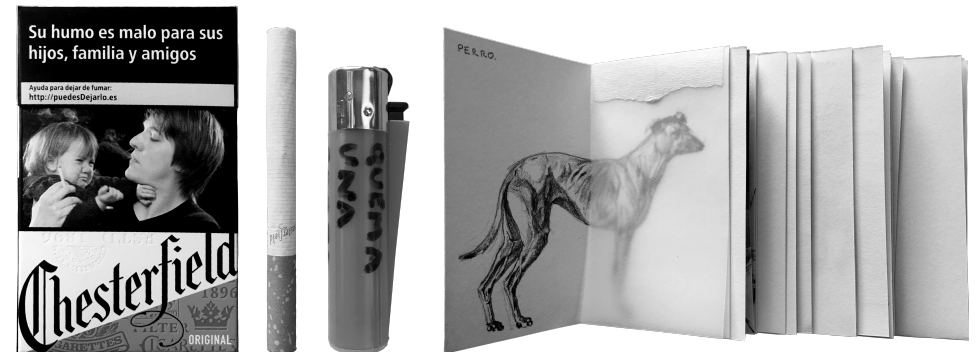


Fig. 22. Set completo de las "14 cartas y un cigarro". Obra propia.

Me puse a trabajar en marzo, si no recuerdo mal. Dedicué los primeros días a jugar en mi cabeza con la cajetilla; a llenarla de dibujos, de objetos, introducirla en otros contenedores, multiplicarla... Hasta que di con el paquete de póker erótico mientras me distraía con el recuerdo de un momento en el que unos amigos y yo compramos uno a modo de broma no muy madura. Era el acompañante perfecto para la caja de cigarrillos.



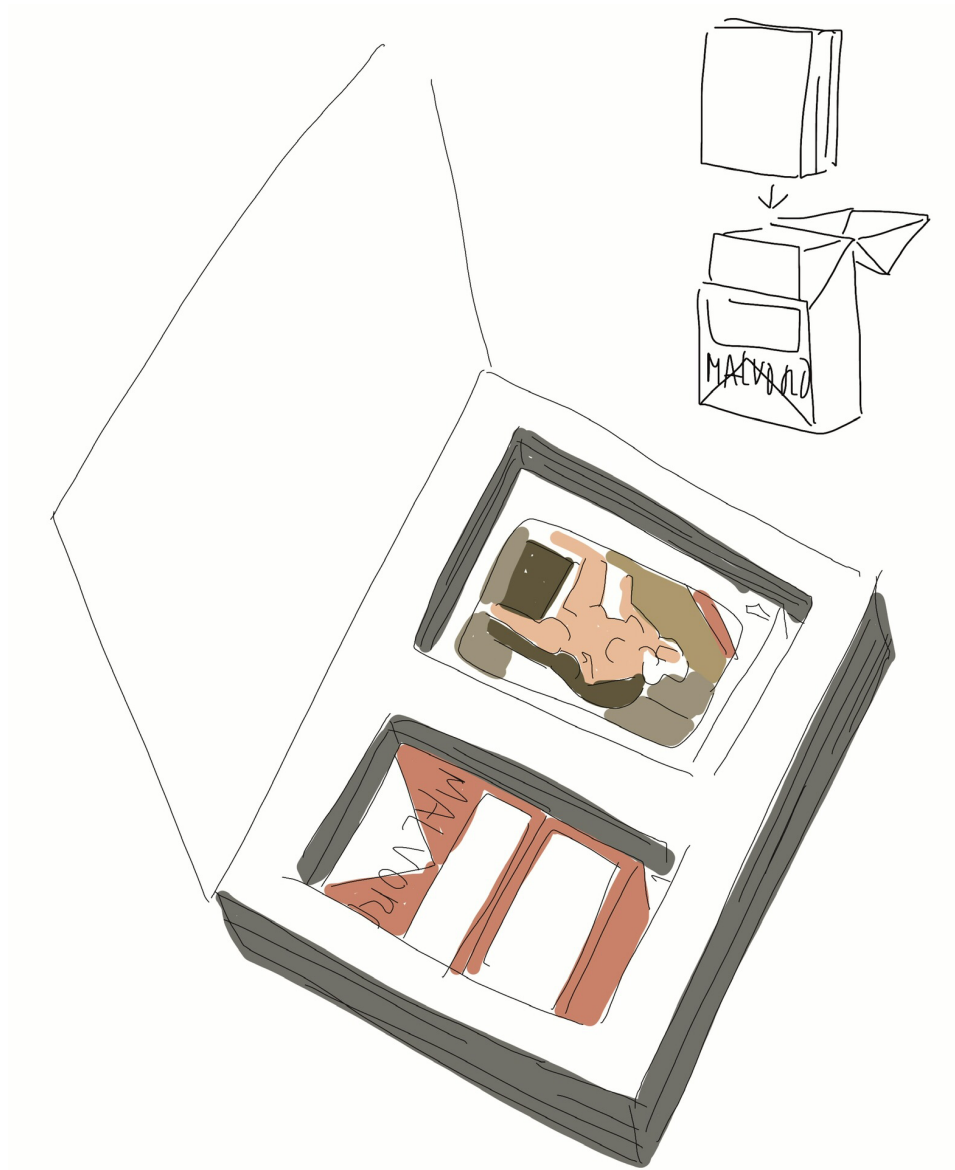


Fig. 23. Boceto del proceso. Obra propia.

Ya tenía la forma de mi TFM más o menos establecida, solo me restaba encontrar el contenido. Sabía desde hace tiempo que quería hacer un cómic experimental y tenía ante mí dos recipientes que manifestaban descaradamente los temas que buscaban contener. Sexo y tabaco.

No soy fumador ni una persona especialmente activa sexualmente, y en cualquier caso no son temas que me interesen especialmente por sí mismos.

Sin embargo no dejan de ser objetos de deseo básico en estrecha relación con el subconsciente que pueden llegar a definir gran parte de lo que implica ser persona. Esto sí despierta mi atención. Con esto sí quiero trabajar.

Muy influenciado por "Inside Moebius" de Jean Giraud y por mi experiencia en la realización de cómics en el pasado tomo la decisión de elaborar dos piezas cuyo desarrollo no siga un plan previo. Dibujar y escribir las historias sobre la marcha me otorga gran libertad creativa y dota al cómic, en mi opinión, de una frescura y honestidad especiales. La reflexión no ejerce una labor intermediaria tan marcada entre el papel y las emociones, permitiendo a éstas manifestarse de forma más auténtica.

A pesar de todo, y para mantener cierta coherencia y unidad temática en el trabajo, establezco una norma: cada una de las narraciones ha de tener siempre presente uno de los dos conceptos que les han sido asignados, sean como ejes principales del relato o como simples elementos en segundo plano que de una forma u otra doten de cierta identidad a la obra. Con esto ya tengo la suficiente información como para poder ponerme manos a la obra.

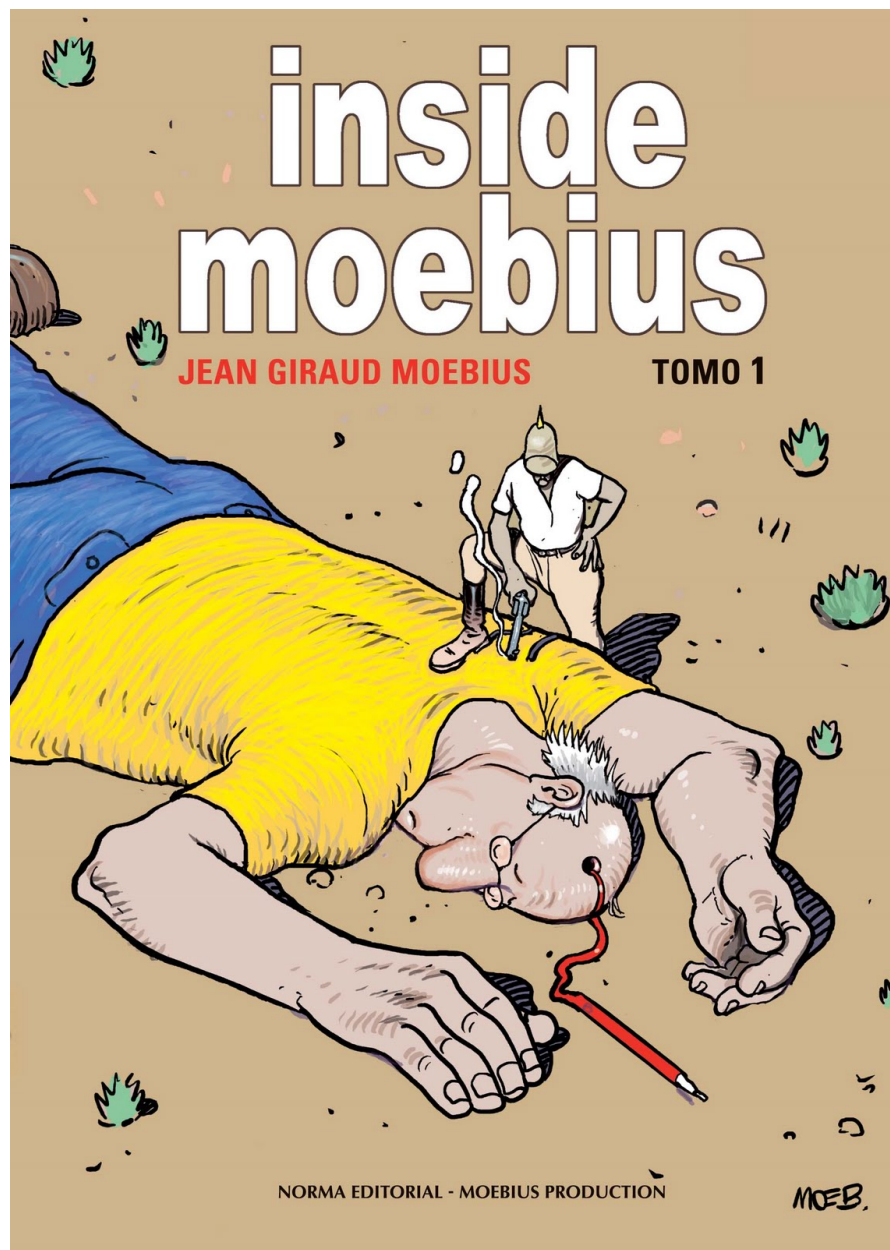


Fig. 24. Portada de "Inside Moebius" de Jean Giraud.

Lo primero que hago es buscar los recipientes en sí. Hacerse con un paquete de tabaco es fácil. Ya había comprado uno para aquel proyecto que me dio la idea del TFM y debido a ello pude hacer la elección de la marca con mucha mayor facilidad. Anteriormente había optado por Chesterfield debido a la estética de un diseño que me resultaba personalmente más atractivo, pero esta vez me decanté por Marlboro dando prioridad a la iconicidad de su aspecto. Buscaba una caja de cigarrillos que se reconociese inmediatamente como tal, y la simpleza y el contraste en las formas y colores unido, como digo, a su presencia en la cultura popular, hacían de ella la caja de cigarrillos más representativa.

Obtener el paquete de cartas eróticas me costó más esfuerzo. Tras preguntar en un par de bazares chinos sin encontrar lo que buscaba di conmigo en una tienda de artículos sexuales. Allí tampoco tuve mucha suerte, pues la oferta era limitada y la baraja que acabé llevándome a casa no terminó de convencerme: resultaba demasiado ambigua. Resolví entonces ponerme en contacto con el amigo con el que había comprado una caja similar hacía tiempo para pedirle que visitase aquella misma tienda en busca de aquel mismo artículo. No lo encontró. Sin embargo, mientras él se ocupaba de ello yo pude localizar en internet esa misma baraja de la que guardaba el recuerdo y una vez confirmé que mi amigo no obtuvo lo que buscaba, la encargué. Me llegó a casa a los pocos días.

Con ambos paquetes en mi posesión pude empezar a dibujar. Comencé tomando las medidas de la cajetilla de cigarrillos y haciendo las primeras páginas para establecer la estética del cómic. Una vez alcancé las 8 (las suficientes como para ocupar dos pliegos de papel) las llevé a realizar una primera prueba de impresión, y con

ella surgió el mayor problema con el que me he encontrado durante la elaboración de este proyecto. Ninguna imprenta ni copistería parecían tener la tecnología adecuada como para realizar una página a doble cara en la que haz y envés encajasen a la perfección. Lo mejor que pude obtener fue un margen de error de unos 5 mm, lo cual es excesivo teniendo en cuenta el formato ya de por sí reducido con el que estaba trabajando.

Tras un tiempo de reflexión y alguna consultas con una de las imprentas opté por hacer un encuadernado en forma de acordeón, lo cual me permitía imprimir todas las imágenes seguidas en una misma tira y ahorrarme cualquier problema relacionado con la doble cara. Salvado este obstáculo continué dibujando la historia a un ritmo aproximado de página por día con la idea de acabarla en junio y dedicar julio y agosto al segundo cómic.



Fig. 25. El paquete de tabaco empleado en este TFM.



Fig. 26. La primera caja de cartas eróticas que compré.

En junio empecé las prácticas de empresa en Jaén. Trabajar allí implicaba dedicar menos tiempo al TFM y no tener acceso a tantos recursos como en Granada, donde tenía la mayoría de materiales que necesitaba.



Fig. 27. Segunda y definitiva caja de cartas.

Ya he mencionado el uso que hago de la fotografía en mi proyecto. Muchas veces soy yo mismo el que toma imágenes de objetos que tengo en la casa (como la propia cajetilla de tabaco o el cigarro que usa Jon para liarse el porro) para incluirlas en las ilustraciones, por lo que suelo tener en cuenta dichos objetos a la hora de planear una página. Este fue el caso de las páginas 27 y siguientes. En ellas aparece Marco (el chico con cabeza de calavera) con un jersey y Jon con una cazadora de cuero obtenidas de fotografías que, sin embargo, no pude tomar en aquel entonces por haber dejado el uno en Granada y la otra en Asturias. Como de lunes a viernes tenía que presentarme a las 08:00 de la mañana en mi puesto de trabajo tuve que esperar al fin de semana de los días 5 y 6 de junio para hacer un viaje a Granada y tomar mi jersey con el objetivo de continuar con la realización del cómic. Como ya he dicho, trabajar sin un plan previo implica muchas ventajas, pero también se dan casos en los que supone una molestia, como este. Si tuviese toda la historia y el diseño de cada página ya establecido podría haber continuado desarrollando el proyecto durante esos días laborables sin ningún problema, pero como quise ser fiel al proceso que establecí desde un principio me tocó esperar, pues hasta que no hubiese acabado esa vigesimotercera página no podía continuar la narración.

El caso de la chaqueta de cuero me causó aún más molestias. Tuve que pedirle el favor a mi madre de que me la enviase desde Tineo, mi pueblo, a Jaén, con la mala fortuna de que, tras un par de días, llegase a la recepción del colegio mayor en el que me hospedaba y no fuese recibida debido a un irónico error por parte del recepcionista. Ese mismo día y el siguiente los dediqué, en parte, a llamar a todas las oficinas de correos de la ciudad sin obtener respuesta hasta que finalmente opté por presentarme en una de

ellas, con la esperanza de recuperar la cazadora. Pero no fue así. Resulta que si un repartidor de Correos no encuentra a nadie en la dirección a la que se supone que debe llegar el envío, este se guarda durante un par de días en una oficina cercana. Sin embargo, la situación es distinta si hay alguien para recibirlo que afirma que en ese sitio no se espera ningún paquete. En este caso es devuelto al remitente. En el otro extremo de España, en esta ocasión.

Tras varios días de espera, ya de vuelta en Granada, la recibí.



[Ruido ininteligible del televisor]

Fig. 28. Página 17 de "Fumar".



-...empezó dándoles cigarrros a las ranas para que explotasen y dejándoles pitis a los cangrejos. Y los cabrones se los fumaban.  
-¿Qué dices, tío?

Fig. 29. Página 28 de "Fumar".



Aún no he hablado de la forma concreta en la que abordo cada página. El estilo que establecí en las primeras viñetas y al que poco a poco me había ido acercando a medida que avanzaba en el máster consiste en una combinación de dibujo a lápiz, dibujo digital, fotografía y uso de modelos 3D.

El primero, el dibujo a grafito, corresponde a Jon, el hombre-perro. A la hora de dibujarlo usaba de modelo fotografías de mí mismo e imágenes libres de derechos de pastores alemanes obtenidas de internet. Para lo único que no empleaba referencias era para la camiseta de tirantes que viste en las primeras páginas.



Fig. 30. Jon con la camiseta de tirantes.

El dibujo digital suele ser el que protagoniza la escena. A él recurría para hacer el cuerpo de Marco y gran parte de los fondos. También lo usé a la hora de representar el anime de la pantalla de la televisión. Como dato anecdótico diré que, en algunos casos, dicho anime hace referencia directa a la primera temporada de "Initial D" dirigida por Shin Misawa (página 14) y a la película de Miyazaki "Nausicaä del Valle del Viento" combinada con elementos de "Mazinger Z" de Go Nagai (página 26).

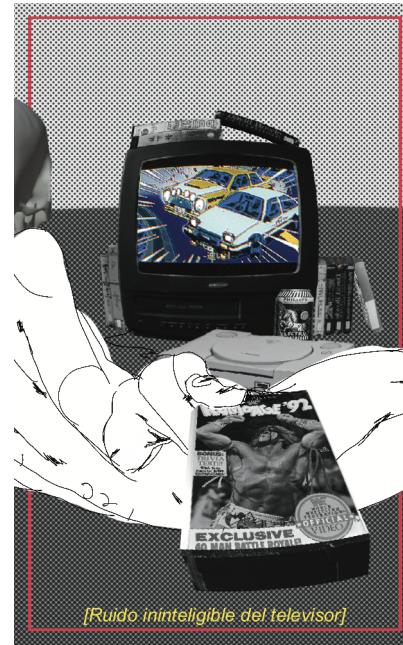


Fig. 31. Página 14 de "Fumar".

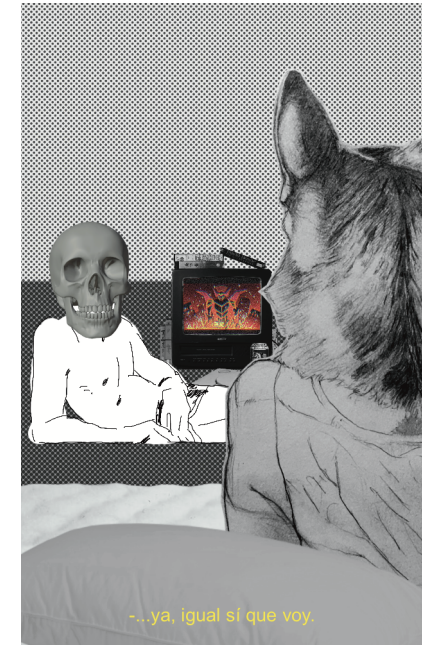


Fig. 32. Página 26 de "Fumar".

Por otro lado solía usar las fotografías para representar los objetos que manejan los personajes y algunos elementos del fondo o,



incluso, en algunos casos, el fondo mismo. Tanto esas como las que me servían como modelo para Jon (y Baco en el segundo cómic) las obtenía de las páginas Unsplash, Creative Commons, Free-Images, Freeimages (esta y la anterior son dos webs distintas) y Pixabay.

Del forma similar también me servía de un modelo 3D de un cráneo humano tomado de Blender en los planos en los que aparecía la cabeza de Marco, lo cual me resultaba especialmente útil al permitirme conseguir unas calidades similares a la fotografía con la ventaja de poder adaptar el punto de vista a la perspectiva de cada composición, hecho éste que, en el caso de las imágenes tomadas de internet, suponía muchas veces verdaderos quebraderos de cabeza.



*Fig. 33. Modelo 3D de la cabeza de Marco.*

Seguí este proceso a lo largo de todo el desarrollo de "Fumar", aunque al llegar a la página 28 ya me pude permitir planear las restantes para obtener un final interesante, contando con que el número total de viñetas rondaría las 30. Tras dar un par de vueltas al asunto llegué a una conclusión que me permitía cerrar la historia de forma satisfactoria y decidí no profundizar en ella para mantener la mayor libertad posible durante la elaboración de esas últimas páginas. Apunté lo justo para saber lo que hacer a continuación (qué personajes aparecen en qué viñetas, con qué planos y con qué diálogo, todo ello muy general, a modo de borrador orientativo) y, así, dediqué los días restantes a detallar la composición de cada imagen, el punto de vista exacto, qué aparece en la pantalla del final y cuáles son las palabras concretas que forman la última frase.

Una vez acabadas diseñé las partes restantes, como la portada, la contraportada o los créditos. En general tardé poco en alcanzar un resultado satisfactorio para estos elementos, exceptuando el caso de la cubierta y la contraportada, las cuales, debido al formato en acordeón, tenían la potencialidad de relacionarse de formas interesantes en el plegado y el desplegado si no fuese por el mencionado problema con la impresión. No quería usar un formato sin explotar todas sus posibilidades, por lo que puse especial empeño en buscar una solución a esa situación.

Sin embargo, al no poder recurrir a la impresión a doble cara, solo me quedaba la opción de trabajar con dibujos o recortes pegados directamente sobre el papel, lo cual rompía completamente la armonía estética de la obra, sustentada en la imagen impresa. Lo único que pude hacer fue lo que se ve en la obra final: pegando el

primer y último pliego entre sí conseguía llevar la cubierta y la contraportada a la cara trasera del acordeón, relacionándolas en el plegado para que formasen un cigarro completo (en el caso de "Fumar") o un pintalabios (para el cómic de "Follar").

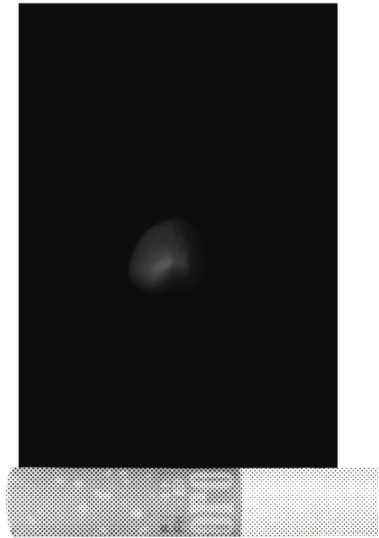
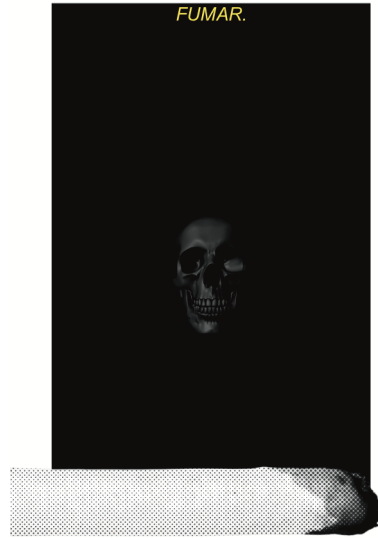


Fig. 34. Contraportada de "Fumar".



Pelayo Fernández Fernández  
Fig. 35. Cubierta de "Fumar".

A estas alturas ya pude, por fin, hacer la primera prueba de impresión del cómic "Fumar" acabado. Todo salió perfecto; la imágenes tenían un acabado limpio y el conjunto de todas las páginas ofrecía un resultado uniforme. Con una única pega: el número total de caras era impar, lo cual significaba que portada o contraportada (una de las dos) no coincidía con la posición que le correspondía, por lo que tuve que editar el archivo para eliminar una de las últimas páginas de cortesía.

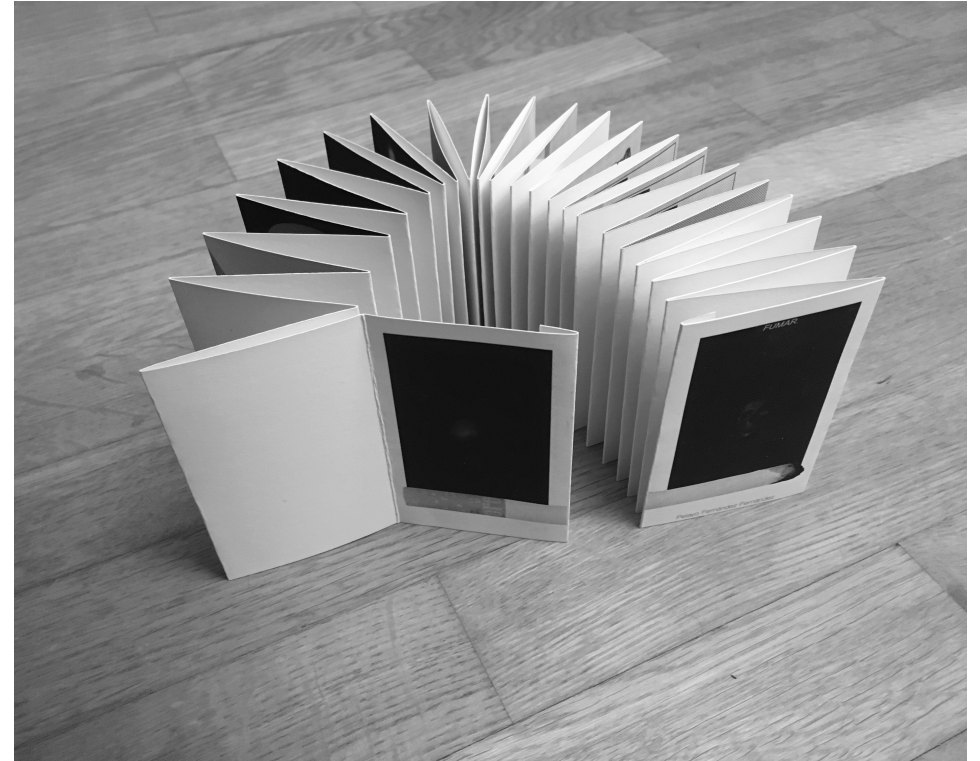


Fig. 36. Fotografía de "Fumar" ya impreso. Se puede apreciar el error en el número de páginas que hace que cubierta y contraportada no coincidan.

Resuelto este problema, en lugar de volver a llevar a la imprenta a tira, me puse a trabajar en el segundo cómic. Tomé esta decisión porque para poder imprimir una serie ininterrumpida de páginas de más de 2 metros se tiene que recurrir al plóter, en el cual sale mucho más rentable ocupar todo su ancho (de unos 40 cm) con varias tiras en lugar de ir imprimiendo una a una (dejando sin aprovechar los aproximadamente 30 cm restantes).

Comencé, pues, a dar forma las primeras ideas de "Follar". En este caso opté por elaborar un borrador de la conversación en torno a la cual giraría la historia ya que, aunque durante el desarrollo de "Fumar" me salió bien, me di cuenta de que trabajar sin ninguna base concreta pero con un número de páginas delimitado era algo arriesgado. Hacer coincidir una narración improvisada con una extensión previamente delimitada no es algo fácil, especialmente en un caso en el que dicha extensión tiende a ser reducida.

Tras eso seguí el proceso habitual de trabajo en el que mezclaba varias técnicas en páginas diseñadas sobre la marcha esta vez, eso sí, con ligeras modificaciones fruto de la experiencia del primer cómic. Una de ellas, la más importante, es la moderación en el uso de fotografías, pues es el recurso menos flexible del que disponía y en muchos casos no me permitía hacer distintas perspectivas de un mismo objeto, escenario o personaje al estar sujeto a la escasa oferta que hay en internet de imágenes libres de derechos de, por ejemplo, galgos<sup>2</sup> o un mismo edificio desde varios puntos de vista. También intenté, aunque no con todo el éxito que me hubiese gustado, cuidar más la legibilidad de los textos. Al tener que atenerme a una fuente, tamaño y color concreto ya establecidos en el anterior cómic mi única opción era ajustar el dibujo, pero en muchos casos dejar un espacio vacío en el cuarto inferior de la página sin sacrificar estética o narrativa me resultaba, sencillamente, imposible. Por otra parte, algo en lo que no pensé al elaborar las primeras páginas que marcarían la ambientación del resto de la historia es que al diseñar escenarios abiertos en un día soleado los tonos claros serían los predominantes

---

<sup>2</sup> En el caso de los galgos, como necesitaba fotografías que usar de modelo para dibujar a Baco, recurrí muchas veces a montajes de varias imágenes (normalmente un cuerpo y una cabeza de dos fotos distintas) que luego usaba como referencia.

y, como fondo para una texto amarillo, no eran los más adecuados. Ante esto no me quedó más remedio que oscurecer de manera casi imperceptible el tono del amarillo y poner especial cuidado a la hora de crear la composición de cada viñeta.



*Fig. 37. Ejemplo de uno de los montajes que usaba para dibujar a Baco.*

Todo el proceso a partir de entonces fue prácticamente igual que con el primer cómic, con la excepción de que esta vez la realización de las prácticas online y lo aprendido durante la realización de "Fumar" me permitieron trabajar de forma mucho más fluida.

Algo que cabría destacar de "Follar", sin embargo, son los nombres de los personajes. Al contrario que Jon, Marco e Iván; Baco y Hana poseen unos nombres que dicen mucho sobre quiénes son. En el caso de Baco la relación con el dios romano es evidente: lo bauticé así para subrayar unas inclinaciones sexuales fuera de lo común tendentes a lo morboso; mientras que Hana, por su parte, significa "flor" en japonés: una palabra con la que aludo a las miradas superficiales que le dirige la sociedad y que tanto la afectan a la vez que, en la portada interior, hago un pequeño juego con su nombre dibujando una orquídea a punto de ser polinizada por una abeja.

Más arriba he hablado de cómo para este segundo cómic hice un guión previo para poder contar con un final satisfactorio que no corriese el riesgo de ser mutilado por el escaso número de páginas. Bien, pues a pesar de toda prevención me pasó exactamente eso. Al escribir dicho guión no tuve en cuenta las numerosas páginas que necesitaban ocupar los momentos de silencio, por lo que al acabar las últimas viñetas no me quedó más remedio que sacrificar alguno de esos momentos y meter un poco amontonadas las últimas frases del diálogo. La falta de tiempo e incluso de espacio físico (la caja de cartas es más delgada que la de tabaco) no me permitieron dibujar todos los espacios de callada reflexión que me hubiese gustado incluir en las últimas imágenes, por lo que, muy a mi pesar, me vi obligado a dibujar un final un poco abrupto.

Sea como fuere ya tenía las dos piezas maquetadas y listas para la impresión, que hice en Granada, en septiembre. Aun con sus fallos y su espacio para la mejora, estoy contento con este TFM. Es la primera vez que intento abordar un proyecto de esta madurez y puedo decir que estoy satisfecho, no solo por lo que he conseguido sino por lo que he aprendido para poder alcanzar nuevas metas en el futuro.



Fig. 38. Página 12 de "Follar".



Pelayo Fernández Fernández

Fig. 39. Portada interior de "Follar".



## Sobre "Fumar":

Una de mis principales fuentes de inspiración para este cómic ha sido la película "Stranger Than Paradise" de Jarmusch. En ella no hay inicio, nudo y desenlace como tales; no hay acción. Es simplemente una serie de situaciones y diálogos cotidianos que no llevan a nada en concreto, pero que, de alguna manera, cautivan al espectador y lo transportan a un plano emocional más profundo. En "Fumar" he intentado hacer algo parecido, dotando de cierta melancolía toda la narración y, en mi caso, recurriendo a diseños de personajes más extravagantes para impregnar la historia de un halo de extrañeza y forzar así un punto de vista anormal sobre lo cotidiano.

"Trainspotting" de Danny Boyle ha sido mi otro gran referente. De ella tomo la idea de contar la historia de unos jóvenes sin futuro que finjen vivir una vida normal. Esto es especialmente notable si comparamos las páginas en las que Jon, Iván y Marco van al aparcamiento con la escena de la película en la que los protagonistas llegan a un paisaje campestre con la idea de hacer una ruta por la naturaleza. En ambos casos los personajes interpretan el rol de individuos sanos que hacen una excursión para disfrutar de las vistas. Pero en realidad lo que buscan es salir de ese aspecto miserable de su vida que siempre les persigue. Quieren ser como la gente "normal" que ven en la televisión.

Por otra parte las influencias del manga que menciono más arriba se hacen muy patentes en "Fumar". La presencia de distintos tipos de tramas es constante y en más de una ocasión recorro a fotografías retocadas para completar el escenario al estilo japonés, por no hablar de la ausencia casi absoluta del color y la recreación directa de escenas de animes.



## STRANGER THAN PARADISE

A NEW AMERICAN FILM

**"An enchanting film...made with heart and wit. It doesn't feel quite like any other movie you've seen before."**

Roger Ebert, Chicago Sun-Times



BEST FIRST FILM  
CANNES FILM FESTIVAL 1984

THE SAMUEL GOLDWYN COMPANY PRESENTS A FILM BY JIM JARMUSCH  
with JOHN LURIE ESZTER BALINT RICHARD EDSON  
EXECUTIVE PRODUCER/OTTO GROKNERBERGER PRODUCER/SARA DRIVER  
MUSIC/JOHN LURIE WRITER-DIRECTOR/JIM JARMUSCH

*Stranger Than Paradise*

Fig. 40. Cartel de la película "Stranger Than Paradise" de Jim Jarmusch.

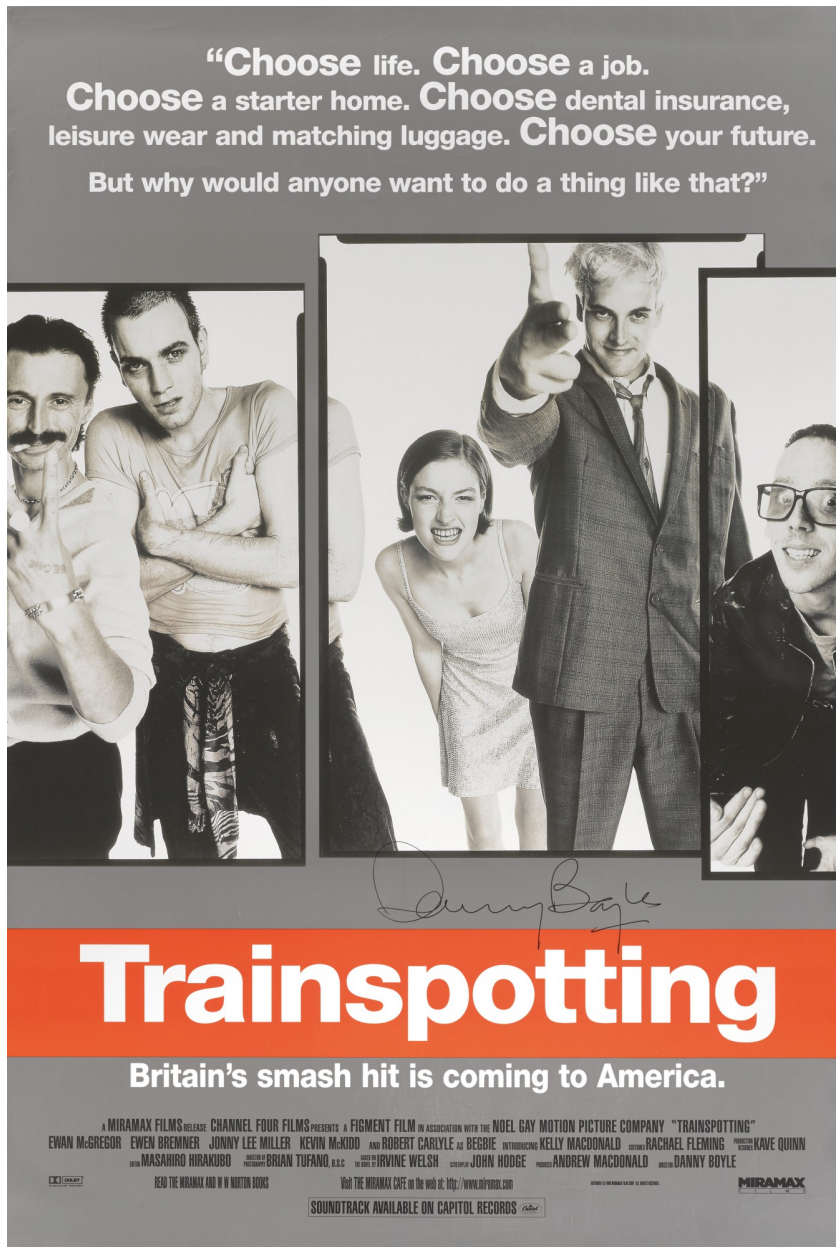


Fig. 41. Cartel de la película "Trainspotting" de Danny Boyle.

Pero llenando un poco más allá uno podría decir que también la mezcla de estilos gráficos tiene su origen en este tipo de cómics. Concretamente estoy pensando en uno de mis mangas favoritos: "Oyasumi Punpun" (o "Buenas noches, Punpun" en castellano) de Inio Asano. Punpun es un personaje dibujado como un niño pequeño dibujaría un polluelo, que vive en un universo mucho más realista y fiel al estilo manga tradicional y que se comunica con una criatura realizada directamente con una fotografía de un rostro humano a la que parece que hayan aplicado el filtro "umbral" de Photoshop. Las semejanzas son evidentes.

Aunque no me he limitado simplemente a crear un Frankenstein de obras que me gusten. Lo que quería mostrar en este breve cómic es mi propia experiencia como individuo: los tres protagonistas son retratos relativamente fieles de mí o de personas cercanas, y sus relaciones un eco de situaciones que he experimentado a lo largo de mi vida. Con estos ingredientes he construido un relato en el que he querido lograr, entre otras cosas, una humilde oda a la gente insegura y sensible.



Fig. 42. Capítulo 26 del tomo 3 de "Oyasumi Punpun", de Inio Asano.

### Sobre "Follar":

Si "Fumar" es un cómic basado principalmente en los estados anímicos de sus personajes más allá de sus opiniones sobre temas concretos, "Follar" da cabida a ambos. A través de un diálogo construido alrededor de dos razonamientos aparentemente contrapuestos sobre un mismo asunto (la pornografía), Hana y Baco comparten unos puntos de vista que terminan en roces motivados por los sentimientos que subyacen tras sus formas de pensar.

Hana es la viva imagen de la chica anime con unas facciones tan sublimadas que la alejan de la realidad y que, a su vez, funcionan como escape de esa misma realidad a aquellos que se refugian en ellas. Sin embargo Hana no acepta ese rol que le ha sido impuesto y sufre por el juicio superficial que recibe de su entorno. Se siente infravalorada e infravalorada siente todas sus cualidades no palpables, como su bondad o madurez. Por eso detesta la pornografía; pues la considera un mecanismo que refuerza esa imagen superficial de las mujeres y, por ende, de ella misma.

Baco, por su parte, es un perro callejero, despreciado por la sociedad y por sí mismo por ser víctima de unos deseos sexuales que se salen de lo normativo. La pornografía es uno de los pocos medios que tolera sus fetiches y en los que puede sentirse libre a la hora de manifestarlos. Por eso, cuando alguien la ataca o ataca a individuos con unos deseos como los suyos siente ese ataque en sus propias carnes. En la película "Nymphomaniac: Vol. II" de Lars von Trier hay una escena en la que la protagonista (Joe) somete a uno de los personajes a un castigo consistente en poner de manifiesto su sexualidad más oculta a través de la narración de distintas historias



en las que se relatan escenas en las que figuran todo tipo de fetiches. La víctima, atada a una silla y con los pantalones bajados, sufre una erección en una parte en la que se habla de niños pequeños. Tras descubrir él mismo sus propias tendencias pedófilas, el hombre rompe a llorar. Baco es como ese hombre.

Lejos de pretender lanzar un mensaje político que no me considero preparado para sostener, en este cómic he intentado expresar unas ideas que veo en mí mismo y en la sociedad, aparentemente enfrentadas y que tanta polarización provocan, para envolverlas en un desenlace conciliador en el que el entendimiento mutuo reine sobre los miedos individuales.



Fig. 43. Página 8 de "Follar".



## Sobre la presente memoria:

Quisiera mencionar en este apartado la razón por la que he elegido este formato horizontal en lugar del tradicional vertical. En otros casos me habría decantado por el segundo para felicitar su impresión y maquetación, pero dadas las circunstancias el modo de presentación será puramente digital, a través de una pantalla, y por ello creo conveniente diseñar las páginas para que se amolden a ellas. Por esa misma razón tampoco he tenido reparo a la hora de incluir imágenes con un modelo de color RGB además de aquellas con el modelo CYMK.

Asimismo, debido al peso de los archivos, no he podido incluir aquí los dos cómics, pero he añadido a esta memoria una última página en la que he incluido un enlace a la carpeta de Drive en la que se encuentran.

## Referentes:

A continuación enumero las obras que más han dejado sentir su influencia en mi trabajo. Aquellas que no he mencionado ya en apartados anteriores cuentan con un pequeño texto en el que explico su relación con este TFM.

## Cómic:

1. "Black Hole" de Charles Burns. De este cómic de 2005 tomo como referencia su forma de abordar el sexo. Sin pretensiones y cargado de elementos de ciencia ficción, Burns muestra la vida sexual de unos jóvenes en una edad en la que las pasiones y las inseguridades modelan su forma de relacionarse. Si bien en "Follar" he tomado un camino distinto, conocer las distintas maneras de presentar este tema por otros autores ha sido precisamente lo que me ha animado a seguir la vía que he seguido.
2. "Fire Punch" de Tatsuki Fujimoto. "Fire Punch" es un manga en el que se combina la acción y el morbo más espectacular con una narración cuidada y plagada de reflexiones sobre lo que implica ser una persona. Junto con "Oyasumi Punpun", ha sido una de las obras que más me ha empujado a elaborar unas historias con menos peleas y más emotividad silenciosa.
3. "Inside Moebius" de Jean Giraud.
4. "Oyasumi Punpun" de Inio Asano.
5. "Pascin, la Java Bleue" de Joann Sfar.

6. "Sadbøi" de Berliac.
7. "Sailor Moon" de Naoko Takeuchi. Al igual que "Nausicaä del Valle del Viento", "Mazinger Z" e "Initial D"; "Sailor Moon" se hace notar en el diseño de la chica del anime que están viendo en la televisión los personajes de "Fumar" en las páginas 8, 9 y 39.



Fig. 44. Portada del cómic "Black Hole" de Charles Burns.



Fig. 45. Portada del tomo 1 de "Fire Punch" de Tatsuki Fujimoto.



Fig. 46. Portada del tomo 1 de "Sailor Moon" de Naoko Takeuchi.

#### Cine y televisión:

1. "Buffalo '66" de Vincent Gallo. Una de mis películas favoritas en la que se habla magistralmente de la relación entre un hombre encerrado en sí mismo, agresivo y temeroso de la sociedad y una mujer solitaria que tiene la capacidad de llenar su vacío. No pude evitar el parecido con ella a la hora de dibujar "Follar".
2. "Coffee and Cigarettes" de Jim Jarmusch. En "Coffee and Cigarettes" se desarrollan distintas conversaciones alrededor de una taza de café y unos cigarrillos. Aparentemente irrelevantes, los diálogos atrapan el interés del espectador y no lo sueltan hasta el final del film. Inspirado por Jarmusch, intenté hacer algo parecido en "Fumar".
3. "Initial D" (manga de Shuichi Shigeno y primera temporada del anime dirigida por Shin Misawa).
4. "Mazinger Z" de Go Nagai.
5. "Nausicaä del Valle del Viento" de Miyazaki.
6. "Nymphomaniac" (volumen I y II) de Lars von Trier.
7. "Stranger Than Paradise" de Jarmusch.
8. "Trainspotting" de Danny Boyle.

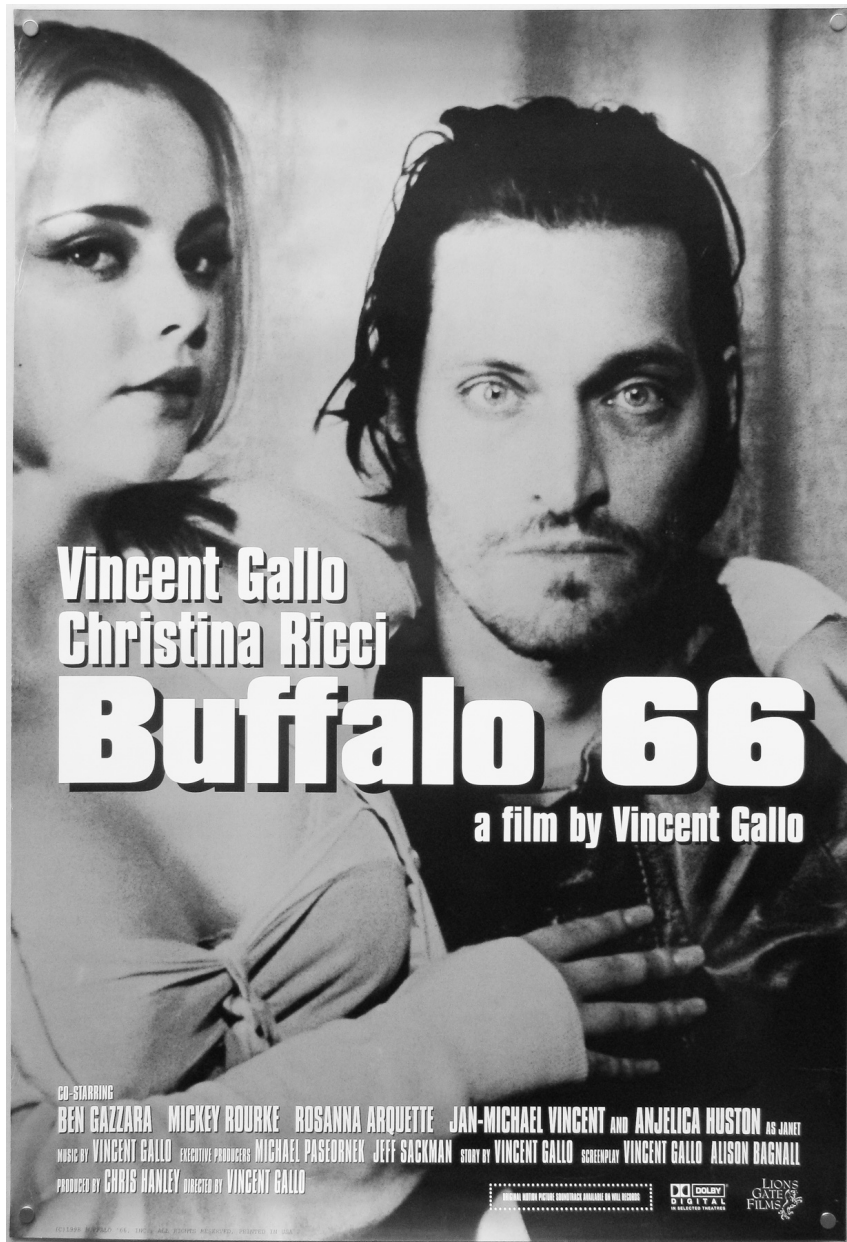


Fig. 47. Cartel de la película "Buffalo '66" de Vincent Gallo.

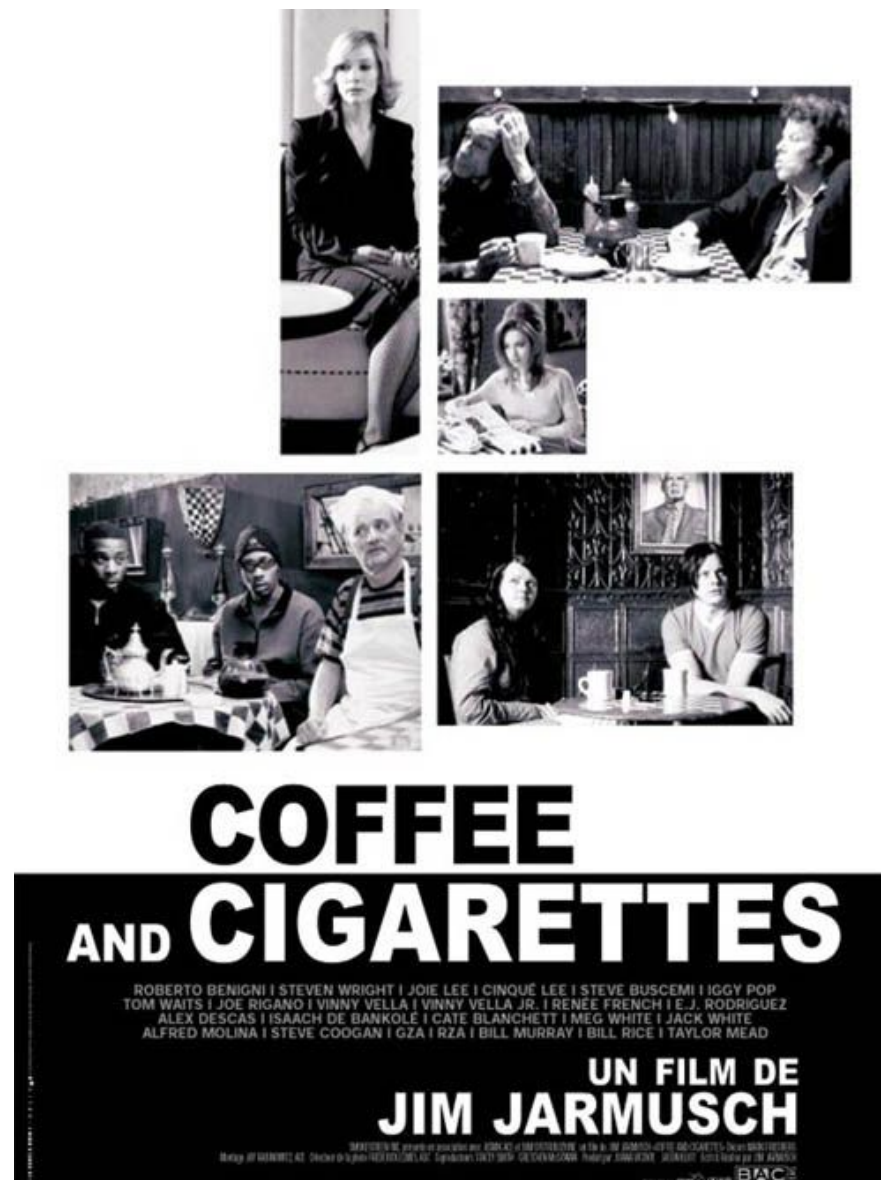


Fig. 48. Cartel de la película "Coffee and Cigarettes" de Jim Jarmusch.



Juegos:

1. "14 cartas y un cigarro" obra propia.
2. "Star Fetchers" del estudio Svalvelstickan.

Novela:

1. "Lolita" de Nabokov. Por su manera de mostrar el punto de vista de alguien con unos deseos sexuales alejados de lo normativo, tomo como referencia al personaje de Humbert Humbert a la hora de crear a Baco.

Música:

1. Constrobuz.

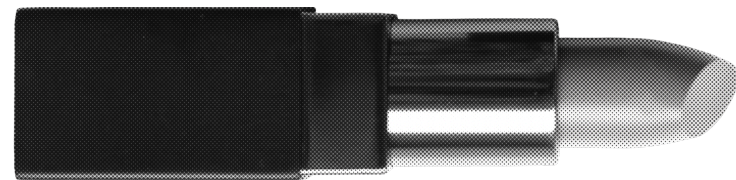
## Conclusiones:

Gracias a este TFM he descubierto una beta estética que explotar más adelante. Es mi primera vez combinando dibujo digital y analógico, fotografía y modelado 3D en una misma imagen y creo que puedo decir que ha sido un éxito. Aunar en una misma pieza tal cantidad de recursos me empuja a identificar las características propias de cada uno y por lo tanto a entenderlos y dominarlos mejor, mientras que, por otro lado, trabajar en escala de grises me obliga a centrarme en la riqueza gráfica, la composición y propio trazado de la línea. El uso de este estilo durante estos últimos meses me ha hecho, en resumen, mejorar como artista.

También en lo narrativo he aprendido y me he acercado a desarrollar una manera personal de contar historias, en gran parte debido a las posibilidades que me brinda esa técnica que he adquirido. Siento dicha estética como un lenguaje propio que me permite expresar sentimientos a los que antes no podía dar salida: solo de esta manera he logrado articular satisfactoriamente un melancólico nihilismo con paredes de hormigón y suelo de asfalto. Un amigo mío me hacía ver cómo en "Fumar" se aprecia una gran tranquilidad transmitida a través de planos y perspectivas propios de anuncio de bebida energética de los 2000. Haber conseguido eso me alegra enormemente.

Por último, el empleo del paquete de tabaco y la caja de cartas eróticas como recursos formales y narrativos no ha hecho más que aportar a mi experiencia. Me ha brindado unos conocimientos que me servirán en futuros proyectos, en los que, como todos los demás recursos, podré profundizar y reforzar así aún más mi identidad como

artista. Estoy satisfecho.



## Citas:

### Bibliografía:

1. [Varios autores] (2017 – 2020). "Façades" [cómic]. Polystyrène Editions.
2. Asano, I. (2007 – 2013). "Oyasumi Punpun" [manga]. Shogakukan.
3. Baraou, A. y Killoffer (2009). "DoMiPo" [cómic]. L'Association.
4. Berliac (2017). "Sadbøi" [cómic]. Sapristi.
5. Burns, C. (1995 – 2005). "Black Hole" [cómic]. Kitchen Sink Press; Fantagraphics.
6. Chauvel, A. (2016). "Toutes les Mers par Temps Calme" [cómic]. Polystyrène Editions.
7. Cowdry, N. (2021). "Crash Site" [cómic]. Fantagraphics.
8. Fujimoto, T. (2016 – 2018). "Fire Punch" [manga]. Shueisha.
9. Furie, M. (2016). "Boy's Club" [cómic]. Fantagraphics.
10. Giraud, J. (2004). "Inside Moebius" [cómic]. Norma Editorial.
11. Hanselmann, S. (2019). "El mal camino" [cómic]. Fulgencio Pimentel.
12. Himitsu (2016- 2018). "Tobacco-chan" [manga]. Young Champion Comics.
13. Mazzucchelli, D. (2009). "Asterios Polyp" [cómic]. Pantheon Books.
14. Nabokov, V. (1995). "Lolita" [novela]. Olympia Press.
15. Nagai, G. (1972 – 1973). "Mazinger Z" [manga]. Shueisha, Kodansha.
16. Sequeiros, S. (2021). "Romeo Muerto" [cómic]. Reservoir Books.
17. Sfar, J. (2016). "Pascin, la Java Bleue" [cómic]. Ponent Mon.
18. Takeuchi, N. (1991 – 1997). "Sailor Moon" [manga]. Kodansha.

19. Ware, C. (2012). "Building Stories" [cómic]. Pantheon Books.

### Filmografía:

1. Boyle, D. (Director) (1996). "Trainspotting" [película].
2. Gallo, V. (Director) (1998). "Buffalo '66" [película].
3. Jarmusch, J. (Director) (1984). "Stranger Than Paradise" [película].
4. Jarmusch, J. (Director) (2003). "Coffee and Cigarettes" [película].
5. Jones, A. (Director) (2020). "Feels good, man" [película].
6. Misawa, S. (Director) (1998). "Initial D" [serie].
7. Miyazaki, H. (Director) (1984). "Nausicaä del Valle del Viento" [película].
8. Von Trier, L. (Director) (2013). "Nymphomaniac: Vol. I" [película].
9. Von Trier, L. (Director) (2013). "Nymphomaniac: Vol. II" [película].

### Juegos:

1. [Obra propia] (2021). "14 cartas y un cigarro" [juego de cartas].
2. Svalvelstickan (Desarrollador) (2020). "Star Fetchers" (PC) [videojuego].

### Webgrafía :

1. Creative Commons. <https://search.creativecommons.org/>
2. Free-Images. <https://free-images.com/>
3. Freeimages. <https://www.freeimages.com/>
4. Imageboard. (10 de junio de 2021). Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/Imageboard>

5. Pixabay. <https://pixabay.com/>
6. Unsplash. <https://unsplash.com/>



## Citas visuales:

1. Fig. 1. Fujimoto, T. (2018 – 2020). "Chainsaw-man" [manga]. Tomo 1, capítulo 7. Shueisha.
2. Fig. 2. Obra propia (2020) [modelo 3D]. Inédito.
3. Fig. 3. Obra propia (2020) [cómic]. Inédito.
4. Fig. 4. Sfar, J. (2016). "Pascin, la Java Bleue" [cómic]. Ponent Mon.
5. Fig. 5. Himitsu (2016- 2018). "Tobacco-chan" [manga]. Tomo 1. Young Champion Comics.
6. Fig. 6. Sequeiros, S. (2021). "Romeo Muerto" [cómic]. Reservoir Books.
7. Fig. 7. Hanselmann, S. (2019). "El mal camino" [cómic]. Fulgencio Pimentel.
8. Fig. 8. Berliac (2017). "Sadbøi" [cómic]. Sapristi.
9. Fig. 9. Cowdry, N. (2021). "Crash Site" [cómic]. Fantagraphics.
10. Fig. 10. Bustelo, A. (2020). "2/8 The Stone" [dibujo]. Obtenida de <http://www.anabustelo.es/index.php?/personal/r-o-m-a--/>
11. Fig. 11. Galvañ, A. (2020). "Tarde en McBurger's" [cómic]. Apa-Apa.
12. Fig. 12. Mazzucchelli, D. (2009). "Asterios Polyp" [cómic]. Pantheon Books.
13. Fig. 13. Baraou, A. y Killoffer (2009). "DoMiPo" [cómic]. L'Association. Obtenida de <https://www.lassociation.fr/en/catalogue/domipo/>
14. Fig. 14. Chauvel, A. (2016). "Toutes les Mers par Temps Calme" [cómic]. Polystyrène Editions. Obtenida de <http://www.editionspolystyrene.fr/p/toutes-les-mers-du-monde-par-temps-calme.html>
15. Fig. 15. Ware, C. (2012). "Building Stories" [cómic]. Pantheon Books. Obtenida de [https://www.heroesonline.com/blog/wp-content/uploads/2012/09/Ware\\_Building\\_Stories.jpg](https://www.heroesonline.com/blog/wp-content/uploads/2012/09/Ware_Building_Stories.jpg)
16. Fig. 16. [Varios autores] (2017 – 2020). "Façades" [cómic]. Polystyrène Editions. Obtenida de <http://www.editionspolystyrene.fr/p/collection-facades.html>
17. Fig. 17. Svalvelstickan (Desarrollador) (2020). "Star Fetchers" (PC) [videojuego].
18. Fig. 18. Wojak (2 de septiembre de 2021). Obtenida de <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wojak&oldid=1042008203>
19. Fig. 19. imgflip (2021). Obtenida de <https://imgflip.com/memetemplate/194000102/Doomer>
20. Fig. 20. (Parte del presente TFM).
21. Fig. 21. Furie, M. (2016). "Boy's Club" [cómic]. Fantagraphics.
22. Fig. 22. Obra propia (2021) "14 cartas y un cigarro" [juego de cartas]. Inédito.
23. Fig. 23. (Parte del presente TFM).
24. Fig. 24. Giraud, J. (2004). "Inside Moebius" [cómic]. Norma Editorial.
25. Fig. 25. (Parte del presente TFM).
26. Fig. 26. Fotografía propia (2021). Inédita.
27. Fig. 27. (Parte del presente TFM).
28. Fig. 28. (Parte del presente TFM).
29. Fig. 29. (Parte del presente TFM).
30. Fig. 30. (Parte del presente TFM).
31. Fig. 31. (Parte del presente TFM).
32. Fig. 32. (Parte del presente TFM).

33. Fig. 33. (Parte del presente TFM).
34. Fig. 34. (Parte del presente TFM).
35. Fig. 35. (Parte del presente TFM).
36. Fig. 36. Fotografía propia (Parte del presente TFM).
37. Fig. 37. (Parte del presente TFM).
38. Fig. 38. (Parte del presente TFM).
39. Fig. 39. (Parte del presente TFM).
40. Fig. 40. Jarmusch, J. (Director) (1984). "Stranger Than Paradise" [película]. Obtenida de <https://www.moviepostershop.com/stranger-than-paradise-movie-poster-1984/>
41. Fig. 41. Boyle, D. (Director) (1996). "Trainspotting" [película]. Obtenida de <https://sothebys-md.brightspotcdn.com/45/cc/d33823c24d6984f8d492c9586489/149120895-bjb6f.jpg>
42. Fig. 42. Asano, I. (2007 – 2013). "Oyasumi Punpun" [manga]. Tomo 3, capítulo 26. Shogakukan.
43. Fig. 43. (Parte del presente TFM).
44. Fig. 44. Burns, C. (1995 – 2005). "Black Hole" [cómic]. Kitchen Sink Press; Fantagraphics.
45. Fig. 45. Fujimoto, T. (2016 – 2018). "Fire Punch" [manga]. Tomo 1. Shueisha.
46. Fig. 46. Takeuchi, N. (1991 – 1997). "Sailor Moon" [manga]. Tomo 1. Kodansha.
47. Fig. 47. Gallo, V. (Director) (1998). "Buffalo '66" [película]. Obtenida de [https://www.filmnpaper.com/wp-content/uploads/2011/05/Buffalo66\\_onesheet\\_USA-1.jpg](https://www.filmnpaper.com/wp-content/uploads/2011/05/Buffalo66_onesheet_USA-1.jpg)
48. Fig. 48. Jarmusch, J. (Director) (2003). "Coffee and Cigarettes" [película]. Obtenida de [https://media.senscritique.com/media/000000018111/source\\_](https://media.senscritique.com/media/000000018111/source_)

big/Coffee\_and\_Cigarettes.jpg

## Currículum:



-Nombre: Pelayo Fernández Fernández  
-Dirección: Calle Puerta de Tineo 7, 33870, Tineo, Asturias.  
-E-mail: pelayo\_fernandez@protonmail.com  
-Teléfono: 673 707 944  
-Instagram: laying\_dog

## Estudios :

- ESO en el IES Concejo de Tineo. Programa bilingüe (2008 – 2012).
- Curso intensivo de inglés en Inglaterra impartido por BLS English y acreditado por el British Council (2011).
- Bachillerato artístico en el IES Universidad Laboral de Gijón (2012 - 2014) .
- Grado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco. Especialización en Arte con mención en Pintura y Gráfica (2014-2019).
- Curso de Introducción a la Narrativa en Videojuegos impartido por la Escuela de Creación Cinematográfica de Bilbao (2020) .

## Experiencia:

- Participación en el Proyecto Arqueológico Patronato de Cultura del Ayuntamiento de Jaén como ilustrador científico(2021).
- Realización de encargos de ilustración a nivel particular.

## Idiomas:

- Nivel C1 de inglés certificado por el British Council.

## Programas:

- Edición de imagen en Photoshop, GIMP, Procreate y Krita.
- Maquetación en Scribus e InDesign.
- Edición de vídeo y animación en After Effects, Procreate y Blender.

- Conocimientos básicos de ofimática.
- Conocimientos básicos de modelado 3D en Blender y 3D Max.

Técnicas gráficas :

- Grabado en la mayoría de sus variantes.
- Pintura al óleo y acrílica.
- Acuarelas y tintas.
- Grafito y carboncillo.
- Digital y 3D.

Otros :

- Nivel medio de guitarras acústica y clásica.
- Nivel medio-bajo de guitarra eléctrica.



Enlace a los cómics "Fumar" y "Follar":

<https://drive.google.com/drive/folders/1mUEDIJoectZUYLDyHLGWAQRVTDHjP6KI?usp=sharing>