



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM

Trabajo Fin de Máster
Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:
INAPETENCIA

Autor/a: Lydia Ruiz Diéguez
Tutor/a: Sergio García

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:
Indagación en el cómic experimental
Exploración artística de la narración gráfica
Auto-terapia a través de la autobiografía

Convocatoria: Septiembre
Año: 2021

TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:
INAPETENCIA

Autor/a: Lydia Ruiz Diéguez

Tutor/a: Sergio García

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Indagación en el cómic experimental

Exploración artística de la narración gráfica

Autoterapia a través de la autobiografía

Convocatoria: Septiembre

Año: 2021

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. Lydia Ruiz Diéguez con DNI 51183080F, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: INAPETENCIA. Indagación en el cómic experimental; Exploración artística de la narración gráfica; Autoterapia a través de la autobiografía, 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 27 de Julio de 2021.

El autor: Lydia Ruiz Diéguez

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lydia Ruiz Diéguez', written in a cursive style with a large, sweeping flourish at the end.

ÍNDICE

- RESUMEN.....	1
- PALABRAS CLAVE.....	1
- ABSTRACT.....	2
1. INTRODUCCIÓN:.....	3
2. OBJETIVOS:.....	5
- OBJETIVOS GENERALES.....	5
- OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
3. METODOLOGÍA:.....	7
3.1 FASE I: Conceptualización, investigación y documentación...7	
3.1.1 El trastorno de la alimentación y su sintomatología.....	7
3.1.2 El trastorno de la personalidad como derivante de un T.C.A...11	
3.1.3 La narrativa gráfica y sus tipologías.....	17
3.2 FASE II: <i>Inapetencia</i>. Estructuración y planificación de la historia narrada.....	31
3.3 FASE III: Corpus del proyecto.....	35
3.4 FASE IV: Maquetación y revisión.....	43
3.5 FASE V: Obra final.....	45
4. CONCLUSIONES.....	46
5. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA.....	47
6. ANEXO I. CURRÍCULUM.....	52

RESUMEN

Este proyecto hace referencia a la creación y producción de una novela gráfica cuya narración se basa en la experimentación y la investigación artística de los métodos y tipologías narrativas que proporciona este ámbito artístico. Además, se hace hincapié en la adquisición de conocimientos más profesionales con el fin de alcanzar unos objetivos aptos que den lugar al origen de una novela gráfica original y competente basada en el descubrimiento de este ámbito artístico.

Se pretende llevar a cabo este proyecto la descripción detallada de la experiencia traumática personal a través de un recorrido psicológico y, posiblemente filosófico, de la mente humana fruto del Trastorno Límite de la Personalidad por la aparición de un Trastorno de Conducta Alimentaria.

- PALABRAS CLAVE

Novela gráfica - Trastorno de Conducta Alimentaria - Trastorno Límite de la Personalidad - Narración gráfica - Arte secuencial -

ABSTRACT

This project makes reference to the creation and production of a graphic novel whose account is based on an artistic testing and inquiry of narrative methods and typologies that provides this artistic field. In addition, it emphasizes in more professional knowledge acquisition in order to reach some competent goals among which give rise to an original and competent graphic novel based on the discovery of this artistic field.

The intention is to carry out on this project the detailed description of a personal and traumatic experience through a psychological walk, and probably philosophical, of human mind as a result of borderline personality disorder because of an eating disorder.

- KEYS WORDS

Graphic novel - Eating disorder - Borderline Personality Disorder - Graphic narration - sequential art -

1. INTRODUCCIÓN

Hay momentos en los que, de una manera u otra, nace una urgencia por comunicar, o mejor dicho, por expresar una inquietud, un sentimiento, un deseo, un conocimiento o un desconocimiento, una nueva hipótesis sobre algo que creíamos conocer de forma completa. El ser humano es un individuo que constantemente anhela contar al mundo que le rodea su visión sobre los conceptos vitales filosóficos internos, psicológicos, internos, etc e indagar en su propia conciencia en busca de respuestas a las preguntas vitales: quiénes somos, qué hacemos aquí, y cómo y porqué hemos llegado a dónde estamos.

Un libro, una enciclopedia, un ensayo filosófico, un artículo periodístico, una novela gráfica, una tesis doctoral o un cómic pueden proporcionar el sustento que sacie dicho deseo de expresar, conocer y entender nuestros orígenes.

Al ser una frecuente lectora de cómic, novela gráfica, libros de fantasía y álbumes de ilustración, he podido deducir el poder de convicción y cautivación que dichos formatos narrativos han podido provocar en mí esa necesidad de relatar a un público lector y observador la historia que en este proyecto me dispongo a confeccionar desde la redacción de su guión técnico hasta el dibujo, la maquetación, y a ser posible, su impresión. Pero dicho proyecto no estará únicamente enfocado a la redacción de una historia más para el mundo de la expresión literaria, sino que se adecuará y adaptará al lenguaje gráfico proporcionado por el ámbito artístico que ofrece el lenguaje narrativo de la novela gráfica y del cómic, yuxtaponiendo así sus diferentes tipologías narrativas que hacen de este medio una experiencia visual y lectora única para su consumidor.

Dichos conceptos y medios de transmisión lingüística procedentes de los recursos narrativos del lenguaje gráfico dan lugar a la obra gráfica *Inapetencia*.

Partiendo de estas premisas, este proyecto se desarrolla a partir de la idea de desvinculación de las técnicas y métodos convencionales que caracterizan al lenguaje gráfico, el cuál ha sido intrínsecamente experimentado por numerosos avezados de este ámbito artístico, exprimiendo todas sus posibilidades narrativas y realizando así nuevas tipologías narrativas conceptuales.

Inapetencia será un proyecto de novela gráfica en el que se aspira a la experimentación artística del ámbito de la novela gráfica y el cómic, despojándose de todo formato o metodología tradicional en busca de la innovación y la producción de una obra multilineal en donde se lleve a cabo la redacción de una historia a partir de una experiencia traumática mediante el dinamismo del lenguaje gráfico.

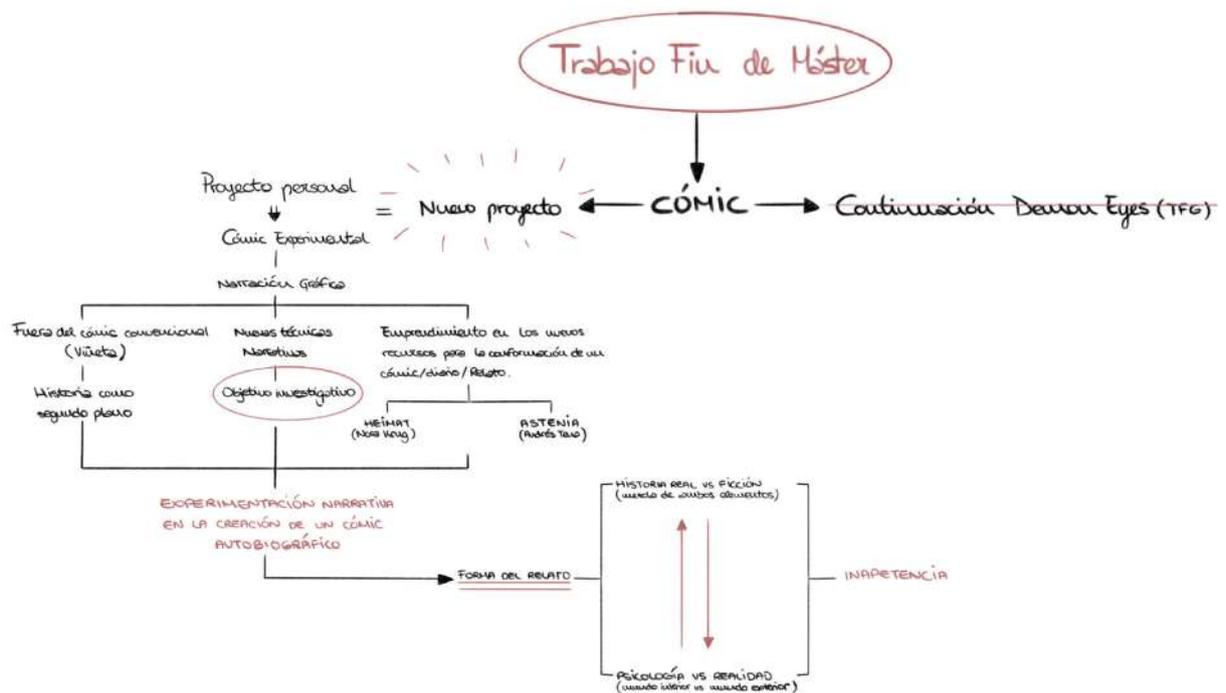
Este es un proyecto que embarcará un proceso experimental de creación mediante la combinación simultánea cuyo objetivo es la obtención de una novela gráfica de narración no convencional.

2. OBJETIVOS

Se han establecido un número de objetivos, de diferentes prioridades a alcanzar, en la elaboración de dicha novela gráfica. Dichos objetivos son divididos en dos ámbitos: objetivos generales, los cuales resumen de forma directa y concisa las intenciones principales que se pretenden desde el inicio al abarcar este trabajo; y objetivos específicos, en los que se describen de forma más detallada las pautas que se requieren para el correcto desarrollo de dicho designio.

- OBJETIVOS GENERALES:

Crear una novela gráfica de carácter autobiográfico en la cual se relate la experiencia traumática experimentada por el paso directo de una enfermedad psicológica popularmente conocida como el Trastorno de conducta alimentaria, mientras que se pone en práctica la experimentación e indagación por las diferentes tipologías narrativas que el ámbito de la novela gráfica ofrece, potenciando de esta manera, tanto los conocimientos actuales obtenidos sobre dicho medio, como la trasmisión y la fácil comprensión del mensaje tratado.



RUIZ, L. 2021. Mapa mental sobre la creación del proyecto Trabajo Fin de máster.

- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Focalizar el interés por la experimentación artística de la novela gráfica en cuanto a la estructuración y el lenguaje narrativo que esta ofrece.
- Investigar los diferentes métodos narrativos en busca de una hibridación experimental que de lugar al origen de una secuencialidad narrativa atractiva y conceptual que de lugar a la hora de crear una obra original de carácter no convencional
- Experimentar en el ámbito artístico de la novela gráfica y el cómic, provocando que mis conocimientos sobre esta sean enriquecidos y perfeccionados, a la hora de crear una obra de carácter innovador.

3. METODOLOGÍA

Mediante la metódica de la investigación artística, el proyecto de *Inapetencia* se encuentra dividida en tres procedimientos:

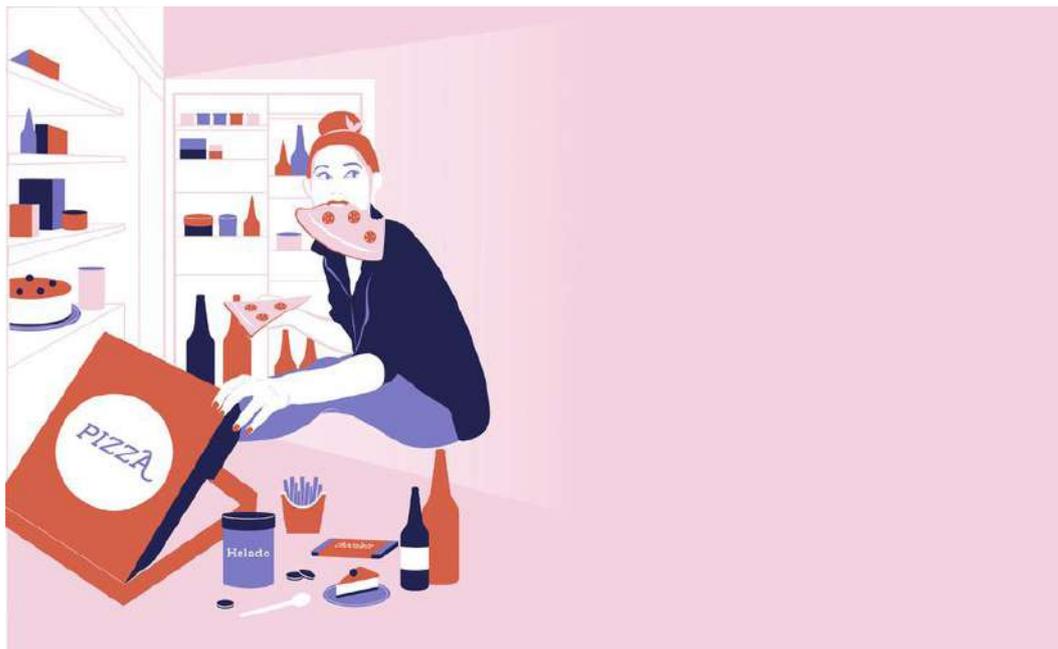
- En primer lugar se llevará a cabo un exhaustivo recorrido teórico en cuanto a los trastornos de conducta alimentaria y los trastornos de personalidad que estos conlleva, además de una visión personal como paciente de dicho trastorno, y de las tipologías narrativas pertenecientes a la novela gráfica.
- En segundo lugar, se realizará una lectura , y con ello un correspondiente estudio y análisis de las diferentes obras profesionales de este ámbito, observando así su estructuración en cuanto a la narración gráfica, secuencialidad, línea temporal, lenguaje verbal, etc.
- Como tercer y último paso, se emprenderá un proceso investigador-experimental a través de la creación artística donde se pondrá en práctica los conocimientos y recursos adquiridos en cada uno de los pasos anteriores, formalizando así el proyecto que dará lugar a la novela gráfica *Inapetencia*.

3.1 FASE I: Conceptualización, investigación y documentación

3.1.1 El trastorno de la alimentación y su sintomatología

Anorexia. Ya se producían manifestaciones de casos de desórdenes alimenticios en la mitad del siglo XX de forma frecuentada, por lo que dicho trastorno fue clasificado como una patología engendrada por las presiones sociales y estéticamente deletéreas germinadas en nuestra

sociedad postmoderna. Dicha entidad nosológica hace mella de forma mas perceptible en el género femenino, siendo mayor el número de pacientes en las mujeres, aunque ciertamente el número de varones que padecen de desórdenes alimenticios se ha acrecentado notoriamente (Figueroa, 2017).¹



RIQUELME, X. 2018. *Mi (otro) trastorno alimentario*. Imagen obtenida en la url <https://www.latercera.com/paula/mi-otro-trastorno-alimentario/>

El hambre es el principio de un dolor que invita a alimentarnos; el aburrimiento, un dolor que nos obliga a dedicarnos a cualquier actividad; el amor una necesidad que si no se satisface llega a ser dolorosa. Cualquier tipo de exceso es pernicioso, tanto en la abstinencia como en la gula, tanto en la economía como en la liberalidad (Nardone, 2003)²

1 FIGUEROA, G. 2017. El análisis existencial de la anorexia nerviosa: de la ciencia psiquiátrica a su fundamentación. *Revista Mexicana de Trastornos Alimentarios* Mexican Journal of Eating Disorders. Departamento de Psiquiatría, Escuela de Medicina, Universidad de Valparaíso, Chile.

2 Cita obtenida de NARDONE, G. 2003. Más allá de la anorexia y la bulimia. R. C. S. Libri S. p. A., Milán. Pag 9.

La pérdida masiva de peso es la clara sintomatología que corrobora la existencia de la patología de un T.C.A, aunque su lista sintomática es más extensa y de causas más ignoradas por la sociedad: los pacientes víctimas de un desorden alimenticio padecen de hipotermia; bradicardia; hipo-tensión; anemia; osteoporosis; amenorrea; caída notoria del cabello; lanugo; sequedad; y uñas rotas. Sin embargo, en Inapetencia se hace un estudio más profundo de la sintomatología psicológica, siendo estos estudios analíticos el fundamento originario de la obra. Así pues, las víctimas de esta dolencia experimentan considerables alteraciones emocionales, dando paso a una personalidad inestable y víctima de la permutación de su persona, dando lugar a algo similar a un ilota del padecimiento. Pensamientos obsesivos sobre el físico y los alimentos; Trastornos de memoria y concentración; Percepción irreal de la dimensión corporal; perfeccionismo utópico; rigidez y maniatismo; baja autoestima; desarrollo de trastorno de la personalidad (T.L.P); aislamiento; estado depresivo; episodios de ansiedad continuada; etc. *Inapetencia* trata de exhibir dichos indicios de una manera interpersonal, en la que se expone la pérdida masiva de la personalidad que conforma a la persona padeciente de un T.C.A., generándose así un conflicto interno con el yo, entrando así en conflicto con su consciencia y originando el rechazo al propio cuerpo dando lugar a la creación de una crisis personal de la propia identidad del ser.

¿Qué ha distorsionado tanto el pensamiento humano que produce una alteración de la realidad tan ilusorio que conlleva al auto-desprecio destructivo? Quizá el obsoleto, pero aún mordaz concepto de belleza lleve a la proyección platónica de la idea del alcance de la perfección para la integración socio-cultural en la que nos encontramos. Muchas mujeres a lo largo de la historia han sido esclavas de esta atracción. Teresa de Jesús del s. XVI, o Clara de Asís y Catalina de Siena de la Edad Media, mujeres Santas y de diferentes épocas ya se sometían a un riguroso control en su apetito, y hacer de ello una muestra de su ascetismo.

Abstenerse de la alimentación como liberación de su entidad incorpórea del más sucio e impuro pecado que es el cuerpo (Sagrada Forma). Mujeres que para lograr liberarse de las obligaciones impuestas como el sometimiento al matrimonio, sacrificaban sus cuerpos para así obtener una imagen enfermiza y poco deseable que originase un sentimiento de repugnancia y desgana en sus compromisos. La libertad tenía un alto precio (Morón, 2017).³



Imagen obtenida en la url <https://www.economiahoy.mx/life-style-eAm-mx/noticias/10481590/04/20/Como-se-desarrolla-la-anorexia-nerviosa.html>. ¿Cómo se desarrolla la anorexia nerviosa?.

“La figura se ha vuelto una obsesión (Peter, S. F.).”⁴

Este tipo de trastornos, comunmente estudiados y analizados en tesis doctorales, ensayos, partes médicos, diagnósticos psiquiátricos, libros de autoayuda, artículos de investigación científica, e incluso redes sociales,

³ Morón, L. 2017. Anorexia Nerviosa hasta el hueso. El País Semanal Recuperado en https://elpais.com/elpais/2017/10/01/eps/1506809124_150680.html

⁴ Peter, R. S. F. La filosofía de la delgadez o el “hipopótamo delgado”. Monografías.com. Recuperado en <https://www.monografias.com/trabajos76/filosofia-delgadez-hipopotamo-delgado/filosofia-delgadez-hipopotamo-delgado.shtml>

ofrecen las respuestas ante los siguientes planteamientos: ¿qué es un desorden alimenticio?; ¿Por qué se producen?; ¿Cuál es el enigma psíquico que le da origen?. Ahora se plantean las siguientes cuestiones ante dicho caso arcano: ¿qué siente el individuo?; ¿Qué piensa sobre todo lo que le rodea?; ¿Quién eres?; ¿Aquí?; ¿Por qué estás aquí?; ¿A que le tienes miedo?; ¿Por qué no te perdonas?. Son estas las cuestiones que el sujeto se realiza a sí mismo llegando a perderse en las grutas más profundas y ocultas de la mente donde prevalece su desavenencia con su propio ser. Una psique perturbada por un parásito socio-cultural que produce alteraciones a su racionalidad y cordura mental, desembocando en una alteración aguda de la personalidad humana. Dicho de otro modo, provoca un desorden psíquico que afecta a las capacidades neurológicas del paciente, siendo posible el desarrollo de, entre otros síntomas, diferentes trastornos de la personalidad, además de los desórdenes alimenticios acarreados por el T. C. A. padecido.

3.1.2 El Trastorno Límite de la personalidad como derivante de un T.C.A.

Trastorno Límite de la personalidad. La personalidad es lo que conocemos como nuestra identidad, un conjunto de particularidades y patrones propios que originan el pensamiento, los sentimientos, emociones y la conducta que adopta cada individuo. Así pues un trastorno de la personalidad designa la alteración del patrón inalterable y de la conducta de éste, desligándose visiblemente del temperamento y comportamiento habitual del sujeto. La inquebrantabilidad de los atributos producen la imposibilidad de la adaptación del individuo al medio en el que se encuentra, lo que origina en él efectos de detrimento y desasosiego que afectan a su vida diaria (González, L., Unikel, C., y Caballero, A. 2003)⁵.

5 González L., Unikel, C., y Caballero, A. 2003. Personalidad y trastornos de la conducta alimentaria. Mediagráfic Artemisa en línea (pag 1-3). Recuperado en https://www.researchgate.net/publication/26476217_Personalidad_y_trastornos_de_la_conducta_alimentaria

Se ha descrito que hasta el 30% de las pacientes anoréxicas presentan características obsesivas en su personalidad; de hecho, existen similitudes clínicas entre la personalidad obsesiva y los trastornos alimentarios restrictivos (González L., Unikel, C., y Caballero, A. 2003).⁶

El concepto existencialista de la belleza del cuerpo como un todo para el ser humano como objeto de reconocimiento de la identidad social sometido a su integración colectiva es un pensamiento establecido subliminalmente por la sociedad postmoderna, engendrando el conflicto del ser con su materia y su sustancia (Ruiz, 2019)⁷. El individuo sólo tiene la capacidad de percibir las percepciones del tiempo presente y del medio habitado. El pasado es olvidado, y el futuro desconocido, sólo existe el aquí y ahora. Se capta la identidad propia, la existencia del ser, de la vida, de la realidad, lo que también establece la diferencia del resto de seres existentes. Así pues los medios comunicativos, la masiva opresión socio-cultura, la imagen subyugada a la constante crítica con fines destructivos producen efectos nocivos en cuanto a la estimación propia del individuo como ser. La identidad humana es una endeble concepción supeditada a incesantes detracciones que conlleva a la manipulación y a la inestabilidad psicológica, suscitando un Trastorno Límite de la Personalidad.

El trastorno límite de personalidad fue definido ya en el siglo XIX, como límite entre la psicosis y la neurosis. Presenta tres componentes clínicos principales: un inestable sentido del yo, un alto nivel de impulsividad y una elevada inestabilidad afectiva (Jiménez Barbero, JA., Pérez García, M., Rivera Rocamora, C., Medina

6 *Ibidem*, (pag 4).

7 Ruiz, L. 2019. Los Restos, Estrategia artística del dibujo contemporáneo. Universidad de Málaga.

Garrido, L., Munuera García, V., Sánchez Muñoz, M., 2010).⁸

Las capacidades de reacción emocional, una vehemente sensibilidad ante situaciones de profundo nerviosismo y la incompetencia de restitución del comportamiento emocional lineal son los patrones definitorios de la presencia de T.L.P. (Feliu Soler, A. 2014)⁹. Causante de una vida sometida a la esclavitud de la inclusión biosocial en la que la anexión entre individuos es un acaecimiento necesario al ser sujetos que precisan de enlaces sociales para un correcto desarrollo interpersonal de cada sujeto. Las relaciones sociales son un elemento indispensable para la desenvolvura de la personalidad, lo que también produce un factor de origen de efecto contrario, trasmutando en un conflicto interno del ser.

Inestabilidad es la palabra clave que podría definir un trastorno de dimensiones tan complejas. Se tiende a un obsesivo pensamiento de control, de tener en las manos cualquier acontecimiento que esté por suceder, sin que este pueda ocasionar alteraciones en nuestra subsistencia o percepciones. El dominio del presente ante el miedo a lo desconocido que aún está por llegar promueve la obcecación psicótica que lleva a un temor irracional que da lugar al origen de la inseguridad. “Esto, que en el caso del TLP podría parecer contradictorio, puede entenderse si asumimos que lo “estable” en el TLP es precisamente esa inestabilidad” (Feliu Soler, 2014)¹⁰. Es por ello que dicha dolencia es comúnmente manifestada en la etapa vital de la adolescencia, donde el individuo se encuentra en el duelo interno de la formación individual de la

8 Jiménez Barbero, JA., Pérez García, M., Rivera Rocamora, C., Medina Garrido, L., Munuera García, V., Sánchez Muñoz, M., 2010. El trastorno límite de personalidad. La filosofía dialéctica como base de la interacción enfermero-paciente. *Revista electrónica cuatrimestral de Enfermería*. Página 1.

9 Feliu Soler, A. 2014. Caracterización del trastorno límite de personalidad y efectos de entrenamiento en mindfulness. Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona (pag 21).

10 García López, M. T., Martín Pérez, M. F., Otín Llop, R. 2010. Tratamiento integral del Trastorno Límite de Personalidad. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría* (pag 266)

identidad que lo consolida como persona. Las emociones se caracterizan por ser algo que se escapan del control humano, teniendo un dominio impetuoso sobre ellos, lo que ocasiona comportamientos propasados y discordantes. La personalidad es algo fácil de alterar, pues *Inapetencia* señala cómo el carácter identificativo puede estar dividido en diferentes percepciones, con distintas visiones y objetivos contradictorios. La discordia entre las desiguales concepciones de un mismo ser, ocasionan la división de la conciencia, dando lugar a la pérdida del yo, y embrando la inestabilidad de la identidad personal.

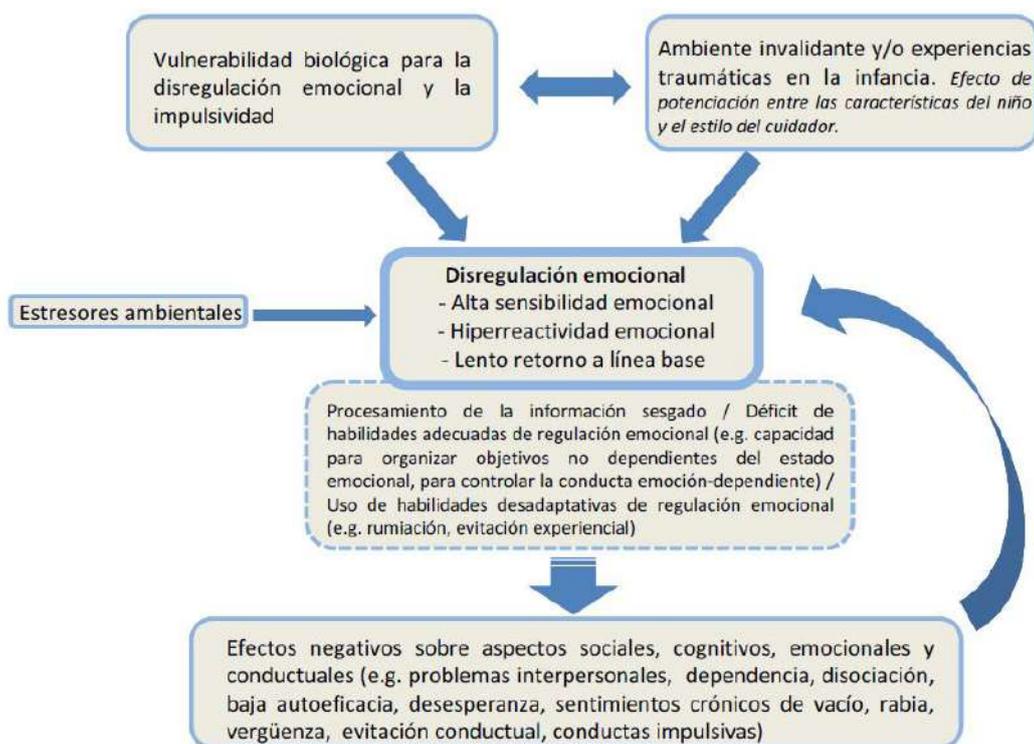


Imagen obtenida en Feliu Soler, A. 2014. Caracterización del trastorno límite de personalidad y efectos de entrenamiento en mindfulness. Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona.

En este punto cabría mencionar el concepto del yo como enigma principal de los pacientes de T. L. P. , ya que se parte de la premisa de “el desconocimiento de uno/a mismo/a”. La persona padeciente ignora la

esencia que define el ser como individuo existente, cargado de diferentes atributos que hacen de dicho sujeto el ser humano que es, provocando un estado de alteración en su psique.

El yo no se identifica con la conciencia de sí mismo (Selbstbewußtsein), la conciencia del yo no es necesariamente el yo mismo. La conciencia es sólo una forma de entender el yo, la identidad psíquica del individuo; otras podrían ser el alma, la voluntad o el entendimiento. Ahora bien, el yo es aquella identidad del individuo que presenta a la conciencia de sí mismo, por ello se lo califica de identidad "interior" o "subjética". Por tanto, aunque la conciencia de sí mismo es una forma particular de entender el yo, éste sí es en cambio el dato principal de la conciencia de sí mismo, dato que la constituye propiamente, en "conciencia del yo" (Parmeggiani, M. 1998)¹¹.

La falta del control ansioso de las afecciones involuntarias originadas en su ser interno ocasiona el conflicto con el hábitat y con los elementos afectivos y cotidianos que forman parte de la vida del paciente, lo que hace de su existencia una sensación de incomodidad y de incapacidad de adaptación, imposibilitando su comodidad en las distintas vivencias experimentadas por este. La percepción de la notable inestabilidad de su comportamiento y temperamento provoca el desencadenamiento de una disconformidad notoria en la vida y relaciones del sujeto, llegando incluso a desaparecer su capacidad de identificación del resto, y de sí mismos. La autodestrucción es generada ante la aglomeración de afecciones negativas, lo que hace indispensable la búsqueda de una vía de escape rápida y efectiva que no suponga un malestar mayor que el que ya se está produciendo incesantemente, adoptando comportamientos arriesgados que ocasionan un momento de desintoxicación fugaz. La intensa

11 PARMEGGIANI, M. 1998. Nietzsche y la disolución del concepto de yo, en la obra publicada y en los fragmentos póstumos de 1876 a 1882. Contrastes, revista de filosofía vol. III. Universidad de Málaga. Pag. 187.

distracción riesgosa y el caos son sólo un método empleado para evadir en cierta parte el dolor que se encuentra presente en el día a día de estas personas.

¿Qué puede ser más doloroso que estos pensamientos corrosivos y estos sucesos despiadados?, ¿Cómo sería posible escapar de ellos?, ¿Cómo experimentar algo distinto que se aleje toda esta amargura y angustiosa toxicidad del día a día al que llamamos vida?. Una leve pausa que haga que todo parezca una pesadilla excesivamente larga. No es cuestión de olvidar, no es cuestión de no sentir, es cuestión de experimentar un dolor diferente, algo que haga reaccionar, que produzca un efecto de evasión de la incesante tortura infame, y se produzca otro tipo de sentimiento, aún siendo similares, que cause una diferencia que hace de esta una adicción a la eclipsación. Es un descanso, una regulación de emociones. Es una contradicción en sí misma, pues algo tan lastimoso como el dolor físico logra hacer que escapes lo que verdaderamente te está causando una tortura, que en este caso, es el “yo”. Buscar el alivio en sensaciones externas provoca la desconexión de la mentalidad macabra y maltratada de estos individuos, y a pesar de ser un suceso no exactamente comprendido, es algo que resulta inevitable ya que se produce un fenómeno parecido a la droga-dicción.¹²

Así es como se produce la anulación del ser, produciéndose el desmoronamiento que lo conforma como persona y ocurriendo la transición de humano a nada, al vacío, a la inexistencialidad. Miedo, miedo al abandono, miedo al rechazo, miedo a la soledad, miedo al fracaso. Un miedo constantemente presente del que desesperadamente se intenta escapar, cuando el principal problema de ese miedo, es que ya ha sido ocasionado por el propio sujeto a sí mismo, por lo que busca refugio en el exterior. El verdadero peligro se encuentra dentro, donde

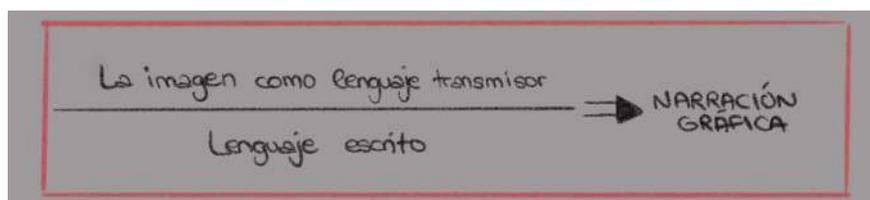
12 NewYork-Presbyterian Hospital. 2014. Back From the Edge - Trastorno Límite de la Personalidad (con subtítulos en español) https://www.youtube.com/watch?v=_34Yd-6m50dk&t=335s

nadie mira, donde nadie entiende, donde nadie conoce. De esta manera, todas esas carencias y esa falta de dominio control sobre sí mismo trata de buscarse de alguna manera, para sentir que pueden ser dueños de sus vidas, para lograr sentirse mejor, para contrarrestar la inestabilidad emocional que habita en ellos. El objetivo primordial es conseguir la aceptación, una aceptación que haga la vida más soportable.

3.1.3 La narrativa gráfica y sus tipologías

Entendemos por narración al acto de relatar una historia o suceso a través de procedimientos comunicativos como el lenguaje visual y el lenguaje verbal, como es la literatura. Así pues en este caso, la narración gráfica es aquella presentación gráfica que es relatada por medio de la imagen como lenguaje comunicativo cuyo fin es la transmisión a un receptor, en este caso el lector, de una historia, suceso o idea. (Eisner, 1996)¹³

El lenguaje visual es empleado en formatos mundialmente conocidos como son la cinematografía y los cómics, en los cuales la fuente principal transmisora de la información es primeramente la imagen, cuya misión es la emisión de la historia o suceso a relatar. Por consiguiente, se plantea así la siguiente formula: La imagen como lenguaje transmisor de la información, y el lenguaje escrito en yuxtaposición con las imágenes conforman la completa estructuración de la narrativa gráfica, donde el lenguaje escrito complementa a la imagen para abarcar una correcta comunicación al receptor. (Genero, 2002)¹⁴



13 Eisner, W. 1996. La narración gráfica. Norma Editorial. Barcelona (pag 6).

14 Genero, L. 2002. Narrativa Gráfica. Taller de diseño 1. Facultad de arquitectura y urbanismo. Universidad Nacional del Nordeste (pag 1).

Will Eisner afirmaba en su obra *El arte secuencial* que el lenguaje escrito, es decir el texto, conforma también una imagen y se debe leer como tal.

La rotulación, tratada “gráficamente” para prestar un servicio a la historia, funciona como extensión de la imagen. En este contexto proporciona el talante, un puente narrativo y la insinuación del sonido (Eisner, 1990)¹⁵.



Imagen obtenida en *El arte secuencial*, de Will Eisner (1990). Norma Editorial, Barcelona (pag 14).

Así pues, la narración gráfica se conforma en una estructura que abarca los siguientes elementos: Temporalidad; ritmo, espacio, marco/viñeta y el discurso narrativo. Dichos componentes conforman la secuencialidad narrativa de la historia o suceso que se procede a relatar a través de la narración gráfica. (Eisner, 1990)¹⁶

15 Eisner, W. 1990. *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial. Barcelona (pag 12).

16 *Ibidem*

La temporalidad en la narración va ligada al ritmo secuencial que a este le haya sido aportado para la redacción de un suceso, puesto que la línea temporal transcurre con el número de marcos o viñetas que se presenten en la transmisión, conocido como el tiempo de la acción (Genero, 2002)¹⁷. Luego la línea temporal transcurrida gráficamente mediante la sucesión de imágenes encadenadas unas a otras que prevalezcan la acción del suceso que relata dicha temporalidad conformaría la secuencia narrativa del relato.



Imagen obtenida en El arte secuencia, de Will Eisner (1990). Norma Editorial, Barcelona pag 27.

En la narración gráfica se encuentra presente un elemento primordial, necesario para la correcta estructuración de la narración, en donde se plasman los sucesos temporales de cada momento fugaz que conformen la representación de la escena que se está llevando a cabo en el relato. La viñeta, cuya función es la secuencialidad narrativa de las acciones o tiempos circundantes se estén llevando a cabo en la historia ha sido históricamente la principal herramienta característica del cómic, pues esta establece además un orden jerárquico y direccional de la lectura, donde no sólo carga la responsabilidad de recipiente, sino que fomenta la calidad narrativa del relato en cuanto a la acción se refiere, haciendo de esta una herramienta comunicativa que también infiere de forma directa en el relato haciendo de esta también un lenguaje comunicativo.

¹⁷ Genero, L. 2002. Narrativa Gráfica. Taller de diseño 1. Facultad de arquitectura y urbanismo. Universidad Nacional del Nordeste (pag 2-3).

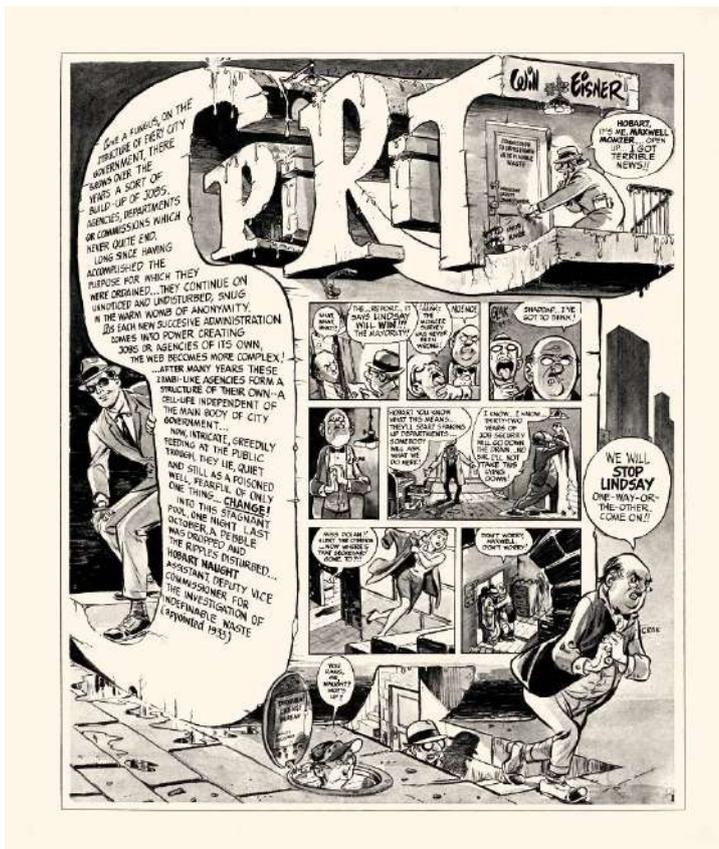
El historietista Will Eisner muestra en su obra las posibilidades estratégicas narrativas de la viñeta, desde la alteración espacial de su recuadro hasta la ausencia de esta, perdiendo todo convencionalismo y siendo un elemento narrativo más para la historia o relato.



Imagen obtenida en El arte secuencial, de Will Eisner (1990). Norma Editorial, Barcelona pag 50 y 54.

Por consiguiente, mediante la alteración y experimentación de este elemento, la narración gráfica comienza a tener alteraciones estructurales que, pese a alejarse de lo comúnmente convencional en los cómics con anterioridad, producía un enriquecimiento a las múltiples posibilidades y alteraciones lingüísticas que abarcaba dicho ámbito narrativo, ofreciendo así numerosas estrategias como la narración mediante el marco, la página como viñeta y la página como súperiñeta. (Eisner, 1990)¹⁸

18 Eisner, W. 1990. El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial. Barcelona



TUBAU, D. 2005. *Will Eisner*. Imagen obtenida en la url <https://wordpress.danieltubau.com/will-eisner-2/>



EME, V. 2005. *Will Eisner. En busca de la viñeta inteligente*. Imagen obtenida en la url <https://www.um.es/tonosdigital/znum10/secciones/perfil-eisner-hiper.htm>

Además de Will Eisner, otros numerosos historietistas comenzaron a llevar a cabo sus estudios y variaciones sobre la narración gráfica y sus componentes, dando lugar a nuevas fórmulas narrativas en el ámbito artístico de la novela gráfica.

Chris Ware, famoso historietista estadounidense, dio paso a un lenguaje visual ajeno a lo corrientemente visualizado en los precursores de la narración gráfica. El predominio de una notoria libertad en la creación del espacio donde prevalece el tiempo en el procedimiento narrativo de la historia donde la distribución y el tamaño de las viñetas le aporta un ritmo de lectura acorde con las acciones descriptivas que se llevan a cabo. Esto hace que se produzca una desvinculación del procedimiento continuista narrativo, llevando a cabo así alteraciones en su modo de lectura, pues ésta abandona los parámetros convencionales de la historieta. (Reggiani,

2004)¹⁹



Ware, C. 2018. Imagen de la obra de Chris Ware *Fabricando Historias* obtenida en la url <https://www.madmaxguionistas.com/comic-chris-ware-y-building-stories-deconstruccion-de-lo-secuencial-fragmentacion-de-lo-fragmentado-o-algo-por-el-estilo/>

Cabe mencionar pues, la obra maestra de la experimentación narrativa y del lenguaje de Ware, *Buillding Stories* (2018), cuya presentación se da con numerosos relatos desordenados -14- en una amplia variedad de formatos (revistas, libros de tapa dura, folletos y tiras cómicas) para que el lector adopte la posición del constructor de dichas historias, además del dirigente en cuanto a la lectura, estableciendo sus propios parámetros de lectura en el profundo recorrido de los numerosos relatos que ofrece dicha obra. No hay un patrón a seguir, un determinado orden cronológico temporal que ensamblen unas historias con otras. Es de nuevo, una ruptura

19 Reggiani, F. 2004. La solución Ware. Sobrevivir a la batalla en la vanguardia. *Tebeosfera/Tebeoteca/Documentos/Artículo*. Cubierta de la recopilación de Pantheon Books de Jimmy Corrigan. *The Smartest Kid on Earth* de Chris Ware. Recuperado en <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Chris/Ware.htm> el 6 de Julio de 2021.

con los cánones narrativos tradicionales en dónde prevalece la experimentación narrativa mediante la tanteación del espacio representado y el ritmo secuencial atemporal, al tratarse de numerosos relatos separados unos de otros. Ware ofrece un juego de piezas de puzzle en donde no entra en escena la normativa ni los tradicionalismos, sino la prueba y la innovación con un puzzle cuyas piezas encajan al gusto del jugador, en este caso, del lector, haciendo que la narración gráfica rompa con sus arriendas características y se lleve a un desligamiento del convencionalismo proporcionando nuevas alternativas narrativas. (Jiménez, 2015)²⁰



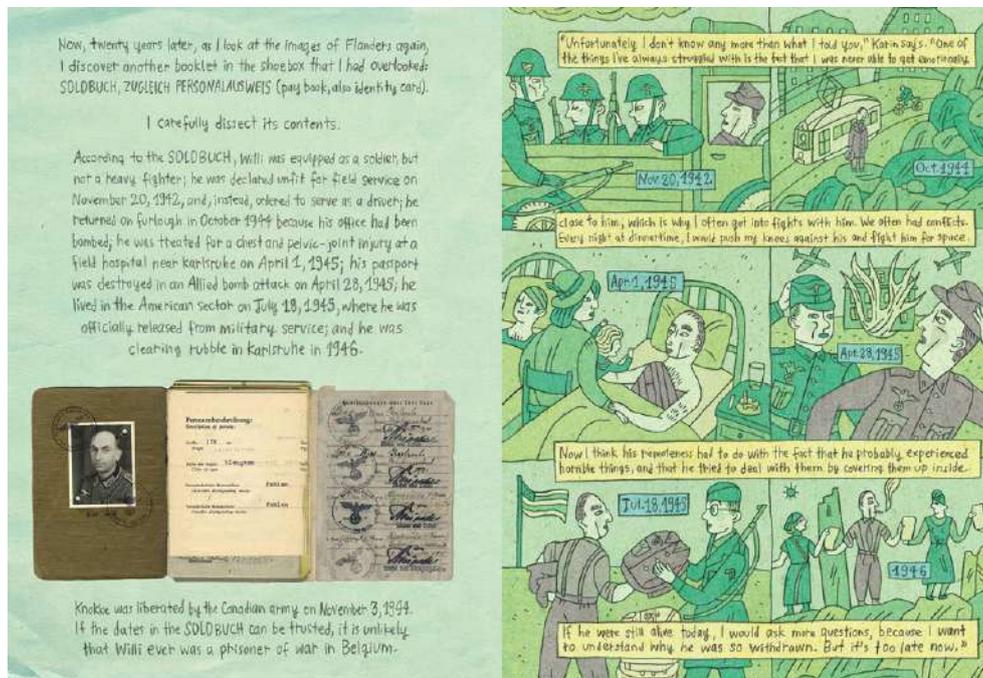
Ware, C. 2018. Imagen de la obra de Chris Ware *Fabricando Historias* obtenida en la url <http://www.juraloporni.es/2015/04/fabricar-historias-comic-chris-ware-random-house-mondadori-editorial.html>

Las alteraciones morfológicas y estructurales de las conformaciones clásicas del cómic y la novela gráfica continúan en constantes alteraciones estéticas, en incesantes búsquedas nuevas de expresiones gráficas donde la narración padezca de alteraciones que fomenten un

²⁰ Jiménez, J. 2015. "Fabricar historias" de Chris Waare. ¿El libro del año? RTV noticias. Recuperado en <https://www.rtve.es/noticias/20150413/fabricar-historias-chris-ware-libro-del-ano/925301.shtml> el 6 de Julio de 2021.

nuevo *modus operandi* en los convencionalismos a los que nos hayamos asiduado.

Un relato en formato de diario, en el cuál se produzcan una hibridación de técnicas narrativas que conformen la transmisión vital de su autora en una fusión artística del relato, la fotografía, el collage, el cómic y el dibujo, sin ningún tipo de estructura determinada. Nora Krug, autora e ilustradora germano-estadounidense ofrece al mundo la obra gráfica *Heimat. Lejos de mi hogar* (2018), la cual no se trata de un álbum ilustrado, tampoco de un cómic, ni siquiera podría clasificarse como una novela gráfica. En la obra en sí se encuentran intercaladas páginas de viñetas con ilustraciones y texto en prosa, seguido de numerosas narraciones multilineales y super-viñetas que hace de *Heimat* una obra innovadora y vanguardista por su cuantiosa cantidad de recursos gráficos. Las variación de método narrativo es detalladamente planeado para el correcto ritmo secuencial de la historia, pues se emplea a modo de introducir al lector en una experiencia realista con el relato que se encuentra leyendo.

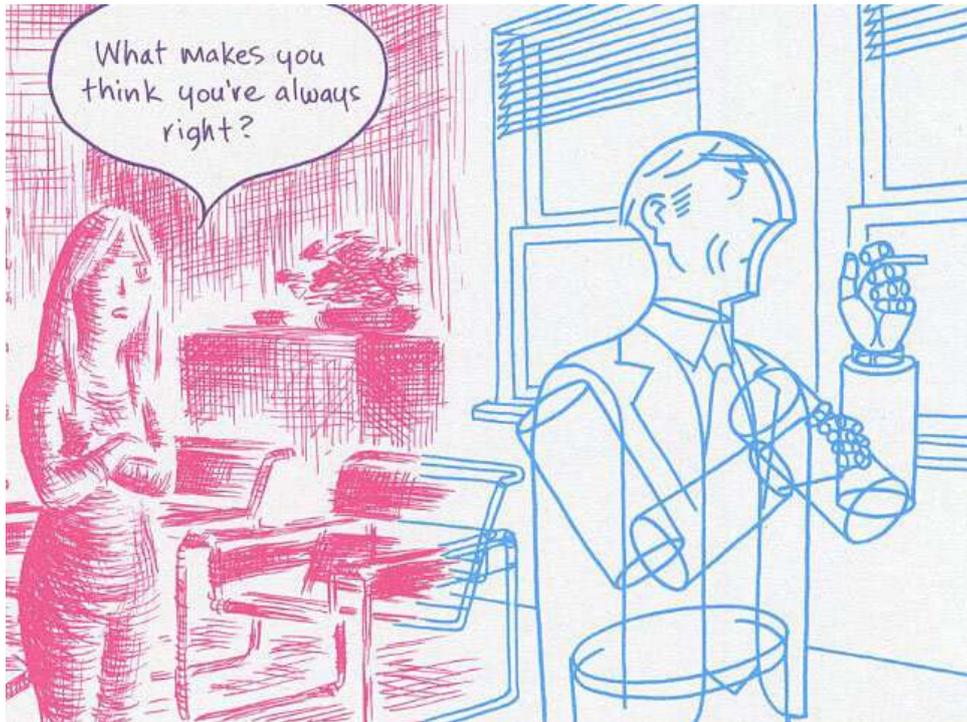


Krug, N. 2018. Imagen de la obra de Nora Krug *Heimat. Lejos de mi hogar*, obtenida en la url <https://historycomic.com/2020/11/10/heimat/>

Se da por sentado entonces que la experimentación narrativa puede llevarse a cabo mediante múltiples elementos que conforman la narración gráfica, como es el uso u omisión de la viñeta, el dibujo trayecto, el juego del formato de la obra, la hibridación de recursos gráficos, la tipografía, el dibujo, etc. Sin embargo, hay otro medio al que mediante estudiadas alteraciones y modificaciones puede ofrecer una potencia comunicativa en la narración abrumadora, como lo es el color. David Mazzuccheli lleva a cabo dicha experimentación en la obra gráfica *Asterios Polyp* (2009) en la que, a pesar de ofrecer una maestría sin precedentes en el uso de la línea temporal para un correcto transcurso del ritmo narrativo donde pasado y presente convergen ocasionalmente para ofrecer giros temporales en la trama del relato que hace de esta novela una obra distintiva. No obstante, la característica más destacada en ella es la referencia del color como medio de expresión narrativa que conlleva a un lenguaje visual no verbal donde los elementos transmisores de información queden ensamblados, produciendo así una escena gráfica rompedora.



Mazzuccheli, D. 2009. Imagen de la obra de David Mazzuccheli *Asterios Polyp* obtenida en la url <https://www.letraslibres.com/espana-mexico/literatura/no-puedo-olvidar-pero-no-recuerdo-que>



Mazzuccheli, D. 2009. Imagen de la obra de David Mazzuccheli *Asterios Polyp* obtenida en la url <https://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html>



Mazzuccheli, D. 2009. Imagen de la obra de David Mazzuccheli *Asterios Polyp* obtenida en la url <https://www.lacasadeeel.net/2015/02/asterios-polyp-de-david-mazzuccheli.html>

La temporalidad es el elemento clave para la correcta creación de una novela gráfica, cuyo ritmo esté regido por los patrones temporales que relate la historia. La relatividad iconográfica del tiempo en la narración juega el papel clave en la consecución de los sucesos que se lleven a cabo o las acciones que desempeñen los personajes. Espacio y tiempo convergen en el elemento conductor del transcurso de la narración, creando una linealidad lectora que marque las guías a seguir de la persona que lee dicho relato. No obstante, a través de un dibujo, o mejor definido de un fondo continuo, la línea temporal se entrelaza en distintos momentos que se encuentran en un mismo espacio en el aquí y ahora. Es el caso de *Here* (2014) la novela gráfica de Richard McGuire, donde la narrativa se lleva a cabo a través de la yuxtaposición de líneas temporales en el mismo espacio. Pasado y presente activos en un mismo lugar con acontecimientos diferentes relatando la historia del lugar en diferentes temporalidades. Para llevar a cabo esta pretensión, McGuire utiliza el recurso gráfico de la superposición de viñetas, donde se observa el espacio en el presente donde las viñetas del pasado se superponen en dicho espacio y viceversa, quedando uno dentro del otro de continuamente.



McGuire, R. 2014. Imagen de la obra de Richard McGuire *Here* obtenida en la url <https://www.nytimes.com/2014/12/24/books/here-richard-mcguires-new-graphic-novel.html>

En los cómics y novelas gráficas siempre estuvieron ligados lenguaje visual (dibujo) y el lenguaje verbal (texto). No obstante, la finalidad del lenguaje visual es transmitir la mayor información posible a través del dibujo o la ilustración, siendo el texto un añadido que complementa o bien haga una función de completar la escena transmitida. A pesar de ello, la ausencia, en la narrativa gráfica pueden encontrarse obras cuyo lenguaje es únicamente el lenguaje visual estructurado de manera que el lector sea consciente de lo que está sucediendo sin la necesidad de un texto que describa tal escena o de voz a los personajes.

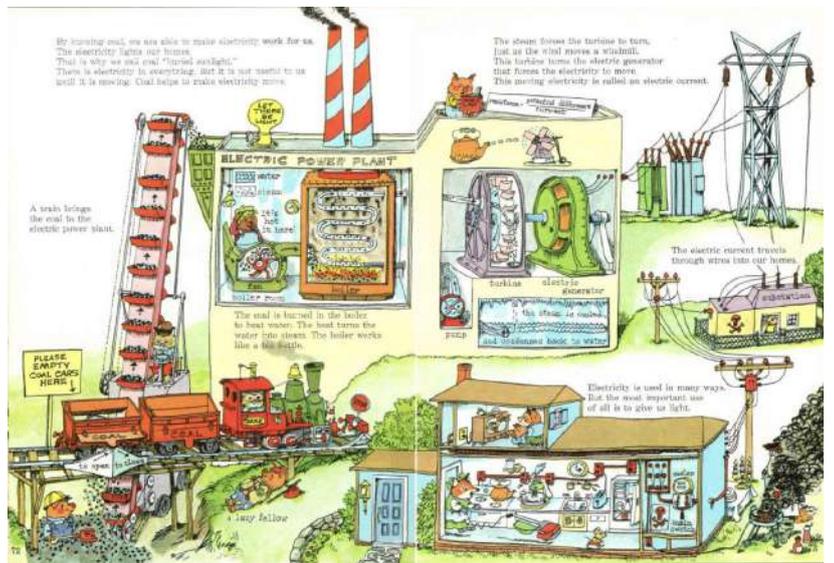


Haugomat, T. 2020. Imagen de la obra de Tom Haugomat *A través* obtenida en la url <https://13millonesdenaves.com/a-traves/>

A través (2020) de Tom Haugomat muestra un método narrativo rompedor, cuyo formato describía el autor como díptico, pues en una página se observa como los personajes realizan el acto de la observación a un elemento determinado o a través de distintos artefactos, mientras que en la página siguiente se muestra lo que dichos personajes están observando desde donde se encuentran, transcurriendo así la temporalidad del relato mediante una selección de acciones estratégicamente escogidas para el desarrollo.

Numerosos dibujantes y autores de cómic y novela gráfica han continuado con el germen de la experimentación, suscitando innovadores procedimientos narrativos que llevarían la narración gráfica a una revalorización artística y literaria inusitada.

Richard Scarry presentaba en sus cuentos infantiles ilustraciones cuyas composiciones adoptaban un formato narrativo más amplio visualmente, en el que se llevase a cabo un trayecto de observación para visualizar así todos los elementos y detalles de la escena, y que además permitiese una mayor facilidad de lectura al tratarse de lecturas enfocadas para niños, dejando a un lado los métodos convencionales comunmente observados en sus antiguos trabajos. Por otro lado, historietistas como Frank King empleaban la distribución de un fondo continuo en el cual se desempeñen distintas acciones y numerosas escenas se fraccionaban en viñetas independientes,



Scarry, R. 1986. Imagen de la obra de Richard Scarry *What do people do all day?* obtenida en la url <https://medium.com/designing-in-sunlight/whats-up-on-earth-day-in-busytown-4c3204e2e6af>



King, F. 1918. Imagen de la obra de Frank King *Gasoline Alley* obtenida en la url <http://acesweeklyblog.com/todays-panel-gasoline-alley-by-frank-o-king/>

pero en la cual cada una presenta una acción concreta.

No obstante, aún retrocediendo siglos atrás, es preciso mencionar al artista sin el cuál numerosas disciplinas artísticas como son el cómic y el diseño gráfico no serían como en la actualidad. Katsushika Hokusai, artista japonés de los más afamados cuyas obras causaron un gran impacto internacionalmente, siendo un gran influyente en el mundo artístico junto a sus obras de Ukiyo-e. Dichas obras causaron un gran impacto en la cultura Occidental al vislumbrar las técnicas visuales tan vanguardistas que presentaban, su dinámica formación y el desligamiento de las leyes de la perspectiva del arte occidental, por lo que fueron extraordinariamente recibidas y admiradas. *Hokusai Manga* es una de las obras más simbólicas de Hokusai, pues se trata de un libro donde se encuentra una recopilación de cuatro mil dibujos en los que narra gráficamente la vida diaria de humanos, animales y plantas desde una posición sarcástica y humorística, apartándose un poco del ukiyo-e, y elaborando este “álbum narrativo gráfico”.²¹



Hokusai, K. 1814. Imagen de la obra de Katsushika Hokusai *Hokusai manga* obtenida en la url https://web-japan.org/trends/es/fashion/fas201910_hokusai_es.html

21 Web Japan. Ministry of Foreign Affairs of Japan. 2020. *Katsushika Hokusai: Una influyente figura en el arte de todo el mundo*. https://web-japan.org/trends/es/fashion/fas201910_hokusai_es.html

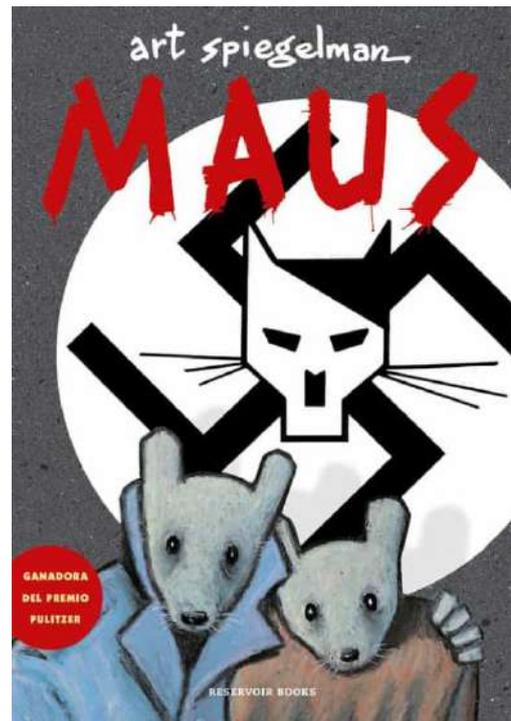
3.2 FASE II: Inapetencia. Estructuración y planificación de la historia narrada

Inapetencia es el resultado técnico-gráfico de la suma de numerosas peripecias vitales, pero a su vez de un amplio recorrido en la psique humana, cómo representarla y cómo transmitirla. En definitiva se trata de una visión unipersonal de algo tan complejo como mostrar de manera abierta el trayecto vital de un individuo concreto con su pensamiento designado y capacidades afectivas singulares. Relatar una biografía, la propia autobiografía a las masas, aportar un conocimiento candente que propicie en un paso más para el propio malestar, y sosiegue el de otros más.

Marjane Satrapi realizó algo semejante al producir su obra gráfica *Persépolis* (2000), en la que la revolución islámica iraní no es comunicada a través de periodistas y documentales, sino ante los ojos de una niña obligada a experimentar de primera mano junto a su familia la transformación que sufre su país.

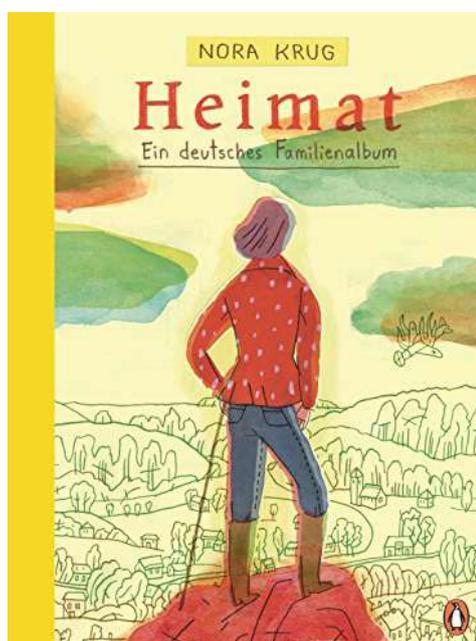


Maus (1991) creada por el historietista estadounidense Art Spiegelman, relata la biografía de Vladek Spiegelman y sus traumáticas vivencias en los campos de exterminio nazis y superviviente del Holocausto. Dicho cómic exhiben las propias experiencias del autor como de Vladek, su padre, siendo ganadora del premio Pulitzer, y llevando el cómic a un nuevo estatus artístico.



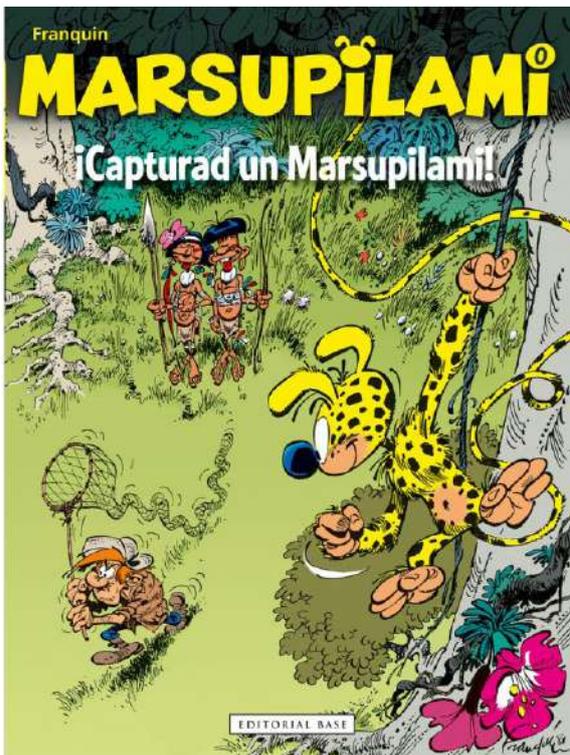
Spiegelman, A. 1991. *Maus*. Reservoir Books

Aunque ha sido mencionada anteriormente, dichos autores y relatos se asemejan con el trabajo de Nora Krug en su obra gráfica *Heimat. Lejos de mi hogar* (2018), pues en ella Nora hace un ejercicio de introspección, enfrentando el lugar al que pertenece para que de ese modo lograrse encontrarse a sí misma y enfrentar su procedencia natal. Una vida de constantes luchas por el pasado de un país en conflicto, que marcó su vida de manera radical, sosteniendo una gran carga sobre sus hombros de la que se consigue liberar al publicar su obra.

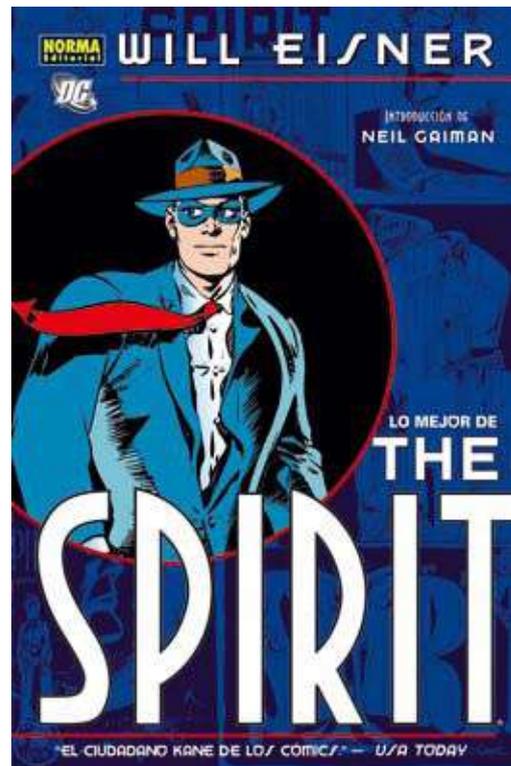


Krug, N. 2018. *Heimat. Lejos de mi hogar*. Salamandra Graphic

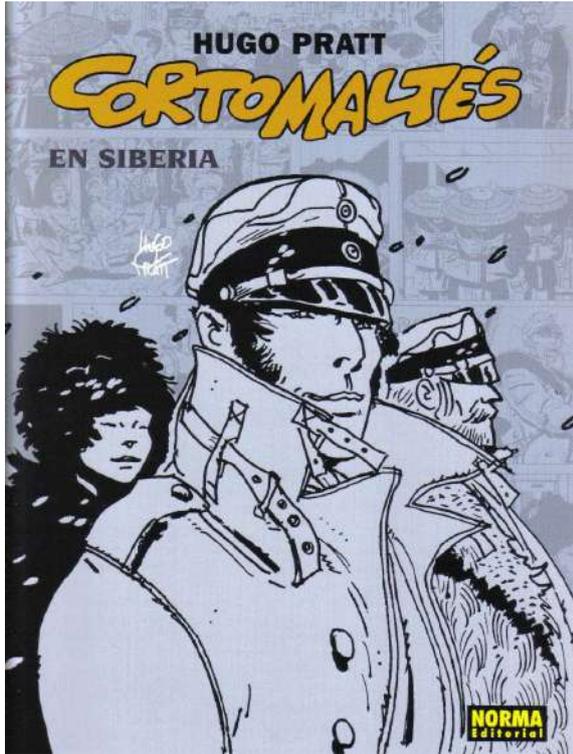
Desde los pioneros del cómic hasta autores noveles y conceptuales han sido notorias influencias para la creación de Inapetencia, pues no únicamente aportan conocimientos gráficos y métodos narrativos de este ámbito artístico, sino que también el convencionalismo de dichos historietistas y mangakas son un pilar inamovible en las bases de lo que ahora llamamos cómic experimental, pero que siguen siendo los maestros precursores del cómic, tales como André Franquin; Hergè; Will Eisner; Hugo Pratt; Rumiko Takahashi; Mashashi Kishimoto; y los más contemporáneos como Alessandro Barbucci; Juanjo Guarnido; Hajime Isayama; Andrés Tena; etc..



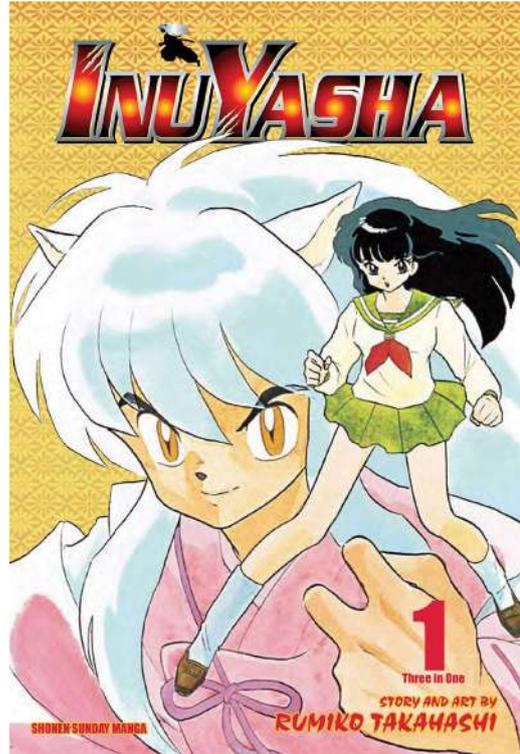
Franquin, A. 1952. *Marsupilami*. Editorial base



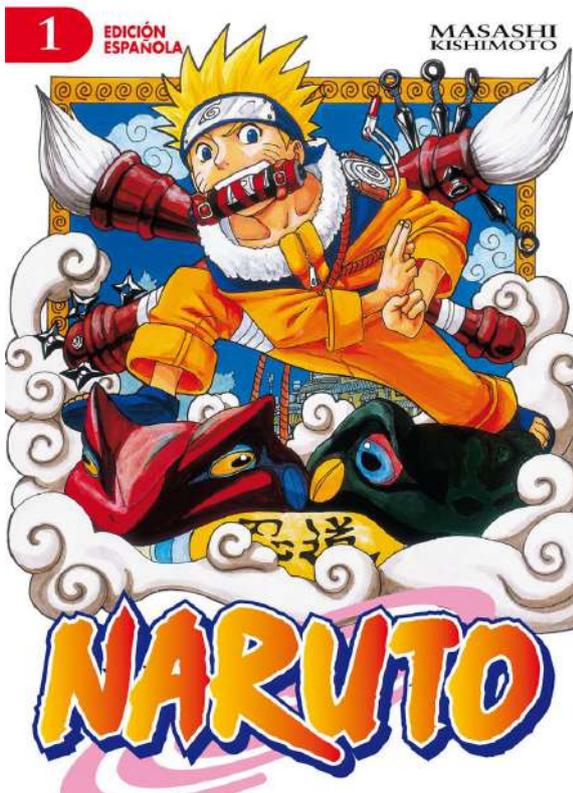
Eisner, W. 1940. *The Spirit*. Norma editorial



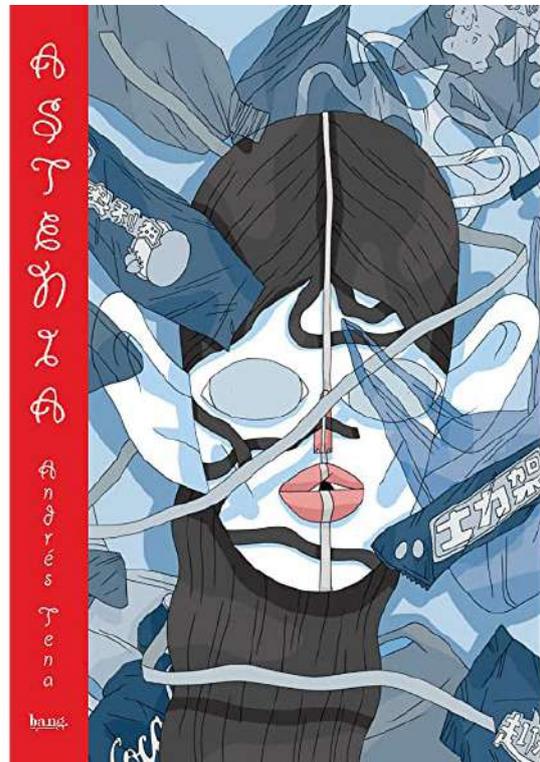
Pratt, H. 1974. *Colto Maltés en Siberia*. Norma editorial



Takahashi, R. 1996. *Inuyasha*. Shogakukan



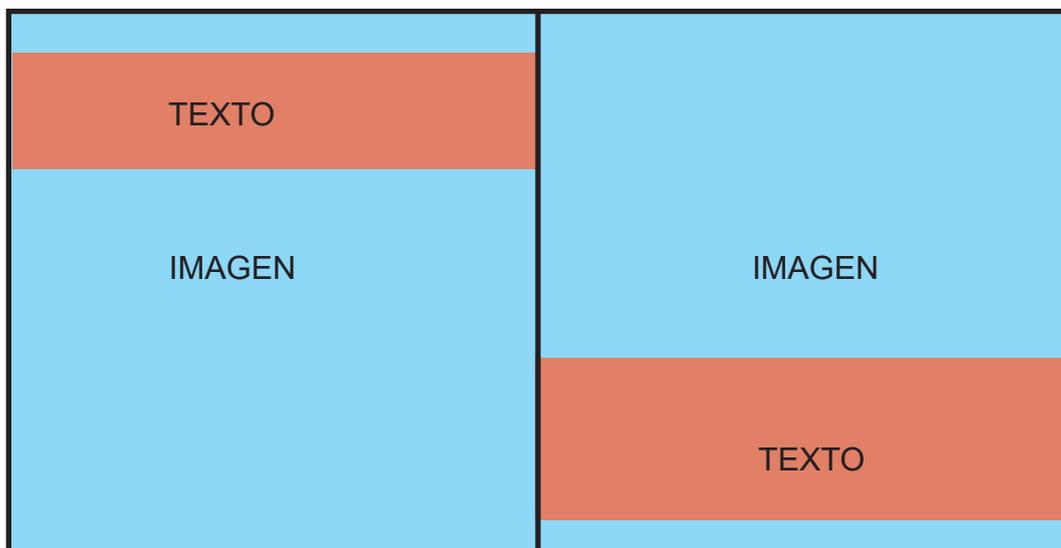
Kishimoto, M. 1999. *Naruto*. Shueisha



Tena, A. 2020. *Astenia*. Bang Ediciones

3.3 FASE III: Corpus del trabajo

El objetivo principal siempre ha sido la experimentación narrativa, por lo que aún no abandonando completamente los formatos y recursos convencionales de la narración gráfica, es perceptible el recorrido práctico en cuanto a las distintas posibilidades que abarca el relato. La imagen y el texto unidas en un punto de convergencia que hacen que estas se relacionen de manera que establezcan un argot comunicativo donde los bocadillos y las viñetas quedan prescindidas en la mayor parte de la novela gráfica.



La estética adopta la estructura de lo que podría ser un álbum ilustrado, en el que diferentes páginas ofrecen una distinta metodología gráfica conforme al relato, desde páginas de cómic a pop up. Esta variación de recursos narrativos llevan como objetivo además de su experimentación, el enriquecimiento de la narración a partir de las técnicas empleadas, potenciando el mensaje quebrantador que se relata, además de dejar en claro numerosos factores de alta importancia para la trama de esta, como la existencia de una segunda entidad en el interior de la protagonista

mediante una abertura de páginas en donde se visualiza dicha transmisión. Los diferentes recursos fomentan el mensaje que ofrece el texto, el cual lleva a cabo la transmisión de la historia que se encuentra dividida en cinco capítulos donde se relata ordenadamente las distintas fases del tema principal de la novela gráfica.



Ruiz, L. 2021. Ilustración de *Inapetencia*, proyecto Trabajo Fin de máster.



Ruiz, L. 2021. Ilustración de *Inapetencia*, proyecto Trabajo Fin de máster.

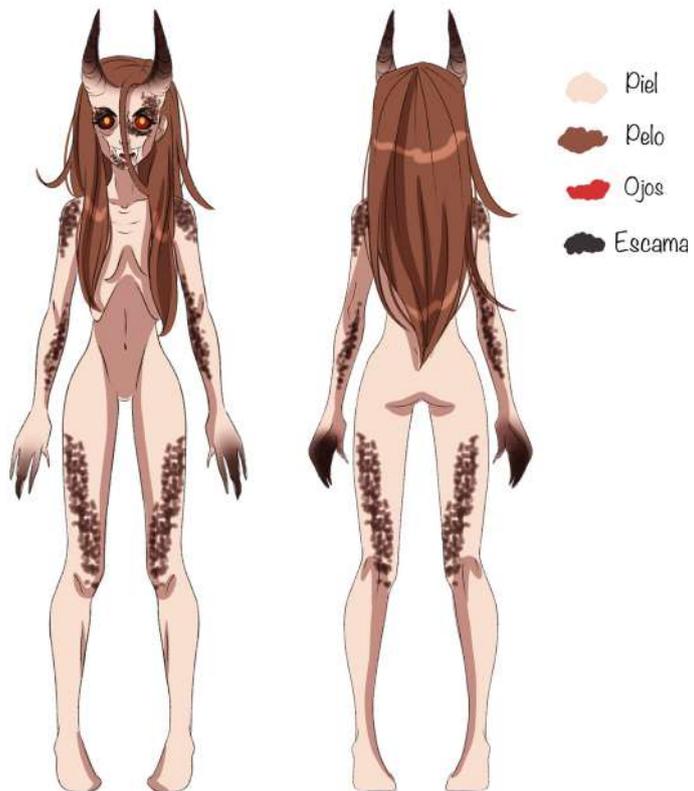
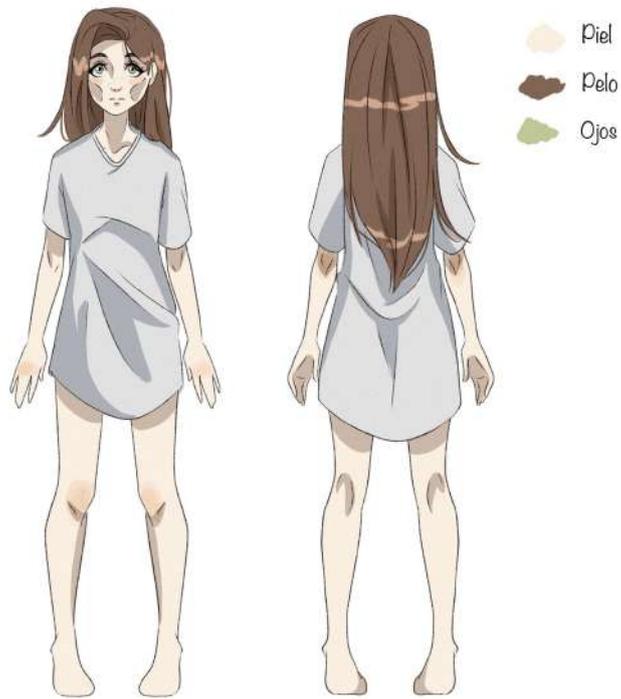
El lenguaje del color es otro factor clave a tener en cuenta, pues texto e imagen se complementan, no obstante la imagen cuenta además con el lenguaje cromático que provoca que el mensaje transmitido se establezca de forma más precisa. El color es un elemento diferenciador entre personajes y ambientes, pues los tonos más saturados y potentes evocan a situaciones o personajes peligrosos y perjudiciales, al contrario que los tonos pasteles y suaves, en los que se simboliza la tranquilidad y la seguridad.



Ruiz, L. 2021. Ilustración de *Inapetencia*, proyecto Trabajo Fin de máster.

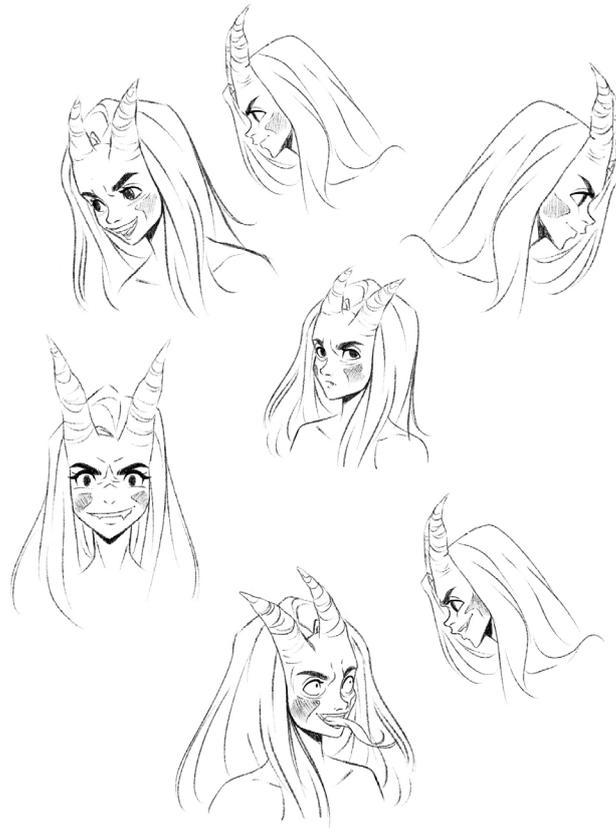
Los dos personajes pertenecientes a *Inapetencia*, a pesar de tratarse de una misma persona dividida en varias personalidades, cada una goza de una estética propia, siendo ambas el mismo ser pero a su vez distintos, lo que a su vez potencia el mensaje de la presencia de una doble personalidad en el individuo, que a pesar de adoptar las mismas características físicas, ambas son personalidades completamente desiguales que habitan en un mismo lugar, en este caso el cerebro de un tercer personaje, el cual es la persona física portadora del relato que se produce en la novela gráfica. Esta comienza a aparecer al final de la historia, pero su estética es similar a la personalidad número uno, pues esa es su verdadero yo luchando con el parásito invasor que ha perturbado su cuerpo y mente, en este caso es la enfermedad de T. C. A.

Personalidad uno



Personalidad dos

La enfermedad es representada con la morfología de un demonio, reflejando sus motivaciones malvadas que puede verse además en los diálogos de dicho ente, pues en este caso su papel es llevar al personaje principal a través de los medios que sean requeridos a la muerte. Es algo conocido como la lucha entre el ángel y el demonio en el interior de la conciencia de cada individuo, en la que ambos seres se encuentran en un interminable debate sobre qué es lo correcto y no, cómo se debe actuar y no, etc. Es por ello que se decidió otorgarle las características de un demonio, como los cuernos, las escamas, los colmillos, la lengua y garras. El objetivo era hacer a este personaje lo más aterrador posible, ya que se trata de una presencia maligna destructora cuyo único fin es apagar a su recipiente, en este caso el personaje principal y la personalidad uno.



Además de ello, los colores que le acompañan tanto en su diseño como en los fondos en los que se encuentra, mayormente son colores vivos y potentes, de tonos negros y rojizos, ya que estos simbolizan la muerte y el peligro, por lo que resultaba la perfecta combinación

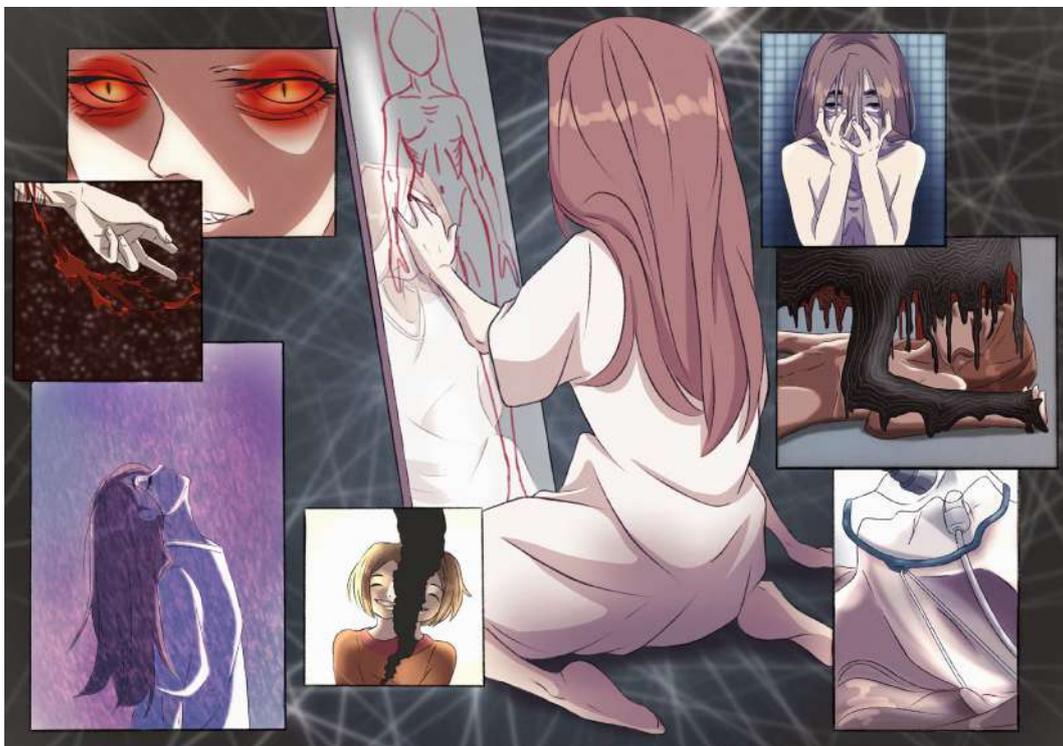
cromática que acompañase a dicho personaje, creando así ambientes terroríficos e incómodos que también marcarse una diferencia entre ambas personalidades, como puede comprobarse en la página del espejo, donde ambas personalidades se encuentran reflejadas en él, pero cada una en un ambiente diferente, dejando en evidencia la clara diferencia entre ambas. En esta novela gráfica se pueden encontrar numerosos simbolismos que y metáforas empleadas para que las ilustraciones y el texto permanezcan fusionados y complementándose el uno al otro de manera constante. La muerte, la auto-lesión, el auto-abandono, la soledad, el miedo, la oscuridad, son conceptos constantemente presentes en la obra, pero representados de distinta manera según requiera cada capítulo. *Inapetencia* fue escrita antes que dibujada, de hecho podría decirse que una vez escrita, se dibujó sola, pues una vez claro qué se iba a representar en cada una de las páginas, los bocetos fluían y eran creados de forma rápida pero exhaustiva.

La distribución de los capítulos es un dictado de diferentes fases y estados que el paciente alcanza en su proceso durante la enfermedad, que comienza con una pérdida de la autoconciencia y la razón, y termina con la muerte del individuo. La constante pérdida es la continua simbología que se encuentra presente en cada uno de los capítulos, representado a la paciente en un cuerpo desnudo y huesudo, que no sólo hace una clara referencia a la enfermedad que se está relatando, sino a la fragilidad, descuido y vulnerabilidad en la que se encuentra sometida al encontrarse sumergida en las profundidades de la más absoluta oscuridad.

El texto hace una clara distinción entre personalidades, pues se opta por una tipografía diferente (Segoe Print y Georgia) y distintos tamaños (caja alta y caja baja) no únicamente para facilitar la diferencia de los distintos personajes cuando intervienen el uno con el otro, sino que además también están fuertemente ligados a sus personalidades. La personalidad

uno es miedosa, delicada y sensible, por lo que se le asemejó una tipografía incisa en caja baja, que reforzaba así sus carencias y temores. Por el contrario, la personalidad dos es malvada, fuerte y altiva, por lo que se le otorgó una tipografía en caja alta para realzar así esas “fortalezas” características de ella.

Se juega con la temporalidad, puesto que no hay una línea en la que todo sucede en un orden concreto. Pasado, presente y futuro pueden encontrarse en una misma página, junto con imágenes que reales e irreales, es decir, sucesos que han pasado en la vida de la protagonista, y las imágenes que está viendo mientras permanece en el hospital muriendo. Así pues, el patrón temporal es alterado, mostrando así una serie de sucesos dónde no entra en valor la cronología sino el factor de orden que sigue la sintomatología de la enfermedad en el paciente y lo que provoca en este. Después de todo, no deja de ser la recopilación de por qué la paciente ha acabado en esa cama de hospital.



Ruiz, L. 2021. Ilustración de *Inapetencia*, poyecto Trabajo Fin de máster.

La metáfora de la rosa habla sobre el amor maternal. El sufrimiento de una madre al ver a su hija morir es transmitido mediante un juego de simbolismos. La rosa es su madre, presente en casi todo momento durante el capítulo cuatro, que permanece quieta y viva. No obstante la rosa muere en manos de la protagonista cuando llega a su límite físico, quedando derrumbada en el suelo inconsciente. Esto forma una traslación de sentimientos familiares de madre e hija. El amor de una madre puede ser descrito como algo sin límites ni medidas, es algo infinito y que no puede ser descrito mediante palabras, es bastante complicado. Por ello se transmite la necesidad de esa presencia y amor materno en la protagonista, el cómo se siente protegida cuando está junto a ella, cómo la necesita, cómo le pide ayuda, y que a su vez, continúa el proceso de destrucción por encima de todo sufrimiento.

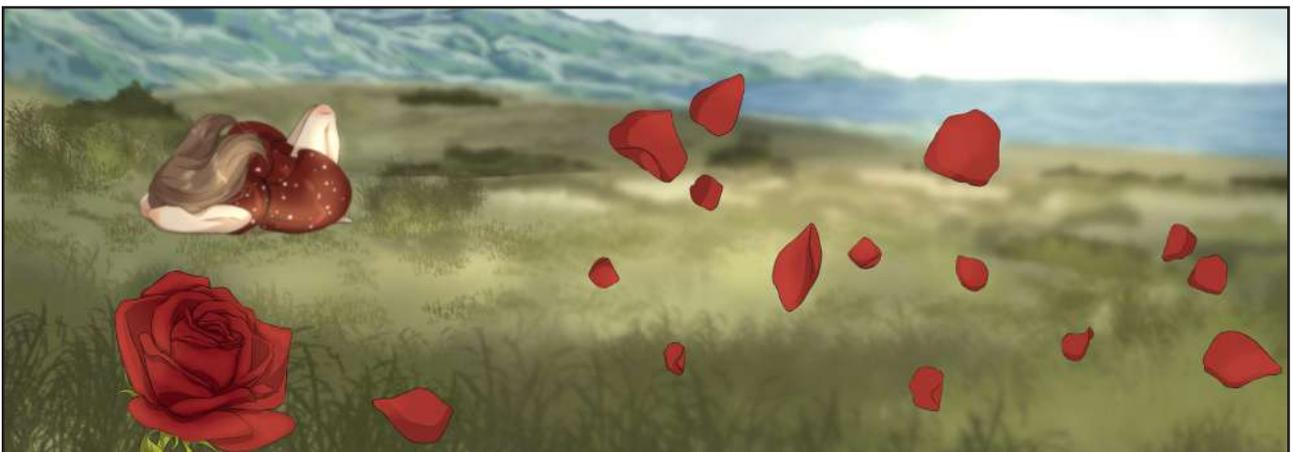
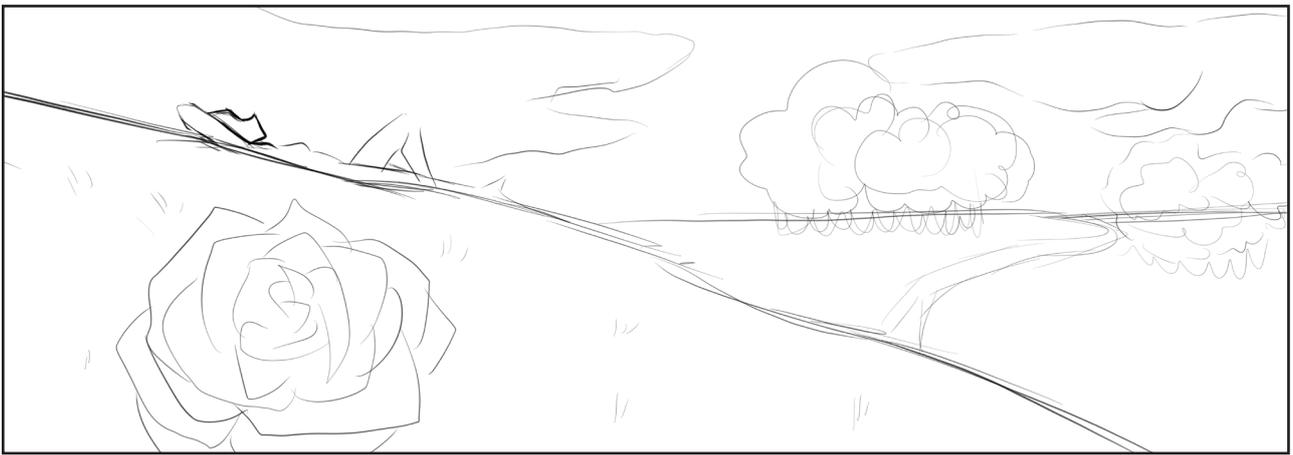
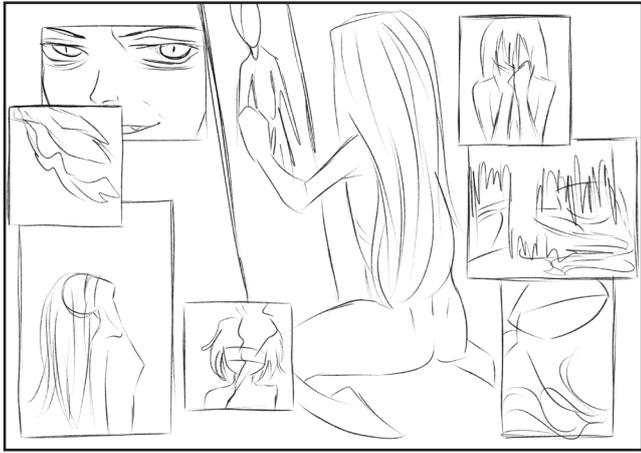


En un T. C. A. la mente se altera, y resulta casi imposible valorar el amor y sufrimiento ajeno con la enfermiza obsesión de no alcanzar ese platónico deseo que ocupa la mente del paciente y no permite el acceso a ningún otro tipo de pensamiento que no sea el daño propio. Así es como el parásito se apodera poco a poco de ella rodeando su frágil cuerpo y su cuello, haciendo que se aleje de su única protección y produciendo el rechazo a su cobijo. Alegorías, simbolismos, atemporalidad, introversión, auto-exploración, etc son varios de los conceptos que da pie a la creación de una obra como Inapetencia, mostrando cuál es la verdadera cara de una enfermedad psicológica, y todo lo que esto conlleva.

3.4 FASE IV: Maquetación y revisión

El texto es empleado además de como lenguaje comunicativo como lenguaje reforzador de las ilustraciones que conforman Inapetencia. En ocasiones podemos observar que hay páginas carentes de texto, mientras que hay otras páginas en las que por el contrario, no hay ilustración, llevando a cabo así diversos papeles transmisores. Por ello, la colocación de dicho texto está cuidadosamente estudiado, para que de esa manera prevalezca el orden jerárquico de la novela: imagen primero, texto después. En este caso el texto compensa a la ilustración como complemento que ayuda a entender el mensaje que la ilustración está ofreciendo, por lo que éste será colocado en lugares estratégicos donde pueda ser leído y no perturbe la ilustración.





3.5 FASE V: Obra final

Finalmente como resultado se obtiene una obra gráfica de 210 x 297 mm en formato horizontal impreso a todo color sobre papel de 120 de gramaje.



4. CONCLUSIONES

La innovación en los campos artísticos que creías dar por conocidos y estudiados, y que sin embargo el aprendizaje y los conocimientos sobre dicho ámbito aún son desconocidos para ti me resulta algo enriquecedor a niveles académicos. La sumersión en los nuevos parámetros y recursos alejados de todo convencionalismo conocido y explotado es una bocanada de aire fresco en una rama artística cuyos límites son infinitos, suponiendo que existan dichos límites. El aventurarse en la creación de una obra artística cuyo objetivo primordial es la investigación, experimentación y exploración de sus recursos y capacidades artísticas me otorga como artista e ilustradora unos nuevos parámetros y pautas aplicables a mis próximas producciones, además de una sensación de satisfacción y de plenitud al comprobar que como bien sabemos el saber no tiene límites ni ocupa lugar en nuestras mentes. El estudio e indagación de la narración gráfica y sus múltiples posibilidades ha hecho que se aleje de mi persona todo convencionalismo existente, interesándome aún más por adquirir nuevos conocimientos sobre dicha área, lo que provoca que mi curiosidad se intensifique y haga que continúe con mi etapa de aprendizaje.

A nivel emocional, no siempre es tarea sencilla comunicar conceptos y sentimientos tan complejos como expongo en *Inapetencia*, pero la creación de esta obra ha resultado ser de forma evidente una especie de auto-terapia donde expongo al mundo mis vivencias, y sin embargo puedo estar relatando la historia de alguna otra persona en alguna otra parte del mundo. Es una liberación emocional que necesitaba, y que pienso que otros muchos necesitarán. Considero también que podría estimarlo como un acto de valor, pues algo tan laberíntico e intrínseco puede acarrear numerosas complicaciones a la hora de exponerlo, pero considero que ha sido resuelto y relatado con sutileza, con sinceridad, y con el corazón.

5. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

- Bibliografía
- Baigorri, M. 2014. "El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa". *Revista Espacio, tiempo y forma*, serie V historia Contemporánea.
- Eisner, W. 2002. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona. Norma Editorial
- Eisner, W. 2004. *La narración gráfica*. Barcelona. Norma Editorial.
- Figueroa, G. 2017. El análisis existencial de la anorexia nerviosa: de la ciencia psiquiátrica a su fundamentación. *Revista Mexicana de Trastornos Alimentarios Mexican Journal of Eating Disorders*. Departamento de Psiquiatría, Escuela de Medicina, Universidad de Valparaíso, Chile.
- García, C. 2006. *Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime*. Paperback.
- García, S. 2014. *La novela gráfica*. Bilbao. Atriberri Ensayo.
- Gauthier, G. 2008. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid. Cátedra.
- Genero, L. 2002. *Narrativa Gráfica. Taller de diseño 1*. Facultad de arquitectura y urbanismo. Universidad Nacional del Nordeste.
- Gubern, R. 1972. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Ediciones Península.
- Hart, C. 2005. *Cartoon cool. How to draw new retro.style characters*. New York. New-Guptil publication.
- Jiménez, C. *Un viaje a Citera*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad de Granada.
- López, I. 2017. *Cómo escribir una novela gráfica. Planifica y construye tu manuscrito paso a paso, desde la idea al primer borrador*. Palma de Mallorca-España. Literautas.
- Martín, A. 2016. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Málaga.

Facultad de Bellas Artes. Trabajo de Fin de Grado.

- Martínez, J.F. (S.F.) *Manga y anime*. La historia ilustrada. Academia universitaria Torres Quevedo.
- McCloud, S. 2005. *Entender el cómic*. El arte invisible. Barcelona. Astiberri Ediciones.
- Nardone, G. 2003. *Más allá de la anorexia y la bulimia*. R. C. S. Libri S. p. A., Milán.
- Navarro, D. 2015. TESIS DOCTORAL. *Cómic y Brand Placement. Análisis de la presencia y estrategia de las marcas comerciales en el cómic literario y cinematográfico*. Universidad de Málaga.
- Pérez, P. 2019. *El vecino*. Málaga. Facultad de Bellas Artes. Trabajo de Fin de Grado.
- Parmeggiani, M. 1998. *Nietzsche y la disolución del concepto de yo, en la obra publicada y en los fragmentos póstumos de 1876 a 1882*. *Contrastes, revista de filosofía vol. III*. Universidad de Málaga.
- Peppino, A. M. 2012. *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historia*. Universidad autónoma Metropolitana.
- Pérez, A. Y Chida, C. 2012. *Yokai. Monstruos y fantasmas en japon*. Gijón-España. Satori.
- Román, L. G. 1994. *El discurso del cómic*. Madrid. Cátedra.
- Ruiz, L. 2020. Memoria de Producción y difusión de Proyectos Artísticos. Málaga. Facultad de Bellas Artes.
- Ruiz, L. 2020. *Mi propia novela gráfica*. Artículo de clase de Proyectos Artísticos. Málaga. Facultad de Bellas Artes.
- Ruiz, L. 2020. *Ensayo cinematográfico. Tim Burton*. Análisis de la fotografía y el cine. Málaga. Facultad de Bellas Artes.
- Ruiz, L. 2019. *Los Restos*. Estrategia artística del dibujo contemporáneo. Málaga. Facultad de Bellas Artes.
- Ruiz, S. 2013. *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga*. Barcelona. Trabajo de investigación Máster Oficial en Traducción, interpretación y estudios interculturales. Especialidad traductología y Estudios Interculturales.

- Scarsella, A. Darici, K. Favaro, A. *Historieta o cómic*. Biografía de la narración gráfica. Venecia. Edizioni ca' Foscari.
- Seco, I. 2006. *Leyendas y cuentos del Japón*. España. Akal.
- Snyder, B. 2010. *Salva al gato. El libro definitivo para la creación de un guión*. Barcelona. Alba.
- Turnes, P. 2009. "La novela gráfica. Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real". *Felafacs*, revista académica de la Federación latinoamericana de Facultades de Comunicación social.
- Varillas, R. 2014. TESIS DOCTORAL. "El cómic, una cuestión de formatos (2)". *Revista de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas*. Universidad de Salamanca.
- Vilches, G. 2016. *El guión de cómic*. España. Diminuta Editorial.

- Cómics/Mangas

- Arakawa, H. 2001. *Fullmetal Alchemist*. Square Enix.
- Barbucci, A. Y Canepa, B. 2000. *Sky-doll*. Vittorio Paveso Productions/ Bao Publishing (Italia) Soleil Productions (Francia), Norma Editorial (España).
- Barbucci, A. Y Gnone, E. 2001. *W.I.T.C.H.* Disney Italia.
- Canales, J y Guarnido, J. 2000. *Blacksad*. Dargaud.
- Eisner, W. 1940. *The Spirit*. DC cómics.
- Elias, R. 2003. *Crónicas de Mesene Hivar*. Madrid. Dude Gold.
- Franquin, A. 1952. *Marsupilami*. Editorial base
- Gotoge, K. 2016. *Kimetsu No yaiba*. Shueisha.
- Haugomat, T. 2020. *A través*. AH Pípala.
- Hicks, C. Y Ramos, H. 2006. *Big bang Baby*. Glénat.
- Horikoshi, K. 2015. *Boku no Hero Academia*.
- Ibáñez, F. 1958. *Mortadelo y Filemón*. Bruguera. Ediciones B.
- Isayama, H. *Shingeki No Kyojin*. Kodansha.
- Kishimoto, M. 1999. *Naruto*. Shueisha.
- Krug, N. 2018. *Heimat. Lejos de mi hogar*. Salamandra Graphic.

- Mazzuccheli, D. 2009. *Asterios Polyp*. Ediciones Salamandra.
- McGuire, R. 2014. *Here*. Hamish Hamilton.
- Satrapi, M. 2000. *Persépolis*. Norma Editorial.
- Spiegelman, A. 1991. *Maus*. Reservoir Books.
- Suzuki, N. 2012. *Nanatsu No Taizai*. Kodansha.
- Pratt, H. 1976. *CortoMaltés*. La balada del Mar Salado. Norma Editorial.
- Takahashi, R. 1996. *Inuyasha*. Shogakukan.
- Tabata, Y. 2015. *Black Clover*. Shueisha.
- Tena, A. 2020. *Astenia*. Bang Ediciones
- Tzuka, O. 1967. *Dororo*. Shogakukan.

- Webgrafía

- Crespo, B. 2010. *Entrevista a Santiago García*. Recuperado en <http://www.guiadelcomic.es/entrevistas/>
- *Conferencia Will Eisner en La Conque*. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=lqVXuFMKMh8>
- González L., Unikel, C., y Caballero, A. 2003. *Personalidad y trastornos de la conducta alimentaria*. Mediagráfic Artemisa en línea (pag 1-3). Recuperado en https://www.researchgate.net/publication/26476217_Personalidad_y_trastornos_de_la_conducta_alimentaria
- Jiménez, J. 2015. *“Fabricar historias” de Chris Ware*. ¿El libro del año? RTV noticias. Recuperado en <https://www.rtve.es/noticias/20150413/fabricar-historias-chris-ware-libro-del-ano/925301.shtml>
- Morón, L. 2017. *Anorexia Nerviosa hasta el hueso*. El País Semanal. Recuperado en https://elpais.com/elpais/2017/10/01/eps/1506809124_150680.html
- NewYork-Presbyterian Hospital. 2014. Back From the Edge - *Trastorno Límite de la Personalidad* (con subtítulos en español) https://www.youtube.com/watch?v=_34Yd6m50dk&t=335s
- La 2. *Entrevista a Paco Roca, maestro del cómic* - Atención obras - RTVE.es. Recuperado en <https://www.youtube.com/>

watch?v=OJLqfTCKgjjg

- Reggiani, F. 2004. *La solución Ware. Sobrevivir a la batalla en la vanguardia*. Tebeosfera/Tebeoteca/Documentos/Artículo. Cubierta de la recopilación de Pantheon Books de Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth de Chris Ware. Recuperado en <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Chris/Ware.htm>

- *The quest for a place in culture: the verbaliconical production and the evolution of comic-book towards graphic novels*, Andrés Romero Jórdar. Recuperado en <http://www.eugeniovega.es/asignatu%ED%AF%80%ED%B0%90>

- *Web Japan. Ministry of Foreign Affairs of Japan. 2020. Katsushika Hokusai: Una influyente figura en el arte de todo el mundo*. https://web-japan.org/trends/es/fashion/fas201910_hokusai_es.html

6. ANEXO I. CURRÍCULUM



LYDIA RUIZ DIÉGUEZ

PERFIL

Estudiante de Máster, con un gran interés en comenzar en la vida laboral. Con capacidad para aprender y aplicar mis conocimientos al ámbito profesional. En busca de una oportunidad laboral en la que desarrollar mis habilidades y adquirir experiencia.

CONTACTO

TELÉFONO:
666282131

SITIO WEB:
https://www.instagram.com/lyrus_1/?hl=es

CORREO ELECTRÓNICO:
lydia19297@gmail.com

AFICIONES

Manejo de programas Adobe
Alto nivel en dibujo
Interés en nuevos conocimientos y experiencias
Creativa y minuciosa

EDUCACIÓN

C.E.I.P. Centro Cristóbal Luque Onieva-Priego de Córdoba
Título de estudios de Educación Primaria.

I.E.S. ÁLVAREZ CUBERO-Priego de Córdoba
Título de estudios de Educación Secundaria.
Título de estudios de Bachillerato, modalidad de Artes
Título de Selectividad (2016)

Academia BATH-Priego de Córdoba
Tercer nivel del Marco Común Europeo de Referencia, B1 de inglés,
Trinity (2017).

Facultad de Bellas Artes-Málaga
Licenciatura en Bellas Artes (2020).

La Térmica-Málaga
Curso académico de cómic (2019).

Universidad de Bellas Artes-Granada
Máster de dibujo: ilustración, cómic y C.A.

EXPERIENCIA LABORAL

Becaria de diseño gráfico en Editorial Nazarí-Granada
Trabajé como becaria en unas prácticas no remuneradas en la Editorial Nazarí, donde realicé labores como el diseño y maquetación de formularios publicitarios; preparación de contenido para redes sociales; diseño y maquetación de publicidad; diseño de diferentes portadas de libros de autor; realizar un proyecto de ilustración de un cuento infantil de autor (2021).

APTITUDES

- Responsable, trabajadora e íntegra en el desempeño de sus obligaciones laborales
- Motivación para aprender
- Ganas de trabajar
- Aptitudes para trabajar bajo presión y en equipo
- Conocimientos de informática

Trabajo Fin de Master
Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:
INAPETENCIA

Autor/a: Lydia Ruiz Diéguez
Tutor/a: Sergio García

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:
Indagación en el cómic experimental
Exploración artística de la narración gráfica
Autoterapia a través de la autobiografía

Convocatoria: Septiembre
Año: 2021