

ABIGAIL PÉREZ SÁNCHEZ

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA / FACULTAD DE BELLAS ARTES

MEMORIA DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO
Tutora: Blanca Machuca



ÍNDICE

Resumen y palabras claves.....	7
Introducción.....	10
Proceso de investigación teórico-práctico.....	13
¿Qué es lo normal?.....	13
Nuestra vida es un teatro.....	15
La sociedad del espectáculo.....	17
Globalización	18
La cuarta pared	19
Registro de los personajes.....	21
La realidad y los sueños	27
El arte en las viñetas.....	29
Metodología	31
Sinopsis	31
Diseño de personajes	31
Diseño de las viñetas.....	34
Diseño de los bocadillos.....	36
Líneas de movimiento.....	38
Línea temporal	39
Propuesta de exposición	40
Cronograma	42
Presupuesto	43
Análisis y reflexión del proyecto	43
Bibliografía	45
Anexo	47
Ficha técnica.....	47
Previsualización de Picoteos.....	48

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

Picoteos es un proyecto de inspiración autobiográfica que relata la vida de una niña, desde su infancia hasta su juventud. El proyecto se fundamenta principalmente en la salud mental y el crecimiento personal. Para lograrlo, se ha utilizado el formato de cómic, donde en cada etapa de la vida de la protagonista, se ha incorporado diferentes estilos de dibujo que se combinan con elementos pictóricos y escultóricos. Por un lado lo pictórico, ya que en cada arco, se integran escenas e ilustraciones inspiradas en obras pictóricas. Por otro lado, se utiliza una maqueta para crear un mundo ficticio, aportando elementos escultóricos a la narrativa.

Picoteos es ante todo una historia de superación, un viaje guiado por una protagonista que enfrenta dificultades sociales y crea avatares que solo el lector es consciente de su existencia. Además, construye un mundo imaginario que le ayuda a enfrentar los desafíos de su cotidianidad. Esos avatares le ayudan a encontrar su lugar y aprender a ser feliz en un mundo que le es hostil.

En resumen, este proyecto busca establecer una conexión con el lector al contar una historia con la cual muchos podrían identificarse.

Palabras clave: cómic, autobiografía, ficción y salud mental.

ABSTRACT

Picoteos is an autobiographically inspired project that narrates the life of a girl from childhood to youth. The project is primarily based on mental health and personal growth. To achieve this, the comic format has been utilized, incorporating different drawing styles along with pictorial and sculptural elements at each stage of the protagonist's life. On one hand, the pictorial aspect is evident as scenes and illustrations inspired by painting are integrated into each arc. On the other hand, a model is used to create a fictional world, adding sculptural elements to the narrative.

Picoteos is above all a story of overcoming challenges, a journey guided by a protagonist who faces social difficulties and creates avatars that only the reader is aware of their existence. Additionally, she constructs an imaginary world that helps her confront the challenges of her everyday life. These avatars assist her in finding her place and learning to be happy in a world that is hostile to her.

In summary, this project seeks to establish a connection with the reader by telling a story that many can relate to.

Keywords: comic, autobiography, fiction and mental health.

INTRODUCCIÓN

Desde el curso anterior, me he interesado en trabajar en torno a la salud mental que ha surgido a partir de mi propia experiencia personal. Durante mi infancia, he experimentado situaciones incómodas debido a mi dificultad para expresar mis sentimientos. Esto es debido a mi timidez. Sin embargo, considero que a lo largo de mi crecimiento, he ido evolucionando y aprendiendo sobre mí misma.

En la asignatura de Dibujo Contemporáneo realicé una serie de ilustraciones titulado *Lo Invisible* con diferentes trastornos y fobias, en los cuales en algunos me sentía estrechamente vinculada. En todas las ilustraciones se superpone una versión femenina del Joker, el cual ocultaba cada trauma y fobia. La única manera de contemplarlos es a través de unas láminas de acetato en roja y azul que dejaban ver las ilustraciones ocultas.

En Proyectos Artísticos II, realicé un acto social y una investigación titulado *Hikikomori*. Relacioné una casa abandonada con mi pasado donde por voluntad propia me aislé de la sociedad, encerrándome en mi habitación. Primero realicé un cuaderno de campo (fig 4), donde conectaba la casa abandonada con mi pasado, la casa abandonada con mi abandono. Finalmente, acabe ese abandono con un acto social (fig 5), que en este caso fue una ginkana. Esa ginkana tenía pistas y acertijos relacionados con la casa abandonada.



Fig. 2 y 3. Acción del filtro rojo y azul.
Lo Invisible, 2022.



Fig. 4. Unas de las páginas del cuaderno de campo. *Hikikomori*, 2022



Fig. 5. Fotografía del día de la yinkana.
Hikikomori, 2022

De este modo, tomé la decisión de que mis futuras obras estuvieran relacionadas con este tema, ya que me daba cuenta que al realizarlas, me hacían reflexionar sobre mí, sobre el ahora y sobre mi alrededor desde otro punto de vista. Personalmente, lo considero una manera de terapia ya que hago sacar mis problemas y “quitarles peso”, observándolos desde la distancia. En esta ocasión me interesa narrar cómo una persona sensible ha ido creciendo en una sociedad cambiante, donde los principios e ideologías se ven alterados para encajar en la norma establecida. A través de esto, *Picoteos* busca realizar una crítica social, explorando cómo dicha sociedad puede llegar a perjudicar a las personas en su desarrollo personal.

Centrándome en la metodología, mi proyecto consiste en la creación de un cómic, un formato que me ha otorgado la comodidad de incorporar diversos estilos para narrar mi vida. Estos cambios de registros de los personajes y de materiales, van a ir separando claramente cada etapa de mi historia, donde se visualizará mis primeras preocupaciones en distintos momentos de mi vida, desde mi niñez hasta la actualidad. De esta manera, en mi historia intercalo sucesos reales de mi vida con un mundo completamente imaginario, a través de mis sueños. A pesar que esté relatando sucesos algo incómodos que viví en su momento, he decidido llevarlo al humor, ya que es una característica que me define y que personalmente considero que me ha costado compartir con las personas, debido a la falta de confianza en mí misma y preocuparme por lo que opinen los demás.

Un punto a destacar es que los avatares que creará la protagonista irán apareciendo, siendo la representación de los sentimientos e inseguridades que ella se guarda para sí misma para evitar mostrar su verdadero yo como acto de autoprotección. Irán brotando conforme vayan surgiendo esos problemas e inseguridades de la protagonista. Estos avatares romperán la cuarta pared interactuando con el lector debido a que, solamente, el lector es consciente de ellos. Además, plasmará la importancia del mundo del arte a través de elementos pictóricos y escultóricos para transmitir la importancia del arte como un medio poderoso para la comunicación y plasmar un mensaje de aprecio, inspiración y conexión con el público que comparte este amor por la expresión artística.

De esta manera y gracias a las asignaturas que he cursado en este último año, he optado por este formato definitivo.

Comencé este proyecto como borrador en la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos. En esta asignatura desarrollé el primer arco de mi historia en la cual se abarcaba en mi infancia. Aparecen los personajes con un registro infantil, con una textura de cera de colores saliéndose de una línea de grosor uniforme.

En Grabado y Nuevas Tecnologías realicé una de las viñetas del primer arco. Esta viñeta consiste en el sueño de la protagonista, donde se encuentra en un mundo lleno de magia. Este grabado está realizado en una plancha cinc con la técnica de agua-fuerte, agua-tinta y en la imprimación a color.

En el proyecto final de la asignatura de Ilustración y cómic comencé el segundo arco. Presenté la portada del título llamado *La rotura* y las primeras páginas del arco. En este nuevo arco le cambié el registro a un estilo más plano, inspirandome en el *cartoon*.

Al incorporar mi proyecto en estas tres asignaturas, pude experimentar con más énfasis el resultado que deseaba lograr con mi proyecto. De esta manera, gracias a estos trabajos previos pude posteriormente modificar y mejorar cada una de las tres partes mencionadas.



Fig.6. *Picoteos*, pág 14 (2023).

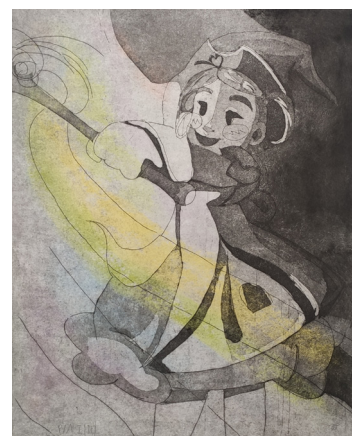


Fig.7. Viñeta en formato 23.2x27.7cm. *Picoteos* (2023).



Fig.8. *La Rotura*, pág 1 (2023).

PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICO

¿Qué es lo normal?

Hace un tiempo leí el libro titulado *Cómo funciona el cerebro* de Francis Mora. En un apartado mencionó el tema de la mente colectiva diciendo textualmente:

El cerebro luchando por entender el cerebro es la propia sociedad tratando de entenderse así misma. La sociedad está en un constante cambio donde, muchas veces, la manera en la que nos comportamos es la manera en la que debemos obligadamente comportarnos.

(Mora, 2002, p.377).

Por lo tanto, si nos salimos de ese comportamiento normativo, ¿estaríamos encasillados a ser directamente personas raras y sin argumentos válidos?

¿Qué es lo normal? Lo normal, la normalidad, lo normativo, son conceptos que hemos creado para tratar de definir el conjunto de normas que regulan nuestra convivencia, el comportamiento de las mayorías, los lugares comunes, la lógica de nuestra sociedad. Pero al definir la normalidad corremos el riesgo de discriminar a aquellas personas y grupos humanos que no se ajustan a los patrones y modelos que sigue la mayoría. Por lo tanto, a estas personas se las etiqueta como los raros, los ambiguos, los desviados o los diferentes al resto. Con esto nos obligan a dividirnos en dos bandos: los que se adaptan y los que no. Todo esto es a causa a que lo diferente nos asusta.

La “norma” se sostiene gracias a la aceptación de la sociedad que vive bajo ella. Las personas “normales” son aquellas que hacen lo que todo el mundo hace. O que se comporta como se supone que todos y todas “deberíamos” actuar. Pero lo “normal” cambia no solo según las zonas geográficas, sino también según las épocas históricas, la clase social, la etnia, el género, etc. Además, cada uno de nosotros tiene también una idea particular de cosas que son “normales y cosas que no lo son”, y no siempre coincide con nuestra comunidad. Por lo cual, la normalidad está cargada de subjetividad y esa subjetividad está cargada por un canon, un prototipo establecido en la sociedad.

Del mismo modo, lo común está impregnado por el mundo del entretenimiento. Desde temprana edad, nos introducimos a ese consumo en el que marca una serie de normas y estándares establecidos que dictan cómo debemos comportarnos, qué se considera bello

y aceptable, y cómo debemos encajar en determinados roles y estereotipos. Esto mismo lo consigue la gran empresa Mattel con su marca Barbie. Barbie es una marca de muñecas creada por la empresa estadounidense de juguetes Mattel inc., formada en marzo de 1959.

También se hizo muy popular por su frase: “Tú puedes ser lo que quieras ser”. La creadora, Ruth Handler, mencionó que al crear a Barbie, su filosofía fue que, a través de la muñeca, las niñas pudieran llegar a ser todo lo que quisieran, en el que Barbie siempre ha representado a una mujer que elige por sí misma. En un momento de la historia de Picoteos, hago un guiño a esta marca ya que ha estado muy presente en la mayoría de mi infancia con ese lema que he mencionado anteriormente.

En 59 años de vida, Barbie ha tenido más de 150 profesiones obedeciendo siempre a su lema: *I Can Be* (puedo ser). Con ello Barbie ha estado lanzando a las niñas un mensaje fundamental: que su límite son ellas mismas, que pueden llegar a ser lo que quieran y hacer sus sueños realidad.

Por lo tanto, aunque nos vendan ese lema bien decorado, la realidad es que Barbie es una de las marcas más comercializadas que hubo, que hay y que habrá en el mercado. Es una marca que tiene bastante influencia. La marca Barbie, en su página web, transmite valores centrados en el consumismo y en la valoración de la belleza estética. Es verdad que en el pasado sólo utilizaban un tipo de moldeado para crear esa estructura delgada en la muñeca y mostrándonos casi siempre a una Barbie rubia y perfectamente maquillada, y que ahora han ampliado estos conceptos desde modificando la altura hasta el tono de la piel, el cabello y en general el tipo de cuerpo. Pero ese cambio de la marca es debido al cambio que está teniendo la sociedad, las marcas por lo general siempre van a adaptarse a la sociedad, para que así la misma sociedad acepte y compre sus productos. Todo gira en torno al capitalismo.



Fig.9. Barbie.



Fig.10. Picoteos, pág 32 (2023).

Nuestra vida es un teatro

Muchas personas optan por ocultar sus verdaderos pensamientos y sentimientos por el qué dirán. Esto nos lleva a que el mundo puede compararse con un escenario y nosotros con actores que representamos distintos roles en él. Es decir, nos lleva a una sociedad llena de individuos enmascarados. Como decía Calderón de la Barca en su obra de teatro *La vida es un sueño*. Calderón reflexiona sobre la idea que la vida se asemeja a un teatro, donde las personas son actores que representan diversos papeles en el escenario de la sociedad. Además, nos invita a reflexionar sobre el poder de la voluntad y la capacidad de los seres humanos para tomar decisiones y determinar su propio destino. No obstante, luchamos contra una sociedad que está consumida por el mundo del entretenimiento.

De este modo, es interesante ver el mundo desde el punto de vista del sociólogo y escritor Erving Goffman y su teoría de la acción social. Considera que el desarrollo de la personalidad del individuo está directamente relacionada con su interacción con su entorno. Por lo tanto, para este sociólogo, una buena parte de la conducta de cada persona depende de sus relaciones que le rodean. De esta forma intentamos manejar las impresiones que los demás se vayan a formar sobre nosotros. Al igual que Calderón de la Barca, Goffman considera que somos actores interpretando nuestro papel delante de un auditorio que puede ser de una o más personas. Todos intentamos proyectar una imagen pretendida. Por tanto, la acción social siempre es *performance*, la representación para un público. En su condición de actuantes, los individuos se preocupan por mantener la impresión de que cumplen muchas reglas que se les puede aplicar para juzgarlos. La vida diaria también se encuentra enredada entre líneas morales discriminatorias.

En su libro titulado *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Erving Goffman nos explica, a través de la perspectiva de la actuación o representación teatral, al individuo presentando su actividad ante otros, controlando la impresión que otros se forman de él, y qué tipo de cosas puede y no puede hacer mientras actúa ante ellos. El escenario teatral presenta hechos ficticios, mientras que la vida muestra hechos reales, que a veces no están bien ensayados. De todas formas lo más importante es que siempre en el escenario el actor se presenta, bajo la máscara de un personaje, ante los personajes proyectados por otros actores. Al mismo modo pasa en la vida real, donde el papel que desempeña un individuo se ajusta a los papeles representados por otros individuos presentes, el cual también se constituyen el público. Goffman a lo largo del libro va destacando que la actuación repercute en tres niveles de abstracción: la personalidad, la interacción y la estructura social. Esta in-

terrupción irá variando, el cual la interacción es un juego y enfocamos en ellas la vida social.

Ante esto quiero destacar que el individuo transmite información errónea a través del engaño y fingimiento, tanto consciente como inconsciente de ello. Por lo tanto, cada persona percibirá una pieza diferente de lo que es esa persona al completo. La actuación comienza cuando llega el individuo al lugar conveniente, y deja de actuar cuando lo abandona. La finalidad, en muchas situaciones es evitar insultos y humillaciones. Se tiende a ocultar su punto de vista sincero acerca de sí mismo, proyectando una imagen relativamente aceptable para el público.

Con todo esto mencionado, bajo mi opinión, habrá personas que se sientan dentro de un teatro a mayor o menor medida, y yo me siento totalmente sumergida en él, ya que por circunstancias como la traición por personas que deberían ser de mi confianza, la constante preocupación de las opiniones de las personas a mi alrededor y el miedo de ser juzgada, me han hecho crear diversos personajes que se han interiorizado en mi ser, haciendo que caiga en mi propio engaño. Quiero decir con esto que mediante mi crecimiento como persona dentro de la sociedad, me ha hecho esconder mi verdadero yo, y a causa de esto, cuando he tenido el valor y la confianza de sacar mi verdadero yo, me he sentido extraña. Las personas a mi alrededor lo han considerado como un comportamiento inusual en mi, creyendo que era algo puntual o que me encontraba, en ese momento, feliz.

Es triste esconder tu verdadero yo incluso a tu propia familia, ya no por el simple hecho de que te juzguen, sino porque estás tan acostumbrada que ya te sale solo, y cuando te das cuenta te sientes mal. Estás en un constante teatro sin fin y cuando realmente te sientes en paz es cuando los focos del teatro se apagan y el público abandona la sala.

Por lo tanto, con este cómic, quiero romper el telón y mostrar lo que hay detrás del escenario. Todo el decorado que no se ha expuesto, todos los focos ocultos y todas mis actuaciones ensayadas que no se han llevado a cabo. Quiero dedicárselo especialmente a mi familia, ya que nunca les he enseñado todas mis piezas, mis verdaderos discursos y mi verdadero yo.

La sociedad del espectáculo

Cabe destacar a Guy Debord quien en 1967 publicó *La sociedad del espectáculo*, un libro mítico en el que abarca el capitalismo desde la perspectiva de un “espectáculo” en el que el poder es capaz de dominar los pensamientos y acciones de la sociedad, manipulando el razonamiento, la crítica y la objetividad del ser humano, creando en él una separación y, a la vez, una unión entre las masas. Debord aplica el concepto de la mercancía del filósofo Karl Marx al estudio de las relaciones en la sociedad moderna y la influencia que en ella tienen los medios de comunicación. Las imágenes que se crean de la sociedad parecen totalmente ajenas a sus protagonistas. Se podría definir que el espectáculo es la afirmación de la apariencia y la afirmación de toda vida humana, y por tanto social, como simple apariencia, alejándonos de nuestra libertad.

El filósofo Luis Navarro tuvo una entrevista con el periódico *EIDiario* el 29 de noviembre de 2014 donde comentaba lo siguiente:

El espectáculo cumple en la sociedad de masas una función equivalente a la que cumplía la religión en las sociedades tradicionales o el arte en la formación del capitalismo. Su lógica consiste en hacer de la representación que muestra algo más real que la experiencia vivida, más real que nuestras propias necesidades, reduciendo al individuo a la condición de espectador pasivo en la política, en la producción y el consumo, en la aceptación del estado de cosas existente.

(Luis Navarro. *EIDiario*, 2014).

Como explica en varios de sus textos en el capítulo *Tiempo e Historia*, el conformismo social forma parte de nuestra sociedad, de ser aceptados dentro de ella. Aquí se genera, como mencioné, diferentes masas dentro de nuestra sociedad. Si antes era debido mayormente a la religión, a la división de clases y a la política, ahora se le ha sumado el masivo espectáculo dentro de las redes sociales y lo que llamamos nosotros “estar a la moda”. Las redes sociales nos sirven para darnos una fama que no poseemos y en la que vivimos o actuamos conforme queremos que nos vean. Con esto último, ocultar y mostrar, es lo que, en mi opinión, hacemos sin parar durante todos los días, y mayormente la “culpa” lo tiene internet.

Internet tiene una gran infinidad de ventajas pero no podemos obviar el daño que nos puede llegar a causar. Hablo de las grandes masas que se encuentran en ellas, diversas ideologías en la que se mueven increíblemente rápido con cualquier tendencia y cotilleo nuevo que ha aparecido en los últimos minutos. Muestras lo que quieres que vean, al igual que te comportas en persona cómo quieres aparentar para encajar. Todo gira en torno a ser

aceptado en la sociedad. El espectáculo nunca termina, el teatro se encuentra en los lugares donde vayamos y ahora también a través de una pantalla.

Toda la vida de las sociedades en que reinan las condiciones modernas de producción se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes era vivido directamente se ha alejado en una representación.

(Guy Debord. *La sociedad del espectáculo*, pág 8).

Globalización

La globalización cultural permite al sujeto aprender sobre los distintos modos de ser de una persona o cosa y la manera de ver e interpretar el mundo. Por lo tanto, el modo de hacer de otras culturas entra en las demás, enriqueciéndose entre ellas.

En el año 2000 la asociación de historietistas franceses ya defendían que todos los historietistas del mundo se debían conocer y estar en contacto pues esto enriquecía y ayudaba a crecer a la disciplina. La Asociación puso en marcha un proyecto colaborativo consistente en una recopilación de cómics de todo el mundo. Se envió un comunicado internacional en el que se invitaba a cualquier dibujante de cómic profesional de todo el mundo a enviarles un cómic mudo. Todos los cómics recibidos fueron publicados en un gran libro titulado *La asociación*.

En *Picoteos* utilizo técnicas diversas y referentes de diferentes culturas, tanto del cómic europeo como del cómic estadounidense y japonés. Más en concreto con el manga ya que ha marcado una etapa de mi vida, la cual ocupa una buena parte dentro de mi obra.



Fig.11. Manga de *Naruto*.

Concretamente el manga¹ es significativamente diferente de los cómics occidentales².

Como sabemos, una de las diferencias estructurales principales entre el manga y el cómic occidental es que el sentido de lectura del manga es de derecha a izquierda. Además, es mucho más común que las páginas interiores sean a una sola tinta.

En Pícodeos se aprecia ambos estilos, obligando al lector girar el libro para seguir con su lectura.



Figs.12. *Pícodeos*, pág 78 (2023).

La cuarta pared

Aunque el concepto de la cuarta pared es un término original del teatro, el cual se ha vuelto habitual en otras disciplinas narrativas. Es un recurso que permite a los personajes de una obra interactuar, de alguna manera, con los espectadores y/o lectores, poniendo en certidumbre la ficcionalidad o consciencia propia de la representación. Por lo tanto, la ruptura de la cuarta pared implica una interacción entre el mundo dentro de la historia y el de fuera de esta.

Actualmente este recurso se utiliza en todos los productos audiovisuales. Uno de los ejemplos más emblemáticos se encuentra en el mundo Marvel, donde personajes como Deadpool, adquiere la capacidad de romper la cuarta pared y, además, el propio Deadpool lee cómics de Marvel y sabe de las aventuras de sus compañeros de universo. Este recurso llega a tal punto que le da poder sobre su realidad, capaz de manipularla llegando a leer sus propios cómics. Además conoce nuestro mundo real y hace constantes referencias al mismo.

-
1. Mide entre 12,5 x 17,6 cm y suele tener de 170 a 240 páginas.
 2. Mide 16,8 x 25,8 cm y suele tener 24 páginas.



Fig.13. *Deadpool*.



Fig.14. *Picoteos*, pág 81 (2023).

Otro ejemplo más reciente se encuentra en la serie *She Hulk*, donde la hermana de Bruce Banner se gira constantemente hacia la cámara, dándonos a entender que es consciente de que es parte de una historietita.



Fig.15. *She Hulk*.



Fig.16. *Picoteos*, pág 51 (2023).

Por último, *Gwenpool* quien, al igual que *Deadpool*, es consciente de estar en un universo ficticio. Altera la realidad rompiendo y saliendo de las propias viñetas en las que se encuentra.



Fig.17. *Gwenpool*.



Fig.18. *Picoteos*, pág 96 (2023).

Registro de los personajes

En el primer arco de *Picoteos* consta de dos capítulos. Para esta primera etapa, quise transmitir la esencia de la infancia y evocar recuerdos de aquellos momentos llenos de color y diversión. Para ello, decidí utilizar una textura de ceras de colores para pintar los personajes, evocando de esta manera la nostalgia de nuestra infancia. Este coloreado se sale de esa línea de grosor uniforme que mantiene en todo momento.

Esta elección fue debido al deseo de resaltar la inocencia y la creatividad que caracterizan la etapa infantil. Las ceras de colores permite, con su aspecto vibrante y la posibilidad de mezclar diversas tonalidades, capturar la magia de la infancia en cada coloreado. De este modo, pude darle a *Picoteos* un toque de nostalgia y emoción a la narrativa, sumergiendo a los lectores en un mundo lleno de color y fantasía.

Al momento de crear a los personajes, tomé como referentes los dibujos animados que solía ver durante mi infancia. Encontré como inspiración tres series animadas en particular. En el primer capítulo, me adentré en la serie animada *Ojamajo Doremi*, con sus personajes adorables y su estética colorida llena de magia. En cuanto al segundo capítulo, me sumerjo en la serie animada *Yu-Gi-Oh!*, con su estilo lleno de acción, a través de esos duelos de cartas llenos de enfrentamientos. Por último, la serie animada *Marti Martin* ha sido mi referente visual tanto en este primer arco como en el segundo. En *Marti Martin* se caracteriza por tener la nariz más grande de lo habitual, y en *Picoteos* se caracteriza por tener las orejas más grandes de lo común. Con este recurso visual, se agrega un carácter y peculiaridad a los personajes.



Fig.19. *Ojamajo Doremi*.



Fig.20. *Picoteos*. Episodio 1.



Fig.21. Yu-Gi-Oh!



Fig.22. Picoteos. Episodio 2.

En uno de los sueños de la protagonista, me inspiré en la película Barbie Fairytopia: La magia del arco iris. Un mundo lleno de fantasía y hadas.



Fig.23. Barbie Fairytopia: La magia del arco iris.



Fig.24. Picoteos, pág 32 (2023).

Entre el primer y segundo arco, se encuentra una historia paralela que complementa y enriquece la narrativa principal. El registro de los personajes están creados con materiales reciclados. Uno de mis mayores referentes para este enfoque creativo es la obra *Leo y Lisa: Más allá de la Ciudad Única* de Miguel Ángel Sáez. Este artista crea maquetas a gran escala con materiales reciclados para adentrar a sus personajes. Sus creaciones transportan a los personajes en un mundo imaginario y los integran en escenarios detallados con el dibujo y pintura digital.

Con esta fusión de técnicas y materiales creo una estética visual única, explorando nuevas posibilidades expresivas para representar a los personajes.



Fig.25. Miguel Ángel Sáez. *Leo y Lisa: Más allá de la Ciudad Única*, 2021.



Fig.26. Abigail Pérez Sánchez, *Picoteos*. 2023.

El segundo arco, está compuesto también por dos capítulos que continúan el desarrollo de la historia. Sin embargo hay un cambio significativo de registro visual de los personajes. Para lograr esto, decidí utilizar colores planos y reducir al mínimo las sombras, basándome en el estilo *cartoon* donde apenas hay contrastes. El estilo *cartoon* se caracteriza por su enfoque simplificado. En este caso mi referente para este estilo es la serie animada *Clarence*. Me inspiré en su estética y en la manera en que los personajes están diseñados con colores planos y líneas simples.



Fig.27. *Clarence*.



Fig.28. *Picoteos*, pág 48 (2023).

El tercer arco consta de un solo capítulo. A lo largo de este capítulo se introducen mini conversaciones extras que aparecen de manera intercalada. En este caso el estilo del dibujo da un giro radical, alejándose de los colores y adoptando un enfoque en blanco y negro con textura de grafito para transmitir un conflicto interno de tristeza y soledad. De esta manera, al eliminar cualquier rastro de color, resalto los sucesos dramáticos que la protagonista experimenta en esta etapa de la historia. Para este estilo de dibujo, me he inspirado en la obra de *Heartstopper*. Esta obra creada por Alice Oseman, utiliza el blanco y negro para transmitir emociones de una manera sutil y conmovedora a través de los tonos grisáceos. Al igual que *Heartstopper*, en este arco se aborda temas como la aceptación de uno mismo con un enfoque delicado. Se utiliza un estilo de dibujo limpio con unas líneas precisas creando una estética visual que transmite sensibilidad en cada viñeta.



Fig.29. *Heartstopper*.

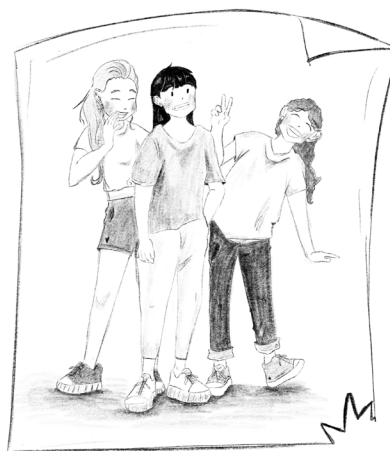


Fig.30. *Picoteos*, pág 63 (2023).

Por otra parte, la manera de narrar la historia cambia al completo al ocupar las viñetas doble página. Este recurso lo aplica bastante Raquel Riba Rossy a través de su personaje ficticio Lola Vendetta, es una dibujante e ilustradora española que me ha inspirado para

darle cambios atractivos a mi cómic. Lola a través de su personaje ficticio, refleja una crítica social a la invisibilidad de las mujeres. Además, denuncia tabúes sobre la menstruación, del cuerpo femenino y de todas las imposiciones sociales que vive solo por ser mujer, el machismo camuflado en la sociedad y la mística de la maternidad. Por lo tanto, plasma cada situación complicada de su vida cotidiana resolviendolas en sus viñetas, unas más *gores*³ que otras: frases punzantes, actos violentos como cortar la cabeza con una katana o un cuchillo jamonero. De esta manera, adopto las viñetas de doble página como un recurso narrativo para la crítica y la reflexión.

Este recurso también lo empleo en las conversaciones extras debido a que los avatares de Pollito y Útero son personajes importantes. Por lo tanto, he querido dedicarles unas páginas especiales donde van interactuando entre ellos.



Fig.31. *Lola Vendetta*.

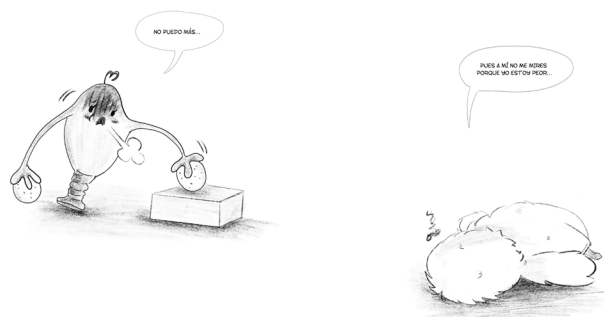


Fig.32. *Picoteos*, pág 79 (2023).

3. Género de terror con recreación en las escenas sangrientas.

El cuarto arco está compuesto también por un solo capítulo. En esta parte de *la historia*, se produce un giro de 180 grados, ya que el estilo del cómic se adapta al formato del manga. En este arco de *Picoteos* me he inspirado en la esencia del manga para contar la historia de una manera diferente y explorar, una vez más, nuevos elementos visuales y narrativos. El manga que he acudido para tomar como referente ha sido *Mermaid Melody*, dibujado por Pink Hanamori y escrito por Michiko Yokote. Sus mangas del género shojo, género de romance, contiene páginas llenas de humor y escenas dinámicas.

En *Picoteos* los personajes adoptan un diseño estilizado y expresivo, con rasgos faciales y corporales característicos del manga japonés. En momentos puntuales los personajes adoptan una forma de estilo chibi⁴, típico recurso dentro del manga. Las viñetas se organizan de forma dinámica y fluida con una lectura de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. Además, los efectos onomatopéyicos y las secuencias de acción dinámicas son elementos que enriquecen la narración y le dan un ritmo propio al cómic. Destacar que en esta parte de la historia, el lector es obligado a darle la vuelta al cómic para seguir leyendo. Así, se aplica al completo la lectura del manga: de derecha a izquierda.

Decidí incluir este estilo narrativo y visual ya que este punto de la historia coincide con mi descubrimiento del mundo del anime y manga. Además, con este estilo romantizo la soledad y exagero las escenas dramáticas que experimenté en esa etapa, dándole de este modo un toque de humor.



Fig.33. *Mermaid Melody*.



Fig.34. *Picoteos*, pág 85 (2023).

4. Término japonés utilizado para describir la representación de personajes que se caracteriza por sus proporciones y rasgos exagerados. Suelen tener cuerpos pequeños y zabezas grandes en relación con el resto de la figura.

En el último arco de *Picoteos*, se da la vuelta el cómic, volviendo a leerse de izquierda a derecha. Además, en esta última parte de la historia, el color vuelve a inundar las páginas dándole de nuevo vida al cómic. Después de una narrativa melancólica en blanco y negro, la vuelta del color revitaliza la energía, al igual que el estado de ánimo de la protagonista. Este estilo es una fusión de todos los referentes mencionados, así como de mi propio desarrollo y evolución.



Fig.35. *Picoteos*, pág 108 (2023).

La realidad y los sueños

El mundo real y los sueños son los temas más destacables en *Picoteos*. La protagonista se va a refugiar en diversos sueños para huir de la realidad. En un artículo de *Psychology Today* titulado *Los sueños no se hacen realidad*, son una realidad, cuenta que un estudio de la Universidad Johns Hopkins afirma que los sueños te dicen lo que realmente sabes sobre algo, lo que realmente sientes. Te dirigen hacia lo que necesitas para lograr el crecimiento, la integración, la expresión y la salud. Son máquinas de significado. Por lo tanto, cuando hablamos de que nuestros sueños se hagan realidad, estamos hablando de nuestras ambiciones.

El inconsciente, del cual surgen los sueños, ha menudo sabe cosas sobre las cuales tú estás en la oscuridad, cosas que a plena luz del día, la inconsciencia permanecen invisible, así como las estrellas están ahí siempre pero solo las percibimos cuando nuestro sol se oculta. Algunas cosas solo se pueden ver cuando está oscuro. La mayoría de las tradiciones espirituales consideran los sueños como revelaciones de los dioses y diosas, y consideran el acto de separar la vida y despertar del sueño, lo consciente y lo inconsciente, como algo no muy diferente de separar una planta de sus raíces.

El autor James Hillman afirma que para saber donde esta nuestra alma, como se encuentra y que es lo que quiere, tenemos que analizar sus imágenes, recurrir a los sueños.

En *Picoteos* se aprecia que los sueños de la protagonista es una manera de expresar lo que siente en su día a día.

Uno de mis mayores referentes se encuentra en la película surrealista *Paprika* del director Satoshi Kon. El director hace una interpretación libre de la relación entre nuestros sueños y la forma que tiene el subconsciente de influir en ellos. Nos plantea toda una serie de reflexiones hacia la realidad y la fantasía en la que se mueven los personajes.



Fig.36. Portada de la película *Paprika*, 2006.

En nuestros sueños podemos ser otros, podemos realizar, decir cosas que generalmente en nuestras vidas no haríamos. Satoshi es capaz de enseñarnos lo que realmente se encuentra en nuestro subconsciente. Se muestran imágenes repetitivas en las que se entremezclan entre ellas, como sucede en los sueños, y pesadillas como la del protagonista, mostrándonos que el trauma está ahí patente y que forma parte de nuestras vidas.



Fig.37. Giotto Di Bondone. *El juicio final*, 1306.

Remontándome al libro de La presentación de la persona en la vida cotidiana, Erving Goffman, mencionado anteriormente, la obra de Giotto Di Bondone titulado *El juicio final*, hay escenas en las que la realidad se rasga como un simple telón en la que unos pequeños angelitos se encargan de abrir el cielo físico para dejar paso al espiritual, como si de un simple tupido velo se tratara.

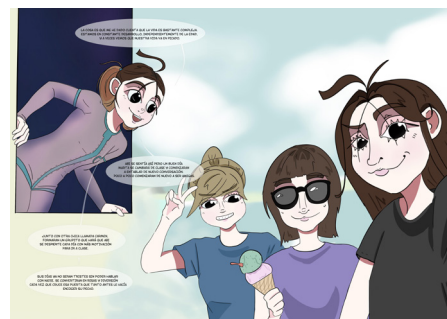


Fig.38. *Picoteos*, página 100 (2023).

Esto me recuerda a cuando los propios personajes rompen las viñetas y/o se adentran en ellas, mostrando otro lugar. Por otro lado, tanto en los sueños como en la realidad, se encuentran nuestros sentimientos, en el cual dependiendo de cual sea nuestro estado de ánimo, nuestro cuerpo reaccionará de una manera u otra o viceversa. Hay que escuchar al cuerpo, tanto sentimental como físicamente. De esta manera entra el personaje de Pollito como sentimiento y Útero reflejando los problemas y los diferentes estados que se puede encontrar una mujer.

El arte en las viñetas

Para enriquecer la narrativa de algunas escenas y portadas me he inspirado en diversos cuadros y esculturas debido al gran impacto que el arte ha tenido en mi vida. A lo largo de los años, el arte ha sido una presencia constante y significativa en mi camino, y ha dejado una huella en mí. La creatividad, la belleza y la diversidad de las obras de arte me han otorgado un refugio, un espacio donde puedo ser yo misma. Con mi historia tengo la oportunidad de transmitir la importancia del arte como un medio poderoso para la comunicación y la conexión humana.

De este modo, al incorporar elementos artísticos en mi proyecto, es mi manera de expresar mi gratitud del impacto que ha tenido y seguirá teniendo en mi vida. Fusionándose con mi cómic, espero transmitir un mensaje de aprecio, inspiración y conexión con el público que comparte este amor por la expresión artística. Al final del capítulo *Siguiente nivel*, hago alusión al cuadro *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli para presentar la creación del personaje llamado Pollito, quien ha estado gran parte de la obra sin manifestarse, estando dentro del huevo. De esta manera, se le otorga una escena singular y extraordinaria recreando la escena de Venus.



Fig.39. Botticelli.
El nacimiento de Venus, 1486.

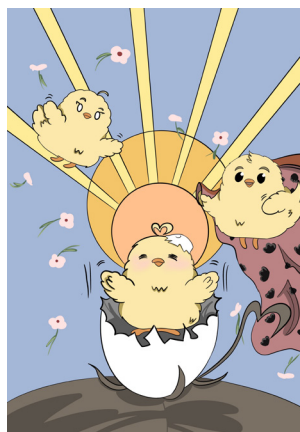


Fig.40. Picoteos, pág 42 (2023).

En el capítulo Contrastes divinos hago referencia al cuadro *Inmaculada Concepción* de Tiepolo para representar mi etapa más creyente. De este modo, consideré apropiado esta alegoría ya que esta obra es una representación icónica del arte religioso. Al igual que la paloma de Espíritu Santo corona a la Virgen María, en Picoteos el personaje Pollito corona a la protagonista.



Fig.41. Tiepolo. *Inmaculada Concepción*, 1769.



Fig.42. Picoteos, portada Episodio 4 (2023).

En el capítulo titulado *Reflejo latente del alma* hago alusión a la obra de Auguste Rodin titulada *La puerta del infierno* para representar mi etapa en el instituto, donde sentía soledad y tristeza. Me sentía atrapada en un ambiente opresivo. Me adentraba a un infierno emocional cada vez que cruzaba esas puertas. Al igual que *La puerta del infierno*, mi personaje evocaba sufrimiento y caos en su ser.



Fig.43. Rodin. *La puerta del infierno*, 1917.

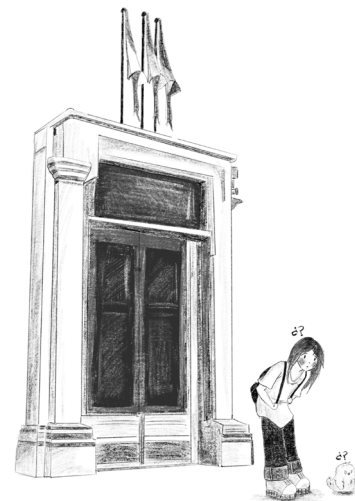


Fig.44. Picoteos, pág 54 (2023)

Metodología

Sinopsis

¡Hola! ¡Hola a todos! ¿Me podéis prestar atención un minuto, porfi'? No tengo mucho tiempo, me he escabullido un ratín y en nada tengo que regresar. Os quiero presentar a una amiga. Se llama Abi, tiene ocho años. Es tímida pero risueña, y tiene una imaginación ilimitada. Le encanta ver en la televisión sus dibujos favoritos como Doremi, Doraemon y Shin Chan. Seguro que os suenan. Su único temor son los cuentos de fantasmas y olvidar el *workbook*... ¡AY, AY NO, SE ME ACABÓ EL TIEMPO! ¡ME TENGO QUE IR VOLANDO! Espero volver a veros porque, ¿sabéis? ¡Ansiaba vuestra llegada! ¿Que quién soy? Eso lo tendréis que averiguar. ¡HASTA PRONTO!

Diseño de personajes

Abigail: protagonista de la historia.

Edad: de 8 a 24 años (crece a lo largo de la historia).

Rasgos del carácter destacables: Cambios a lo largo de la historia debido a diversos sucesos.

Rasgos físicos distintivos: Cambios a lo largo de la historia. Al principio, su apariencia es un estilo infantilizado con un coloreado de ceras de colores saliendose de la linea, como les pasa a la mayoría de los niños a su temprana edad. Este estilo irá cambiando de registro conforme a su edad en el que finalmente termina en mi estilo más actual.



Fig.45. Diseño del primer arco de Abigail.

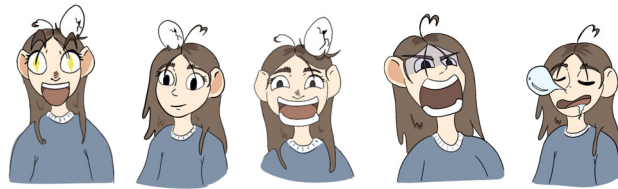


Fig.46. Diseño del segundo arco de Abigail.

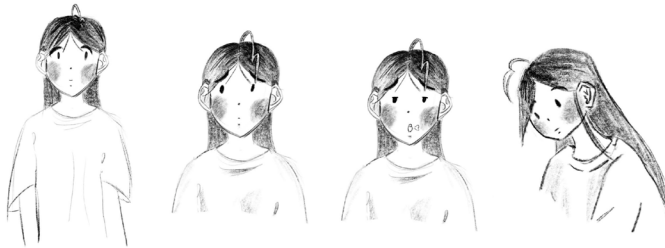


Fig.47. Diseño del tercer arco de Abigail

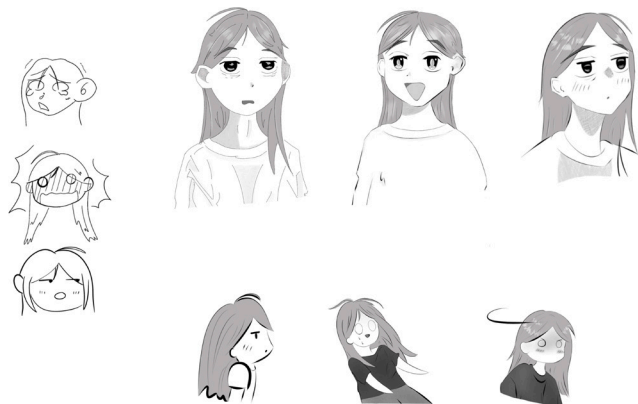


Fig.48. Diseño del cuarto arco de Abigail.

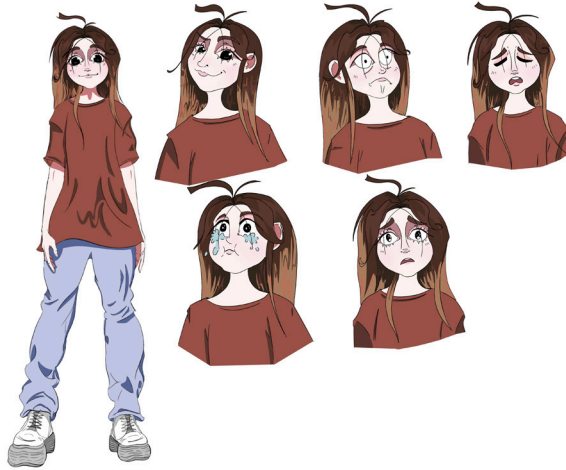


Fig.49. Diseño del quinto arco de Abigail.

Pollito: coprotagonista.

Edad: de 0 años dentro del huevo a 15 años.

Rasgos del carácter destacables: plasma los sentimientos y emociones reales de Abigail. Irá cambiando su carácter dependiendo de la protagonista y en la etapa en la que se encuentre ella.

Rasgos físicos distintivos: su apariencia es la de un chibi japonés al estilo *shojo*, por lo que su proporción es muy corta (dos cabezas).



Fig.50. Pollito.

Solo pueden verlo los propios lectores. Pollito se encontrará encima de la cabeza de Abigail que al principio será un huevo y se irá rompiendo, haciendo alusión a que cuantas más preocupaciones tengas y más pienses las cosas, más te va a pesar y a doler la cabeza. Definitivamente es como si esos sentimientos e inseguridades hubieran cobrado vida, haciendo aparecer un pollito. Por lo tanto, Pollito nos va a hacer entender que aunque mejores en tus inseguridades, siempre tendrás un pollito en la cabeza picoteando tus miedos.

Útero: personaje secundaria.

Edad: 13 años a 24 años (crece junto con la protagonista y Pollito)

Rasgos de carácter destacable: plasma los distintos síntomas de la menstruación.

Rasgos físicos distintivos: su apariencia es *kawaii*, es decir tiene un aspecto adorable, tierno con el uso de colores suaves y pasteles. Tiene una forma redondeada y simpática, con una expresión alegre.

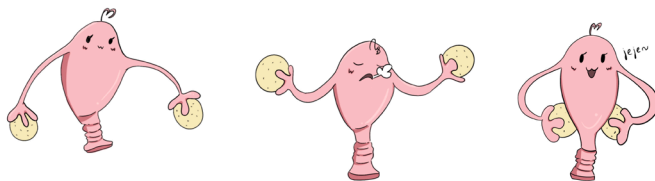


Fig.51. Útero.

Diseño de las viñetas

Para gran parte de los escenarios de *Picoteos* se plasma una estructura de cuadrícula estática, obteniendo unas viñetas de manera uniforme. Este tipo de estructura se encuentra con mayor peso en los dos primeros arcos.



Fig.52. *Picoteos*, pág 16 (2023).

En la etapa del instituto, en algunas páginas la viñeta es la propia página. También la escena se encuentra metida en viñetas con aspecto de papel fotográfico. como si la propia viñeta fuera una fotografía.

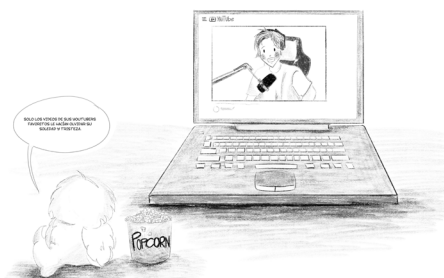


Fig.53. *Picoteos*, págs 68 y 69 (2023).

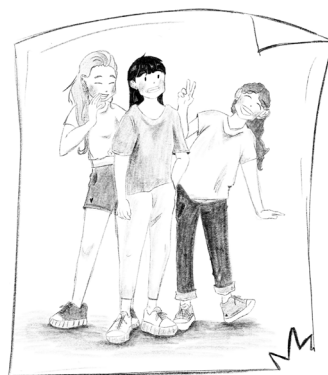


Fig.54. *Picoteos*, págs 63 (2023).

En la parte del manga, la construcción de las viñetas son más dinámicas. En una página puede encontrarse una gran variación de tamaños de viñetas.



Fig.55. *Picoteos*, pág 81 (2023).

5. Término japonés que significa lindo, tierno o adorable. Se asocia a cualquier cosa que sea adorable o linda asociada a la inocencia, a la ternura y a la dulzura.

En la etapa del manga los bocadillos toman un gran protagonista. Un estilo de bocadillo por cada funcionamiento que esta haciendo el personaje. En el manga se utiliza mucho el recurso de poner el bocadillo difuminado y atrás del texto para representar un pensamiento más profundo, de reflexión. Por otro lado, hay otro bocadillo que tambien representa el pensamiento, sin embargo es un pensamiento más directo.

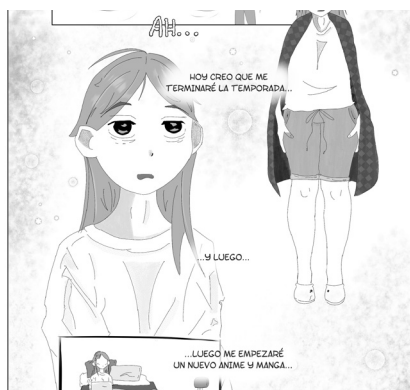


Fig.60. *Picoteos*, págs 79 (2023).



Fig.61. *Picoteos*, págs 89 (2023).

También algunos bocadillos están realizados a mano alzada y decorados. Algo muy habitual, es encontrar expresiones faciales de los personajes dentro de los bocadillos.



Figs.62,63,64. Diseño de viñetas de *Picoteos* (2023).

En las últimas páginas se muestran unas viñetas sencillas donde la narrativa toma protagonismo. Además, las viñetas se encuentran semitransparentes donde dejan ver el fondo por completo. De esta manera, las ilustraciones también consiguen más importancia, sin dejar que las viñetas oculten alguna parte.



Figs.65. *Picoteos*, pág 110 (2023).

Líneas de movimiento

Destacar que en la parte del manga, cuando se realiza una acción como voltearse, se escribe la palabra de acción al lado de la línea de movimiento. Este recurso es habitual en el manga y no se muestra en los demás estilos.



Fig.66. *Picoteos*, págs 84 (2023).

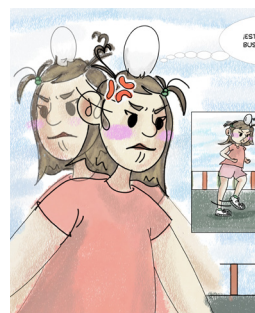


Fig.67. *Picoteos*, págs 27 (2023).

Línea temporal.

1er arco	6 años Inocente	Escena hermano pelo	9 años Religión	Escena natación	Aparición huevo	2º choque chico problema
	Comenzar mundo mágico (Sueño)			1er choque y preocupación.		Sueño mágico
2º arco	Regla Huevo roto	Religión	3er arco	Instituto	Escenas del útero con Pollito	
	Dejar de jugar a las muñecas	Amistades Iglesia		Abandono Ruptura de amistades		
4º arco	Encerramiento Abandono social	Escenas del útero con Pollito	5º arco	Aparición Abi sueño		
	Mal humor			Reflexión		

PROPUESTA DE EXPOSICIÓN

Al ser mi obra un cómic, la impresión en papel tiene un formato cómic book. El tipo de papel que he utilizado ha sido, por un lado *offset*, ya que su textura acompaña bastante bien al coloreado en cera del primer arco de *Picoteos*. Por otra parte, el papel estucado mate de 90 gramos para el arco del manga ya que por lo general los mangas suelen tener una impresión bastante delgada. Por último, un papel estucado mate de 110 gramos para el resto de las páginas.



Fig.68. Cubierta de *Picoteos*.

Por otra parte, mi exposición ideal sería que *Picoteos* estuviera en una sala de dimensión reducida, con unos altavoces en las esquinas donde suene una recopilación de melodías que me han ido acompañando durante todo el procedimiento de la obra. Melodías que me han ayudado a sumergirme, a revivir en mi memoria esos momentos agridulces de mi historia y a crear, a la misma vez, sucesos mágicos y cómicos. Esta selección de melodías tienen en común que, gracias a sus notas, te trasladan a un mundo mágico, al igual que *Picoteos*.

La *playlist* que ofrezco se encuentra establecida en el servicio de música digital *Spotify* ya que es una plataforma que me ha facilitado escuchar dichas melodías. Además, ha tenido un impacto en la forma en que las personas disfrutan música, es una vía fácil para compartir música y conectar con las personas.



Fig.69. *Picoteos* en una peana blanca.

Enlace a la playlist: <https://open.spotify.com/playlist/4PFW7UeWuqov9xyVV60sAQ?si=c-c40399931b346d>

CRONOGRAMA

Primer cuatrimestre:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

Vacaciones de navidad: 26/12-08/01

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

SEMANAS	HORAS/SEMANA	TOTAL HORAS
11/10-16/10	4	276
18/10-23/10	6	
25/10-30/10	10	
01/10-06/11	10	
08-11/13/11	10	
15/11-20/11	10	
22/11-27/11	10	
29/11-04/12	10	
06/12-11/12	10	
13/11-18/12	10	
20/12-25/12	10	
26/12-1/01	13	
02/01-08/01	13	
10/01-15/01	10	
17/01-22/01	10	
24/01-29/01	10	
31-01/05/02	10	
01-03/05-03	4	
08-03/12-03	4	
15-03/19/03	4	
22-03/26-03	6	
29-03/02-04	6	

PRESUPUESTO

Material:

Ordenador de sobremesa: 1.767.83€

Ipad 11': 1.049.00€

Pencil 2ª generación: 135.00€

Tableta gráfica Huion Kamvas Pro 16 309.00€

Imprenta: impresión y encuadernación 3 unidades DIN A4 color: 147.00€

Materiales reciclados: Sin coste

Total: 3.407.83€

ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DEL PROYECTO

Comenzar diciendo que desde que inicié *Picoteos*, ha sido una gran tormenta de emociones ya que tenía que recopilar mi pasado, mis traumas. Esos sucesos que me hacían sentir mal constantemente, y en el que ahora los veo desde otra perspectiva. Considero que esta obra me ha hecho conocerme más a mi misma haciendo que afronte mis traumas y que trabaje en ello.

De esta manera, plasmando mis problemas, "quitándole peso", hacen que ya no sean un recuerdo mío, sino de todas las personas que lleguen a leer mi cómic. Por lo tanto, en esta obra quiero abrirme y sincerarme con mi círculo cercano y con mi familia ya que ni ellos sabían la mitad de los sucesos y pensamientos que plasmo aquí.

Por otra parte, *Picoteos* me ha resultado algo costoso en hacer ya que nunca antes había hecho un cómic. Aún así ha sido todo un aprendizaje. He aprendido que tanto el guión como la estructura de las viñetas, las onomatopeyas y las líneas de movimientos, tienen que estar bien plasmadas porque si falla alguna de ellas el lector se queda confundido y no llegas a transmitir tu historia a los demás. Al principio, lo que me resultaba más costoso era incluir las onomatopeyas y las líneas de movimiento. Mis viñetas parecían estar estáticas, como una reproducción de fotografías.

Me he dado cuenta lo complejo que es y el gran tiempo que se dedica al realizar cada página pero cuando finalmente lo tienes en tus manos te entra satisfacción. Todos esos problemas y malos ratos que has tenido haciendo cada viñeta merece la pena. Por este motivo, me gustaría seguir contando historias a través del cómic. *Picoteos* puede seguir ampliándose mediante pasan los años. Se convertiría en una especie de diario no personal ya que, al igual que yo, muchas personas habrán vivido situaciones similares y quiero que al leer mi cómic se sientan identificados y, a la vez, visibilizar la salud mental.

En definitiva, considero que logro transmitir en mi cómic ese lenguaje cómico autobiográfico mezclado con sucesos mágicos, que hacen que la historia no resulte triste, aunque se cuenten momentos difíciles para mí. Esto es debido a que considero que desde el humor se puede aprender, comprender historias y personas sin llegar al recurso del género del drama.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros y artículos

- Eisner, W. (2003) *La Narración Gráfica*. Norma Editorial.
- Calderón de la Barca, P. (1881) *La vida es sueño*. Librerías de la Viuda e Hijos de Cuesta.
- Chinn, M y McLoughlin, C. (2007) *Curso de novela gráfica*. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Guy, Debord. (2000) *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Gallimard.
- Josep. M. Vilageliu. (1900). *La cuarta pared*. Elementos para una puesta en escena teatral. España: Cuadernos del Ateneo.
- Kelso, M. (2007) *La madre ardilla*. La cúpula.
- K's Art. (1997) *Como dibujar manga*. Norma Editorial.
- Maeda, J y Idumi, R. (2003) *La magia de Hibiki*. Norma Editorial.
- Mazzucchelli, David. (2010) *Asterios Polyp*. SINS ENTIDO.
- Mora, F. (2009). *Cómo funciona el cerebro*. Alianza Editorial.
- McCloud, Scott (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. (Abulí, Enrique Trad.). Bilbao: Astiberri.
- Riba, R. (2017) *Lola Vendetta - Más vale sola que mal acompañada*. Lumen.
- Riba, R. (2018) *Lola Vendetta - ¿Qué pacha mamá?* Lumen.
- Riba, R. (2019) *Lola Vendetta y los Hombres*. Lumen.
- Wenzel, D. (1996) *Cuentos de los hermanos Grimm "Blancanieves" y "El Zapatero y los Dueños"*. Norma Editorial.

Webgrafía

- Asale, R.-. (s. f.). *gore* | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Sitio web: <https://dle.rae.es/gore>
- Cabo Baigorri, Marian de. (2014 de enero de 2001). *El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa*. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Facultad de Geografía e Historia.
- Coral Herrera Gómez. (18 de julio de 2013). *¿Qué es "lo normal"?, ¿Quién es "normal"?* Coral Herrera Gómez Blog. Sitio web: <https://haikita.blogspot.com/2013/05/que-es-lo-normal-normalidad.html>
- Fernández-Savater, A. (2014, 29 noviembre). *Volver a tierra: Guy Debord y la crítica de la sociedad del espectáculo*. elDiario.es. Sitio web: <https://www.eldiario.es/interferencias/>

[guy-debord-espectaculo_132_4489342.html](#)

Gema Sánchez Cuevas. (28 de enero de 2022). *Erving Goffman y la teoría de la acción social*. Lamenteesmaravillosa. Sitio web: <https://lamenteesmaravillosa.com/erving-goffman-teoria-de-la-accion-social/>

Gregg Levoy. (12 de mayo de 2020). *Los sueños no se hacen realidad, SON una realidad*. Psychology Today. Sitio web: <https://www.psychologytoday.com/es/blog/los-suenos-no-se-hacen-realidad-son-una-realidad>

Jamie Hewlett. (07 de noviembre de 2018). *Erving Goffman y la teoría de la acción social*. Wepresent. Sitio web: <https://wepresent.wetransfer.com/stories/jamie-hewlett-gorillaz>

Juguetes, muñecas, vehículos y casas de muñecas de Barbie. (s. f.). Mattel Shop. Sitio web: <https://shopping.mattel.com/es-es/pages/barbie>

La Inmaculada Concepción - *Colección*. (s. f.). Museo del Prado. Sitio web: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-inmaculada-concepcion/8da40987-dd6b-4bb3-ab0e-4210ecb6495e>

Lola Vendetta. (s. f.) Sitio web: [Lola Vendetta. https://lolavendetta.com/](https://lolavendetta.com/)

Luís Martínez-casasola Hernández. (29 de septiembre de 2020). *Cómo nos afecta psicológicamente la política: efectos positivos y negativos*. Psicología y mente. Sitio web: <https://psicologiaymente.com/social/como-afecta-psicologicamente-politica>

Mattel, Inc. | *Corporate Website Home*. (s. f.). <https://corporate.mattel.com/>

Nacimiento de Venus de Sandro Botticelli en la Galería Uffizi. (2015, 4 junio). Visit Uffizi. <https://www.visituffizi.org/es/obras-de-arte/el-nacimiento-de-venus-de-botticelli/>

Rivera, C. R. (2022, 7 octubre). *La sociedad del espectáculo de Guy Debord. La Mente es Maravillosa*. Sitio web: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-sociedad-del-espectaculo-de-guy-debord/>

Rodin, M. (s. f.). La Puerta del Infierno | Musée Rodin. Musée Rodin. Sitio web: <https://www.musee-rodin.fr/es/musee/collections/oeuvres/puerta-del-infierno>

Universidad de Guanajuato. (01 de abril de 2022). *Clase digital 5. Novela gráfica, cine y literatura, narrativa transmedia*. Recursos educativos abiertos. Sitio web: <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-5-novela-grafica-cine-y-literatura-narrativa-transmedia/>

3 la sociedad del espectáculo. (2016, 13 septiembre). Issuu. https://issuu.com/alpr/docs/3_la_sociedad_del_espectaculo

ANEXO

Ficha técnica

Título **Picoteos**

Tipo de obra **Cómic**

Técnica **Digital**

Número de páginas **118**

Formato **DNI A4**

Papel **Offset 90gr,**
estucado mate 90gr y 110gr

Encuadernación **Tapa dura**

Enlace para lectura digital

https://drive.google.com/drive/folders/1WNFFfX_CFr2ybEFKD2_-U6GQzfMqeKsl?usp=sharing

