



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

EL DOLOR REFLEJADO EN LOS TRAZOS.
REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA DEL TRASTORNO
LIMÍTROFE DE LA PERSONALIDAD.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Guzmán Godoy, Angélica Lilibeth

Tutor/a: Martínez Barragán, Carlos

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El proyecto se basará en la realización de un libro ilustrado, donde, se narrará la vida de una joven que padece del trastorno limítrofe de la personalidad. Se pretenderá ahondar en la representación de la depresión y la ansiedad a base de una ilustración narrativa y digital, por lo que también se hablará y hará hincapié en el dibujo y el color como soporte de la narrativa. Además de todo ello también se explicarán las influencias escogidas para la idea del proyecto, como lo son Belladonna of Sadness, Lana del Rey y María Llovet.

La producción artística consistirá en la creación de un libro donde, a base de recuerdos, se narrará la historia de una joven cuya muerte, debida al suicidio, le servirá para echar la vista atrás y reflexionar sobre su vida.

PALABRAS CLAVE

TLP, ilustración, novela gráfica, expresión, sensaciones.

SUMMARY

The project will be based on the production of an illustrated book, where, the life of a young woman suffering from borderline personality disorder will be narrated. The aim will be to delve into the representation of depression and anxiety based on a narrative and digital illustration, so drawing and color as a support for the narrative will also be discussed and emphasized. In addition to all this, the influences chosen for the idea of the project will also be explained, such as Belladonna of sadness, Lana del Rey and María Llovet.

The artistic production will consist of the creation of a book where, based on memories, the story of a young woman whose death, due to suicide, will be narrated will serve to look back and reflect on her life.

KEYWORDS

TLP, illustration, graphic novel, expression, feelings.

AGRADECIMIENTOS

El poder haber llevado a cabo este proyecto ha sido gracias a esta carrera, y esta carrera es gracias al apoyo de mis padres en la decisión de comprometerme a realizar Bellas Artes. Han sido tanto un apoyo económico como emocional, pues no es fácil continuar con un grado que no te asegura las mismas posibilidades de salir adelante profesionalmente que otros. Por ello, también me lo agradezco a mí, ya que sin la vocación y pasión que siento por el dibujo y la pintura, campos artísticos que más aprecio, no habría podido seguir, de igual manera, también le quiero agradecer a los profesionales que durante estos cuatro años han sabido inculcarme técnicas y admiración por lo que estaba estudiando.

Gracias a todos durante este grado, ha sido un placer.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	Pg. 4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	Pg. 6
3. BREVE ACERCAMIENTO AL TRASTORNO LIMÍTROFE DE LA PERSONALIDAD	Pg. 9
3.1. REFERENCIAS	Pg. 11
4. PRODUCCIÓN	Pg. 15
4.1. CREACIÓN DE LA IDEA	Pg. 15
4.2. PREPRODUCCIÓN	Pg. 16
4.2.1. BELLADONNA OF SADNESS	Pg. 19
4.2.2. MARÍA LLOVET	Pg. 21
4.3. PRODUCCIÓN	Pg. 22
4.3.1. CAMBIOS EN EL GUIÓN	Pg. 29
4.4. RESULTADO	Pg. 33
5. CONCLUSIÓN	Pg. 35
6. REFERENCIAS	Pg. 38
7. INDICE DE IMÁGENES	Pg. 40
8. ANEXO, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030	Pg. 42

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha podido observar una creciente preocupación por la sociedad en cuanto a temas de salud mental. Se puede ver como se comienza a constar de este factor en el ámbito laboral y como cada vez se habla de ello más y más pretendiéndose dar un espacio de reconocimiento en la mente colectiva. Se está intentando la desestigmatización sobre esto, sin embargo aún se puede notar como gran parte de la población sigue sin terminar por entenderlo, pues, todo el progreso que se ha empezado va a pasos pequeños, y cuando se habla sobre psicología y la preocupación por esta muchos se refieren a factores más sencillos que los próximamente expuestos.

Al ser este un tema con tantos tabúes, la mayoría de la gente dispone tan solo de tratar de hablar y concienciar, e incluso solo entender, lo que es la depresión y la ansiedad, ya que es algo que a muchos en algún punto les ha tocado vivir, pues son síntomas muy típicos que por x motivo se puede llegar a dar en la vida de cualquiera. Hasta ahí todo bien, hasta que el tema se complica. Cuando se habla de trastornos o enfermedades que ya engloban tanto la depresión y la ansiedad como otros síntomas secundarios que pueden venir dados como consecuencia por estos dos antes mencionados, la gente ya no termina de comprender y lo que en su mayoría se tiende a hacer es dar la espalda y desvalorizar.

Es verdad que se le está dando un hueco a este problema, pero según el como se está planteando dentro de la sociedad puede que no sea del todo correcto. Se consta de que se puede solicitar ayudas de discapacidad, como por ejemplo puede pasar con un trastorno bastante popular y con varias similitudes con el que se va a tratar en este proyecto, el cual sería el Trastorno por déficit de atención e hiperactividad, o también conocido como TDAH¹. El problema aquí

¹ Colaboradores de Wikipedia, 2021. TDAH. *Wikipedia, La enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 17 de abril de 2023. Disponible en: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Trastorno_por_déficit_de_atención_con_hiperactividad#:~:text=Trastorno%20por%20déficit%20de%20atención%20con%20hiperactividad%20-%20Wikipedia%2C%20la%20enciclopedia%20libre [Consulta: 5/4/2023]

es que el hecho de ser neurodivergente no supone de por sí no estar capacitado, si no que tu cerebro esta configurado de una manera diferente a lo que vendría a ser uno neurotípico. Las personas neurodivergentes pueden ser capaces, lo que sucede es que se vive en una sociedad planteada de una manera en particular para aquellos que han nacido con una gestión de los pensamientos supuestamente normal.

En resumen, se debería replantear el sistema y su orden entendiendo que existen individuos con diferentes maneras de plantear y realizar sus obligaciones con la sociedad, pues el sistema, en el que actualmente se vive, lo único que provoca en estos es estrés y por ende, el incremento de problemas en gestionarse a tal punto, que como ya sucede, muchos se replantean su vida y ven como única escapatoria el suicidio.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Como se mencionó con lo anteriormente dicho, el objetivo principal del proyecto es lograr llegar a un público y poder concienciar sobre la salud mental, pero no solo poder llegar a ese público que desconoce estos temas, si no que también a aquellos que se encuentran afectados por este tipo de enfermedades, pues el proyecto se basará especialmente en poder enseñar que el suicidio, otro tema aún más tabú que los problemas mentales, no es la solución.

Los principales objetivos serían los siguientes:

- Lograr concienciar al público desconocedor y padeciente de estos problemas.
- Conseguir realizar la autoedición del proyecto.
- Relacionar el significado de lo que se pretende demostrar con los recursos plásticos que serán usados.

En cuanto a la metodología, el proyecto nació a base de unos bocetos que pretendían representar los sentimientos de angustia sobre alguna relación o los de vacío por la incertidumbre de vivir.



Fig. 1. Primer boceto de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

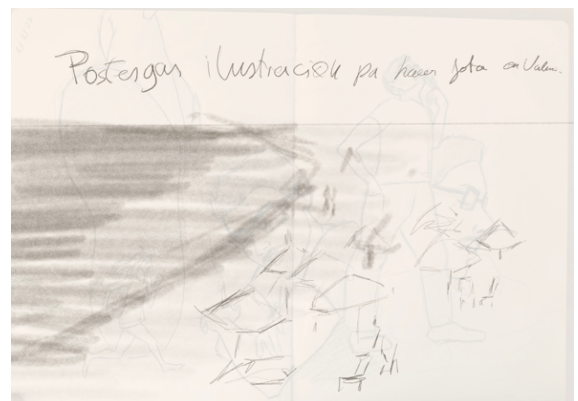


Fig. 2. Boceto de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

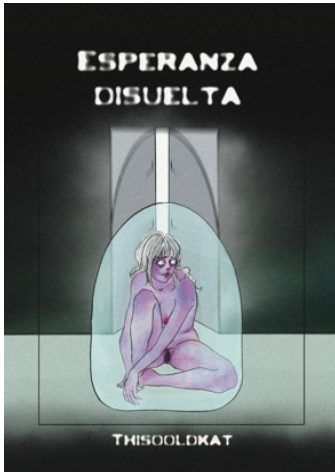


Fig. 3. Portada de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Posteriormente, se elaboró una historia a base de estos bocetos, con lo que se escribió un guión de dos páginas, marcando ya así lo que vendría a ser la historia final. Luego de todo esto, se procedió a realizar un Storyboard teniendo en cuenta los planos y el cómo se va a representar la historia, con ello se consideró la evolución de un formato secuencial similar al cómic a algo más ilustrativo dentro del producto final mismo.

Para poder ver si todo esto podía funcionar, se intentó realizar una versión final y breve de ocho páginas. Estas contarían con un estilo marcado y más o menos definitivo. Se habla de tonos violáceos con poca saturación y predominancia de grises oscuros y negros, dejando brillar los tonos blancos de los pequeños detalles dentro del personaje y del ambiente que le envuelve. Después de haber realizado esta versión se consideró hacer una versión de dos páginas más de extensión y mejorando el guión para volverlo todo con un toque más poético que se pueda relacionar con las ilustraciones.

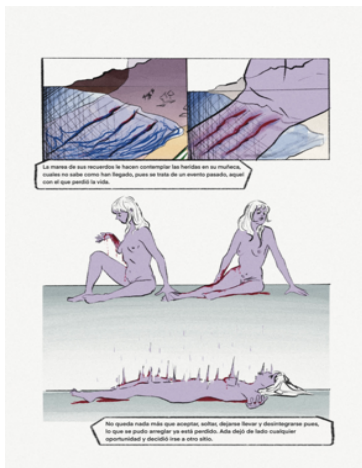


Fig. 4. Página de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Para poder llevar a cabo todo esto se ha tenido que revisar artículos sobre el trastorno limítrofe de la personalidad, además de considerar las comparaciones que este tiene en relación con otros similares. En el tema plástico estético se puede notar una referencia al estilo que mantiene la película animada de Eiichi Yamamoto, *Belladonna of Sadness*, además, acogí la influencia

del dibujo y la aplicación de colores de la ilustradora María Llovet, sobretodo con el dibujo.

Puede que no sea una referencia directa como tal, pero se percibe mucha influencia estética del ambiente de la discografía de Lana del Rey y Crystal Castles.

Para finalizar con la metodología, se debe comentar que se ha hecho uso de la normativa de citas bibliográficas UC3M: UNE-ISO 690:2013.

3. BREVE ACERCAMIENTO AL TRASTORNO LIMÍTROFE DE LA PERSONALIDAD

“El trastorno límite de la personalidad (TLP) es una enfermedad mental grave, la cual se distingue por cambios en el estado de ánimo, problemas para regular las emociones y pensamientos, por tener un comportamiento impulsivo y por mantener unas relaciones inestables con otras personas.”² El TLP es un trastorno que afecta del 1 a 2 % de la población, siendo diagnosticado en su mayoría en mujeres. Se suele diagnosticar en la juventud temprana, los síntomas se suelen dar en la adolescencia pero, no está permitido realizar un diagnóstico antes de los 18, pues muchos síntomas se pueden confundir con actitudes típicas de la adolescencia. El TLP puede disminuir en la edad adulta intermedia, alrededor de los 40 años. “Entre los síntomas que podemos relacionar con esta enfermedad encontramos: reacciones como pánico o ira, un patrón de relaciones intensas y tempestuosas, una autoestima inestable, un comportamiento impulsivo, unos comportamientos o amenazas autolesivas, e incluso en ocasiones pueden sufrir pensamientos paranoicos relacionados con el estrés.”³ En cuanto a las causas que pueden desembocar este trastorno, se debe comentar que este no consta de una causa definida aunque se ve que pueden haber tres posibles: por herencia, como casi cualquier otro trastorno, los factores cerebrales y los medioambientales, sociales y culturales, este último sería el que más respaldo científico tiene. Tratando el tema de los factores cerebrales, a pesar de que en el momento de señalar las causas del trastorno este sea uno de los más ignorados, se ha demostrado que puede ser un punto de magnitud, pues se ha demostrado que el cerebro de un paciente con TLP no actúa de la misma manera. A la hora de afrontar una situación de estrés, en lugar

²CASORRÁN, Esther, MOZOTA, M^a Pilar, IRIONDO, Amaia, GRACIA, Noemi, USÓN, Alba, IBÁÑEZ, Elena, 2022. Trastorno límite de la personalidad. *Revista sanitaria de investigación* [en línea]. Disponible en:

<https://revistasanitariadeinvestigacion.com/trastorno-limite-de-la-personalidad-articulo-monografico/> [Consulta: 17/4/2023]

³CASORRÁN, Esther, MOZOTA, M^a Pilar, IRIONDO, Amaia, GRACIA, Noemi, USÓN, Alba, IBÁÑEZ, Elena, 2022. Trastorno límite de la personalidad. *Revista sanitaria de investigación* [en línea]. op. cit.

de activar las regiones prefrontales, estos activan las posteriores, como si se tratase de un mecanismo de compensación por no poder activar las regiones propias de alguien neurotípico.⁴

Siguiendo con la tasa de mortalidad, algo considerable en esta enfermedad, por lo que se considera un trastorno grave de la personalidad. “Entre el 5 – 10% de los pacientes con TLP fallecen por suicidio consumado, aunque esta actividad autolítica es muy difícil de predecir en este tipo de personas ya que son personas muy heterogéneas.”⁵ Esto se debe, tal y como se explica en la cita, que aquellos que padecen de TLP tienden en gran medida a, en sus momentos de impulsividad, reaccionar de manera autolesiva. Se habla de ella como impredecible porque el afectado no lo hace con la intención de suicidarse, si no que, lo hace como una respuesta instantánea al estrés que no logra manejar; el problema de todo ello es que al ser un acto descontrolado, puede derivar en el suicidio. Por ello se les considera personas heterogéneas, al tener diferentes maneras de responder al estrés se habla de que constan de diferentes síntomas, por ello es necesario que los pacientes presenten de cinco a nueve síntomas para poder ser diagnosticados. Estos van desde la consumición de sustancias o la ausencia repentina en las relaciones sociales, como método de evadir la realidad, a actos impulsivos autolesivos como la conducción temeraria o las automutilaciones para poder lidiar con el estrés.

Para concluir con este acercamiento a lo que es el TLP, cabe decir que la mejor terapia para tratarlo es la combinación de psicoterapia y si es el caso, tratamiento farmacológico, sin embargo, si se puede evitar, a no ser que resulte necesario. Dentro de lo que es la psicoterapia, dos de las mejores alternativas

⁴ 2019. Revelan cómo personas con trastorno límite de la personalidad controlan impulsos. *La vanguardia*. Mad-estudio psicología [en línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/local/madrid/20190613/462855299518/revelan-como-personas-con-trastorno-limite-de-personalidad-controlan-impulsos.html> [Consulta: 22/4/2023]

⁵ CASORRÁN, Esther, MOZOTA, M^a Pilar, IRIONDO, Amaia, GRACIA, Noemi, USÓN, Alba, IBÁÑEZ, Elena, 2022. Trastorno límite de la personalidad. *Revista sanitaria de investigación* [en línea]. op. cit.

serían: la terapia dialéctica-conductual y la cognitivo-conductual. A pesar de mencionar estos dos tipos de terapias y que suelen ir de la mano para poder tratar el trastorno, la más eficiente es la terapia dialéctica-conductual; ésta se basa en poder abordar, sobretodo, los síntomas de inestabilidad e impulsividad. Pretende incorporar en el paciente, herramientas para poder autoregularizar su conducta. Se podría considerar un simulacro para situaciones estresantes y poder llevar a cabo una dinámica no dañina en lugar de someterse a actos basados en impulsos nocivos.⁶ En cuanto a la terapia cognitivo-conductual se habla de centrarse en aquellos pensamientos erróneos para poder reconstruirlos, es una terapia que hace más hincapié en el enfoque de ideas nocivas para poder cambiarlas por algo mucho más saludable. La diferencia con la TDC (terapia dialéctica-conductual) está, en que esta última, valida y acepta las ideas dañinas para proceder con acciones más asertivas, mientras que la TCC (terapia cognitivo-conductual) pretende focalizarse, en lugar de validar, en los pensamientos perjudiciales para restaurarlos por otros más realistas y objetivos, ya que las malas ideas de un paciente con TLP son paranoicas, creadas por ellos mismos a causa del estrés.⁷

3.1. Referencias

El arte hace ver de un artista, dependiendo de cada una de sus obras, lo que ha querido demostrar y de lo que es capaz. Algunos prefieren enseñarle al mundo su disciplina y conocimiento elaborando complejas obras destinadas a un público más entendido, mientras que otros prefieren crear escogiendo aquello que más puede reflejar aquel sentimiento que desean transmitir de una manera gustosa.

⁶ DE LA VEGA, Irene, SÁNCHEZ, Sabrina, 2013. Terapia dialéctico conductual para el trastorno de personalidad límite. *Scielo* [en línea]. Disponible en: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2013000100005 [Consulta: 22/4/2023]

⁷ HARVESTON, Kate, 2019. TCC vs. TDC: ¿Cuáles son las diferencias y cuál es mejor para cada uno?. *The mindful world* [en línea]. Disponible en: <https://www.themindfulword.org/es/2019/tcc-vs-tdc-cuales-son-las-diferencias-y-cual-es-mejor-para-cada-uno/> [Consulta: 22/4/2023]

Recibimos la influencia en este proyecto, de obras que expresan un sentimiento en particular, como lo es la nostalgia y tristeza. Consideramos que, de una manera aceptablemente compuesta, la obra de Lana Del Rey es un buen referente. Artista cuyo trabajo, pese a no influenciar directamente en este proyecto, si que lo ha hecho de una forma indirecta, pues es por antonomasia cantante del sadcore⁸⁹, y el proyecto, aún cuando trata de demostrar que para la vida pueden haber muchas más salidas además de la muerte, consta de tintes lúgubres y nostálgicos.



Fig. 5. Portada del álbum *Crystal Castles* del dúo *Crystal Castles*. https://en.wikipedia.org/wiki/Crystal_Castles_%28album%29

En cuanto a música, además de Lana del Rey habría que mencionar a Crsytal Castles, pues hemos recogido bastante de la estética del grupo para la de este proyecto. Se habla de una estética sombría y onírica, como lo vendría a ser la puesta en escena y el género musical del grupo, que se trataría del synthpunk^{10,11}. A pesar de no ser un grupo perteneciente al subgénero del *sadcore*, si que constan de letras bastante sombrías.

Se consideraría a Crystal Castles como influencia directa en el proyecto de esta memoria.

En el ámbito cinematográfico se debe reconocer que gran parte de la estética adoptada proviene de la película *Belladonna of Sadness*¹² de Eiichi

⁸ SADCORE, subgénero del rock independiente caracterizado por letras y melodías deprimentes.

Colaboradores de Wikipedia, 2018. Sadcore. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 6 de enero de 2023. Disponible en:

<https://es.m.wikipedia.org/wiki/Especial:History/Sadcore> [Consulta: 24/4/2023]

⁹ ARIZA, Sergio, 2021. Lana del Rey, tristeza veraniega y Hollywood Sadcore. *Mundo Sonoro* [en línea]. 22 de julio de 2021. Disponible en:

<https://www.mondosonoro.com/blog-musica/lana-del-rey-especial/> [Consulta: 24/4/2023]

¹⁰ SYNTHPUNK, genero musical que combina música electrónica y punk rock.

Colaboradores de Wikipedia, 2016. Synthpunk. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 28 de febrero de 2023. Disponible en:

<https://es.m.wikipedia.org/wiki/Especial:History/Synthpunk> [Consulta: 24/4/2023]

¹¹ SÁNCHEZ, Jorge, 2013. La estridente y melódica música de Crystal Castles. *Imagen radio* [en línea]. 16 de abril de 2013. Disponible en:

<https://www.imagenradio.com.mx/la-estridente-y-melodica-musica-de-crystal-castles> [Consulta: 24/4/2023]

¹² BELLADONNA OF SANDESS, una de las películas más importantes del cine de animación y un referente del surrealismo y la vanguardia en la cinematografía japonesa.

Yamamoto. Se hablará del resto de influencias estéticas posteriormente, en la preproducción del trabajo, pero se recalcará esta por ser una de las más influyentes y las primeras pensadas que lograron dotar de inspiración a este proyecto.

Belladonna of Sadness es una obra que, aunque no hable de un tema parecido a lo que presenta aquí, si que pone en juego la tristeza femenina. Algo que a pesar de haber sido producido en las década de los setenta del siglo pasado, a día de hoy se ha puesto de moda, sobretodo en redes sociales, por su puesta en escena, la estética y actuación; lo que ha producido una elaboración performática en cadena por parte de mucha gente. Es uno de los motivos por los que se dice que la tristeza está de moda y por lo que se ha convertido la depresión femenina en un *aesthetic*¹³. Resumiendo, la estética de esta animación es lo que ha inspirado al estilo de la historia de este proyecto, tanto por su dibujo como por su paleta de colores.

PIZARRO, Miguel Angel, 2021. "Belladonna of Sadness": Una joven prometedora. *Ecartelera* [en línea]. 23 de abril de 2021. Disponible en: <https://www.ecartelera.com/noticias/critica-belladonna-sadness-eiichi-yamamoto-yoshiyuki-fukuda-64740/> [Consulta: 24/4/2023]

¹³ AESTHETIC, significa literalmente estética.

PANICELLO, Nerea, GÓMEZ, Silvia, 2023. Qué es el estilo "aesthetic" y cómo llevarlo en tu día a día. *Cosmopolitan* [en línea]. 28 de marzo de 2023. Disponible en: <https://www.cosmopolitan.com/es/consejos-planes/familia-amigos/a34219112/aesthetic-que-es/> [Consulta: 24/4/2023]

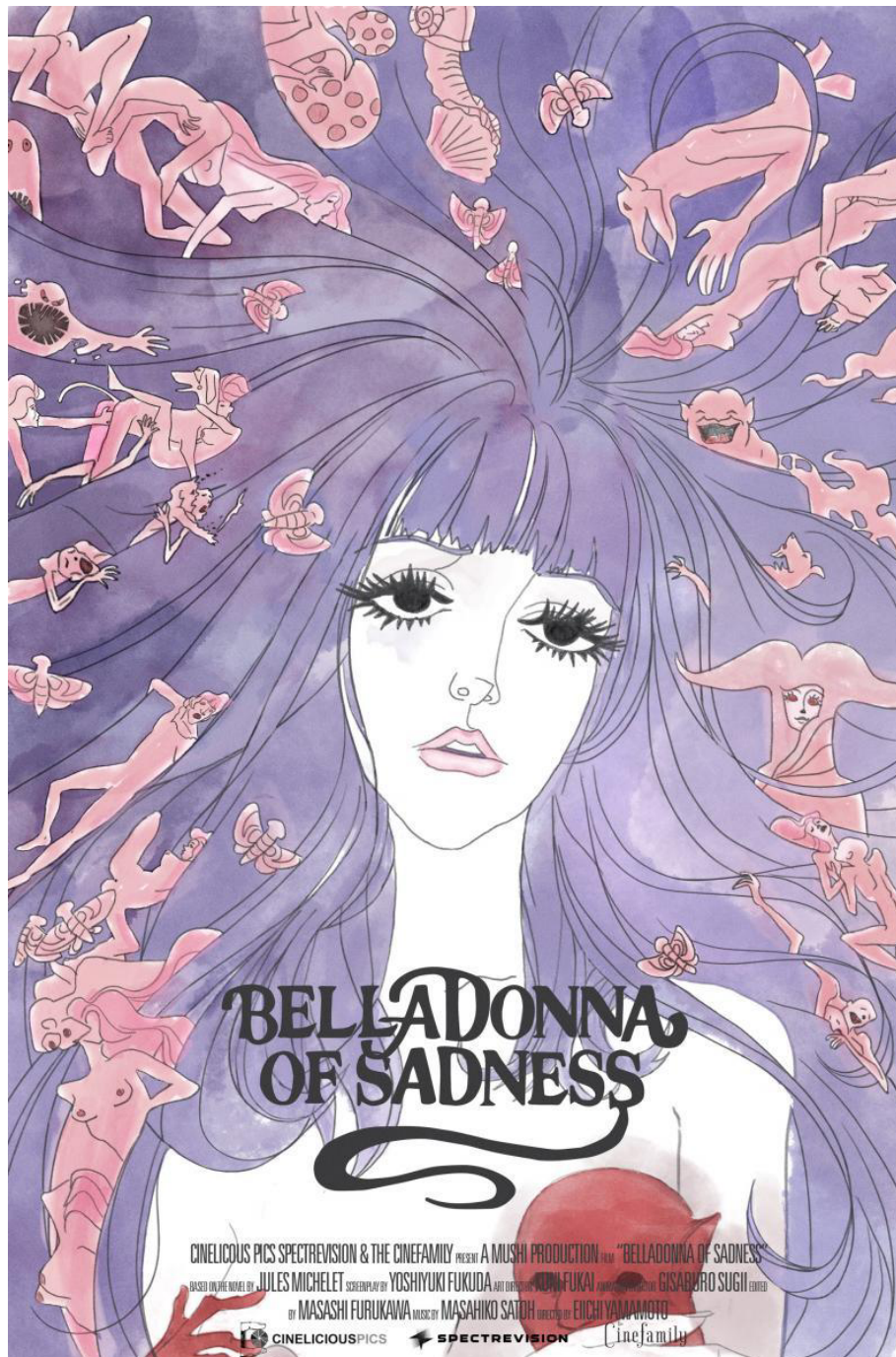


Fig. 6. Portada de la película de animación *Belladonna of Sadness* de Eiichi Yamamoto.

<https://www.filmaffinity.com/es/film785669.html>

4. PRODUCCIÓN

4.1. CREACION DE LA IDEA

La idea de la elaboración de este proyecto surgió de dos bocetos que se basaban en recuerdos de experiencias propias. En estos se reflejaba la nostalgia, ya sea por relaciones fracasadas o por momentos agradables que no se repetirían. A partir de todo esto se me ocurrió que, puestos a que la obsesión de estos pensamientos es algo que me sucede, en su mayoría, por padecer el trastorno límite de la personalidad, crear una historia que explicase la angustia de vivir con estas ideas intrusivas, además del resto de síntomas del TLP y sus consecuencias. Tras haber llegado a aquella conclusión, tocaba pensar como la contaría. Estuve dándole vueltas a si era mejor realizar una serie de ilustraciones, escribir un guión y luego hacer un cómic o incluso una sola ilustración individual que pudiese expresar todo aquello que quería. Finalmente me decanté por redactar un guión para luego transformarlo en una historia narrada a base de ilustraciones, la cual se alterna con un estilo más secuencial al principio y al final de esta.

Al tratarse de una historia basada en experiencias personales, pensé en qué era aquello que exactamente quería contar, ya que una serie de experiencias y recuerdos inconexos no tendrían mucho sentido, por lo que ideé la historia de una joven llamada Ada, que tras su suicidio, para poder acceder a la paz de la desintegración, tendría que recordar aquello por lo que decidió quitarse la vida, con lo que posteriormente, las entidades que rigen ese limbo se encargarían de asegurarse de que era cierto lo que ella recordaba. A partir de todo, esto la protagonista se embarcaría en una serie de recuerdos que le harían percatarse de que el suicidio no era realmente una solución. Ante todo eso y dando a entender que hizo todo lo que hizo a causa del TLP, razoné que para poder plasmar el caos de la protagonista debía hacer un mapa conceptual con los puntos principales del trastorno límite.

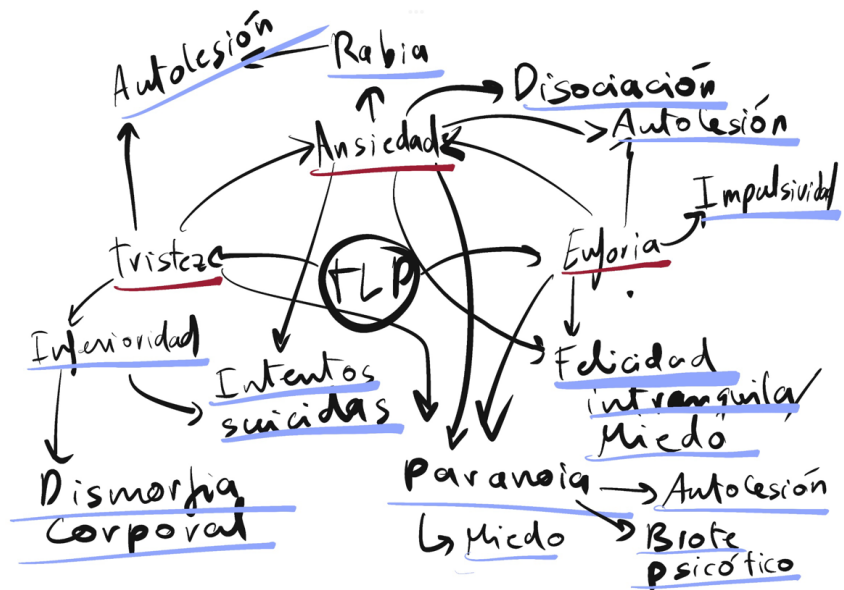


Fig. 7. Imagen del mapa conceptual elaborado para plasmar los puntos más importantes del trastorno límite de la personalidad, de Lilibeth Guzmán.

4.2. PREPRODUCCIÓN

A partir de tener la idea más o menos establecida, tocaba pensar como sería la protagonista de esta historia, para ello agarré un cuaderno al que le dedicaría únicamente la misión de bocetar a mi personaje. En un principio quería que se viese como una joven apagada, pálida y afligida, pues hablaba de alguien que había fallecido, además de padecer un trastorno mental grave. Quería que a partir de su apariencia se pudiese reflejar el dolor que padecía.



Fig. 8. Primer diseño de la protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 9. Bocetos del diseño del aspecto de la protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Posteriormente a los resultados que obtenía de la apariencia de la protagonista decidí que no necesitaba llevar ropa. Ella se encontraba en el limbo por lo que, a mi parecer, al estar muerta la ropa sería innecesaria; además de eso, quería poder destacar un cuerpo morado, donde se represente el misterio por el lugar en el que se encuentra y darle un tono más onírico a su apariencia a la vez que poder reflejarla con un color atrayente. Puesto que el color morado representa consciencia, algo de lo que ella tendrá que hacer mucho uso para poder averiguar lo que le ha pasado, también refleja delicadeza, pues es la situación en la que la protagonista se encuentra; sensibilidad, algo muy marcado en su personalidad en relación con sus experiencias en vida, y pensamiento mágico. Con esto último se recalca el darle una pincelada onírica al personaje y su historia¹⁴.

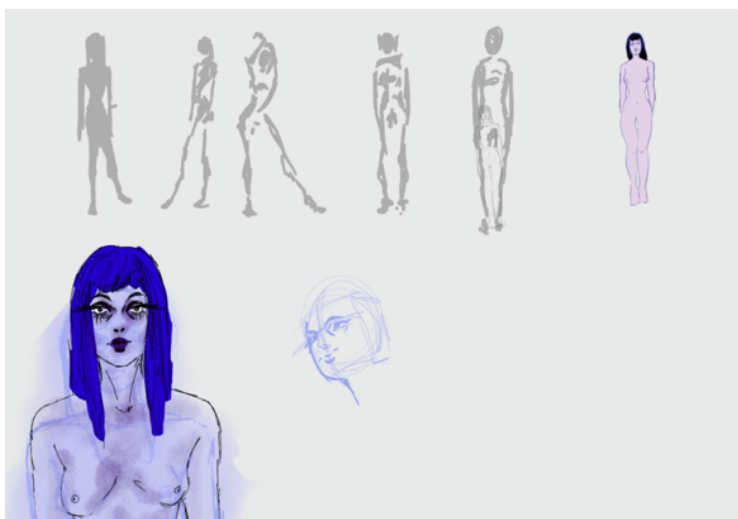


Fig. 10. Bocetos de la anatomía de Ada, la protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 11. Bocetos más detallados de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

¹⁴ FRANCIA, Gianluca, 2021. Significado del color morado en psicología. *Psicología online* [en línea]. 5 de febrero de 2021. Disponible en: <https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-morado-en-psicologia-5475.html#:~:text=Básicamente%2C%20el%20morado%20muestra%20conciencia,en%20seducción%2C%20en%20dimensión%20estética.> [Consulta: 29/4/2023]



Fig. 12. Bocetos de la cara de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 13. Bocetos de la anatomía de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

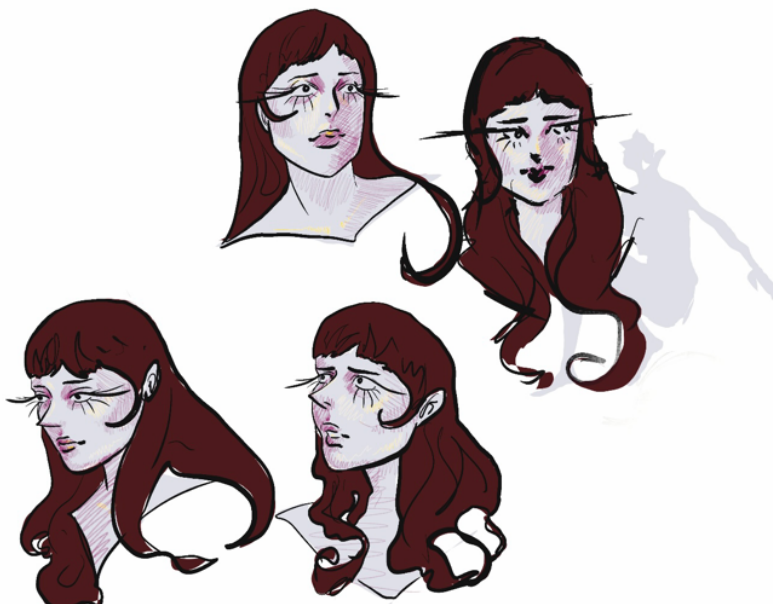


Fig. 14. Bocetos de las expresiones de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

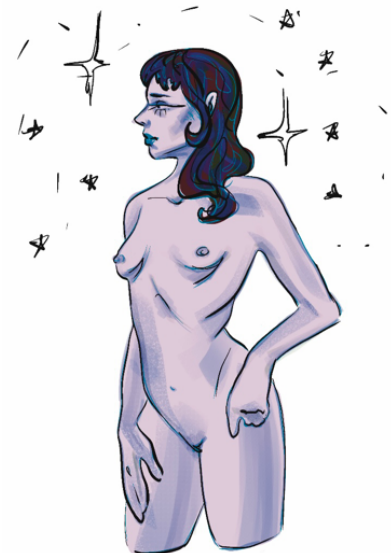


Fig. 15. Ilustración sobre la anatomía de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Luego de establecer el diseño de personaje de Ada, tocaba escribir el guión. Como he dicho en el apartado de metodología, en un principio se trataba de una consulta con el psiquiatra, contándole así todos sus problemas y el porqué de sus conductas, pero me pareció ordinario y decidí volverlo más ficticio y, como ya he dicho muchas veces, onírico; por ello decidí que Ada, después de un intento suicida logrado, despertase en lo comúnmente conocido como limbo. Luego poder salir de ahí, iría recordando cómo murió, pues al despertar allí, ella no sabría porqué se encontraba en aquel sitio. A partir de esa idea me percaté de que, gracias a ello, utilizando el uso de los recuerdos, podía hablar de sus experiencias y el cómo llegó a la conclusión de quitarse la vida, con lo que también podía aprovechar esta parte para poder realizar ilustraciones que abarquen todo el formato de la hoja en lugar de mantener continuamente un formato secuencial.

4.2.1. *Belladonna of sadness*

“Reconocida como una de las películas más importantes del cine de animación y un referente del surrealismo y la vanguardia en la cinematografía japonesa... (...) En ese prisma triangular, convergen distinto estilos de animación, unos beben directamente de la influencia de Tezuka¹⁵; mientras que otros son panorámicas animadas que narran la historia como se hacía en el teatro de papel Kamishibai¹⁶, el cual se utilizó en el Japón medieval para educar a la población analfabeta; además de contar con un sin fin de secuencias psicodélicas que emulan el fenómeno del 'viaje' al consumir LSD -evocando a un título previo, 'Yellow Submarine', estrenado en 1968-; como también por tener influencias del Art Nouveau, de las cartas de tarot y de reconocidos artistas como Gustave Klimt, Odilon Redon,

¹⁵ TEZUKA, Osamu. Reconocido mangaka y animador japonés. Colaboradores de Wikipedia, 2019. Osamu Tezuka. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 29 de marzo de 2023. Disponible en: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Especial:History/Osamu_Tezuka [Consulta: 2/5/2023]

¹⁶ KAMISHIBAI, en japonés quiere decir “teatro de papel”. Kamishibai. Blog del proyecto Kamishibai. *Kamishibai. Educación. Navarra.es* [en línea]. Disponible en: <https://kamishibai.educacion.navarra.es/que-es/> [Consulta: 2/5/2023]



Fig. 16. Foto manipulada de la portada de *Belladonna of Sadness* de Eiichi Yamamoto.

<https://www.filmaffinity.com/es/film785669.html>



Fig. 17. Viñeta donde se puede apreciar la desesperación de Ada, protagonista de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Alphonse Mucha, Egon Schiele y Felicien Rops. Con lo cual, a nivel de animación, se está ante un largometraje extraordinario y único, pocas veces emulado, siendo contemporáneo de artistas similares como el mentado Laloux o el reconocido Jean Giraud, también llamado Moebius. La deconstrucción de géneros hacen que también evoque al estilo de los antiguos cortos de la UPA. Sin embargo, la manera en la que Yamamoto ejecuta el filme hace de 'Belladonna of Sadness' una de las imprescindibles del cine experimental, alejada completamente del concepto original de sus dos precededoras en Animerama^{17.}¹⁸

Luego de lo aquí citado puedo dejar más en claro el porqué *Belladonna of Sadness* es un importante referente estético para este proyecto. Al igual que como la cinta bebe del Art Nouveau, el surrealismo y la psicodelia planteada por Jean Giraud, *Esperanza Disuelta* también lo hace, y no solo por su enrevesada historia, si no también por el dibujo suelto que plantea, además de que muestra unos escenarios y transiciones fuera de lo común y una paleta de colores poco saturadas con predominancia del morado.

Para poder apreciar la comparación entre la obra de Yamamoto y mi trabajo expongo ambas imágenes, donde podemos observar la similitud en el dibujo, expresiones y paleta cromática.

¹⁷ ANIMERAMA, trilogía de largometrajes de anime para adultos concebidos por Tezuka y realizado en el estudio de animación Mushi Production desde finales de 1960 hasta principios de 1970.

Colaboradores de Wikipedia, 2010. Animerama. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 11 de marzo de 2023. Disponible en: <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Animerama> [Consulta: 3/5/2023]

¹⁸ PIZARRO, Miguel Angel, 2021. "Belladonna of Sadness": Una joven prometedora. *Ecartelera* [en línea]. op. cit.

4.2.2. María Llovet

Para poder empezar a hablar sobre la producción de mi trabajo cabe mencionar a la dibujante de cómics y autora María Llovet.

“María Llovet (Barcelona, 1982) es una autora de cómic española.

Llovet es una de las profesionales del cómic español con más personalidad y brillantes que han descollado en los últimos años.

En su personalísimo dibujo, se combina la influencia del manga y el cómic de europeo (en especial de Guido Caprax), la influencia de la moda y la narrativa cinematográfica, y un universo muy personal centrado en la intersección del deseo, el sexo y la muerte.”¹⁹

La simplicidad en su dibujo y la buena resolución que logra a pesar de ser un trazo bastante libre es lo que ha inspirado en gran medida a mi proyecto. También hay que contar el uso de colores cuya combinación ya transmite el ambiente que pretende reflejar, esto con solo tintas planas y algún que otro degradado, dándole así volumen a sus figuras, aunque no solo se vale de eso, pues en gran parte utiliza la mancha para enseñarnos ese volumen, mancha que conjunto con la línea conforma su dibujo.



Fig. 18. María Llovet.

https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

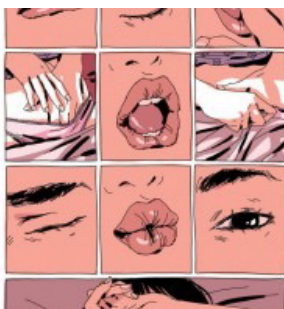


Fig. 19. Dibujo de historieta de María Llovet.

https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

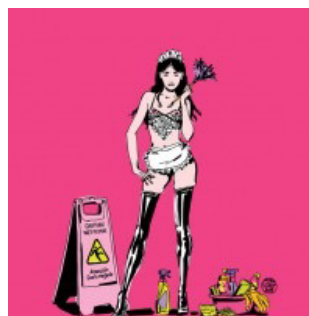


Fig. 20. Dibujo de María Llovet.

https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

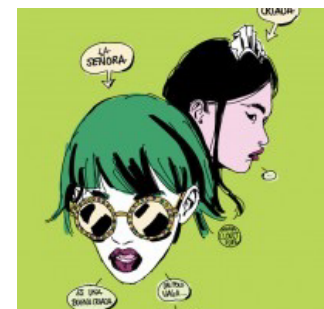


Fig. 21. Dibujo de María Llovet.

https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

¹⁹ María Llovet, *FNAC* [en línea]. Disponible en: <https://www.fnac.es/Maria-Llovet/ia374979/biografia#Bibliograf%C3%ADa> [consulta: 30/5/2023]

4.3. PRODUCCIÓN

La producción de este trabajo fue complicada por cómo pretendía producirla; no me decidía entre el formato digital o de manera tradicional. En un principio, la iba a realizar de forma tradicional, principalmente porque es una manera con la que me siento más cómoda; pero al intentarlo, me di cuenta de que digitalmente era más práctico. Haciendo un inciso sobre la relevancia de esto en la historia que cuento en mi proyecto, he de comentar que en ningún momento quise darle importancia al método de producción de ésta dentro de la historia, pues ambas maneras me parecen formas igual de válidas para producir un proyecto de este tipo, lo que hay que reconocer que de manera digital es más práctico y se optimiza más el tiempo.

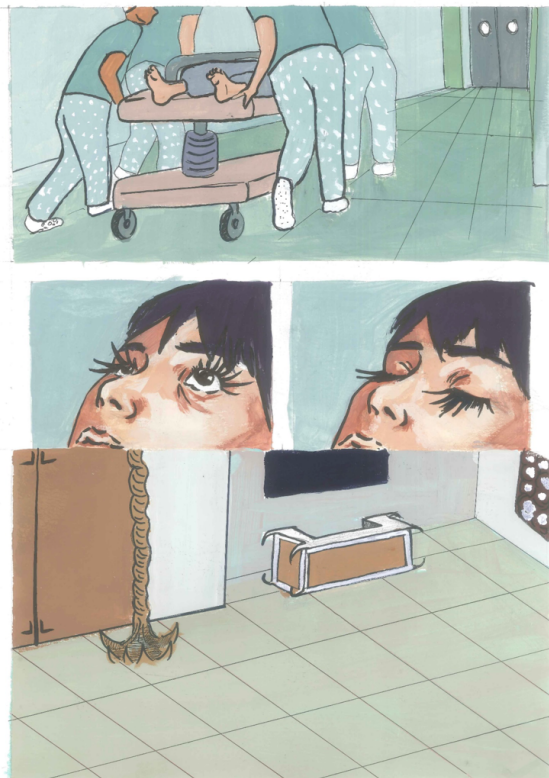


Fig. 22. Primera página con técnica húmeda gouache en formato A3 de 300g de Esperanza Disuelta de Lilibeth Guzmán.

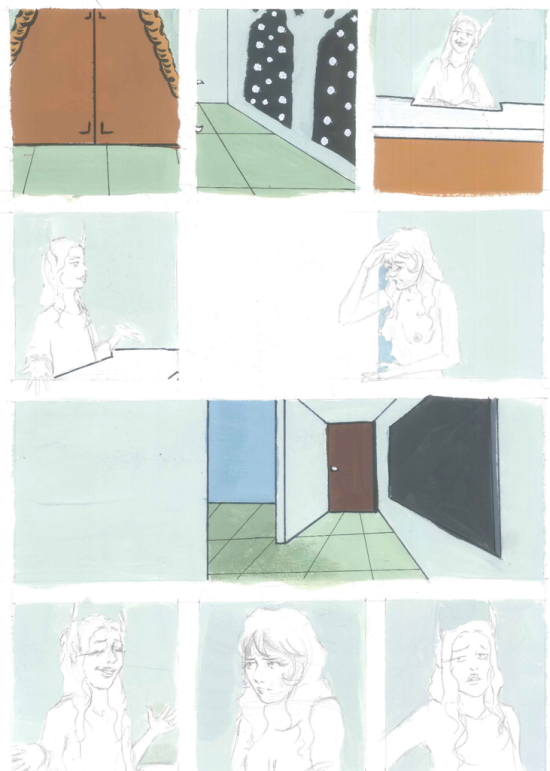


Fig. 23. Segunda página con técnica húmeda gouache en formato A3 de 300g de Esperanza Disuelta de Lilibeth Guzmán.

Como se puede observar en las fotos, la producción en tradicional se quedó sin finalizar porque preferí realizarlo todo en digital. El proceso digital que decidí terminar realizando partía de una versión de prueba, en digital también, que había hecho para la asignatura de cómic: narrativa secuencial.

Siguiendo un poco la paleta cromática de los intentos tradicionales, decidí mantenerla un poco, en cuanto a la poca saturación de esta; por el resto aposté por una gama de colores mucho más reducida. Lo que pretendía con el resultado final es que, mediante la historia se desenvuelve, lo haga también la paleta de colores; de esta manera, añadiendo más tonos según va avanzando la historia, ponen de relieve los recuerdos de Ada, la protagonista. Con esto último estoy señalando que los recuerdos llegan a ser tan realistas que la protagonista logra poder sentirlos como si estuviese ahí de nuevo, por eso le hieren. En cambio, en el caso del inicio, la paleta es muy reducida, de hecho la primera página es monocromática. Esto se repite un poco en el final de la historia: la paleta se vuelve a reducir con la predominancia del rojo, que representa la sangre del dolor que Ada ha padecido. Al volver a una cromática parecida a la del inicio, pero con el rojo de la sangre, pretendo comunicar que Ada ya no pertenece a la realidad tangible, se ha de ir a la sala de desintegración y este camino, en su historia, vendrá dado por el rojo, pues con esto indico que ha finalizado la tarea de recordar el porqué de su muerte, y ha logrado alcanzar su meta.

Hablando del estilo de dibujo, he de decir que me he ceñido a un trazo sencillo; he hecho uso de una línea cerrada aunque en algunos puntos, como por ejemplo el pelo de la protagonista, preferí el uso de una línea suelta; aquí me interesaba simular la textura del pelo dándole un toque enrevesado dentro de su estructura, simbolizando el caos por la situación que está pasando. En la siguiente página se presentan ejemplos donde el pelo de Ada da a entender esa tensión emocional que he mencionado, todo a base de una línea más despreocupada.

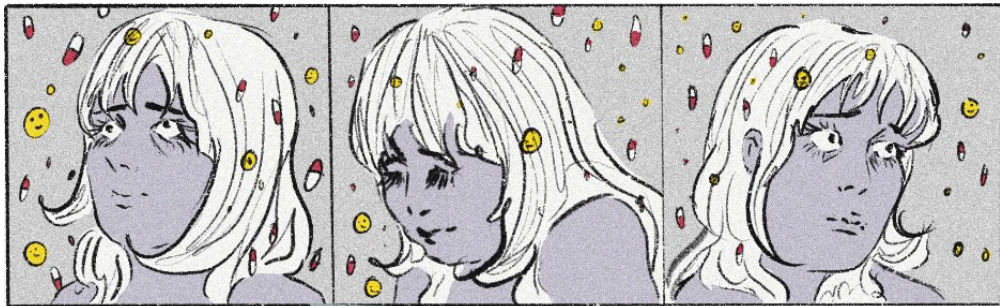


Fig. 24. Ada observando el entorno con preocupación. *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 25. Ada recordando un momento en la playa. *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

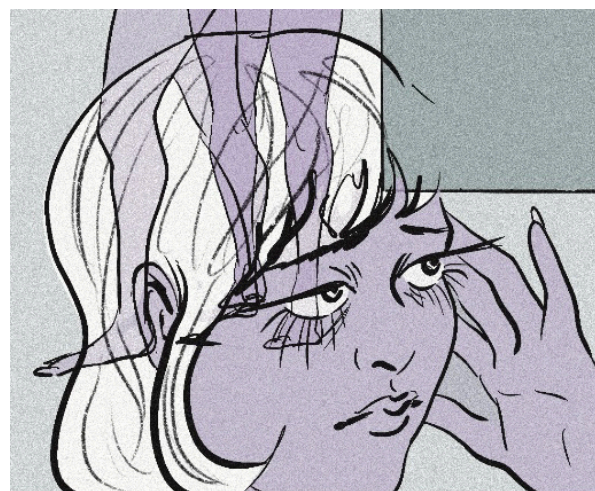


Fig. 26. Ada con cara de confusión. *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

A continuación exhibiré algunas imágenes del proceso de producción del proyecto:

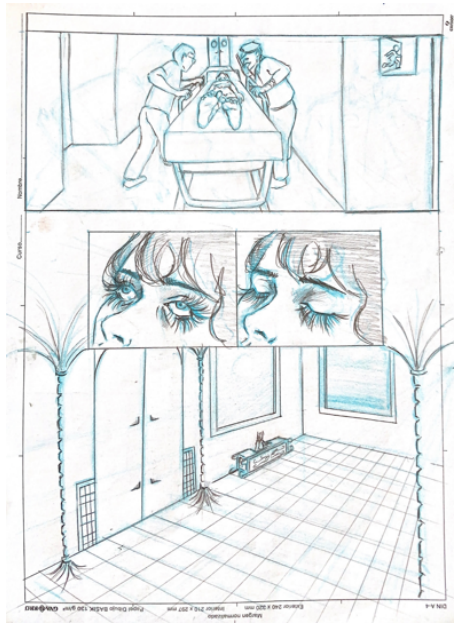


Fig. 27. Boceto de la primera de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

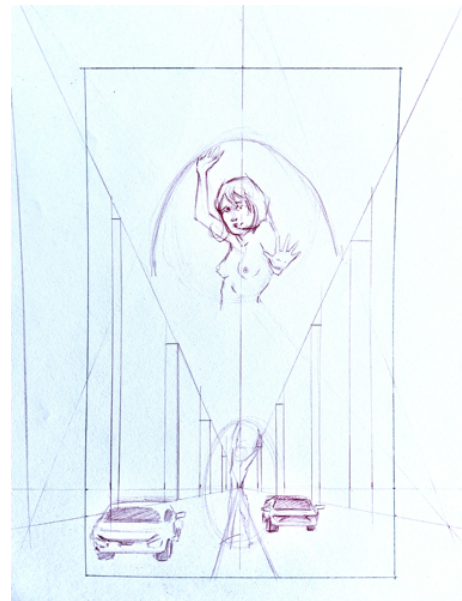


Fig. 28. Boceto de una de las páginas de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 29. Boceto de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 30. Entintado digital de la primera página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 31. Entintado digital de una página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

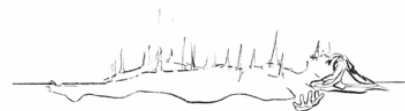
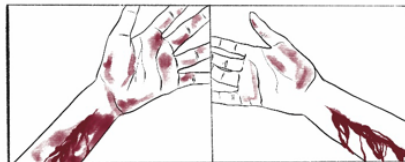


Fig. 32. Entintado digital de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 33. Primera página entintada y coloreada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 34. Página entintada y coloreada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.



Fig. 35. Última página entintada y coloreada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Como se ha podido observar en la evolución del proyecto, primero parto de unos bocetos, dentro de lo que cabe bastante detallados, pues cuando ya tengo la idea me gusta desde un principio, poder plasmarla de la manera más clara posible. Pasando al entintado y coloreado, se puede apreciar como puedo añadir desde que empiezo a entintar algunos fragmentos con color, esto lo hago para ver como queda en el dibujo, como por ejemplo la sangre en las manos, ya que son viñetas en las que desconfiaba del resultado final con, en este caso, el detalle de la sangre.

Finalmente, como ya he comentado anteriormente, añado el color, haciendo uso de tintas planas, ya que a mi me resulta una manera bastante resolutiva para poder dotar de ambiente a mi historia. Excepto en algunas zonas, donde si que puedo incluir algunas sombras, o como es en el caso de la sangre, que hago uso de un pincel con una textura muy poco uniforme. Todo esto además de haber hecho uso del efecto de aberración cromática; en este caso se hizo uso de ello para poder representar lo confuso que recordaba Ada el mundo.



Fig. 36. Ilustración de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán, donde se puede apreciar el uso de sutiles sombras para dar volumen.



Fig. 37. Ilustración de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán, donde se ha hecho uso de la aberración cromática en el entorno de la ilustración.

4.3.1. Cambios en el guión

Para poder comentar sobre los cambios que se han realizado en este guión, primero que nada quiero exponer a que hace referencia un guión. “Un guion hace referencia a un escrito en el que se indican tanto las acciones, como el diálogo y, en cierto sentido, la ambientación.”²⁰

Tomando lo anteriormente dicho, tema que voy a tocar ahora porque ha sido algo que he cambiado mucho, sentía que se tenía que adaptar más a las ilustraciones que las ilustraciones a él. En un principio pretendía que fuese sencillo y que cumpliera la función de describir lo que se veía, pero luego pensé que, acorde a lo que estoy contando junto al estilo con el que lo hago, fuese más poético y metafórico.

Podría haber hablado más específicamente del guión en pre-producción, pero prefiero sacarlo a relucir en este punto de la memoria, puesto que es algo que en conjunto con las ilustraciones, he estado cambiando constantemente, y ya no solo con lo que se dice, si no con la tipografía y los bocadillos o formato de texto en el que lo quiero presentar.

Partía de una página, de donde sacaba a relucir la situación en la que Ada, la protagonista, se encontraba en un inicio y donde también hablaba, a base de pequeñas descripciones, sobre mi concepción de lo que es el limbo. Luego de todo ello, Ada sería dirigida a una sala para recuperar sus recuerdos y poder pasar a la sala de desintegración, donde desaparecería. En cuanto al guión, esta era la idea base, donde había un poco de diálogo al inicio entre Ada y las entidades y una voz en off que narra lo que le sucede a la protagonista.

Una vez teniendo todo esto, sentí que era demasiado simple en relación a lo que quería expresar y al ambiente onírico que reflejaba con las

²⁰ 2023. ¿Qué es un guión?. *Intiaudiovisual*. [en línea]. Disponible en: <https://intiaudiovisual.com/guion/> [consulta: 1/6/2023]

ilustraciones, por lo que, manteniendo la idea, decidí cambiar el como se narraría la historia.

Historia para el TFG

Interior/noche

Podemos ver como la luz , dentro de un ambiente lleno de médicos y donde todo es blanco, se vuelve mas y más oscura, con ello los sonidos empiezan a cesar

Interior/ ~~dia~~

Se encuentra en un portal decorado de lo más llamativo con plantas y escaleras en caracol, la protagonista se acerca a preguntar sobre lo que tiene que hacer allí y le preguntan

-¿Usted es?

- Ada Espinosa Uribe
- Mmmm, tiene que gestionar en las salas del fondo a la izquierda, no me aparece en la lista de aptos directos.
- ¿Em no se donde estoy , esto a que se debe?
- A que usted ha muerte por una sobredosis, lo que aquí consideramos un suicidio, por ello no puede acceder directamente.
- ¿Qué? Pero si tan siquiera recuerdo que ha pasado
- Lo siento señorita ha de dirigirse a la sala de la izquierda

Interior/ ~~dia~~

La protagonista se pasea hacia la sala de la izquierda, donde podremos observar que el diseño y la arquitectura cambia de florida y extravagante a otra como si se tratasen de oficinas o centro psiquiátrico, son dimensiones amplias, con tonos grises. Se dirige hacia la recepcionista de dicho sitio.

- hola buenas, que me han dicho que por acceso no directo venga aquí
- Qué acto ha cometido?
- Es que no lo se
- Pues vamos a ver su expediente. Según veo está catalogada en suicidio
- Pero no puede ser, o no, no lo se
- Puestos a que no nos lo puede corroborar tendrá que pasar por la sala limbo. Habrá de recordarlo todo y luego nosotros extraeremos el hipocampo para corroborar y así que pueda pasar directamente a la sala de transformación
- Sala de qué? Extraerme el hipo qué?
- Usted ahora no se preocupe de ello, dirijase a limbo e intente recordar como ha llegado aquí
- Va-va-vale

Interior/ noche

Ada se encuentra en sala limbo, da muchas vueltas, juega con su pelo mientras intenta recordar. Finalmente se recuesta en uno de los bancos que habían en los extremos del salón, ahí recostada se queda dormida, donde le empiezan a venir flashbacks a la mente.

Lo primero que ve es una playa, prestando atención a la marea y al recuerdo de como se sentía en aquel momento. En ese momento podemos observar su rostro con los ojos un poco achinados con ganas de llorar por la nostalgia del recuerdo. Conforme sigue recordando le vienen imágenes de ella misma caminando por la ciudad atrapada en una especie de plástico, pues ella no se sentía integrada en la realidad. Además, Ada se nos muestra de un tono gris, pues lo que vemos como comente es el andar de la muchedumbre, ella con su monocromía nos enseña como no es nadie. Siguiente a ello también la podemos ver como observa con extrañeza a la gente que no para de ~~gig~~ o que se encuentra llorando por cualquier motivo, ella no entiende porqué no puede sentir ~~capacidad~~ con lo que la rodea. De pronto ve una lluvia de antidepressivos, la cual la cubre, transformándose este en humo, donde aparece un muchacho en varias facetas siempre con un cigarrillo en la mano y a ella como una persona eternamente rogándole amor.

Todo esto hace que se despliegue una hilera de recuerdos dolorosos, con lo que caminando se encuentra con un cigarrillo, luego una cerveza, luego una botella de ginebra, pero ya no solo una ~~ginebra~~ que dos, tres y hasta una montaña, con ello ~~chubasco~~ con restos de polvos, pipas, y de todo esto a montones. En este momento ella se ~~capacita~~ sentándose. Finalmente le viene a la cabeza una imagen de ella observando la inmensidad del mar. En este punto se produce una yuxtaposición de imágenes donde observamos heridas en la piel, como ~~grietas~~ cicatrices y mordidas, junto a humo, pastillas su cara de fondo llorando sin cesar y quedando todo en tachones cada vez más y más grandes hasta que no vemos nada.

Seríamente y con un paso calmado la vemos como vuelve a la sala de recepción y dice

-Ya lo se, ya lo entiendo, ya se a que jugaba, pero veo que perdí
-Lo siento. Ven, acompáñame

Vemos como Ada junto a la recepcionista se dirigen a una sala quirúrgica, donde le extraen el hipocampo. Vemos una sala muy blanca, muy limpia, pero ella esta llena de sangre, esta sangre se escurre hacia su rostro dando la sensación de tener el ~~hipo~~ corrido pero siendo sangre.

Ada se dirige a la sala de transformación, abre la puerta, cruza, la cierra mira al cielo y se desintegra.

Fig. 38. Imagen del primer borrador del guión de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Una vez modificada la manera en la que narro la historia, habiendo tomado ésta un toque más poético, tocaba pensar en como colocarlo dentro de la composición. Para que se viese discreto y entendiese, decidí utilizar un tamaño de fuente de 16.1, 13.1 y 11.6, de este modo pensé que el texto no quedaba asfixiado y se podía leer cómodamente. Para que tampoco robase mucho protagonismo, utilicé una tipografía *sans serif* y algo descuidada, se llama *Jack Armstrong BB*, opté por ella porque me parecía ligera y que se acoplaba con el estilo del trazo suelto de las ilustraciones. En cuanto a los bocadillos, decidí utilizar simples rectángulos. No quería que el texto tuviese más protagonismo que las ilustraciones, pero si que se integrase bien con los tonos poco saturados de ésta. Hablando de los bocadillos para los diálogos, que solo presento dos en mi proyecto, tracé una línea curva que indicaría de quien proviene lo que se dice, esta misma acogería el texto.



Observando las imágenes podemos ver como no se pierde equilibrio en la composición, además de que el texto se comprende y logra jugar con los espacios libres.

Con todo esto dicho, considero justificados mis cambios constantes de guión y el como haberlos integrado en las ilustraciones. Esto es algo que consideré tratar en pre-producción pero, como ya dije anteriormente, al hacer tantos cambios y pretender que cuadre de la mejor manera posible con las viñetas e ilustraciones, me vi en la obligación de repensarlo. Quise añadir este punto en la producción del proyecto, pues no ha sido algo que se haya quedado en lo que en un principio fue, al igual que el resto del trabajo, ha ido en constante evolución para que la historia se pueda apreciar de la manera en la que pretendo.

4.4. RESULTADO

El resultado del trabajo obtenido es óptimo, cumple con lo que se pretendía en un principio. Se ha logrado un dibujo homogéneo junto al estilo que se quería lograr, excepto en los entornos y en algunos detalles. La paleta de colores, a pesar de que puede que en alguna página sobresalga un poco, se ha podido mantener la cohesión, sobretodo en la saturación. Un resultado con el que estoy más satisfecha ha sido la integración del texto en la composición, pues he conseguido hacer bocadillos y escogido una tipografía que se relaciona bien con el resto de la composición, ya que es legible pero no roba la mirada de otros elementos.

A continuación una comparación entre una página con el texto y bocadillos que se hicieron en un principio y la actual:



Fig. 41. Primera versión de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

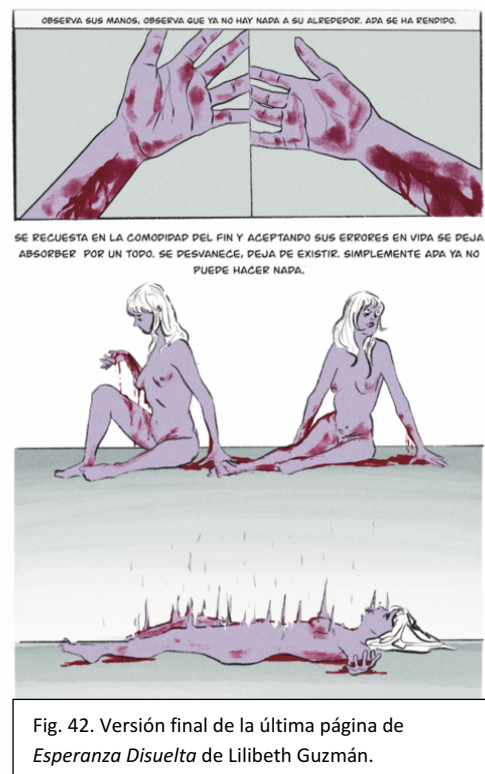


Fig. 42. Versión final de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

En cuanto a la portada, contraportada y guarda portada, se ha mantenido la misma portada que se hizo en la primera versión del proyecto; pienso que refleja bastante bien lo que quiere contar la historia. Hablando de la guarda portada, al igual que con la portada, se ha mantenido la que se hizo en un principio, esta es sencilla y se basa en un patrón de dibujos de botellas y pastillas, aludiendo a lo vicios de Ada. Por último, donde si se han realizado cambios ha sido en la contraportada. En la sinopsis de la historia he hecho una pequeña corrección en el texto y he añadido datos de contacto, como el nombre de perfil de mi cuenta de Instagram, junto al año de realización y mi nombre completo, y en la parte de la izquierda superior mi logotipo.

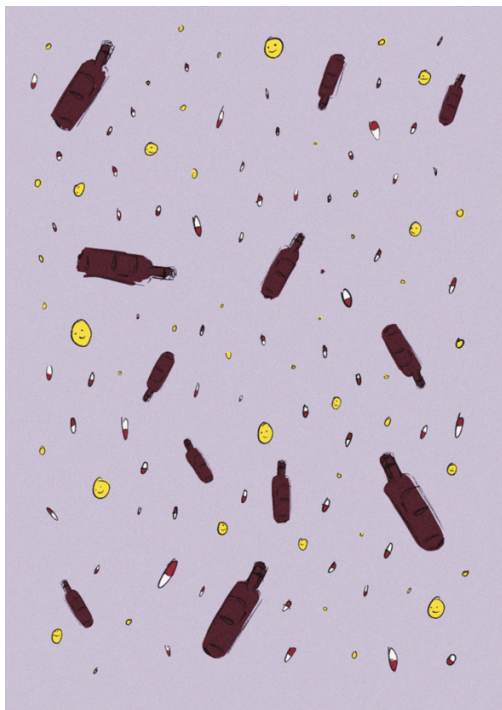


Fig. 43. Guarda portada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

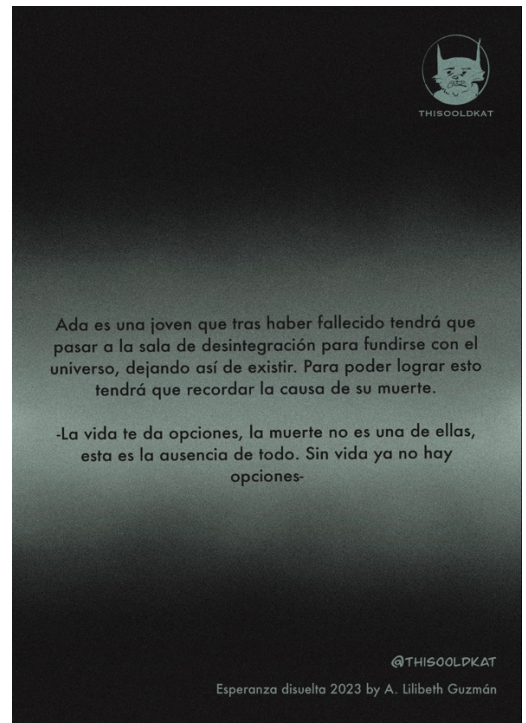


Fig. 44. Contraportada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

5. CONCLUSIÓN

Una de las mayores conclusiones que puedo destacar al haber hecho este proyecto es que para contar un historia se deben tener las ideas muy claras, pero no precisamente en base a la historia, sino a cómo se va a ejecutar. Considero que el arte es algo cambiante y que nace de la prueba y el error, por lo que es normal que una historia o un proyecto tenga constantes cambios que lo ayuden a su desarrollo y evolución pero, lo que hay que tener claro es la metodología de este, pues si no se sigue una en concreto, la tormenta constante de ideas y cambios podrán con el autor. Todo esto es algo que me ha sucedido. Planteé una idea, que en cierto aspecto en un principio parecía sencilla; conforme iba trabajando, iban surgiendo más ideas, por lo que paralizaba ésta última; a causa de ello volvía hacia atrás y por ende me costó mucho empezar a trabajarla. Me encontraba en una presión constante, ejercida por mi misma, en hacer algo especial, por lo que nada nunca me terminaba por convencer. Esto hizo que me atrasase en la producción, ya que no lograba tener nada en claro, ni el estilo, ni el guión, ni la tipografía, la composición de las páginas, ni siquiera si realmente quería hacer un cómic o algo parecido a ello.

En relación con lo dicho. Para un próximo proyecto debería ceñirme más a un calendario, de manera más estricta, pues cuando tienes una fecha de presentación que parece quedar lejos se tiende a la procrastinación.

Otra conclusión que he podido sacar, gracias a este trabajo, es que debería plantearme más claramente en que tipo de proyectos me veo dispuesta a introducirme y donde se que me voy a saber desempeñar mejor. Es verdad que es necesario arriesgar y probar cosas nuevas, pero al tratarse de un plan de trabajo que va a llevar tiempo y que considero importante pienso que debería considerar trabajar en algo de lo que esté muy segura y que voy a lograr cumplir mi objetivo, algo que voy a comentar sobre este trabajo en el siguiente párrafo.

De acuerdo a mis resultados, diré que he logrado transmitir lo que quería. Por ejemplo recibí el comentario de una compañera de clase y según ella se entendía la trama y comprendía que quería reflejar el dolor y los traumas de la protagonista. Entonces, por ese lado, me encuentro satisfecha, pues uno de mis objetivos era que se consiguiera entender la manera en la que lo he producido. Lo que me hace sentir insatisfecha es el hecho de no haber llegado a reproducir el estilo que esperaba lograr. Considero que se me ha quedado un dibujo muy simple, a pesar de que mantengo una buena anatomía en los personajes. También creo que debería haber trabajado más los entornos, pues no se terminan de reconocer, ya que se pretendía que fuesen calles de Valencia, pues lo que le sucede a Ada es en dicha ciudad. Por último, en cuanto a mis debilidades con la estética de mi proyecto, veo que el color no me ha convencido; me interesa el hecho de haber pretendido mantener una gama de saturación baja, pero considero que la combinación de estos queda demasiado austera, además de que creo que la aplicación de este ha sido muy simple. Pienso que para haberlo hecho tan sencillo podría haber jugado más con la mancha y la línea y haberlo hecho en blanco y negro, o con una pequeña gama de grises, pues habría logrado un ambiente más lúgubre y puede que más libertad en el trazo, lo que me habría permitido poder realizar dibujos más expresivos y así poder transmitir mejor las emociones de la protagonista.

En resumen, cuando me vuelva a introducir en un proyecto, mantendré claras las fechas de objetivos para poder ejecutar mejor lo que quiera hacer. También indagaré más en referencias, ya no solo estéticas y teóricas, si no que en ideas de trabajos, para así poder observar que diferentes tipos de opciones tengo; es algo que considero que me ha hecho falta, debería haber buscado más en proyectos ajenos. También tendré en cuenta, considerando el margen de tiempo que tenga, en que formato y con que estilo creo desenvolverme mejor, mientras, evidentemente, siga manteniendo la idea de arriesgar e intentar hacer algo nuevo.

Básicamente, el realizar la memoria ha hecho que me percate de lo que me gusta y de lo que no a la hora de trabajar en ideas como esta, además de haber hecho que reconozca mis límites y mis carencias en cuanto al mantener una metodología, pues debería mantener una disciplina al embarcarme en estos planes. Ha servido como trabajo de autoconocimiento en el ámbito profesional.

6. REFERENCIAS

ARIZA, Sergio, 2021. Lana del Rey, tristeza veraniega y Hollywood Sadcore. *Mundo Sonoro* [en línea]. 22 de julio de 2021. Disponible en: <https://www.mondosonoro.com/blog-musica/lana-del-rey-especial/> [Consulta: 24/4/2023]

CASORRÁN, Esther, MOZOTA, M^a Pilar, IRIONDO, Amaia, GRACIA, Noemi, USÓN, Alba, IBÁÑEZ, Elena, 2022. Trastorno límite de la personalidad. *Revista sanitaria de investigación* [en línea]. Disponible en: <https://revistasanitariadeinvestigacion.com/trastorno-limite-de-la-personalidad-articulo-monografico/> [Consulta: 17/4/2023]

Colaboradores de Wikipedia, 2010. Animerama. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 11 de marzo de 2023. Disponible en: <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Animerama> [Consulta: 3/5/2023]

Colaboradores de Wikipedia, 2019. Osamu Tezuka. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 29 de marzo de 2023. Disponible en: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Especial:History/Osamu_Tezuka [Consulta: 2/5/2023]

Colaboradores de Wikipedia, 2018. Sadcore. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 6 de enero de 2023. Disponible en: <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Especial:History/Sadcore> [Consulta: 24/4/2023]

Colaboradores de Wikipedia, 2016. Synthpunk. *Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 28 de febrero de 2023. Disponible en: <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Especial:History/Synthpunk> [Consulta: 24/4/2023]

Colaboradores de Wikipedia, 2021. TDAH. *Wikipedia, La enciclopedia de contenido libre* [en línea]. 17 de abril de 2023. Disponible en: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Trastorno_por_déficit_de_atención_con_hiperactividad#:~:text=Trastorno%20por%20déficit%20de%20atención%20con%20hiperactividad%20-%20Wikipedia%2C%20la%20enciclopedia%20libre [Consulta: 5/4/2023]

DE LA VEGA, Irene, SÁNCHEZ, Sabrina, 2013. Terapia dialéctico conductual para el trastorno de personalidad límite. *Scielo* [en línea]. Disponible en: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2013000100005 [Consulta: 22/4/2023]

FRANCIA, Gianluca, 2021. Significado del color morado en psicología. *Psicología online* [en línea]. 5 de febrero de 2021. Disponible en: <https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-morado-en-psicologia-5475.html#:~:text=Básicamente%2C%20el%20morado%20muestra%20conciencia,en%20seducción%2C%20en%20dimensión%20estética.> [Consulta: 29/4/2023]

HARVESTON, Kate, 2019. TCC vs. TDC: ¿Cuáles son las diferencias y cuál es mejor para cada uno?. *The mindful world* [en línea]. Disponible en: <https://www.themindfulword.org/es/2019/tcc-vs-tdc-cuales-son-las-diferencias-y-cual-es-mejor-para-cada-uno/> [Consulta: 22/4/2023]

Kamishibai. Blog del proyecto Kamishibai. *Kamishibai. Educación. Navarra.es* [en línea]. Disponible en: <https://kamishibai.educacion.navarra.es/que-es/> [Consulta: 2/5/2023]

María Llovet, *FNAC* [en línea]. Disponible en: <https://www.fnac.es/Maria-Llovet/ia374979/biografia#Bibliograf%C3%ADa> [consulta: 30/5/2023]

2019. Revelan cómo personas con trastorno límite de la personalidad controlan impulsos. *La vanguardia*. Mad-estudio psicología [en línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/local/madrid/20190613/462855299518/revelan-como-personas-con-trastorno-limite-de-personalidad-controlan-impulsos.html> [Consulta: 22/4/2023]

PANICELLO, Nerea, GÓMEZ, Silvia, 2023. Qué es el estilo “aesthetic” y cómo llevarlo en tu día a día. *Cosmopolitan* [en línea]. 28 de marzo de 2023. Disponible en: <https://www.cosmopolitan.com/es/consejos-planes/familia-amigos/a34219112/aesthetic-que-es/> [Consulta: 24/4/2023]

PIZARRO, Miguel Angel, 2021. “Belladonna of Sadness”: Una joven prometedora. *Ecartelera* [en línea]. 23 de abril de 2021. Disponible en: <https://www.ecartelera.com/noticias/critica-belladonna-sadness-eiichi-yamamoto-yoshiyuki-fukuda-64740/> [Consulta: 24/4/2023]

2023. ¿Qué es un guión?. *Intiaudiovisual*. [en línea]. Disponible en: <https://intiaudiovisual.com/guion/> [consulta: 1/6/2023]

SÁNCHEZ, Jorge, 2013. La estridente y melódica música de Crystal Castles. *Imagen radio* [en línea]. 16 de abril de 2013. Disponible en: <https://www.imagenradio.com.mx/la-estridente-y-melodica-musica-de-crystal-castles> [Consulta: 24/4/2023]

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Primer boceto de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 2. Boceto de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 3. Portada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 4. Página de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 5. Portada del álbum *Crystal Castles* del dúo *Crystal Castles*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Crystal_Castles_%28album%29

Fig. 6. Portada de la película de animación *Belladonna of Sadness* de Eiichi Yamamoto.

<https://www.filmaffinity.com/es/film785669.html>

Fig. 7. Imagen del mapa conceptual elaborado para plasmar los puntos más importantes del trastorno límite de la personalidad, de Lilibeth Guzmán.

Fig. 8. Primer diseño de la protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 9. Bocetos del diseño del aspecto de la protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 10. Bocetos de la anatomía de Ada, la protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 11. Bocetos más detallados de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 12. Bocetos de la cara de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 13. Bocetos de la anatomía de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 14. Bocetos de las expresiones de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 15. Ilustración sobre la anatomía de Ada, protagonista de *Esperanza disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 16. Foto manipulada de la portada de *Belladonna of Sadness* de Eiichi Yamamoto.

<https://www.filmaffinity.com/es/film785669.html>

Fig. 17. Viñeta donde se puede apreciar la desesperación de Ada, protagonista de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 18. María Llovet. https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

Fig. 19. Dibujo de historieta de María Llovet. https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

Fig. 20. Dibujo de María Llovet. https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

Fig. 21. Dibujo de María Llovet. https://www.tebeosfera.com/autores/llovet_maria.html

Fig. 22. Primera página con técnica húmeda gouache en formato A3 de 300g de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 23. Segunda página con técnica húmeda gouache en formato A3 de 300g de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 24. Ada observando el entorno con preocupación. *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 25. Ada recordando un momento en la playa. *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 26. Ada con cara de confusión. *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 27. Boceto de la primera de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 28. Boceto de una de las páginas de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 29. Boceto de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 30. Entintado digital de la primera página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 31. Entintado digital de una página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 32. Entintado digital de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 33. Primera página entintada y coloreada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 34. Página entintada y coloreada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 35. Última página entintada y coloreada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 36. Ilustración de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán, donde se puede apreciar el uso de sutiles sombras para dar volumen.

Fig. 37. Ilustración de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán, donde se ha hecho uso de la aberración cromática en el entorno de la ilustración.

Fig. 38. Imagen del primer borrador del guión de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 39. Página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán, donde se ejemplifican los diseños de los bocadillos y el como se introducido el texto en la composición. Ejemplo 1.

Fig. 40. Página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán, donde se ejemplifican los diseños de los bocadillos y el como se introducido el texto en la composición. Ejemplo 2.

Fig. 41. Primera versión de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 42. Versión final de la última página de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 43. Guarda portada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

Fig. 44. Contraportada de *Esperanza Disuelta* de Lilibeth Guzmán.

7. ANEXO, DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Este proyecto, en relación con los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030, ha querido reflejar lo que es vivir con un trastorno emocional y el como no saber llevar este tipo de condiciones puede conllevar al suicidio, tema del que no gusta hablar en su mayoría. He querido exponer algo que sucede pero se ignora, es importante hablar de esto, pues cuando no se habla de algo no existe y se debe admitir que es una realidad.

El proyecto no plantea soluciones si no que quiere reflejar lo que le sucede a alguien que padece este tipo de trastorno. Expone el como quien lo padece vive su entorno, dejando ver el nivel de intensidad insostenible por el que la protagonista decidió quitarse la vida. A todo esto, también se plantea al suicidio como una solución inútil, pues después de la muerte ya no hay nada más, dando así a entender que la padeciente tuvo que haber buscado otra solución o, que también, la sociedad debería intentar involucrarse en estos temas mucho más para poder prevenir este tipo de situaciones, sobretodo a base de concienciación social. Por ello considero el proyecto en relación con el punto de salud y bienestar.

Además de lo anteriormente dicho, también hay, aunque no mucho, una considerable relación con el aspecto de producción y consumos responsable. En la historia del proyecto podemos ver como la protagonista accede al consumo de alcohol y sustancias como mecanismo de evasión, mecanismo que en lugar de ayudarla tan solo la llevaría al desastre de manera aún más rápida. En cuanto al punto de reducción de las desigualdades, no es ningún misterio que quienes padecen este tipo de problemas no constan de la misma suerte a la hora de ser independientes en comparación con quienes no. Es verdad que se puede constar del certificado de discapacidad pero aun así poder obtenerlo no es trabajo fácil, con lo que hasta que se consigue puede resultar muy complicado poder valerse por si mismo, todo ello además de la estigmatización que tienen las afecciones mentales.

En resumen, el proyecto hace un grito para exponer lo que es vivir con un trastorno no muy conocido y que, aunque no lo parezca, discapacita en gran cantidad, pues se debe hacer una lucha mental diaria para solo poder realizar las tareas básicas cotidianas, con lo que poder mantener compromisos a largo plazo se vuelve un suplicio. Aquí se apoya el poder dar voz a este tipo de problemas, pues son tabú, y mientras más se den a conocer, más se podrá entender el como viven las vida los padecientes, por lo que al tener más apoyo contarán con más oportunidades para poder salir adelante.