

Universitat Politècnica de València
Facultat de Belles Arts

Mentiras de Papel

Marina Portela Ruiz

Valencia, Noviembre 2007

Directores del proyecto: Dra. Trinidad Gracia
Dr. Antonio Alcaraz



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

INDICE:

- PRESENTACIÓN	3
- MEMORIA: DESARROLLO CONCEPTUAL.....	5
- MEMORIA: DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO.....	28
- MEMORIA: PROCESO DE TRABAJO	32
- DIBUJOS CONSTRUCTIVOS	59
- RENDER	(EN CD)
- PRESUPUESTO	64
- CONCLUSIONES	65
- BIBLIOGRAFÍA.....	68

PRESENTACIÓN

- **TÍTULO DEL PROYECTO**

Mentiras de Papel

- **DESTINATARIOS**

Proyecto fin de master para el Master en Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia.

- **DATOS PERSONALES**

- Nombre: Marina Portela Ruiz
- Dirección: Músico Ginés 16-26 46022 Valencia
- Dirección de correo electrónico: maporrui@doctor.upv.es
- Fecha y lugar de nacimiento: 15/08/1984, Valencia.

- **RESUMEN CURRICULAR**

- o Diplomada en Ingeniería Técnica de Informática de Sistemas con especialidad multimedia en Escuela Universitaria de Informática de la UPV.
- o Monitor Guía en el Taller Didáctico del IVAM
- o Erasmus en la universidad Degli Studi di Pisa, en Pisa (Italia)
13/09/05 – 10/02/06
- o Realización del video para el proyecto “Incorporación de las TIC a la asignatura El Guión Multimedia” seleccionado para el concurso “Premio Buenas Prácticas en Clase con Apoyo Multimedia”
- o Participación en el apartado de video de creación junto con Andrés Martín Jiménez con la pieza “Casi tres minutos” en el estival de animación VERVISIONES.

MEMORIA: DESARROLLO CONCEPTUAL

Mentiras de Papel es un libro de artista que trata sobre la cotidianidad de las fantasías, sobre lo inconsistente que puede llegar a ser la realidad, tan fácil de filtrar... tan fácil de moldear de cualquier manera con un simple toque de imaginación. Con *Mentiras de Papel* se hacen varias preguntas: ¿Por qué es tan necesario ver la realidad desde un punto de vista objetivo y racional? ¿Qué ventajas puede aportar un poco de fantasía dentro de nuestra realidad diaria? ¿Es malo hacerse a uno mismo mentiras piadosas?

Para hablar de lo que quiere ser este libro, empezaremos por lo que no quiere ser: no quiere ser un libro de autoayuda, ni adoctrinar sobre nada, sólo es un gran interrogante, una pregunta en el aire. Cada uno después sacará sus propias conclusiones.

Es un conjunto de textos e imágenes que aspira a dejar una sensación parecida a la que da la ciencia ficción o la poesía. En este caso se busca ese efecto de engalanamiento que aporta la poesía, de disfraz. Y el punto fantasioso dentro de una lógica racional que se ve en la ciencia ficción... Una ensoñación en ocasiones algo absurda, que siempre intenta mantener un pie en el suelo. ¿Es la realidad siempre como parece ser? ¿Cuánto puede cambiar algo al verlo desde sus diferentes ángulos? ¿Y al verlo bajo diferentes miradas? Y la respuesta es simple, evidente y poco cuantificable... "muchas". Pero como no se pueden dar muchas (Cada uno tiene sus ojos, y ve desde el lugar en el que está y como la vida le ha entrenado para hacerlo), aquí se ha intentado presentar una, tan personal, sincera e íntima como ha sido posible. Porque esconder un poco los sentimientos dentro de fantasías no quita sinceridad.

El libro consta de 9 láminas que se podrían agrupar en varias categorías.

Para empezar tenemos las más pasionales, las que hablan de los deseos que se expanden hasta hacerse imposibles... La más evidente es la de *Cacharrito Clonador*, que trata sobre el deseo de multiplicarse a uno mismo para poder hacer varias cosas a la vez... y termina en el diseño de una máquina con la que conseguirlo, con la que poco a poco se van encontrando

más usos. *Stop* es en esencia muy parecida, pero tiene asumido que no es capaz de hacerlo, en este caso se desea detener el tiempo, y dejarlo todo tal cual está... que algo no se termine, que alguien no se vaya... y en lugar de describir la forma de llevarlo a cabo, se narra la forma de intentarlo sin resultados. La tercera y última en este grupo sería la de *Juegos de Opacidad*, en ella se ven los diferentes grados de invisibilidad a los que puede llegar una persona dependiendo de su estado de ánimo, cómo se vuelve invisible con la tristeza o con las ganas de aislarse de la realidad... y no se explica nada de los cambios del metabolismo que lo permiten (Que tampoco habría estado mal) pero se ve un pequeño ejemplo.

Se podría hacer otro grupo con las que tratan de esconder o adornar los sentimientos, En este podríamos colocar todavía la de *Juegos de Opacidad* por lo dicho anteriormente. Además estarían *Quiero un Trina* en la que todas las cosas nuevas que se van viendo de un lugar desconocido reflejan algo que este sitio no tiene, el mar, que se echa tanto el falta que se ha quedado metido en los ojos del viajero, y no le deja ver otra cosa. Y *Costipao*¹ en la que los restos de una relación rota van siendo expulsados a base de toses y estornudos dejando por fin limpio de sentimientos innecesarios a la persona que los tenía.

Un tercer grupo estaría formado por las que más que ser ficciones, son realidades un poco tamizadas, Entraríamos más en aquello que hemos dicho del engalanamiento poético porque la fantasía es más superficial, *Septiembre* retrata el final de Agosto en Valencia cuando la gente vuelve de sus vacaciones... y del cambio brusco que ello supone a las personas que han permanecido en ella. En este caso la única fábula existente es la de la personificación de la ciudad, como si en vez de tratarse de un lugar fuese una persona que cambia de ánimo. La otra página que encajaríamos aquí sería la de *Volviendo*, en la que no pasa nada que no pudiera pasar, la mentira esta en

¹ Estaría bien dejar claro desde el principio que la palabra está mal escrita conscientemente. A lo mejor debería llamarse constipado, pero por la temática se ha preferido dejarla así, más como un ruido que como un significado.

que nunca ha pasado. Se utiliza la caída de una serie de canicas por una escalera como excusa para describir algo que resulte agradable... sin más.

Una L fuera de contexto podría entrar en todos los anteriores pero la vamos a dejar a parte, porque es la representación de otro tipo de fantasías, los que están desconectados de la consciencia... los sueños. *Una L fuera de Contexto* es una pesadilla pasada a papel (y acetato).

Para terminar tenemos *Briconsejos*, que nada tiene que ver con lo que se ha visto anteriormente. Funciona como contrapunto contando algo que es completamente cierto, casi científico, y no por eso menos mágico. Por caer de vez en cuando en el típico: a veces la realidad supera la ficción. Que también ofrece un juego interesante.

REFERENTES

Antes de ponernos a describir más ampliamente el desarrollo conceptual de cada una de las páginas por separado cabría dar una explicación general de los referentes. Para ello tendríamos que hacerlo sobre obras y autores de varias disciplinas, se podrían considerar tan importantes los referentes literarios, como los cinematográficos, del ámbito del diseño, de la ingeniería del papel, la tipografía y la fotografía o fotomontaje... ya que de una forma u otra en este proyecto se toca un poco todo esto.

En lo que a literatura respecta tendríamos que empezar hablando de Philip K. Dick, conocido por ser el autor del libro que inspiró *Blade Runner* “*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*” (1968) Tiene en su colección la fuente de inspiración de varias películas del género (Y otras muchas novelas que no han sido llevadas al cine). De entre su obra se ha escogido uno de sus cuentos, “*Peculiaridades de los ojos*” para ejemplificar su influencia en el proyecto. Este relato cuenta la forma en la que el protagonista, leyendo un libro, descubre que la tierra ha sido invadida por los extraterrestres. Un texto muy breve cargado de humor que reduce al absurdo todos los intentos de la ciencia ficción por justificar de una forma creíble sus fantasías, cuando en

realidad los motivos para creer en lo más utópico pueden encontrarse en cualquier parte.

“(…) Comprendí en seguida que el autor lo sabía todo, Lo sabía todo, pero se lo tomaba con extraordinaria tranquilidad. La frase (aún tiemblo al recordarla) rezaba: ... *sus ojos paseaban lentamente por la habitación.*

Vagos escalofríos me asaltaron. Intenté imaginarme los ojos. ¿Rodaban como monedas? El fragmento indicaba que no; daba la impresión de que se movían por el aire, no sobre la superficie. En apariencia con cierta rapidez. Ningún personaje del relato se mostraba sorprendido. Eso es lo que más me intrigó (...)”²

Es un claro ejemplo de que todo puede variar dependiendo del contexto, de la información previa y sobretodo, de la imaginación que se aplique. Se podría decir que el sujeto tiene tanta imaginación que es capaz de sacar de una frase muy común toda una teoría sobre la invasión alienígena, o que no, que es tan escasa que no le permite entender lo que en realidad le está queriendo decir el escritor.

Siguiendo por esta línea tendríamos que hablar también de Douglas Adams, que une de forma magistral la ciencia ficción con el humor. Es su serie de libros sobre la *Guía del autoestopista galáctico* se aprovecha de lo caótico e infinito del cosmos para sacar las más disparatadas teorías que explican los porqués del universo. Y este es el juego que se plantea en *Mentiras de papel*, el de vivir inventando un sentido para todo que pueda parecer más divertida, como una parodia del día a día, no como una justificación real.

Si empezamos a salirnos un poco de la ciencia ficción veremos a autores como Julio Cortazar, miembro de los novelistas del *Boom* de los sesenta³. Se podría decir el reflejo de su ingenio en sus relatos los convierte, traten el tema que traten, en algo diferente a todo lo que se haya leído con anterioridad, podemos afirmar que la imaginación que muestra Cortazar en sus

² Philip K. Dick *Cuentos completos III*. Minotauro, Barcelona, 1987-2006, página 42.

³ Hasta entonces se pensaba que la literatura hispanoamericana sólo podía ser realista, el relato clásico arraigado en los caracteres nacionales. A partir de esta generación del grupo de los novelistas del *Boom* se echó abajo este complejo de inferioridad cultural y se abrieron nuevos caminos para la imaginación narrativa.

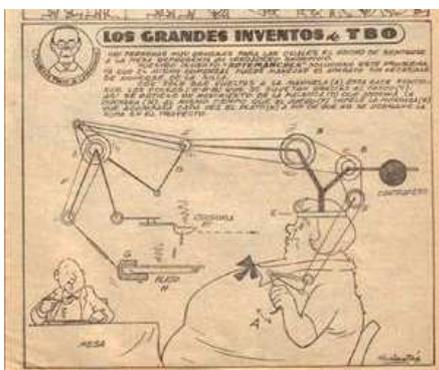
obras es muy original, no basa sus relatos en los típicos de fantasmas, marcianos, brujas y maldiciones (Aunque a veces recurra a ellos) lo que le permite maravillarnos con ideas como las de sus *Historias de Cronopios y Famas* o sus disparatados cuentos cortos de *Manual de Instrucciones*, *Ocupaciones Raras* o *Material Plástico*:

“Inventaron un cristal que dejaba pasar las moscas. La mosca venía, empujaba un poco con la cabeza y pop ya estaba del otro lado. Alegría enormísima de la mosca.

Todo lo arruinó un húngaro al descubrir que la mosca podía entrar pero no salir, o viceversa (...) En seguida inventaron un matamoscas con un terrón de azúcar adentro (...) Así acabó toda posible confraternidad con estos animales dignos de mejor suerte”⁴

Este relato es una pequeña ilustración de lo que se puede leer en los cuentos de Cortazar, invención partiendo de cero.

También debería salir a colación en este apartado el TBO⁵, más específicamente la sección del famoso profesor Franz de Copenhague⁶ *Los*



Grandes Inventos del TBO, inspiradores de más de un trabajo de tecnología de mi infancia. Es poco probable (si se ha visto alguna vez uno de sus artilugios) que no venga a la mente el nombre de este ficticio ingeniero cuando se abre la página del *Cacharrito clonador*, ya que aunque los inventos del profesor Franz siempre tenían un funcionamiento mucho más realista, y su absurdez residía normalmente en el objetivo

Uno de los inventos de profesor Franz de Copenhague

del invento y lo incómodo de usarlo, el estilo de dibujo que ilustra el mecanismo está muy inspirado en él. (Aunque para ser un poco más fiel a los de las viñetas faltarían un par de poleas como mínimo)

⁴ Julio Cortazar, *Historias de Cronopios y Famas*, Relatos, Circulo de Lectores, San Vicenç dels Horts, 1984 (página 49)

⁵ Revista de historietas española de periodicidad semanal que apareció en 1917 y se publicó, con interrupciones, hasta 1996 (Extraído de <http://es.wikipedia.org/wiki/TBO> 02/07/07 12:15)

⁶ Idea de Joaquim Buigas, codirector del TBO, con la colaboración de un grupo de dibujantes como Nit (años 40), Tínez (años 50), Marino Benejam (también con los seudónimos de Rino y Ferrer), Tur y Sabatés. Desde 1943 (Extraído de <http://www.mundofree.com/seronosser/tausiet/tbo/TBO.htm> 02/07/07 13:05)

Por otra parte la *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron* es un libro de Michael Page y Robert Ingpen que no debe perderse de vista si se siente curiosidad por todo aquello que es fábula o mitología. En el libro se hace un recorrido en secciones por todos los lugares, personajes, seres, acontecimientos, supersticiones... que tienen alguna relación con lo irreal. Si se ha crecido teniendo ese libro en la estantería desde que se tiene uso de razón, siempre habrá un toque de fantasioso en todo lo que se escriba.

En esta enciclopedia, el fenómeno de soñar se explica así:

“**SUEÑO:** Misterioso proceso que inmoviliza el cuerpo físico, de manera que el alma pueda vagar libremente para vivir sus propias aventuras. El dios Hipno provoca el sueño tocando los párpados de los mortales con sus dedos (...) Su tarea consiste en ocupar la mente del durmiente, que el alma ha dejado vacía, y entretenerle, advertirle o castigarle con las fantásticas actividades a las que llamamos sueños (...)”⁷

Pero no debe de hacer falta ningún Hipno que nos dicte los sueños, si realmente somos capaces de soñar despiertos⁸, Hobbes, el amigo imaginario de Calvin es otro ejemplo más de que se puede vivir soñando... En las tiras de Bill Watterson la gran protagonista es la imaginación de Calvin con la que reinterpreta continuamente la realidad, no sólo dándole vida a su muñeco de peluche. Calvin también tiene una caja de cartón que resuelve todos los problemas técnicos del *Cacharrito Clonador*, esta funciona con sólo dibujar un pequeño botón en la cara exterior del cartón... Esta caja además tiene diferentes funciones de acuerdo con el nombre que se le designe, puede tele transportar, hacer clones, transformarse en diferentes animales...

⁷ Michael Page, *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron*, Anaya, Madrid, 1986-1988 (Página 247)

⁸ Hecho que demostraría que es nuestra propia alma, que todavía conservamos dentro la que nos divierte y entretiene.



Viñeta en la que la caja de cartón aparece en las vidas de Calvin y Hobbes

Otro que más que vivir soñando, no sabe si vive o sueña es Stéphane Miroux en *La ciencia del sueño*, En esta película de Michel Gondry los sueños se confunden con la realidad de forma que el espectador nunca termina de saber bien qué está pasando verdaderamente y qué no. No existe una realidad a la que agarrarse, pero no importa, porque la trama sigue ahí, suspendida entre esos dos universos de lo consciente y lo inconsciente. Además la trama se ve acompañada por un sinfín de formas de papel y tela realmente inspiradoras.

Habría que hacer una mención importante a la influencia que Internet, y más concretamente el mundo de los blogs⁹ ha tenido en la forma narrativa de este trabajo. Todos los textos tienen una longitud más o menos similar, la forma de expresión, muchas veces tan directa que parece esperar una respuesta se debe en parte a que muchos de estos textos fueron inicialmente concebidos para darse a conocer vía blog. No es esta la única influencia que han tenido, además la red alberga los relatos de otro muchos autores (cualquiera puede siempre que se cree una cuenta) de entre los que podríamos destacar, por su mayor grado de influencia en este libro, a Nepomuk¹⁰ y a *Enfant Terrible*¹¹.

⁹ En español *bitácora*, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente, la palabra proviene de la unión de web y log (diario en inglés). Definición de la wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> 26/07/07 16:45)

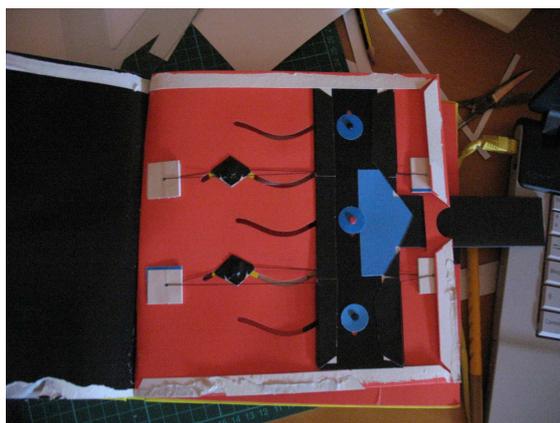
¹⁰ <http://nepomundos.blogspot.com/>

¹¹ <http://www.zonalibre.org/blog/enfant/>

Los textos claros y desenfadados de Nepomuk suelen hablar sobre los ridículos cotidianos en un tono de humor muy fresco. Al contrario *Enfant terrible* usa un cariz casi siniestro para sus historias catastrofistas, pero siempre cargadas de poesía. Los dos tienen un estilo muy personal y característico que los vuelve únicos ante el lector y de los que se puede aprender mucho.

El primer referente a nombrar para la parte gráfica es Robert Sabuda, este estupendo ingeniero del papel es el creador de la famosa versión 3D de Alicia en el país de las maravillas, y el Mago de Oz, Sus desplegados parecen imposibles, ojear uno de sus libros es como urgar en el bolso de Mary Poppins, parece imposible que todo eso quepa ahí dentro. Sabuda además tiene una web donde enseña como se llevan a cabo sus trabajos y ofrece patrones para hacer pruebas, aportando unos primeros pasos muy firmes para los principiantes de este genero.

Seguiremos con David A. Carter, creador de *El 2 azul* y *Un punto rojo*, sus paginas parecen pinturas de miró esculpidas en papel, pero además esconden cantidad de movimiento, con su juego de formas abstractas consigue unos efectos tridimensionales únicos. En la investigación para la realización de este libro se ha abierto más de una página de sus libros para ver como estaban construidas, y son autenticas obras de ingeniería.



Una de las páginas de *Un punto rojo* abierta para poder ver bien el mecanismo.

UNO A UNO

QUIERO UN TRINA...

Sólo escucho la lluvia... sólo la lluvia y mis latidos, la lluvia y los latidos que empiezan a pelearse a ver quien suena más fuerte. Sólo veo el mar, el mar que no tiene este pueblo. Lo veo en cada pared amarilla, en cada árbol, en cada bicicleta, en todas las postales, en los buzones, en la curva de las patas de los bancos, en la pared empañada de la ducha, en la polenta, en los puentes, siempre el mar, el mar que llevo metido en los ojos, el que se escondió dentro de mi retina mientras amanecía el día que me fui... y con cada mar un latido que se pega con la lluvia...

...de naranja, fresquito

El día que salí hacia Italia, me desperté temprano, cogí la cámara, hice esta foto y pensé, "Así me llevo Valencia":



En mi estancia en Italia, durante los dos primeros meses, soñaba frecuentemente con el mar... cerraba los ojos y lo veía así, desde la ventana de mi cuarto. Me gustaba la sensación de tenerlo dentro, en la parte interior de los párpados, y verlo claramente al cerrar los ojos siempre que quisiera. Pero con el tiempo se volvió un obstáculo. Un recuerdo bonito se estaba transformando

en melancolía absurda, todo lo comparaba con el mar de ese día, con ese cielo y ese sol.

*Quiero un trina*¹² pretende reflejar esa sensación, la de tener un recuerdo que impide avanzar plenamente en el presente... y esta estructurada para dar el efecto de tener el mar dentro de los ojos.

COSTIPAO

Hace seis meses más o menos me dieron un saco, y lo fui llenando de tequeros... al principio iba despacio, poco a poco fui acelerando, cada vez los decía menos y los sentía más, y se hacían más grandes y pesados en mi saco... Con el tiempo me acostumbré y empezaban a salirme tequeros por las orejas, por la nariz, cada vez que tenía hipo armaba un lío de tequeros impresionante. A los meses la cosa empeoró, además de no poder decir los tequeros dejé de poder dar los besos, pero el saco era grande y había hueco para todo. Así que lo hinché con todos mis tequeros y mis besos que no iban a nadie, todos los sentimientos profundos y apasionados que tenía sin dirección de destino... todos los que quería sentir, pero en realidad ya no sentía. Y como todo buen saco, tenía fondo y se me ha roto... las costuras no han soportado la tensión y ahora escupo tequeros y besos a estornudos y toses a todas horas, no paro de tirarlos envueltos en pañuelos de papel. Es una pena, porque ahora sé que la dosis de esos seis meses se va íntegra a la basura, pero cuando este catarro pase igual soy un poco más feliz, y ya veré donde meto los nuevos que me salgan...

Cada relación es un mundo, y hablar de sentimientos es algo complicado porque generalizar es prácticamente imposible. Pero en ocasiones las emociones, después de una ruptura, parecen perdurar, como si fueran el eco de un grito muy fuerte, que se escucha cada vez menos pero permanece un tiempo, y aunque ya no hay nadie gritando, se continua oyendo... y cuando ya

¹² Todos los textos se encuentran en el anexo A, al final de este documento.

no queda ni el eco, después de tanto tiempo escuchando lo mismo, parece que aun suene y el silencio pasa desapercibido...

Costipao puede parecer en un principio un texto triste, porque habla de besos que no se dan, y palabras que no se dicen, pero no lo es en absoluto, trata de la liberación de saber que ciertas necesidades han desaparecido para dejar paso a las siguientes. El final de todo ese tiempo que se pierde concentrado en olvidar, cuando uno se da cuenta de que ya lo ha conseguido... y no sabe desde cuando (Aunque lo mejor sería ni siquiera darse cuenta)

Aquí se mezclan los besos con estornudos porque los resfriados tienen esa contradicción intrínseca de ser contagiosos y alejarte un poco de la gente justo cuando más mimos y cariños necesitas...

De todas las páginas esta es la más simple, sobretodo en lo que a la maquetación del texto e refiere. Esta cubierta por tres capas de papel cebolla, uno con estornudos, que es lo que se ve, otro con muchos besos, los que salen a tropel con esos estornudos y esas toses, y por ultimo dos, estratégicamente colocados para permitir la lectura del texto bajo ellos, como los besos que se quedan en el recuerdo... porque tampoco hay porqué olvidar del todo... si no ¿Qué fue de lo aprendido? Y al fondo, debajo de todas las capas, el texto, metafórico pero claro... El más escondido de todos, al que más vergüenza le da salir, porque es el más íntimo, y sólo se puede leer si quiere ser leído, ya que si no se sujetan las capas protectoras vuelven a su sitio a camuflarlo, como el caparazón ficticio que se usa para no sentir.

VOLVIENDO

Hay una canica rodando camino abajo (imaginaos el ruido... rrrrrrrr.... Tropieza en una piedra y salta por los aires, silencio expectante, y clanc... clanc....clanc... rrrrrrrrrr...llega a los escalones...clanc...clanc...clanc....y a la arena....plof!) detrás el resto de las canicas de la bolsa se van haciendo paso las unas a las otras (imaginad el sonido como el de antes, pero superpuesto unas cuantas veces, con algo de rever...clanc clanc clanc

clanc clanc y plof! plof! plof! plof!) y por fin, con el silencio con aroma a gaviota, la atención pudo apartarse de las canicas y recaer en el mar colgado por encima de la calle, Acercando los pies a la orilla para estar dentro de la estampa y terminando de mirarla pertenecer a ella... Rodando sobre si mismo en una voltereta acuática que no hace “rrrrrrr clanc plof!” pero sí muchas burbujas...
al mar...

Las canicas dan igual, y sólo adornan, pero se vuelve, y se vuelve al mar. Como ya se intuirá en la explicación de *Quiero un trina...* esa vuelta al mar es algo así como volver a casa “*Y terminar perteneciendo a ella*”, puede que ahí falte decir, otra vez...El resto, como ya se indicaba en la introducción es sólo el sobre en el que se envía el mensaje.

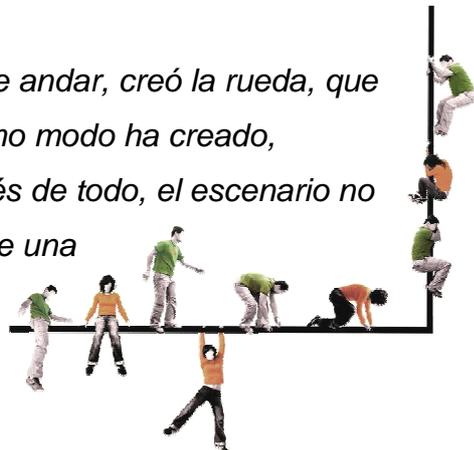
Una L fuera de contexto:

Deprisa pero con
tiento para no caer Un insignificante pedazo
demasiado pronto de nada formado por
Sabiendo dar líneas en ángulo Nada indica
que al recto que no parecían que sea mejor
final nos tener salida trépar que dejarse caer Pero probablemente la única respuesta sea
íbamos No es que seamos valientes, El instinto dice que el final
a caer es que no hay alternativa se sitúa en la parte más
Nada indica que inaccesible del camino
la mejor solución
no sea simplemente
e s p e r a r

Que no hay salida

“Cuando el hombre quiso imitar la acción de andar, creó la rueda, que no se parece a una pierna. Del mismo modo ha creado, inconscientemente, el surrealismo... Después de todo, el escenario no se parece a la vida que representa más que una rueda a una pierna”

Víctor Hugo, *El Prefacio al Drama*.



Se podría intentar encajar, de una forma un poco forzada, “*Una L fuera de contexto*” dentro de las ideas de los surrealistas¹³, de no ser porque no se hace caso en ningún momento de la premisa que exige en su elaboración de la total ausencia de control ejercida por la razón más allá de lo estético o moral¹⁴.

Quizás el primer borrador escrito, que no fue más que la transcripción de un sueño cuando aún perduraba la sensación de duermevela, podría acercarse más a la idea de la escritura automática¹⁵ propia de este movimiento. Aún así la forma en que este borrador se ha ido depurando hasta transformarse en el resultante no ha podido ser más consciente y orientada a la búsqueda de un resultado estético muy concreto y depurado.

La imagen que podemos ver en esas páginas se basa directamente en la del sueño. Era un gran vacío con dos líneas formando un ángulo recto como elemento central, y en ella un grupo de personas luchando por salir pero sin los conocimientos necesarios para ello, sin la información suficiente para encontrar una manera de solucionar aquello. Sin pensar en la ausencia de comida, en que no había baño, o espacio para dormir, solo en el ansia por salir de allí...

En el sueño los demás intentaban subir a lo más alto: trepaban, saltaban, muchos se caían; cuando esto último ocurría todos los demás paraban unos segundos y escuchaban con terror el grito, sin un “PUM!” final, sólo un grito que iba menguando poco a poco, como un “fade out”¹⁶ que no daba pistas sobre el destino del individuo perdido. Ese grito que lo para todo queda reflejado en la palabra “AAH!” troquelada en la lámina que separa el texto de la imagen.

¹³ Ya que estos se basan en el funcionamiento real del pensamiento, y utilizaban los sueños como fuente de creación de imágenes.

¹⁴ Como afirmaba A. Bretón en su definición del surrealismo, movimiento del que era impulsor. (BUSCAR CITA)

¹⁵ Aquella que no es fruto de los pensamientos conscientes de sus autores, se consiguen situando el lápiz sobre el papel (podría hablarse también de posar los dedos sobre el teclado) y escribir dejándose llevar por el flujo de los pensamientos, sin ningún tipo de autocensura.

¹⁶ Función que se utiliza al final de las pistas de audio para hacer que disminuya su volumen progresivamente hasta ser inaudible.

La parte vertical de la L no parecía tener fin, por lo que tampoco se podía saber si alguien había conseguido llegar a alguna otra parte por ese camino...y a mí sólo se me ocurría seguir allí sentada y esperar, esperar a que pasara algo, como en el chiste de Mafalda¹⁷.

Es común la búsqueda de significado dentro de los sueños, como tendemos a buscarlo en cualquier cosa que no terminemos de controlar: los astros, la muerte, las casualidades... Aquí no se pretende hacer una lectura mística del sueño, ninguna predicción de futuro, ninguna lectura sobre el pasado... Sólo es tratada como una ilustración de un sentimiento. No pretende aleccionar, ni sacar conclusiones claras (quedarse quieto a esperar no suele ser el recurso más práctico) Como ya dice el texto, no se da la solución a ningún problema, se está representando el problema en sí, la duda, y la incertidumbre ante una decisión difícil de tomar. Por ello el número de personajes se ha reducido a dos que se repiten a lo largo de la L quitándose protagonismo el uno al otro, de forma que no haya personaje principal al que atender. Al que hacer caso.

En ningún momento se dice que lo que se está contando sea un sueño. Este, junto a la neblina y el emborronamiento de la imagen¹⁸, es un recurso que también se utiliza mucho en el mundo del cine para representar el efecto del sueño: la falta de información clara y consciente. En algunos puntos de la película *La Ciencia del Sueño* (Michel Gondry 2006), de la que ya se ha hablado anteriormente, dudamos sobre la cordura del personaje protagonista al no saber si estamos viendo sus sueños o sus fantasías. A efectos prácticos (teniendo en cuenta que de todas formas es ficción) podrían servir lo mismo, pero a la hora de entender y darle sentido a un concepto son interpretados por la mente de forma muy distinta. Permittedose mucha más flexibilidad en el ámbito de lo soñado. Así, la falta de aclaración, en este caso, obliga al lector a

¹⁷ En una de las tiras de Quino se ve a Miguelito sentado en la acera bajo un árbol, sin hacer nada, según él esperando alguna cosa de la vida... cuando Felipe va recriminarle por su actitud pasiva le pregunta si realmente cree que esa es la manera de conseguir algo, y, ante la respuesta afirmativa de Miguelito, termina por sentarse a su lado a esperar.

¹⁸ Mucho más inocentes y, probablemente, ineficaces.

buscar un contexto para lo que está viendo persiguiendo así ese sustento lógico que permita a su imaginación darle un sentido al total, ya sea el propio sueño o cualquier otra cosa.

CACHARRITO CLONADOR

Voy a inventar un cacharrito clonador, hará clones efímeros que durarán lo que yo necesite que duren, y serán conectado a mí por red, para que todos sus recuerdos, vivencias y aprendizajes hagan mella en el original, y no se pierdan con la eliminación de las copias.

Tendré a diez a mis ordenes terminando el proyecto, una irá a trabajar, otras cinco se recorrerán el mundo, una se encargará de mantener la casa en orden, una se pasará el día durmiendo, dos ó tres estarán por ahí con mis amigos, una hará deporte todo el tiempo, otras se encargarán de aprender: una a bailar tango, a tocar la guitarra y la batería, otra aprenderá a hacer diseños en flash, una aprenderá a cocinar de todo, otras tres se encargarán de los idiomas, pongo a dos a sacarse el carné de conducir, porque seguro que alguna me falla, y a otra a dedicarse al arte del ensueño y la imaginación, tres se pasarán el día pintando, dibujando esculpiendo.... Y alguna tendrá que escribir en el blog. A un par las dejaré golfeear por ahí, que me formen en el arte de los placeres prohibidos, y haré unas cuantas copias de sobra para las cosas que se me vayan ocurriendo...

Con sólo esta página se podría definir el concepto de todo el libro. Empieza hablando de un deseo concreto, el de hacerse copias para repartirse la faena actual, pero poco a poco se va haciendo más ambicioso... Cada tarea que se le designa a uno de los clones es un deseo nuevo, incluso una alternativa que en algún momento no se tomo, todas esas cosas que no se han conseguido, aquello que está a medio, y lo que parece que jamás se hará... Son aspiraciones y sueños y vidas paralelas que se quieren unir en una sola. A medida que el texto crece, crece también el deseo, se desboca, de forma que

lo que empezó siendo un deseo imposible termina siendo un ansia de más que podría no terminar nunca.

Esta, como muchas otras quimeras, genera un anhelo tan grande que es necesario un pequeño estudio sobre el tema... o por lo menos la fantasía inocentemente sobre como se podría hacer posible. Un Frankenstein sin piezas de repuesto... puede que menos resistente a la lluvia de lo normal (por aquello de ser de papel) y más plano (por lo mismo), pero asimismo funcional dentro de la cabeza de quién se lo imagine. Garabateando el boceto¹⁹ hace que esa ilusión que crecía sin cesar empiece a multiplicarse...

La idea de la máquina, es sumamente inocente, cuanto más irreal más realista es el deseo, si el artilugio creado es completamente irrealizable es porque se tiene asumido que la fantasía tampoco puede volverse realidad: Unos ojos salidos de la nada observan al sujeto sin cesar mientras no se da ni cuenta porque hay un televisor que le tiene sospechosamente distraído, mientras el sofá de masaje le duerme ligeramente el cuerpo, estudia con sus dedos cada recoveco. Y esa información, la de los dedos, la de los ojos pasa por USB directamente a la impresora, que ya viene preparada con sus clones en blanco. A la vez el escurre pastas hace su trabajo estudiando la mente del sujeto para crear un cerebro idéntico dentro del clon en blanco con la mano mecánica y la manga pastelera.

Más que iluso o tonto, es absurdo... tan absurdo como el propio deseo ¿Es perder el tiempo dedicarlo a hacer algo así? Puede, y también puede ser un ejercicio de creatividad muy divertido...

Esta lámina no contiene piezas desplegadas, ni juegos ingeniosos, sólo la muñequita que aparece y desaparece moviendo la tradicional pestaña. Aquí el juego de ingenio está en dos dimensiones, y se aplica extendiendo la idea. ¿Qué le falta? ¿Qué le sobra? ¿Qué está mal? ¿Se le podría poner un fax en lugar de la impresora para poder enviar las copias a otros lugares y de paso

¹⁹ El boceto puede verse en el apartado 5. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS

usarla de tele transportador? ¿Sería mejor coser que usar el velcro para que con el tiempo cicatrice y no queden marcas? El juego queda abierto.

STOP

En alguna otra vida podía, estoy segura. Es la única razón lógica que se me ocurre para explicar lo desesperante que se me hace no poder parar el tiempo. Como si de repente no pudiera volver a comer aceitunas negras o algo así. Me pongo toda seria mirando un punto fijo y mi cuerpo entero se entrega a la única tarea de detenerlo. Aplico toda mi concentración, tenso todos los músculos, mis terminaciones nerviosas intentan sentir como el aire se detiene (¿Si lo consigo alguna vez me ahogaré, verdad?), mis oídos esperan escuchar un sonido uniforme y constante que se repita indefinidamente. A veces hasta cierro los ojos. Toda yo dispuesta a ese STOP completamente previsto. Pero nunca pasa nada, o mejor dicho nunca para de pasar. La única que se ha detenido en esa entrega inútil de energías he sido yo, y en lugar de ganar tiempo, como siempre, se va...

En próximas entregas... "El maravilloso mundo del control mental"

Como la manía que se tiene de enumerar las cosas, contarlo todo y tenerlo perfectamente organizado, bajo control... dentro de las enciclopedias, de los informes estadísticos, en todas las bases de datos, en los periódicos... Y cuando se dan número exactos, nos da por inventarnos datos nuevos. Si hay cuatro elementos, allá vamos a buscar el quinto, tres dimensiones, buscamos la cuarta dimensión, tenemos 5 sentidos, pues vamos a por el sexto... y así una y otra vez, porque nos gusta pensar que las matemáticas no siempre cuadran. Y a pesar de ese afán por saberlo todo, nos gusta tanto reconocer que no sabemos de la misa la mitad que ponemos en duda hasta las cosas que parecen más evidentes.

Pero se puede complicar más si tocamos los temas que controlamos menos, como ya decíamos sobre los sueños en el apartado de la *L fuera de*

contexto, la búsqueda de un significado para algo como la muerte puede obtener un sinfín de respuestas... de los gusanos a la resurrección del alma, pasando por el limbo, y los fantasmas... resulta más amable la idea de que los cuerpos se desgastan, pero las almas no y van cambiando de funda. Aunque de lo único que nos sirve, si no conservamos ningún recuerdo ni aprendizaje de la vida anterior, es de justificación para algunas manías y gustos. De esta manera se usa aquí la teoría de la reencarnación, que además comparte texto con los superpoderes.

En la vida actual parece que nadie pueda parar el tiempo, pero alguna razón debería justificar que ese concepto nos sea tan natural a todos. ¿Qué es más irreal, un dragón o un ornitorrinco? Ahora piense... ¿Cuántas veces ha visto un ornitorrinco? ¿Y un dragón?... Y todas las veces ha sido en una foto, o en un dibujo, o una película o documental... ¿Verdad? ¿Cuál es la diferencia? ¿Cómo estamos usando entonces el concepto de real? ¿Qué está más arraigado en nuestras culturas?... Porque el dragón y el unicornio, y las hadas y... superman (¿Por qué no?) Existen... no son seres de carne y hueso, pero existir existen, aunque sólo sea en la imaginación de un enorme colectivo de personas... En esta vida no parecen haber pruebas de que todo eso sea cierto, pero sería tan agradable poder justificar que todos sepamos lo que son porque en otras vidas anteriores nuestras almas convivieron con ellos... Y no sólo porque nos repitamos los mismos cuentos los unos a los otros hasta la saciedad.

Y si esto fuera real, si nuestros espíritus los hubieran conocido porque han compartido una realidad simultánea (ya que nos ponemos a sacar una teoría rara la podemos continuar especulando un poco más) ¿No sería entonces posible que en otro momento nosotros mismos hubiéramos sido uno de ellos? Esta es la mejor parte, la de repartirse superpoderes. El de parar el tiempo ya está cogido.

La lámina está dividida en dos partes, el puzzle en el que está el texto, y la superficie rosa, que podría ser la mesa sobre la que está montando, o simplemente el contenedor de los flipbooks... Ese puzzle esta formado por

toda esta serie de ideas disparatadas... por eso no esta terminado y las piezas que faltan no están en ninguna parte... Y los flipbooks son la realidad, contradictoriamente sacada de fragmentos de películas... la realidad que se parece mucho más a una imagen en movimiento que a una foto, y el movimiento que es todo lo contrario a lo que busca el texto de ese puzzle. Es como el yin y el yang.

JUEGOS DE OPACIDAD

Voy consiguiendo la invisibilidad, hoy si me concentro me sale del todo. Cuanto más me cuesta ser yo más fácil me resulta no ser nadie, desaparecer, y volverme invisible. Dejar de estar, paseando por cualquier parte hasta dejar de ver mi sombra, de oír mis pasos... de vez en cuando hasta me asusto con un tarareo flojito cuando creía que ya no estaba... Unas veces me esfumo y si me caigo de golpe ni me duele. Otras mimetizo a lo camaleón, y no se me ve, pero sigo comiéndome las moscas.

El texto a simple vista, con una leída rápida, se puede parecer bastante al de *STOP*. Quizá viendo las láminas enteras es más fácil captar la diferencia. *Juegos de opacidad* es más personal... En este no hay ninguna voluntad de volverse invisible, simplemente sucede, con los cambios de humor vienen asociados una serie de niveles de opacidad, y dependiendo de la forma en que se enfrenten esta invisibilidad se consigue de una forma u otra... Como pone en el texto, esfumándose se pueden evitar daños peores, y camuflarse cromáticamente sirve para pasar inadvertido, pero no evita los problemas...

Gráficamente todo se encierra en una pequeña habitación en la que a primera vista no parece haber nadie, pero tiene sentada sobre la cama una figura de acetato transparente con expresión tristonca, que representa a esta persona en pleno juego de desvanecimiento.

Otra característica de esta página es el metalenguaje, es la única que tiene referencias al propio libro en su interior, si nos fijamos en la ventana, se puede ver el acetato con los muñequitos de la L fuera de contexto, y en la

mesa del escritorio esta la maqueta de esta misma página, con gran parte de los utensilios que se necesitan para montarla, incluido el ordenador.

SEPTIEMBRE

Después de muchas letras tapándome los ojos, ha habido un intermedio... un salto de renglón. Y ahí donde la había dejado seguía mi ventana enseñándome la noche. Hace ya quince días la noche era bien negra, y el cielo estaba roto en puntos blanquecinos. Un pequeño planeta podía confundirse con el brillo de un avión. A veces le pasa, la grande y la pomposa se vuelve pequeñita, se vuelve manejable y sinuosa... manejable y silenciosa. De noche da más miedo, de día te limita... pero huele más a mar, más a fruta, a sudor, a denso, a intenso. Y a veces se termina, se dilata y vuelven, toda esa gente vuelve y enciende sus luces amarillas, recubre la ciudad de un mantón cuadriculado y la rutina asoma por detrás del metro lleno, de los bancos ocupados del parque, de los semáforos que hay que volver a respetar. Y ya no huele.

Valencia, como muchas otras ciudades, se transforma de arriba a bajo al llegar Agosto, la gente desaparece, y se llena de turistas con un ritmo de vida completamente diferente. Los que vienen, normalmente de vacaciones, la mayoría de bastante lejos, no suelen traer sus coches, y plagan un poco la playa y el centro... la ciudad de las ciencias... pero en el resto de barrios queda una tranquilidad completamente impropia de esta ciudad a la que uno no tarda en acostumbrarse. La mayoría de los comercios cierran y puede que no haya mucho que hacer si no te unes a la oleada de turistas, pero ese mes, Valencia es para los pocos que nos quedamos aquí haciendo de anfitriones.

Cuando llega septiembre, toda esa gente que se había ido marchando poco a poco vuelve de golpe, y el impacto es brutal, todas las calles vacías se abarrotan otra vez, dejan de oírse los pájaros y el metro de primera hora vuelve a ir lleno. Además ese mes la gente va más deprisa porque tiene que recuperar el tiempo perdido en vacaciones, y todo se llena de estrés y de bullicio.

Septiembre intenta describir este fenómeno de metamorfosis, en ambas direcciones, con una pequeña descripción del antes y el después de ese momento en que la gente vuelve a casa. En la página, Valencia se transforma entera en un mar, en un mar de gente, y los tiburones se transforman en pisadas que están llegando al barco, que es el edificio que hay en medio, que navega a surcando las olas de norias, rascacielos y casas en obras que se ven por detrás.

BRICONSEJOS

Sólo por encima, quien lo acierta lo adivina... Seis trozos de papel cuadrados, iguales. Los doblas por la mitad, después abres y cada mitad por la mitad hacia dentro en paralelo (a estos dos nuevos pliegues paso a llamarlos "segundas mitades"...que los cuartos me suena mucho a las uvas) Despliegas el papel colocando la parte cóncava de los dobleces hacia ti en sentido vertical. Doblas los picos superior-derecho e inferior-izquierdo hasta las segundas mitades formando un ángulo de 90° , y los dos mismos picos al mismo sitio (haciendo que el ángulo se reduzca a 45°). Doblas el papel por las segundas mitades dejando los picos de 45° hacia dentro. Ahora vas a las esquinas que no tienen pico y las doblas formando un rombo, como si quisieras hacer ese trozo de papel cuadrado (punta sin pico a la mitad del lado opuesto) y las metes por debajo del papel que estas cubriendo. Te tiene que quedar un rombo bastante consistente. Lo pones del revés y doblas los picos para formar un cuadrado con la parte central. En los centros de cada pieza quedan unos huecos en forma de pico donde hay que meter los picos de las caras colindantes. La parte más entretenida es ir enganchando las seis piezas formando el cubo... Si habéis conseguido entender algo de todo esto tendréis una cajita desmontable para lo que queráis...

Esta página quiere cerrar haciendo de contrapunto, rompiendo con la tónica anterior, y contar algo que también tiene importancia en la vida de

cualquiera, las cosas que se aprenden, los gustos e intereses, las inquietudes, y explicar algo sin más excusa que la de compartir eso que sabe... (En este caso la elaboración de una cajita de papel). Aquí la magia se encuentra en el objeto resultante de seguir las instrucciones que se dan, y las historias que han podido tenerla como protagonista para alcanzar la importancia suficiente como para salir aquí, pero esto una vez más depende de la imaginación de cada uno.

En la página además se han colocado unas piezas ya dobladas para formar la susodicha cajita, sólo hay que sacarlas de los hilos y encajarlas para ver el objeto descrito, con lo cual el único texto que es completamente real, además se vuelve tangible, y se puede incluso volver práctico si se le da algún uso a la caja.

MEMORIA: DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO

Mentiras de Papel es un libro de artista en el que se intentaban relacionar varias disciplinas, desde el fotomontaje, la video creación, la composición tipográfica (y por extensión el diseño), hasta la ingeniería del papel.

En realidad se partió de un material, el papel, la primera decisión tomada fue la de que el papel fuera el protagonista de este libro, el papel y sus posibilidades... En un solo libro no caben todas, pero se han intentado explotar al máximo, siempre que tuviera coherencia con lo que se quería contar. Por esto nos encontramos en el libro con desplegados de papel, troquelados, pequeños juegos, y flipbooks²⁰.

En general se podría describir con el término “libro pop-up” o libro desplegable, que es como se llama a cualquier libro que contenga algún tipo de mecanismo de esta clase. Lo más común en este tipo de obras es que sean para niños, ya sean de tipo cuento o didáctico, no es el caso, aunque podría considerarse un libro para todos los públicos. Pero la diferencia básica es que estos libros suelen erigir imágenes ilustradas, y en este caso se trata en mayor parte de imágenes fotográficas (más o menos retocadas).

En el siguiente apartado de *Proceso del Trabajo*, en el que se explica más detalladamente como ha sido realizada cada página paso a paso, puede dar la impresión de que la mayor parte del tiempo ha transcurrido con el trabajo de cortar y pegar papeles. En realidad eso sólo ha sido la mitad de la labor. La mayoría del esfuerzo, para no perder la costumbre, se ha realizado delante de un ordenador. Aún así dejo el corta y pega como casi un cincuenta por cien de la faena porque necesita mucho estudio de ensayo y error... Me encantaría decir que todo me salió bien a la primera, pero no. Probablemente haya montado más de diez veces cada una de las piezas de este libro, antes de

²⁰ O folioscopio es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio (<http://es.wikipedia.org/wiki/Flipbook>, 9 Agosto 2007, 16:30)

colocarlas en el definitivo. Pero es un proceso muy entretenido en el que se va adquiriendo soltura y habilidad con bastante ligereza.

El proceso general de cada página ha sido el siguiente. Antes que nada se prepararon los textos y hasta que no estuvieron todos claros no comenzó la siguiente fase. El segundo paso era buscar una imagen general para la idea que se intentaba transmitir, y antes de concretarla estudiarla en conjunto con las posibles estructuras de papel que se le podían dar. Una vez definido el tipo de desplegable, troquelado...o lo que fuera en cada caso, que se quería hacer se concretaban los detalles del boceto. Así hasta tener toda la maqueta terminada.

Una vez completada la maqueta se realizaron todas las fotos necesarias para el diseño final del libro. Los edificios, los ojos, los muebles de la habitación... Y una vez estuvieron todas se empezó a trabajar con el ordenador editando todas las imágenes y los textos hasta darles la forma deseada. Este proceso si se iba haciendo lámina a lámina. Intercalando maquetación con montaje, (prueba error) hasta que una de las maquetaciones montada resultaba convincente.

Una vez concretado el diseño de cada página se llevaron a imprimir a una imprenta profesional (En principio parecía que la impresora de casa podría encargarse de esta tarea, pero los resultados con una impresora láser eran mucho mejores), y cuando ya estaba listo todo el material para montar las páginas se procedió a ello.

Uno de los puntos más conflictivos a la hora de terminar el trabajo fue la encuadernación. Podría haber intentado una encuadernación casera, pero después de todo el trabajo merecía la pena llevarlo a algún especialista en el tema a que lo hiciera bien, ya que yo no tengo demasiada experiencia en el tema de la encuadernación. No es fácil coser un libro con desplegables... y en la mayoría de sitios me decían que no les era posible. Con suerte al final localizamos un lugar especializado en encuadernaciones un tanto peculiares, no sólo se atrevían con el cosido del libro, si no que tenían opciones

alternativas, como el encolado, que no precisaba de agujerear más las páginas y camuflaba mejor las pestañas ocultas, lo que resultaba perfecto. En el siguiente capítulo esta información se verá ampliada con las instrucciones necesarias para montar todas las páginas.

MEMORIA: PROCESO DEL TRABAJO (RECETAS)

QUIERO UN TRINA

INGREDIENTES:

- Papel vegetal
- Cartulina azul claro
- Cartulina blanca
- Recortes de revistas (Un barco y un avión)
- Acetato Transparente
- 2 Papeles A3 de 200 gr. mate. Y uno A4
- Papel de cuaderno cuadriculado
- Cámara de fotos
- Bisturí
- Regla y plegadera
- Pegamento, cinta de doble cara, celo...
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

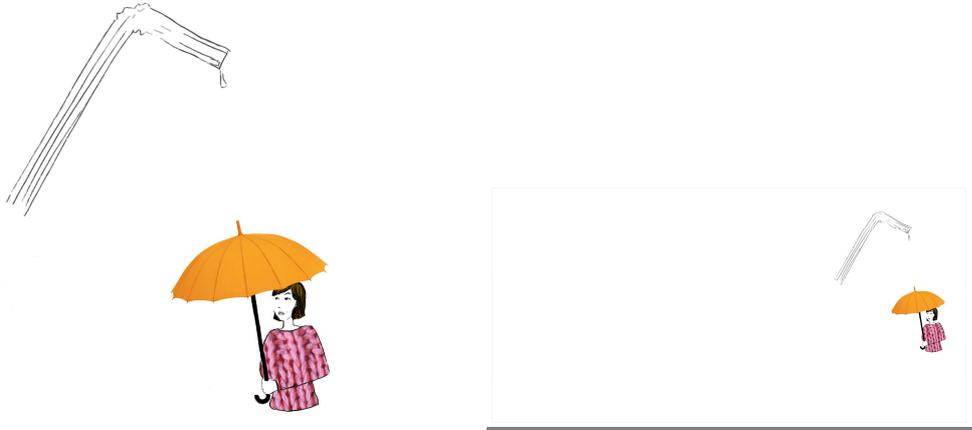
ELABORACIÓN:

- 1- Hacer una serie de fotos de ojo, y seleccionar la que más se ajuste a la idea del texto (y la más bonita)



- 2- Cuadrarla en Photoshop de modo que ocupe el doble de ancho que de alto, (40cm x 20cm) pasarla a blanco y negro y ajustar los niveles necesarios (brillo, contraste...)
- 3- Maquetar encima el texto cuidando que no tape mucho la imagen.

- 4- Dibujar una señorita con un paraguas, y una pajita de la que cae una gota. Maquetar de forma que al imprimirse en la parte de detrás de la foto de los ojos quede detrás del ojo que está más a la izquierda²¹.



- 5- Hacer una foto de la galería de la cocina.

- 6- Editar para que ocupe un cuadrado de 20x20.

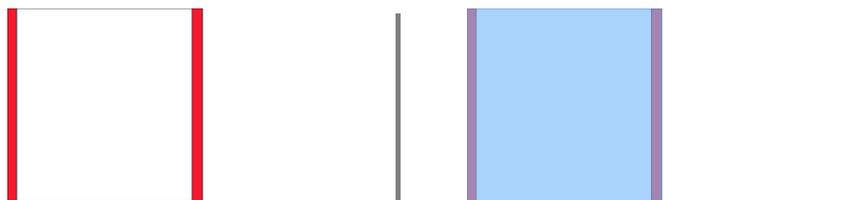
- 7- Llevar a imprimir en el A3 de 200 gr. mate, por las dos caras la chica y los ojos. Y en el A4 la galería.



- 8- Recortar el A3 impreso para que se ajuste al tamaño de 40x20, recortar también el A3 que tenemos todavía en blanco del mismo tamaño, y la cartulina azul claro y la foto de la galería en un cuadrado de 20x20. Vaciar las ventanas de la galería.

- 9- Doblar la cartulina blanca en zigzag como si quisiéramos hacer un abanico de papel de 32 caras. Y cortar por la mitad, de forma que nos queden 2 de 16 caras. Recortar el alto a 20 cm.

- 10- Pegar la primera de las caras de los abanicos en las tiras resaltadas en rojo de la imagen del A3 en blanco. De forma que el doblez quede

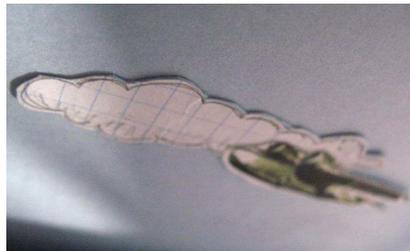


en la parte de fuera. Una vez pegados apartar hacia los lados el

²¹ Que en realidad sería el ojo derecho del fotografiado.

abanico y pegar el cuadrado de cartulina azul clara de forma que al volver a colocar los abanicos en su posición normal estos se queden encajando la cartulina.

- 11-Dibujar y recortar dos pequeñas nubes en el papel cuadriculado, pegarlas sobre la mitad el fondo azul, pegar cerca de una de ellas el avión de la revista.



- 12-Diseñar una textura que simule el mar, hacer varias versiones variando el tono el brillo y el contraste e imprimir sobre papel vegetal. Recortar con forma de olas y componer comprobando que tal queda con la ventana de la galería.



- 13-Pegar sobre una de ellas el barquito de la revista.

- 14-Hacer unas muescas en una cara cada dos de los abanicos de papel, y en ellas pegar los extremos de las olas de papel vegetal.

- 15-En las últimas caras de los abanicos pegar los laterales de la foto de la galería.



16-Cortar un folio de acetato en un rectángulo de 24 x 20, hacer un doblez bien marcado de 2cm en la parte superior y en la inferior y encajarlo en la foto de la ventana. Pegar con cinta de doble cara.

17- Editar una foto de un baso e imprimir sobre papel vegetal, recortar.

18-Con los trozos sobrantes de recortar las olas, hacer circulitos desiguales,

19- Dibujar en la cartulina blanca un barco pirata y recortar.



20- Pegar sobre el vaso de papel cebolla las burbujas de mar y el barco pirata, cerrar colocando un trozo de acetato con la forma del vaso.

Repasar con permanente negro algunas líneas del vaso.

21- De los restos de papel de 200 gr. mate recortar gotitas.

22-Pegar el vaso en la página de la chica de forma que parezca que la pajita sale de dentro, y las gotitas como si cayeran de la misma sobre el paraguas.



23- Doblar esta hoja por la mitad y pegar la cara que queda blanca sobre el trozo, blanco también, que ha quedado a la derecha de dónde pegamos la cartulina azul.



COSTIPAO

INGREDIENTES:

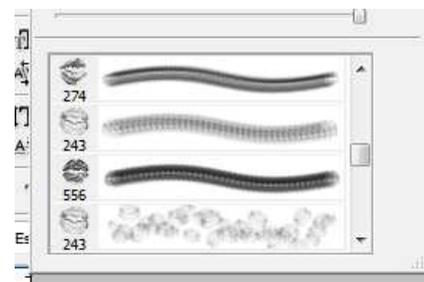
- Papel vegetal
- Cartulina blanca
- Regla y plegadera
- Pintalabios y una boca
- Cámara de fotos
- Bisturí
- Pegamento, cinta de doble cara, celo...
- Ordenador (Con Photoshop, impresora y escáner)

ELABORACIÓN:

- 1- Retocar una foto de unas tijeras para que se quede a dos tintas. (fondo blando y superficie gris claro). Añadir bocadillo.



- 2- Imprimir sobre una cartulina blanca y vaciar la parte gris. Recortar un poco más pequeño que 20 x 20 cm. y pegar sobre el extremo izquierdo de otra cartulina recortada a 22x20 cm., dejando un pequeño margen.
- 3- Doblar los 2cm que han quedado en la parte derecha formando una pestaña.
- 4- Pintarse los labios y darle un montón de besos a un papel.
- 5- Escanear el papel y seleccionar uno de los besos y crear con él un pincel de Photoshop.
- 6- Maquetar el texto en un área cuadrada e imprimir.



- 7- Crear un fondo con besos de distintos colores y tamaños de forma que no se vea claramente lo que son.



- 8- Hacer otra imagen con sólo dos besos en tonos rosados.
9- Crear otro pincel con la palabra "Achuuus!" o similar y crear otro fondo con este.
10- Imprimir estas tres en papel vegetal y pegar a la del texto de forma que quede así:



- 11- Pegar todo esto cerrado a la pestaña de la lámina con las tijeras.



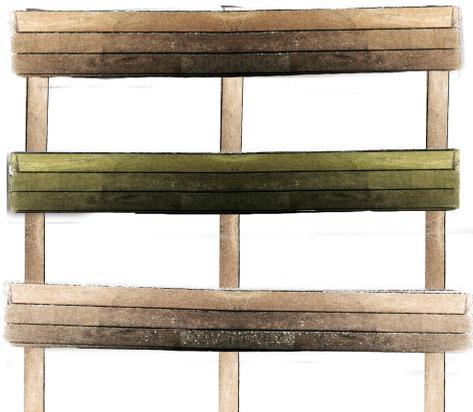
VOLVIENDO

INGREDIENTES:

- Hilo negro
- Aguja
- A3 de 200 gr. mate
- Pegamento
- Fotos de laderas de montañas, caminos, mar, arena y un banco.
- Bisturí
- Regla y plegadera
- Caja de galletas (O cualquier otro trozo de cartón)
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

ELABORACIÓN:

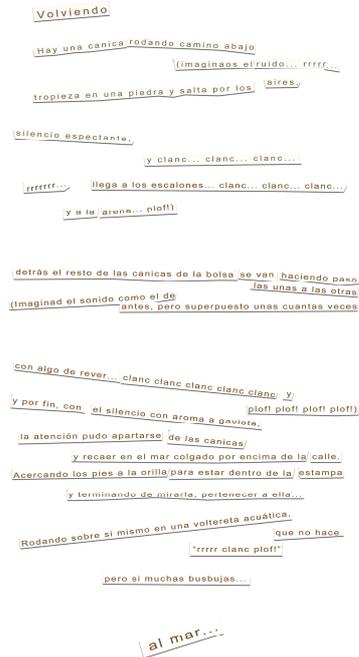
- 1- Juntar las fotos de la arena, la montaña, el camino y el mar y crear un fondo con continuidad desde el camino en la ladera hasta el mar
- 2- Formar una escalera con la superficie para sentarse de un banco. Dejar un par de listones separados aparte.
- 3- Retocar las canicas y multiplicarlas para tener bastantes.



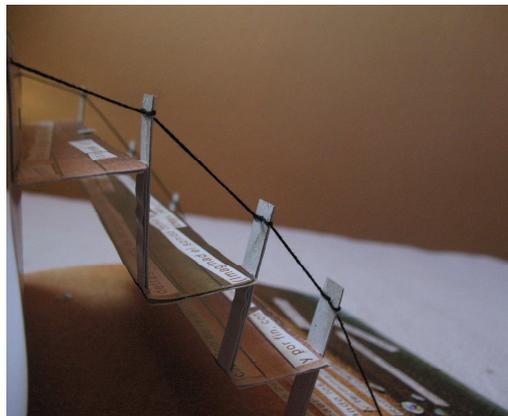
- 4- Editar el texto colocándolo sobre el fondo y las escaleras para ver como puede repartirse por todo.



5- Separarlo del fondo y las escaleras y guardar aparte.



- 6- Imprimir todo y recortarlo.
- 7- Pegar las tiras con el texto sobre el fondo (Las de la escalera las dejamos en la maqueta por ordenador)
- 8- Pegar los listones al cartón de la caja de galletas, recortar en 8 partes iguales, y hacer una pequeña perforación en la parte superior de cada una.
- 9- Pegar los listones en cada pieza que une los peldaños por los laterales dejando la parte que sobresale sin pegar.
- 10- Doblar la escalera y pegarla en su sitio.
- 11- Coser con el hilo negro el principio de todos los listones y unirlos al suelo de forma que al abrir la página forme un ángulo de 90 grados.



UNA L FUERA DE CONTEXTO

INGREDIENTES:

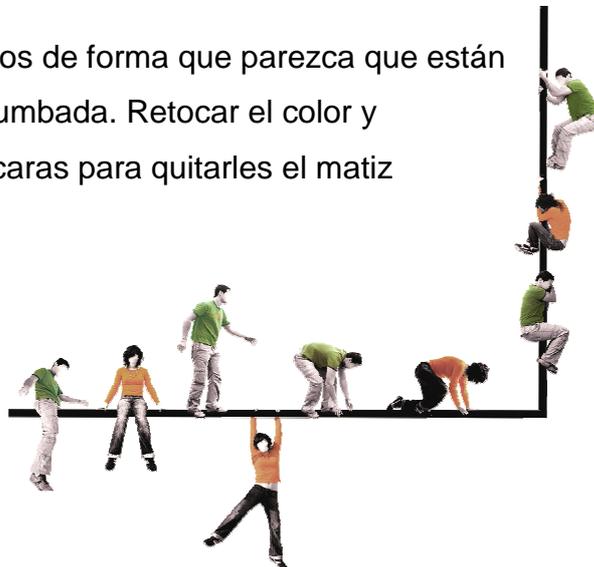
- Dos amigos
- Acetato
- A3 y A4 de 200 gr. mate
- Pegamentos de distintos tipos
- Bisturí
- Regla y plegadera
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

ELABORACIÓN:

- 1- Hacerle una sesión de fotos a los dos amigos en varias posturas, que parezca que están sobre una barra fina, o trepándola.



- 2- Montar las fotos de forma que parezca que están sobre una L tumbada. Retocar el color y borrarles las caras para quitarles el matiz cómico.



3- Escribir AAH! En letras grandes y huecas en un fondo de 40 x 20 cm.

Voltear el lienzo horizontalmente.

4- Defragmentar el texto en frases sueltas, transformarlas en ladrillos de colores y hacer una construcción con ellos.

Dejar el fondo de un tono sepia muy clarito para que pueda distinguirse al tener encima el blanco del papel del "AAH!"

5- Imprimir todo y recortar,

vaciando las letras del "AAH!" Cortar los muñequitos por el contorno.



6- Pegar los muñecos sobre el acetato por la cara impresa, con pegamento en spray.

7- Doblar bien el acetato por la mitad, y unos 2cm de la parte inferior para hacer las pestañas.

8- Hacer un doblez de 5cm en horizontal en la lámina del AHHH!

9- Pegar estos 5cm a la parte superior del texto maquettato, de forma que al estirarlo se lea correctamente y por el hueco de las letras pueda verse el de colores.

10-Hacer unas aberturas para colocar las pestañas de acetato sin que se vean, pegarlas por debajo con cinta de doble cara y doblar todo.



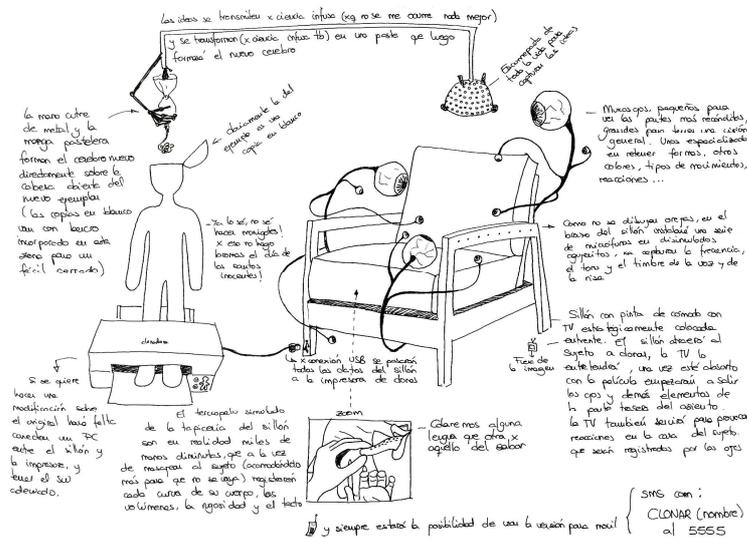
CACHARRITO CLONADOR

INGREDIENTES:

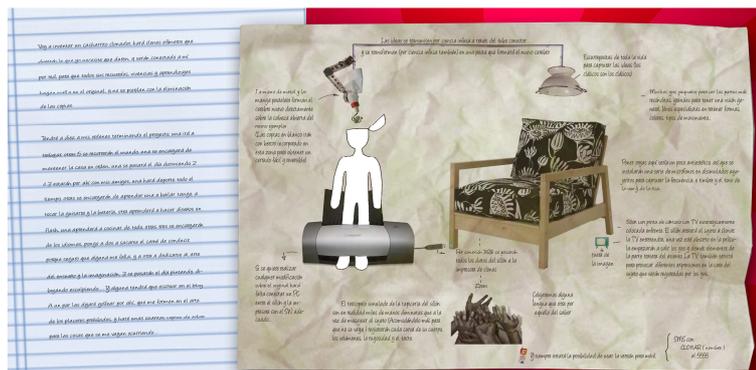
- Acetato
- Papel A3 y A4 de 200 gr. mate
- Pegamentos de distintos tipos
- Cartulina roja
- Bisturí
- Regla y plegadera
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

ELABORACIÓN

1- Diseñar un cacharrito clonador.



- 2- Maquetar el texto como si estuviera escrito a mano en un folio cuadriculado colocado bajo el boceto del cacharrito.
- 3- Retocar el boceto a modo collage con fotos de revistas y propaganda, cambiar el texto manuscrito por la misma tipografía que se ha usado para maquetar el texto. Quitarle los ojos.
- 4- Imprimir el resultado y recortar.

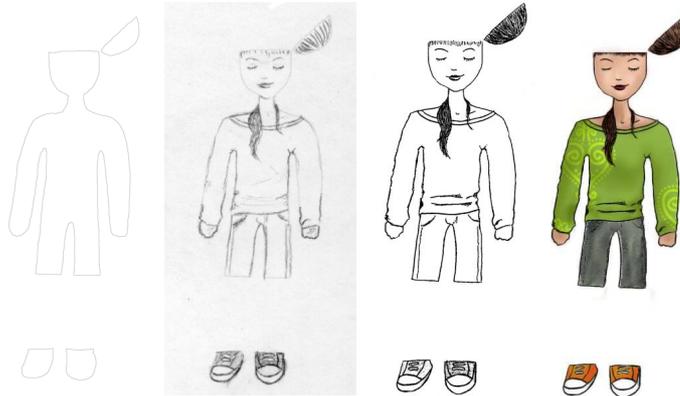


5- Dibujar una serie de ojos y pegarlos encima.



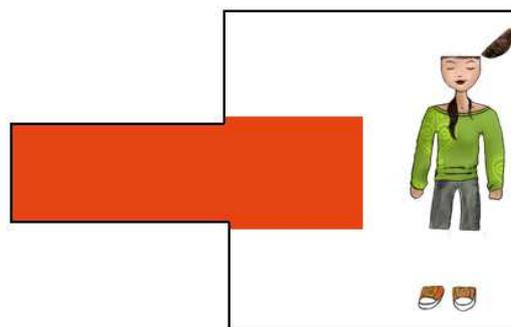
6- Dibujar una muñeca que cuadre con la silueta que sale de la impresora clonadora.

7- Colorearla digitalmente.



8- Recortar un rectángulo de papel que tenga en el extremo derecho a la muñeca.

9- Pegar el papel sobre una cartulina roja, recortar, y hacer una solapa de unos 3cm para poder estirar de ella en la parte izquierda de la pieza, cortar un trozo de cartulina roja del mismo alto y pegarlo encima para reforzar esta parte, y que al sobresalir se vea rojo.



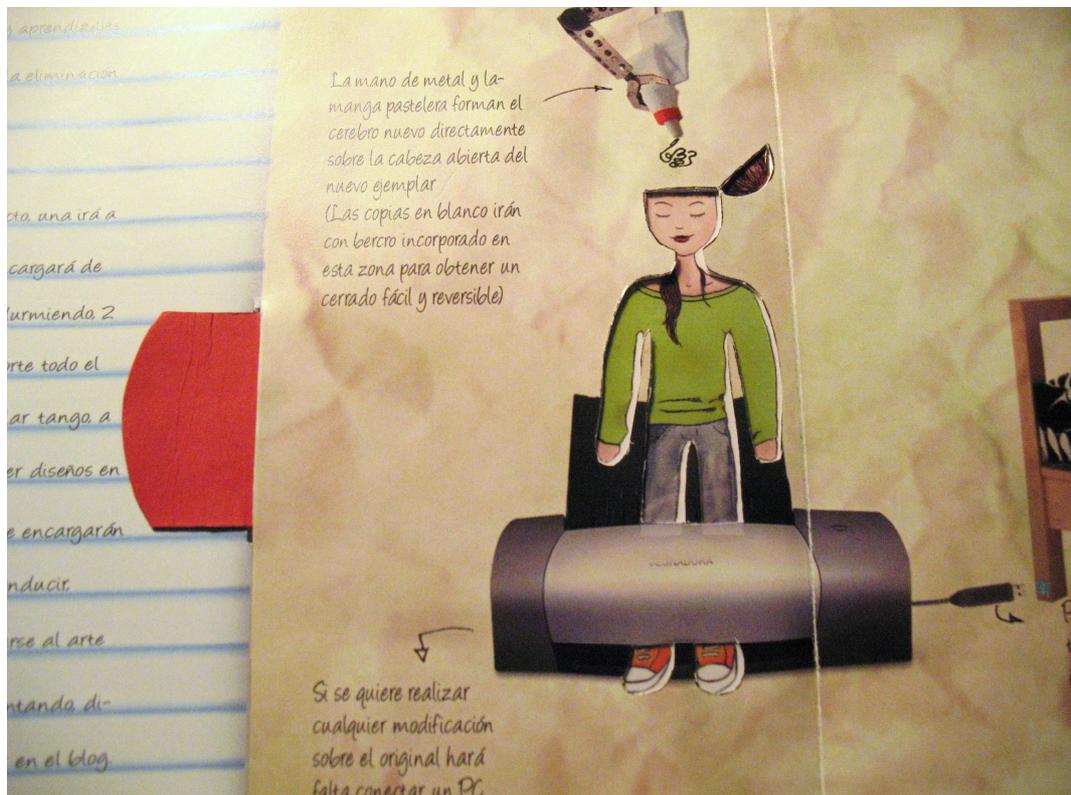
10- Vaciar la silueta que sale de la clonadora en la impresión y pegar en la parte de detrás un trozo de acetato para que no se rompa ni se deforme. El trozo de acetato debe de terminar justo antes del doblez de la página con un pliegue. (Para parar la solapa cuando la empujemos hacia dentro)

11- Hacer un sobre de cartulina en el que encaje la pieza de la pestaña, retirarle los laterales y la cara delantera de forma que nos sirva como raíles para el movimiento de la pieza. Y colocarla dentro.

12- Encajar el sobre con el hueco de forma que se vea bien la muñeca y pegarlo. (Con cuidado de no pegar la pieza de la pestaña para que se pueda deslizar)



13- Hacer un corte vertical en el limite del boceto con el folio rayado a la altura de la pestaña y sacarla por ahí



STOP

INGREDIENTES:

- Películas
- Papel A3 de 200 gr. mate
- Cartulina blanca
- Pegamentos de distintos tipos
- Cartón pluma y papel fino
- Bisturí
- Caja de galletas (o cartón similar)
- Regla y plegadera
- Ordenador (Con Photoshop, Virtual Dub Mod, Premiere y Alter Effects)
- Foto de puzzle y de luces en movimiento
- Imprenta

ELABORACIÓN:

- 1- Visionar unas cuantas películas y seleccionar escenas que sugieran movimiento o paso del tiempo
- 2- Montar un video con todas ellas y exportarlo a frames.



Rompiendo las olas (1996) Lars von Trier



La boda del Monzón (2001) Mira Nair



El sueño eterno (1946) Howard Hawks



Guía del autoestopista galáctico (2005) Garth Jennings



La ciencia del sueño (2006) Michel Gondry



Kiss kiss, bang bang (2005) Shane Black



Amelie (2001) Jean-Pierre Jeunet



Tiempos modernos (1936) Charles Chaplin



Memorias de una geisha (1997) Rob Marshall



La ley de la calle (1983) Francis Ford Coppola



Adaptación: el ladrón de orquídeas (2002) Spike Jonze



El Padrino (1972) Francis Ford Coppola

- 3- Reducir al máximo el número de frames, que no ocupe mucho pero se siga entendiendo.
- 4- Maquetar todos los frames para que salgan a 9 por folio (A4) dejando un margen de 1.5cm en la parte izquierda de cada fotograma para el lomo.
- 5- Imprimir, recortar y montar en tres flipbooks, Guillotinar el lado derecho para que quede bien igualado y suave al tacto.
- 6- Pasar la foto del puzzle a dos tintas de manera que sólo se vea el perfil de las piezas. Convertirlo a pincel.
- 7- Maquetar el texto sobre la foto de luces en movimiento, y editarlo con



el pincel creado para que todo parezca un puzzle, dejar un margen amplio a la derecha para colocar los flipbooks.

- 8- Imprimir en el A3
- 9- Hacer una plantilla con el cartón de la caja de galletas con la forma de los libritos, marcarla tres veces sobre la zona rosa de la lámina anterior y recortar. Conservar los trozos.
- 10-Recortar el cartón pluma en un cuadrado de 20x20cm , usar la lámina como maqueta para marcar aquí los rectángulos que habíamos dibujado, y recortarlos del cartón pluma.
- 11-Forrar el cartón con el papel fino para que no se vea la espuma de dentro del cartón pluma en el lomo del libro.



12- Pegar sobre la cartulina (previamente recortada a 20x20cm) los rectángulos rosas que habíamos apartado en el punto 9 en el mismo sitio que están en la lámina y el cartón pluma. Pegar sobre todo esto el cartón pluma y encima la lámina. (Estos huecos servirán para colocar los libritos)



JUEGOS DE OPACIDAD

INGREDIENTES:

- Una habitación
- Papel A3 de 200 gr. mate
- Pegamentos de distintos tipos
- Cámara de fotos
- Bisturí
- Acetato
- Regla y plegadera
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

ELABORACIÓN:

- 1- Maquetar el texto (En esta ocasión irá por separado)

Voy consiguiendo **la invisibilidad**, hoy si me concentro me sale del todo.
Cuanto más me cuesta ser yo más fácil me resulta no ser nadie,
desaparecer, y volverme **invisible**. Dejar de estar, paseando por cualquier
parte hasta **dejar de ver** mi sombra, **de oír** mis pasos... de vez en cuando
hasta me asusto con un tarareo flojito cuando creía que **ya no estaba**...
Unas veces me **esfumo** y si me caigo de golpe ni me duele. Otras **mimetizo** a
lo camaleón y no se me ve, pero sigo comiéndome las **moscas**.

- 2- Hacer fotos de algunos de los muebles de la habitación (la cama es imprescindible)



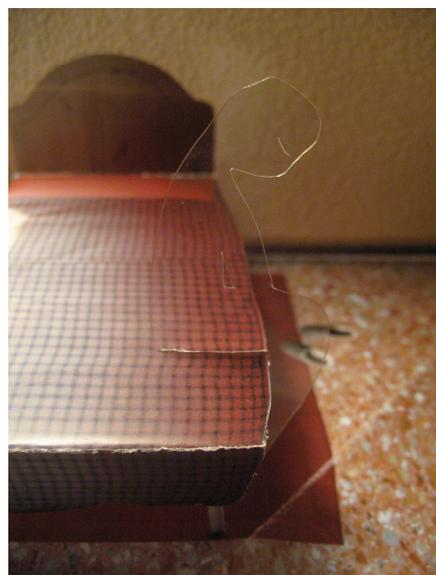
- 3- Componerlas hasta formar el patrón de una habitación en miniatura

Hay que tener especial cuidado para que todo pliegue correctamente, Es necesario jugar con los ángulos que forman las tres superficies principales y crear el efecto de tres dimensiones manipulando sólo dos direcciones, si se toman tres no pliega. En este caso



todas las piezas van paralelas a alguna de las paredes, pero no es obligatorio, siempre y cuando mantengan el mismo ángulo y se doblen por el mismo sitio que estas. Si alguna de las piezas va al suelo hay que controlar que, o bien todo su contacto con este sea en una de las mitades en que se dobla, o bien (si ocupa las dos) no esté pegado sobre una de ellas.

- 4- Imprimir y recortar todas las piezas, montar todo menos la cama.
- 5- Recortar en un trozo de acetato la silueta de una persona sentada con una pestaña en el lado de apoyo. (Mejor si se hace una plantilla con el cartón de la caja de galletas para cortar encima, pero no es necesario)
- 6- Hacer un corte en la cama en la zona donde se quiera poner el muñeco, se coloca y se monta la cama en la habitación.



SEPTIEMBRE

INGREDIENTES:

- Papel A3 y A4 de 200 gr. mate
- Pegamentos de distintos tipos
- Un mapa de Valencia
- Cámara de fotos
- Bisturí
- Regla y plegadera
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

ELABORACIÓN:

- 1- Editar el mapa de Valencia para hacer un fondo con él, maquetar encima el texto.



- 2- Hacer y buscar fotos de edificios, formar con ellos una ola de mar.



- 3- Dibujar ladrillos y extraer las ventanas de una de las fachadas fotografiadas, con esto hacer las caras exteriores de nuestro edificio.
- 4- Crear también una imagen para imprimir por la otra cara del papel con un fondo de ladrillos lisos



(porque no queremos que se vea blanco por ninguna parte en el montaje final)

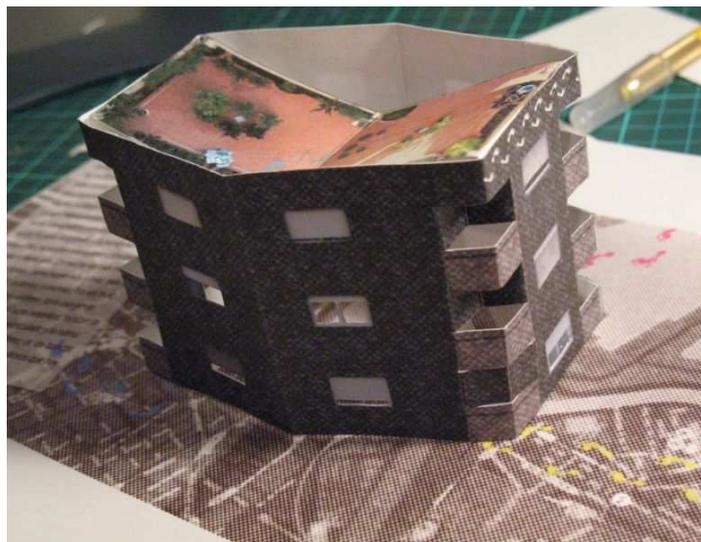
- 5- Con la foto de una terraza vista desde arriba haremos el terrao de nuestro edificio, debe de medir lo mismo que la planta del edificio montado y las pestañas en las mismas paredes en las que las tenga el edificio para unirse con el suelo.



- 6- Recortar la ola por el perfil de la parte superior y doblar por donde se quiera, hacer dos pestañas en la parte inferior. Así lo podremos colocar en la página de forma que se levante al abrirlo.



- 7- Recortar las piezas del edificio acordándonos de las terrazas y de vaciar las ventanas.
- 8- Armar todo sobre el mapa y cerrar.



¹ Esta fotografía es de una de las pruebas realizadas, no del final, por eso la parte de dentro es blanca y no está la ola.

BRICONSEJOS

INGREDIENTES:

- Hilo negro
- Aguja
- A3 de 200 gr. mate
- Papel naranja oscuro
- Papel naranja claro
- Papel amarillo
- Bisturí
- Regla y plegadera
- Ordenador (Con Photoshop)
- Imprenta

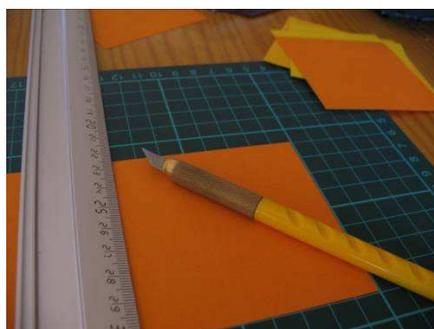
ELABORACIÓN:

- 1- Maquetar en Photoshop el texto de forma que quede un hueco en el centro para poner los papeles de la caja. Y llevar a imprimir en el A3 de 200 gr. mate.

Sólo por encima, quien lo acierta lo adivina... Seis trozos de papel cuadrados, iguales. Los doblas por la mitad, después abres y cada mitad por la mitad hacia dentro en paralelo (a estos dos nuevos pliegues pasa a llamarlos "segundas mitades"... que los cuartos me suena mucho a las uvas). Despliegas el papel colocando la parte cóncava de los dobleces hacia ti en sentido vertical. Doblas los picos superior-derecho e inferior-izquierdo hasta las segundas mitades formando un ángulo de 90°, y los dos mismos picos al mismo sitio (haciendo que el ángulo se reduzca a 45°). Doblas el papel por las segundas mitades dejando los picos de 45° hacia dentro. Ahora vas a los esquinas que no tienen

pico y los doblas formando un rombo, como si quisieras hacer ese trozo de papel cuadrado (punto sin pico a la mitad del lado opuesto) y los metes por debajo del papel que estás cubriendo. Te tiene que quedar un rombo bastante consistente. Lo pones del revés y doblas los picos para formar un cuadrado con la parte central. En los centros de cada pieza quedan unos huecos en forma de pico donde hay que meter los picos de las caras adyacentes. La parte más entretenida es ir enganchando las seis piezas formando el cubo. Si habéis conseguido entender algo de todo esto tendréis un cajita desmontable para lo que queráis...
No, no era nada metafórico ;) (Para Goh)

- 2- Recortar
- 3- Recortar el papel de colores en cuadrados de lados más pequeños que el radio de la circunferencia que queda vacía en la maquetación del texto. Dos naranja claro, dos naranja oscuro y dos amarillos.

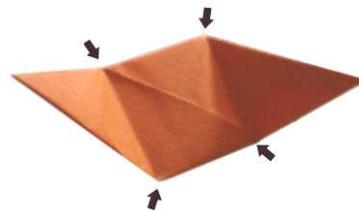


4- Doblar los trozos de papel de colores siguiendo las instrucciones del texto.



5- Con el compás trazar una circunferencia en la parte trasera de la lámina con el texto maquettato, tomando como centro de la circunferencia el centro de la lámina, y como radio la diagonal de los rombos doblados antes. Con el mismo radio hacer marcas sobre la circunferencia para marcar 6 puntos equidistantes.

6- Colocar los rombos de forma que una de las puntas de en el centro y la otra en una de las marcas anteriores. Cuando esté colocado marcar con un lápiz los puntos por los que debe estar sujeta la pieza



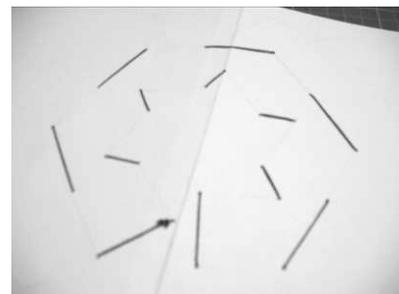
7- Perforar los puntos de sujeción marcados, con un punzón o con la aguja que teníamos.



8- Coser con el hilo negro con cuidado de no romper el papel y de no tener demasiado lío de hilos en el revés.

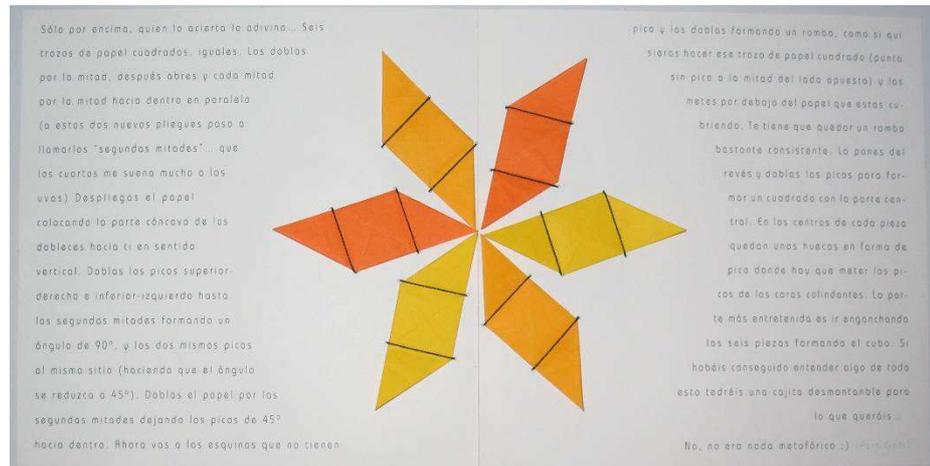


Derecho



Revés

9- Colocar los rombos de papel en sus correspondientes sitios y cerrar.



10- Conviene al consumirse que se saquen los rombos de papel y se monte la caja para tener una demostración completa de lo narrado.

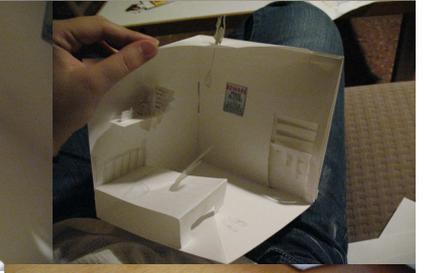
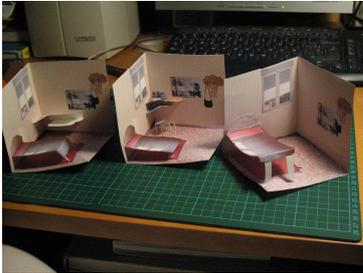


NOTA: Con las mismas piezas se pueden realizar infinidad de formas, el cubo que se cita, estrellas, coronas... es cuestión de dedicarle tiempo e imaginación.

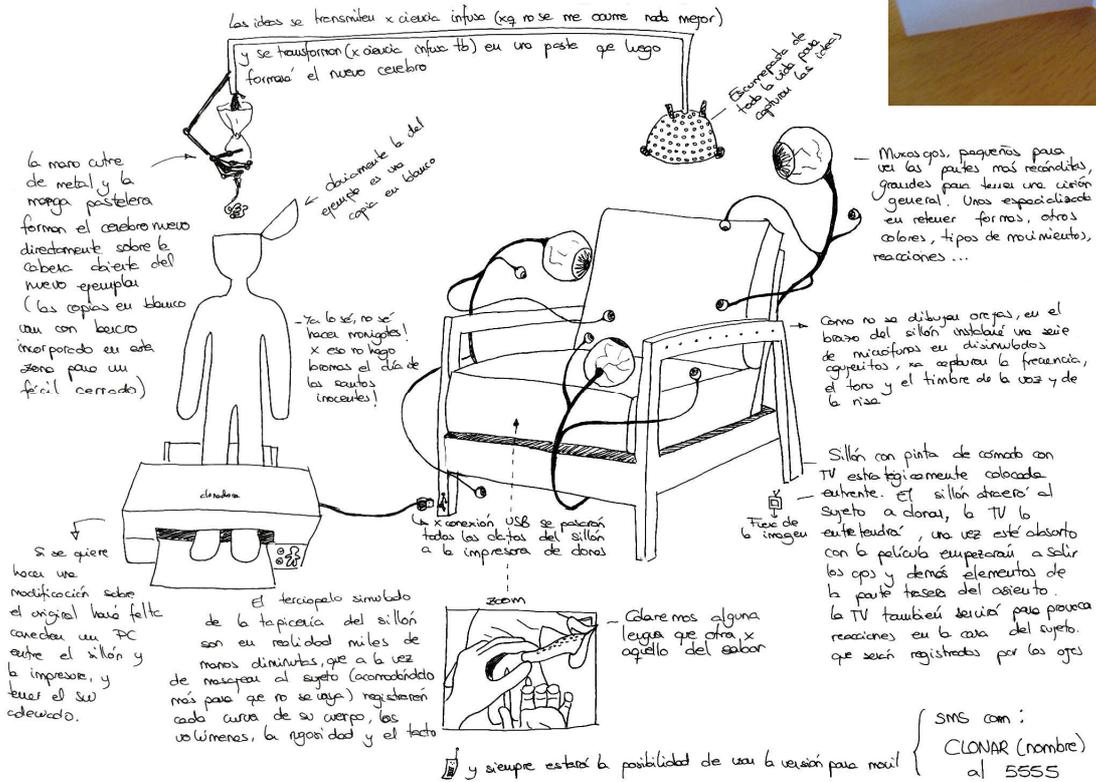




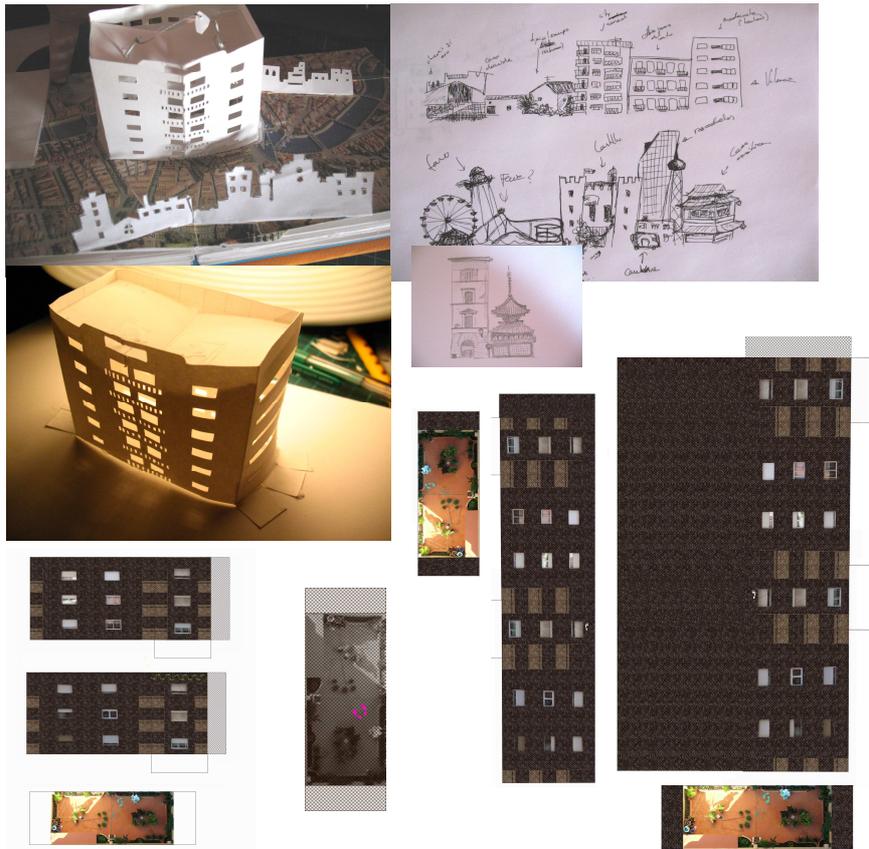
VOLVIENDO
(Maqueta y definitivo)



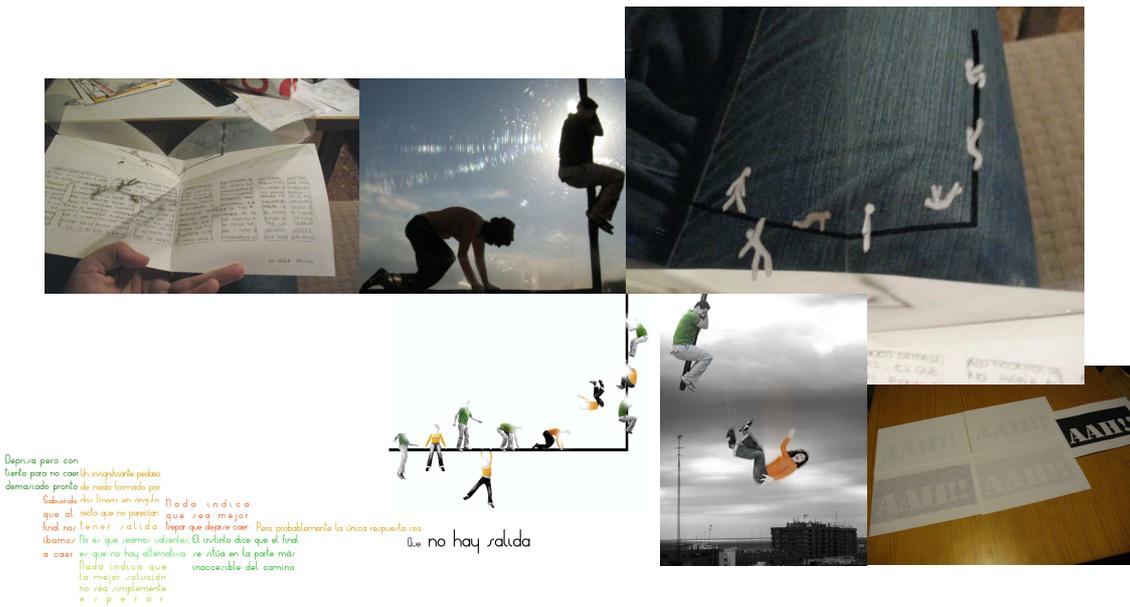
JUEGOS DE OPACIDAD (Variaciones y maqueta)



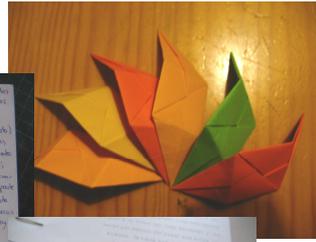
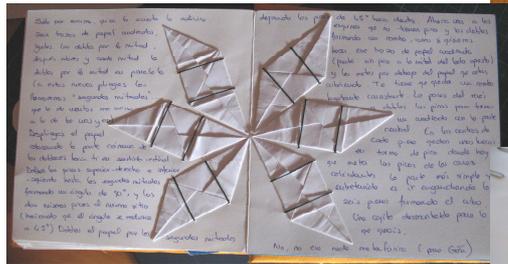
CACHARRITO CLONADOR (Boceto inicial de la clonadora)



SEPTIEMBRE (Diferentes formas de estructurar el edificio, y bocetos)



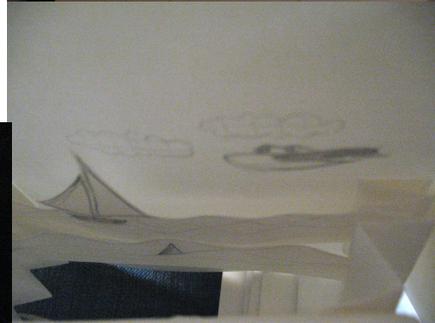
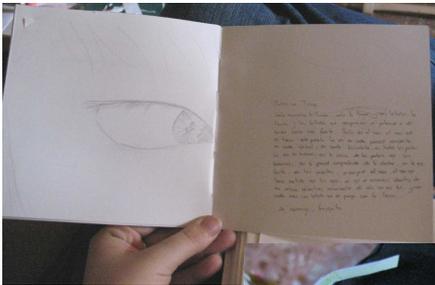
UNA L FUERA DE CONTEXTO (Pruebas)

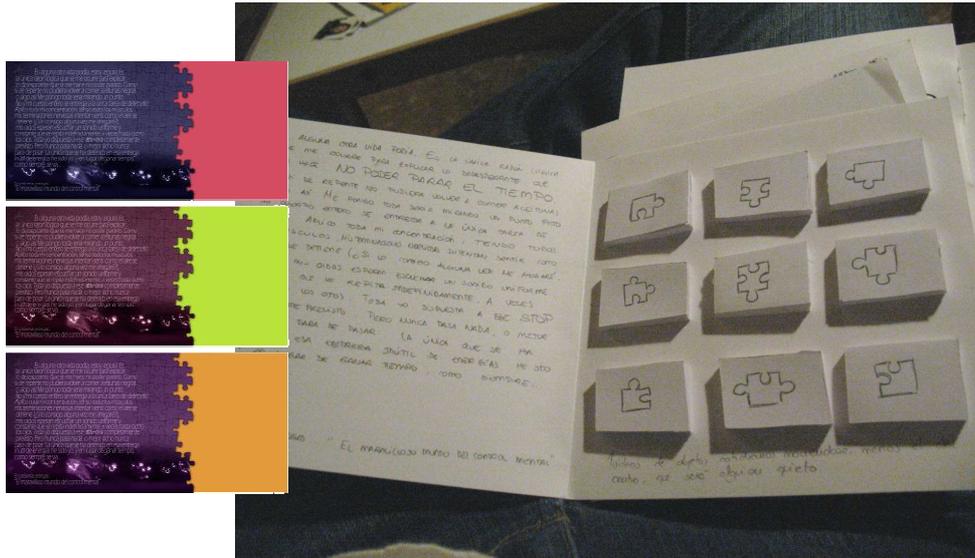


BRICONSEJOS (Pruebas de color y maqueta)



QUIERO UN TRINA (Pruebas)

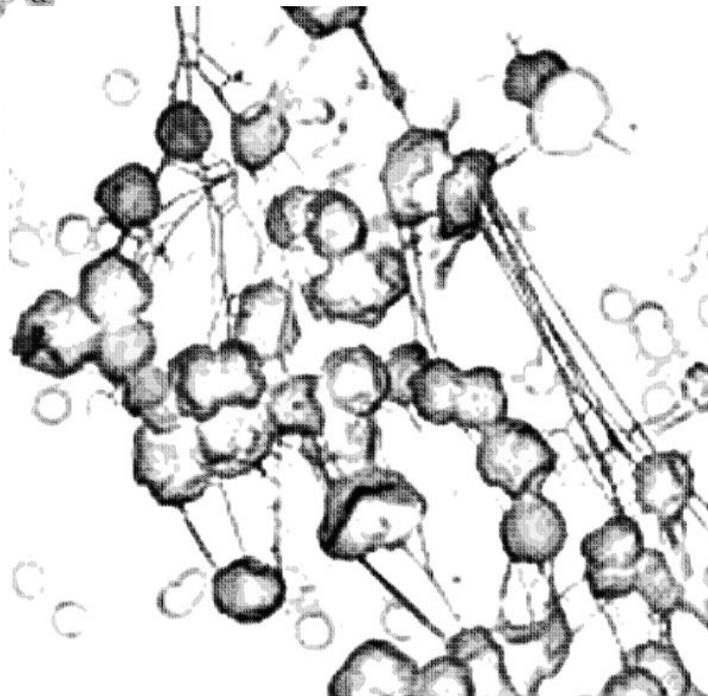




STOP (Pruebas de color y maqueta)



COSTIPAO
(Variación de la textura de los estornudos, con ampliación)



PRESUPUESTO

- Impresión + papel: 43 €
- Encuadernación: 40 €
- Cartulinas blancas: 2€
- Cartulinas color: 1€
- Papel cebolla: 1,50 €
- Pegamento Barra: 0.75 €
- Pegamento Spray: 8 €
- Cinta de doble cara pequeña: 3,50 €
- Cinta adhesiva: 0,50€
- Pegamento en cinta: 3,50 €
- Acetato: 2 €
- Hilo negro: 1,25 €
- Bisturí: 5 €
- Regla metálica: 4 €

Total: 116 €

Con SW de estudiante +0 € = 116€

Comprando SW + 899,10 de Adobe Photoshop CS3 (También serviría cualquier versión anterior que resultaría más económica)

= 116+899.10 = 1015.10 €

Se podría hacer con SW de retoque digital libre = 116€

CONCLUSIONES

Lo primero que destacaría de la realización de este proyecto es lo mucho que he disfrutado creándolo. Al principio me sentí verdaderamente perdida a la hora de concretar las técnicas, temas y materiales con los que quería trabajar, supongo que me encontraba un poco en la situación de los alumnos que llegan en primero y quieren aprenderlo todo a la vez. Pero poco a poco fui razonando cuales eran los factores que tenía que tener en cuenta en esta decisión y todo se solucionó bastante bien. Lo que nunca pensé en todo este tiempo en que creía que no iba a ser capaz de inclinarme por nada, es que una vez lo consiguiera iba a estar tan contenta con la elección. Estoy convencida de que al final tomé la decisión que mejor se ajustaba a mis intereses.

El papel, como ya se ha comentado aquí en otras ocasiones es un material que me hace sentir muy cómoda, pero no estaba tan acostumbrada al resto, como pueden ser el acetato, los distintos tipos de pegamentos y cintas adhesivas, el bisturí... hasta ahora me había centrado más en la papiroflexia que se basa simplemente en los dobleces... Pero ha sido muy alentador ver como con un poco de práctica podía llegar a ser igual de fácil dibujar con un lápiz que con el propio bisturí. En lo que a aprendizaje de la técnica se refiere he notado muchos progresos.

El campo del desplegable ya es otra cosa, en el estudio previo al trabajo se vieron varios libros desplegables, con la excusa del proyecto pude incluso añadir unos cuantos a mi colección personal, y hay algunos realmente sorprendentes. Estoy muy orgullosa de cómo han quedado mis desplegables, y ahora que está todo terminado forman un conjunto muy interesante, pero no dejo este proyecto como algo cerrado por completo, espero poder trabajar más sobre el tema y convertir este libro en el primero de una serie sobre el troquelado, los desplegables y el papel. Y probablemente continúe con este mismo tema en la tesis del doctorado.

Si bien es verdad que ya estaba muy familiarizada con el mundo de la composición digital, nunca había hecho un trabajo (académico, se entiende)

basándome en el ordenador como herramienta artística. Usar todos mis conocimientos de informática en la elaboración de algo tan tangible como un libro de artista, ha sido estupendo poder combinar los conocimientos de mi carrera con los del master y espero que hayan enriquecido con ello el trabajo.

Otra peculiaridad es que hasta ahora todo lo que había realizado digitalmente tenía como resultado el “producto final”, o como mucho algo que tenía que ir a la impresora y ya... manipular el ordenador como paso intermedio es un poco más complejo, ya que tienes que definir el trabajo con mucha más exactitud. Aunque a la hora de cuadrar piezas y hacer cálculos geométricos ha facilitado mucho la tarea.

Este proyecto, además, tiene mucho trabajo introspectivo, en ocasiones me ha llegado a parecer incluso excesivo, sobretodo en el momento de realizar esta documentación y explicarlo todo a fondo. A pesar del miedo de parecer un poco inmadura con este personal elogio a lo fantástico, creo que he conseguido mantener mis ideas con coherencia durante todo el trabajo. Y el hecho de que todo fuera tan personal le ha aportado un grado extra de cariño, como el que se le da a las comidas bien hechas, que hacen que el trabajo quede un poco mejor.

En general me siento bastante satisfecha con el trabajo, y me he sentido muy cómoda haciendo esta investigación creativa. Espero seguir trabajando en este campo y continuar con el aprendizaje y los progresos día a día.

BIBLIOGRAFÍA

- Michael Page, Robert Ingpen, *La enciclopedia de las cosas que nunca existieron*. Anaya, Madrid, 1986-1988.
- Philip K. Dick, *Cuentos completos I y III*, Minotauro, Barcelona, 1987-2006
- Natalie Avella, *Diseñar con Papel, Técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico*. Editorial Gustavo Gili SA., Barcelona 2003
- Richard Kegler, James Grieshaber, Tamy Riggs, *IndieFonts A compendium of digital type from independent foundries*, P-Type Publications, Buffalo, New York 2002
- Michael J. Langford, *Fotografía Básica*, Ediciones Omega SA, Barcelona 1988
- Helmut Gernsheim y Alison Gernsheim, *Historia gráfica de la fotografía*, Ediciones Omega, Barcelona, 1967
- Joan Fontcuberta, *Ciencia y fricción, fotografía, naturaleza y arte*, Mestizo A.C. Murcia, 1998
- Tony Seddon y David Jury, *¿Qué es la tipografía?*, Editorial Gustavo Gili SL., Barcelona, 2007
- Steven Heller y Mirko Ilić, *Escrito a mano, diseño de letras manuscritas en la era digital*, Editorial Gustavo Gili SA., Barcelona 2004
- Julio Cortázar, *Historias de cronopios y famas, relatos*, Circulo de lectores, San Vicenç dels Horts, 1984
- Manuel Moreno Lupiáñez y Jordi José Pont, *De King Kong a Einstein, La física en la ciencia ficción*, Ediciones UPC, Barcelona 2002

