

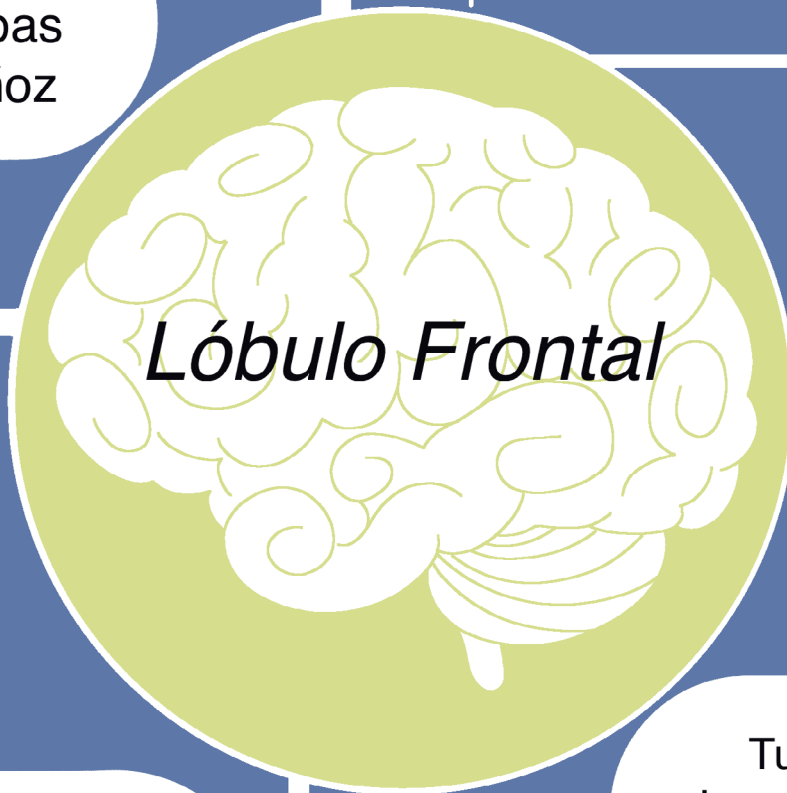
Memoria del  
Trabajo de  
Fin de Grado

Lucía  
Corpas  
Muñoz

Grado en  
Bellas Artes

Facultad de  
Bellas Artes

Universidad  
de Málaga  
2025



***Lóbulo Frontal***

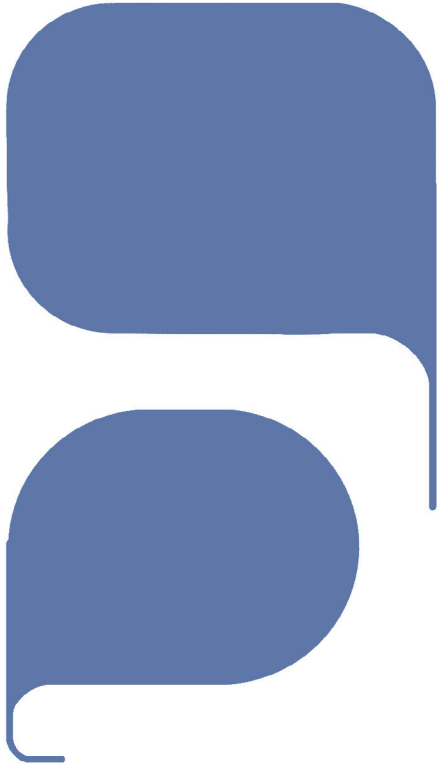
Tutor:  
Juan Carlos  
Pérez García

**BBAA**

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



“Me imagino que al trabajar así, sola con el lápiz y el papel, alcanzas tal intimidad que a veces te olvidas de la posibilidad de que alguien te vaya a leer”  
(Julie Doucet, 2015, 2)



## ÍNDICE

Declaración de originalidad del TFG.....	4
Resumen y palabras clave.....	5
Idea.....	6
Investigación teórico-conceptual.....	7
Explicación artística general.....	7
Algunos referentes teóricos.....	7
Trabajos previos.....	14
Investigación formal.....	16
Animales antropomórficos.....	16
Cambio de registros visuales.....	16
El uso de fotografías.....	18
Uso de caricatura y de tramas mecánicas.....	19
Metáforas visuales.....	21
Usar como viñetas cosas que no son viñetas.....	22
Romper la cuarta pared.....	24
Referencias a la cultura popular y la historia del arte.....	26
Diseño y dibujo.....	29
Evolución y cambios de color.....	31
Análisis por capítulos.....	33
“Buscar el sentido”.....	33
“Coming of age”.....	33
“Ghost World”.....	34
“Entrevistas con amigos”.....	35
“Casa”.....	36
“Estamos en nuestros 20”.....	36
“Revelación”.....	37
“Lóbulo frontal”.....	38
“Portada”.....	38
Conclusiones.....	39
Presupuesto.....	40
Cronograma.....	41
Referencias bibliográficas.....	42
Anexos.....	47
Propuesta de exposición.....	54

## RESUMEN

*Lóbulo frontal* es una novela gráfica ensayística producida para el Trabajo Final de Grado. La narrativa de este proyecto se centra en las reflexiones de varios jóvenes y del desarrollo mental que éstas producen durante el paso de la adolescencia a la adultez. Esta novela gráfica, concebida en formato libro, presenta distintos tipos de cuestiones sobre la existencia a través de escenas cotidianas, algunas, basadas en hechos reales de la autora.

A partir de la búsqueda de un sentido a la vida, se producen distintos debates y situaciones sobre propósitos a conseguir, las creencias religiosas, problemas familiares, amistades, etc. los cuales desembocan en la respuesta al cuestionamiento inicial de la historia. Esta narración no pretende servir como lección para el lector, sino como una recopilación de los monólogos internos de la autora que han formado parte de su evolución personal. Mediante el cambio de registros en el dibujo y color, se recalca la evolución en el pensamiento filosófico de la autora.

Palabras clave: autoficción, cómic, dibujo, ensayo gráfico, novela gráfica

## ABSTRACT

*Lóbulo frontal* is a graphic novel-essay produced for the Final Degree Project. The narrative in this project revolves around the thoughts of various young people and the mental development produced by those reflections during the process of growing up from adolescence to adulthood. This graphic novel, conceived as a book format, presents different types of questions about the existence through real situations, some of them based on real life events of the autor.

The search for a meaning in live serves as a start for the development of different types of debates and situations about proposes to achieve, religious believes, family issues, friendship, etc. All these topics develop the answer for the question suggested at the beginning. This story is not intended to serve as a lesson to the reader: it is a summary of intern monologues made by the author that served as a part of her own personal evolution. The change of register in art style and coloring emphasizes the philosophical development of the author.

Keywords: autofiction, comics, drawing, graphic essay, graphic novel

## IDEA

La idea para este proyecto consiste en la producción de una obra que pertenece al campo de la novela gráfica, y que exprese el cambio de paradigma mental que se produce en el paso de la adolescencia a la adultez. Según Santiago García (2010, 16) la novela gráfica es un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional.

Esta novela gráfica es una combinación entre la novela ensayística y la novela narrativa. Si bien aparecen una amplia variedad de personajes, se trata de una novela autorreferencial en la cual la autora aparece como personaje. Sin embargo, los acontecimientos de la historia están inspirados en experiencias reales de la autora pero no aparecen representados literalmente; por tanto, podemos hablar en este sentido de autoficción. La autora escribe/dibuja sobre sí misma, pero de manera creativa y jugando con elementos de ficción.

En un principio, la temática para este proyecto se pensó como una novela gráfica de ensayo sobre motivos por los que vale la pena vivir. Sin embargo, después de comparar esta idea con trabajos previos, se decidió que resultaría más ameno incorporar elementos narrativos.

Después de escribir la primera parte del guion, y de la lectura de *Ghost World* (1993-1997), de Daniel Clowes, se produjo un segundo planteamiento del proyecto: este tipo de reflexiones son propias de la etapa de crecimiento en la que se encuentra la autora y protagonista de la historia. De esta manera, queda consolidada la idea general de este proyecto: la evolución mental de un joven adulto. A partir de este planteamiento surge el título de este libro: *Lóbulo frontal*. Esto se debe a que el lóbulo frontal es una zona del cerebro que finaliza su desarrollo en la etapa de los 20 y 25 años.

## INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

### EXPLICACIÓN ARTÍSTICA GENERAL

*Lóbulo frontal* es un trabajo que surge a raíz de de la necesidad de la autora de expresar sus emociones y los pensamientos que surgen de estas emociones y viceversa.

La incertidumbre sobre el futuro, las preocupaciones sobre economía, la independencia del núcleo familiar, la falta de confianza en una misma, etc., hicieron que surgiese una cuestión: si estas preocupaciones producen tal inquietud y sufrimiento, ¿qué beneficios tiene seguir viviendo?

A raíz de este pensamiento de la autora sobre su propia vida, comenzaron a surgir una serie de reflexiones sobre la existencia más allá de sí misma. ¿Cuáles son los motivos que mantienen las ganas de seguir viviendo?

No es casualidad que justo en este momento surjan este tipo de reflexiones. Durante los 20 y 25 años se desarrolla por completo el lóbulo frontal del cerebro, esta es la zona encargada de la toma de decisiones, la regulación de las emociones, la organización, la motivación, la disciplina, la solución de problemas y el autocontrol. Técnicamente, la etapa entre los 20-25 años es la etapa de transición de joven a adulto.

### ALGUNOS REFERENTES TEÓRICOS

En base a la información dada anteriormente, se puede decir que este proyecto pertenece al género *coming-of-age*. Este género se centra en narrar las vivencias ocurridas en el período de tiempo del paso de adolescente a adulto, y de las enseñanzas que el protagonista obtenga sobre ellas, más específicamente lo que se denomina en alemán *Bildungsroman* o novela de formación o aprendizaje.

En nuestro caso es una novela gráfica de aprendizaje, puesto que el lenguaje artístico-formal que adoptamos es el del cómic, entendiendo por novela gráfica un cómic artístico para adultos que surge lentamente a partir del movimiento del *comix underground* estadounidense de los sesenta y setenta, como expresión de autoría personal frente al cómic comercial de las grandes editoriales (con autores como Robert Crumb, Aline Kominsky, Justin Green o Art Spiegelman) y se desarrolla con obras como *Maus* (1980-1991), de Art Spiegelman, y el cómic alternativo norteamericano y europeo de los ochenta y noventa hasta llegar al *boom* de novela gráfica de los años 2000 (Chris Ware, Marjane Satrapi, Paco Roca, etc.).

La novela gráfica es un tipo de cómic que presta especial atención, frente a la ficción de género del cómic tradicional (aventuras, superhéroes, fantasía heroica, etc.), a temáticas de la *realidad* relacionadas con la memoria, la autobiografía, la historia o la ficción no de género (García, 2010, 204). Hablar de la realidad, utilizar los cómics para hablar del mundo real en el que vivimos, es un signo de identidad de la novela gráfica (García, 2010, 201).

### El *coming-of-age*, el ensayo y la autoficción en la novela gráfica

Al comienzo de la confección de este proyecto el tema principal era la reflexión sobre la existencia, pero aún no estaba definida la manera de abordarlo. Buscando referentes para el proyecto, apareció a lectura de *Ghost World* (1993-1997), del estadounidense Daniel Clowes, uno de los autores claves del cómic alternativo de los noventa y de la novela gráfica del siglo XXI.

Su *Ghost World* es una de las inspiraciones principales para el trabajo; de hecho se le dedica un capítulo articulado mediante recursos de metaficción que citan directamente viñetas de esa obra de Clowes, redibujadas y tergiversadas para introducir a la protagonista de este proyecto de TFG, un trasunto de la autora.

*Ghost World* es también un cómic *coming-of-age* aparentemente ligero en su comienzo: nos muestra anécdotas de dos chicas jóvenes, Enid y Rebecca, y de cómo se relacionan con su mundo cotidiano; anécdotas en su mayoría en clave de humor mordaz o como comentario sarcástico sobre su entorno.

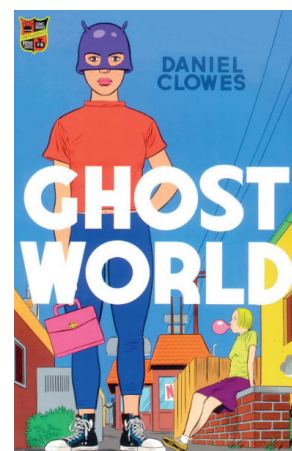


Fig. 1. Daniel Clowes (1993-1997). *Ghost World*.

Conforme avanza la historia y se acerca el desenlace las chicas protagonistas, al final de su adolescencia, empiezan a preguntarse qué tipo de vida quieren llevar en un futuro y en qué tipo de adulto quieren convertirse. La emotividad y naturalidad de su narración fueron los elementos clave que sirvieron como ejemplo a seguir para este proyecto.

I see a lot of possibilities in the age of my characters—between 18 and 21. You have a window of opportunity when you leave your childhood behind and have this chance to become what you always wanted to be. For me, that was a time when I could have gone many different ways. I was in flux and deciding what kind of person I would become. There's something interesting about the vision of what that will be and the reality of making that happen, and how you really are what you are. (Clowes, entrevistado en Benefiel, 2008)

Otras lecturas de novela gráfica que sirvieron de inspiración para este proyecto fueron los cómics ensayísticos de autobiografía y autoficción del escocés Eddie Campbell, como *Alec* (1982-2009), *El destino del artista* (2006) o *Mi libro sobre el dinero* (2012). Y, sobre todo, *Lo que más me gusta son los monstruos* (2017) de Emil Ferris, que además participa de la narrativa del *coming-of-age*. Esta última obra sentó un precedente para las novelas gráficas actuales por su innovación en la presentación gráfica de la historia. Entre sus innovaciones formales más llamativas, el dibujo presentado sobre páginas de un cuaderno con rayas impresas, como si el lector viese el cuaderno de la protagonista, los cambios de registro visual y de representación (del retrato realista con tramas manuales a la caricatura abocetada, de la página con viñetas tradicionales al texto ilustrado, etc.) según el tono de cada escena.



Fig. 2. Emil Ferris (2017). *Lo que más me gusta son los monstruos*.

Su protagonista, Karen, cuenta anécdotas a modo de narración autobiográfica: narra cómo es la vida de una adolescente latina que acaba de quedarse huérfana y habita un suburbio multicultural de clase baja en el Chicago de la década de los sesenta. Karen reflexiona sobre la muerte de su madre y su relación con ella, así como sobre la relación con su hermano mayor. La subtrama de todo ello es el descubrimiento de la identidad sexual de Karen, la cual se ve muy condicionada por el rechazo de su madre hacia la gente homosexual.

El rechazo de su madre y de otros sectores de la sociedad le generan inseguridad; Karen piensa que es un monstruo, y por eso se representa a sí misma como una chica lobo.

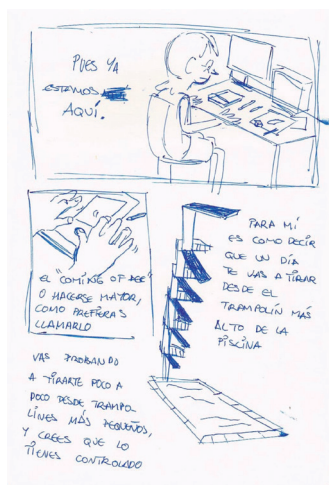


Fig. 3. Primer boceto realizado para el proyecto.

En el proyecto *Lóbulo frontal*, en un comienzo, no se pensaba hacer uso de la representación de la autora como un animal antropomórfico, una “ratita humana”. Sin embargo, después de la lectura de esta obra de Emil Ferris se decidió que esta decisión artística y narrativa de autorrepresentación debía ser la línea de trabajo a seguir. La narración no cobraría tanto significado sin dicho elemento. La metáfora, una herramienta frecuentemente usada en la ficción, se emplea aquí de un modo directamente visual, en el modo en que se representa a la protagonista.

Cuando Karen se representa como un monstruo, está representando a su persona y a las características por las que se ve condicionada su persona a ojos de la sociedad. Por eso se usa este recurso en *Lóbulo frontal*.

### ¿Por qué “animales”?

Esta decisión artística se inspira directamente en *Maus* (1980-1991), del estadounidense Art Spiegelman. Basándose a su vez en la tradición de *funny animals* en el cómic y la animación que ganó gran popularidad en los años cuarenta del siglo pasado, Spiegelman utilizó el recurso de los animales antropomórficos para diferenciar a los judíos (ratones) de los nazis (gatos) en esta memoria histórica y familiar sobre el Holocausto. Como es sabido, *Maus* cuenta la historia de supervivencia del padre y la madre de Spiegelman, judíos polacos que sufrieron la deportación y los campos de concentración nazis durante la II Guerra Mundial. De esta manera recalca visualmente la dinámica de poder entre estos dos grupos. Porque los cómics de *funny animals* no funcionan como alegorías o fábulas; en los tebeos del Pato Donald, “los animales se comportan como personas, son personas” (García, 2010, 186). Spiegelman ya había usado ratones y gatos antropomórficos en su primera versión de *Maus*, una historieta corta de 1972 que publicó como joven autor *underground*.



Fig. 4. Art Spiegelman (1980-1991). *Maus*.



En el inicio de la narración, según Campbell, ocurre un acontecimiento que sirve como una llamada a la aventura para el protagonista, que en un principio rechaza. Sin embargo, el protagonista encuentra a un mentor o alguna ayuda externa que le permite “aceptar la llamada” y cruzar el umbral que lo separa del nuevo mundo. Una vez cruzado el umbral, el protagonista se enfrenta a una serie de desafíos que le dirigen a un enfrentamiento que suponga su muerte y resurrección, siquiera en sentido figurado.

Después de superar todos esos desafíos, al protagonista le espera una recompensa: el conocimiento que le ha aportado el viaje. Gracias a la obtención de este conocimiento, el protagonista será capaz de enfrentarse a la gran lucha que finaliza la aventura. Esta lucha final sirve como segunda resurrección del protagonista, que ya está listo para volver al punto de partida, a su mundo cotidiano, con nuevos conocimientos vitales.

La conclusión final en una historia que sigue esta estructura es el crecimiento del personaje a través de distintos desafíos. El género *coming-of-age* suele seguir la narrativa de etapas del viaje del héroe a través de la perspectiva de una persona joven, especialmente en el cine comercial estadounidense posterior a *Star Wars* (1977, George Lucas), muy influido por las tesis de Campbell.

De esta manera, queda acordado el espíritu y la estructura de esta novela gráfica, que fue desarrollada a través de un proceso de experimentación formal. Solo faltaba un final.

### ¿Cuál es el sentido de la vida?

La respuesta que se da a esta gran pregunta en este libro, se inspira directamente del capítulo “La pregunta” (episodio 28, tercera temporada, 2015) de la serie animada *El asombroso mundo de Gumball* (*The Amazing World of Gumball*, 2008-2025, creada por Ben Bocquelet). Tras la ingesta de unos cereales que les provocan alucinaciones, los protagonistas se preguntan: ¿cuál es el sentido de la vida?

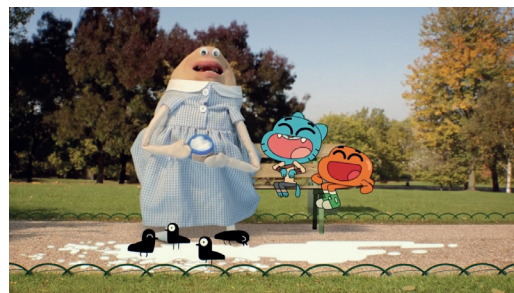


Fig. 6. Ben Bocquelet (2008-2025). *El Asombroso Mundo de Gumball*.

Los personajes, decididos a encontrar la respuesta, comienzan a preguntar a diferentes personajes de la serie. Las respuestas son variadas: el sentido reside en el trabajo, en ser bueno con los demás, tener una familia, aprender... pero ninguna de estas respuestas parecen convencer a los protagonistas. Hasta que, al final del capítulo, y después de rendirse por no haber encontrado una solución a su problema, un personaje aparentemente ajeno a la reflexión y al pensamiento les dice:

En la vida no importa el destino, sino el viaje y hacer amigos por el camino. La búsqueda de un sentido es justo lo que da sentido a nuestra vida, así que es la única pregunta que realmente merece la pena hacerse. En realidad, el único sentido de la vida es encontrar tu forma de disfrutarla. (Bocquelet *et al.*, 2015)

Esta reflexión aparece en el último capítulo y de esta manera finaliza la narración, respondiendo de forma directa al cuestionamiento con el cual da comienzo a los sucesos que acontecen en la novela. Un tema tan antiguo que puede remontarse hasta la Antigua Grecia, como el viaje de vuelta de Ulises a Ítaca en *La Odisea* de Homero: más allá del recorrido físico existe un viaje interior de crecimiento personal y autoconocimiento. Una alegoría de la vida humana, con sus desafíos constantes y su búsqueda de sentido permanente.

### **De qué va *Lóbulo frontal***

Todo parte desde un acontecimiento clave desde el punto de vista de la protagonista de esta novela gráfica: hacer el TFG y terminar la carrera. Las consecuencias de estos hechos que están por suceder, empiezan a provocar una serie de preocupaciones en su mente, hasta que una influencia externa le hace darse cuenta de su problema real, tiene que buscar un sentido a su vida, solo de esa manera podrá hacer un cambio significativo en su manera de ver las cosas.

Es entonces cuando la protagonista empieza a buscar inspiración para su trabajo final, cuando empieza a entenderse a sí misma. Entiende que su trabajo debe ser de género narrativo coming-of-age, porque su vida está pasando por el mismo proceso. La finalización de la carrera y la producción del TFG son una excusa de partida para hablar de lo que de verdad importa.

A partir de este punto, la confección de esta novela gráfica se convierte en la vida de la protagonista y viceversa: tiene que experimentar una serie de momentos acordes a su edad para así, superar esta etapa, y entender que lo importante no era el propósito, sino apreciar haber vivido esos momentos.

## TRABAJOS PREVIOS

El primer antecedente a este proyecto se trata de *Cómo curar un TCA*, trabajo realizado en 2023 para la asignatura de Estrategias del Dibujo Contemporáneo. Este trabajo supone el primer proyecto de novela gráfica autobiográfica producido. Narra la historia de la autora con un trastorno de la conducta alimentaria y el proceso de su recuperación.

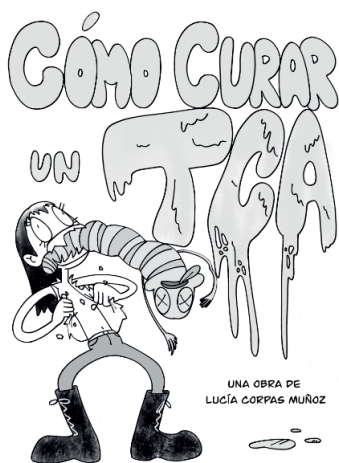


Fig. 7. Lucía Corpas Muñoz (2023). Portada de *Cómo Curar un TCA*.

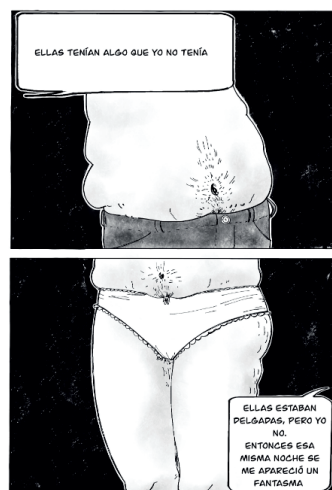


Fig. 8. Lucía Corpas Muñoz (2023). *Cómo Curar un TCA*.

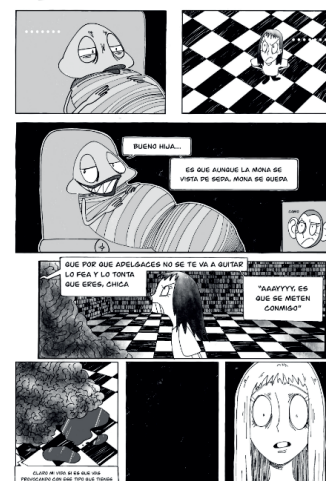


Fig. 9. Lucía Corpas Muñoz (2023). *Cómo Curar un TCA*.

La narración combina hechos reales y hechos ficticios metafóricos, bajo tintes humorísticos y satíricos que critican el culto al cuerpo por parte de la sociedad y los estigmas hacia los problemas de salud mental. Aunque, aparentemente, luzca como un estilo artístico completamente distante al estilo artístico de *Lóbulo frontal*, en esta obra ya se pueden vislumbrar algunos aspectos dibujísticos propios como el gesto de la línea y la disposición de los negros en el dibujo.

Un año después, se volvió a realizar otro proyecto de novela gráfica con la obra *Ratitas. Vol. I. Seis de Espadas*. Esta obra sienta el precedente para la producción del trabajo actual. Se trata de una novela gráfica autorreferencial en la que la autora cuestiona su capacidad artística y el futuro que esto le depara, que intenta adivinar a través de cartas del tarot.



## INVESTIGACIÓN FORMAL

*Lóbulo frontal* es un proyecto artístico que pertenece al campo de la novela gráfica, con lo cual emplea recursos propios de la misma, partiendo de referentes como las ya señalados y otros. Entre los recursos más generales que se han empleado destacamos el cambio de registros visuales y la experimentación formal constante a lo largo de este trabajo. Vamos a detallar a continuación los principales recursos alegórico-formales de *Lóbulo frontal*.

### Animales antropomórficos

En este trabajo se hace uso del recurso de la presentación del autor y de otros personajes de la historia como animales antropomórficos, ya un sello artístico de la autora. Este recurso se usa aquí como metáfora de la diferencia de clases, tema recurrente en este proyecto y en otros anteriores de quien suscribe estas líneas (frente al *Maus* de Spiegelman, donde funciona como subrayado de las teorías racistas de los nazis).



Fig. 13. Fragmento de *Lóbulo frontal* en el cual aparecen dos personajes de clase alta.



Fig. 14. Fragmento de *Lóbulo frontal* en el cual aparecen la protagonista y otros personajes roedores (clase baja).

### Cambio de registros visuales

I would like to think of myself as just using whatever style seems appropriate to the work, and the style is as much finding out what the work is as the work itself. Everything I've done comes after a lot of stylistic research.

(Spiegelman en Leith, 2020)

En *Lóbulo frontal* los personajes aparecen como animales antropomórficos (solo roedores) la mayor parte del tiempo. Sin embargo, esto cambia en las ocasiones en las que se tratan temas sobre la existencia, en las cuales el personaje protagonista (basado en la autora, como se ha dicho) se presenta con una apariencia humana.

Además de este personaje, otros, como el neandertal, aparecen con forma humana. Este recurso se utiliza para enfatizar el cuestionamiento sobre la existencia, como ya se ha comentado anteriormente.



I'm so lonely,

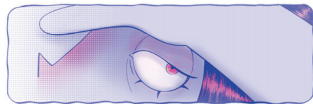


Fig. 18. Página de *Lóbulo frontal*.

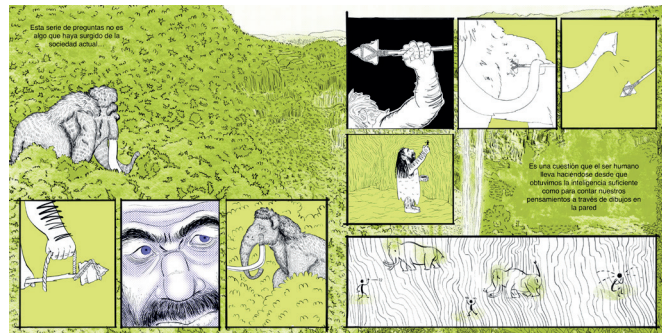


Fig. 19. Doble página de *Lóbulo frontal*.

Otra figura que se diferencia del estilo artístico general del proyecto, aparece en el capítulo titulado “Coming of age”: al final de este capítulo aparece una representación especulativa de qué clase de Dios podría ser el creador del mundo, esta representación se representa como una figura humanoide formada por los símbolos que conforman la fórmula de la entropía:  $S = kb \ln \Omega$

Este recurso se inspira en la novela gráfica *Asterios Polyp* (2009) de David Mazzucchelli. Concretamente, en la página 71, primera viñeta, en la cual el artista dibuja una silueta con forma humana pero esta silueta está construida con letras.



Fig. 15. Página de *Lóbulo frontal* en el que se hace referencia directa a la figura 18 y a la 19.



Fig. 16. David Mazzucchelli (2009). Pag 17 de *Asterios Polyp*.



Fig. 17. David Mazzucchelli (2009). *Asterios Polyp*.

## El uso de fotografías

A menudo empleamos en la novela gráfica de este TFG imágenes reales, alteradas en semitono y coloreadas, para situar la escena en un lugar concreto. Se pensó que esta idea podría funcionar después de leer la novela gráfica *George Sprott 1894-1975* (2009), de Seth, en la cual se utilizan fotografías de otro modo, fotos de maquetas de edificios como portada de cada capítulo para situar al espectador.

*Estamos todas bien* (2017), de Ana Penyas, también ha resultado una gran inspiración para el uso de esta técnica, ya que ella interviene imágenes y fotografías sacadas de la cultura popular, la publicidad, etc. Por otra parte, la decisión de intervenir las fotografías utilizando concretamente la opción de convertirlas a semitono se inspira en la contraportada de una entrevista a Julie Doucet que se encuentra dentro de su libro *Cómic 1986-1993* (2015).



Fig. 20. Seth (2009). *George Sprott 1894-1975*.



Fig. 21. Ana Penyas (2017). *Estamos todas bien*.

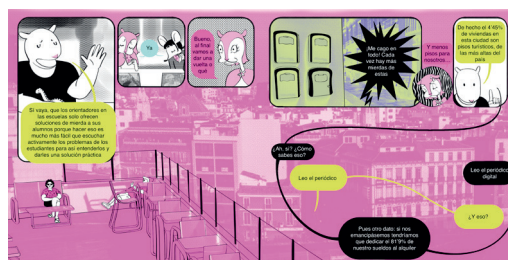


Fig. 22. Doble página de *Lóbulo frontal*. Foto intervenida del centro de Málaga.



Fig. 23. Julie Doucet (2015). *Cómic 1986-1993*.

En *Lóbulo frontal* las fotografías se editan, y se intervienen, de manera que adapten un nuevo significado y sirvan como forma de situar a los personajes en distintos escenarios. El uso de fotografías, además de lo estético, sirve como un medio de documentación del contexto del que procede la narración: es decir, la narración de este proyecto surge de las preocupaciones reales de la autora, como por ejemplo, la especulación inmobiliaria que se ha ido desarrollando a lo largo de los años en nuestra ciudad natal (Málaga). Son imágenes reales de esta ciudad.

Ya en la novela gráfica española de las últimas dos décadas puede constatarse un denominador común en ciertas obras: el recurso de introducir fotografías puntuales, a menudo en contraste con los dibujos, para testimoniar y documentar la historia, la (auto) biografía o la memoria intergeneracional. (Pérez, 2022, 214)

También nos interesaba el contraste entre dibujo, una creación o invención que sale de la imaginación del artista, frente a la fotografía, cuya ontología según Barthes es la de ser indicio o prueba de la realidad: algo real ha estado allí frente a la cámara, “Esto-ha-sido” (Barthes, 2006, 91).

### Uso de caricatura y de tramas mecánicas

La caricatura es una forma de representación que, aunque tiene precedentes más antiguos, se desarrolla particularmente desde finales del siglo XVIII y durante todo el XIX (el “siglo de la caricatura”) en el dibujo, en series de estampas, en revistas y en álbumes satíricos y humorísticos. Es decir, es un tipo de dibujo *gráfico*, asociado desde la modernidad a las publicaciones *impresas*. Durante el siglo XX se sigue popularizando en el cómic de prensa y el cine de animación. Entre muchos otros ejemplos, personajes de cómic como Popeye (1929) de E. C. Segar o las producciones de *funny animals* de Walt Disney refuerzan este tipo de representación donde tienden a exagerarse los rasgos y elementos anatómicos: manos y pies grandes (estilo “*big foot*”, característico en Popeye), cabezas grandes, cuerpo estilizado, ojos que se representan como círculos blancos con un punto negro (pupila) en el medio, etc.



Fig. 24. E.C. Segar (1929). *Popeye*.

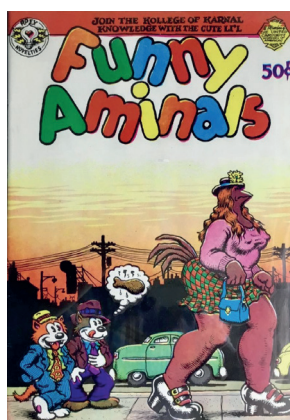


Fig. 25. Art Spiegelman, Robert Crumb y Bill Giffith (1972). *Funny Animals*. nº.1.

Durante el siglo XX la caricatura se fue asociando a proyectos destinados a un público infantil, por efecto del cine de animación y, en el cómic, desde que se desarrolló la tira de prensa de representación realista con autores como Harold Foster, Alex Raymond y su escuela. Sin embargo, esta tendencia cambió con los trabajos realizados por artistas del *comix underground* de los años sesenta como Robert Crumb o Art Spiegelman, que reivindicaron el uso de la caricatura en el cómic humorístico de prensa (autores como Segar) o infantil (*comic books* de *funny animals*) para resignificarlo como vehículo de narración sobre temas adultos.

Estas referencias nos influyen como artistas aunque no nos demos cuenta. Por eso, para resumir, el diseño del personaje principal de *Lóbulo frontal* tiene esa apariencia a medio camino entre *Maus* de Art Spiegelman y Mickey Mouse (1928) de Disney.



Fig. 26. Art Spiegelman (1980-1991). *Maus*.

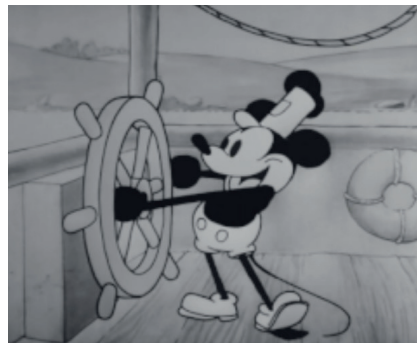


Fig. 27. Walt Disney y Ub Iwerks (1928). *Steamboat Willie*.



Fig. 28. Fragmento de *Lóbulo frontal*.

Por otra parte, el trabajo de la historietista alternativa canadiense Julie Doucet, de tradición *underground*, sirve como inspiración a la hora del uso de la línea negra y del uso de la trama *polka dot*. El dibujo de la artista resalta por un uso de la línea muy marcado en la presentación de luces y sombras en los espacios y por el aspecto caricaturesco y grotesco de sus personajes. Ha influido además en la distribución de manchas negras en el dibujo.



Fig. 29. Julie Doucet (2015). *Cómics 1986-1993*.

En el dibujo del proyecto aparece además el uso del sombreado con líneas, este recurso estilístico también se inspira de Daniel Clowes, aspecto característico de su obra.

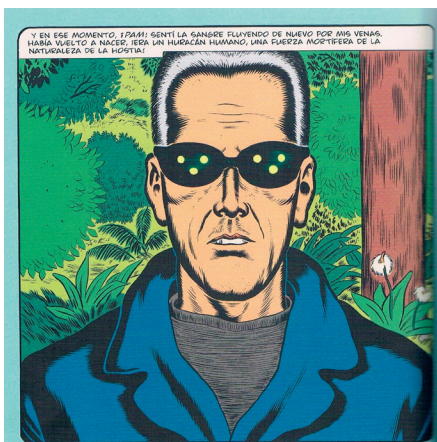


Fig. 30. Daniel Clowes (2016). *Paciencia*.



Fig. 31. Fragmento de *Lóbulo frontal* que se inspira en el estilo de Daniel Clowes.



Fig. 32. Página de *Lóbulo frontal* que destaca por el uso de la línea para sombreado.

## Metáforas visuales

La metáfora, nos dice el Diccionario de la RAE, es una translación del sentido recto a otro figurado, es decir, es una comparación implícita. Este recurso es fundamental para este proyecto. No sólo sirve para dar explicación al planteamiento artístico principal (animalitos antropomórficos, roedores y humanos), sino que también está presente en otros aspectos de la narración visual de la obra. Dicho recurso viene influenciado por la obra *La oscura huella digital* (2023) de Philippe Squarzoni, una novela gráfica ensayística en la que se hace un uso constante de la metáfora visual en torno a los hechos que se están narrando.



Fig. 34. Philippe Squarzoni (2023). *La oscura huella digital*.

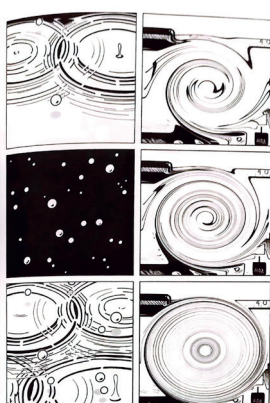


Fig. 35. Philippe Squarzoni (2023). *La oscura huella digital*.



Fig. 36. Página de *Lóbulo frontal* en el que se hace referencia a la figura 33 y 34.

En un tramo de la narración, se hace un tipo de metáfora en formato secuencia, en la que aparecen unas imágenes que aparentemente no se relacionan entre ellas, pero que mantienen una coherencia con lo que se está narrando. En el capítulo “Coming of age” se hace una referencia a estas páginas, repitiendo este recurso, y las metáforas explican lo siguiente:

En la primera frase, “es una respuesta tajante y sencilla” se representa con el gesto de un juez al dictaminar sentencia (tajante) y con el acto de darle un chupete a un bebé para que deje de llorar (sencilla).



Fig. 33. Fragmento de *Lóbulo frontal*.

En la segunda frase, “es una solución fácil pero efectiva” se representa con una secuencia en la que dos personas se pelean, una de ellas acaba con la vida de la otra, el culpable luego “se arrepiente” y se vuelve un cristiano devoto (fácil). Luego, a pesar de haber cometido un crimen, va al cielo (efectivo).



Fig. 37. Fragmento de *Lóbulo frontal*.

En la tercera viñeta, aparece un bocadillo que dice lo siguiente: Precisamente en su sencillez reside su éxito: es mucho más fácil contar una historia que resuelva todas tus preocupaciones a que te digan que después de la muerte no hay nada más. Estas palabras van acompañadas de una escena en la que aparece una niña llorando por la muerte de su mascota: es mucho más fácil (y menos cruel) asegurar un descanso eterno en un paisaje idílico, que decirle que probablemente, su mascota ha fallecido.

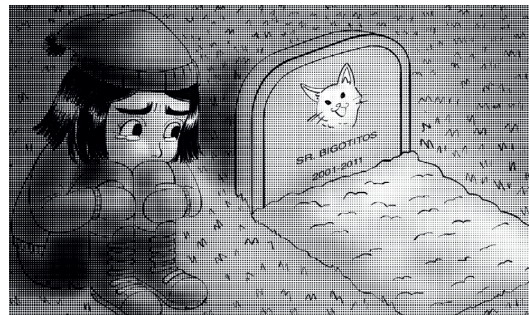


Fig. 38. Fragmento de *Lóbulo frontal*.

### Usar como viñetas cosas que no son viñetas

En la obra se utilizan varios elementos como si fuesen viñetas: televisión, monitores de ordenadores, tablas de porcentajes, la pantalla del Tetris y una estantería.

Un paso más hacia la participación de lo diegético en la secuenciación de las imágenes lo constituye este curioso modelo de página: en ocasiones, las estructuras arquitectónicas dibujadas en la página pueden servir para enmarcar las diferentes áreas de lectura; un arco, una ventana o una habitación son elementos arquitectónicos que pueden asumir la función de una viñeta, sin que por ello dejen de tener una existencia sólida para los personajes que se cobijan bajo su marco. (Bartual, 2010, 307)



Otros libros de gran influencia que se mencionan son *La oscura huella digital* (2023) de Philippe Squarzoni, *Domingo flamenco* (2024) de Olivier Schrauwen, *Maus* (1980-1991) y *Breakdowns: Retrato del artista como un joven %@&\*!* (1977) de Art Spiegelman; este último destaca por su influencia en *Lóbulo frontal* en los cambios de registro visual en cada capítulo.

También hacen presencia otros títulos como *No eres especial* (2018) de Carlos Santonja y *XTC69* (2020) de Jessica Campbell, que han inspirado el uso del lenguaje de la obra.

En la viñeta se hace mención a una obra anterior de la autora, *Ratitas. Vol I. Seis de Espadas*, precedente artístico de *Lóbulo frontal*, además de otros títulos que ya se han mencionado anteriormente como *Estamos todas bien* (2017) de Ana Penyas, *El destino del artista* (2006), *Alec* (1982-2009), y *Mi libro sobre el dinero* (2012), los tres de Eddie Campbell. También *Lo que más me gusta son los monstruos* (2017) de Emil Ferris. Por último, otras obras que aparecen y que han servido como inspiración son *Por culpa de una flor* (2023) de María Medem y *El invierno del dibujante* (2010) de Paco Roca, influencias para el uso de tonos cromáticos saturados y el cambio de combinaciones de color, respectivamente. Además, cabe destacar otro título que aparece de Paco Roca, *Confesiones de un hombre en pijama* (2019), un referente del cómic autobiográfico. Para concluir, en la esquina de la viñeta aparece un tomo de manga de la serie *Nana* (2000-2009) de Ai Yazawa, obra que inspiró la decisión de la autora de dibujar.

## Romper la cuarta pared

I feel like it's that pressure of being watched, and feeling watched, and feeling like if you're not being witnessed, does what you're doing count for anything, does it matter?...  
(BAFTA Guru, 2021, 47m21s)

El recurso de romper la cuarta pared ha sido utilizado a lo largo de la historia en miles de producciones, sin embargo, *Fleabag* (2016-2019) es una serie que basa el desarrollo de personaje de su protagonista en este recurso. Phoebe Waller-Bridge, su creadora, explica que este recurso es una metáfora sobre el miedo a que lo que hagamos en la vida no sea suficiente, por el miedo a ser juzgado. Al final de la serie, la protagonista abandona al público que la observa desde la cuarta pared, deja de mirarlos y la cámara deja de seguirla, demostrando que ya no necesita la aprobación de nadie.

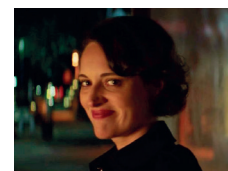


Fig. 40. Phoebe Waller-Bridge (2016-2019). *Fleabag*.

En el capítulo “Coming of age” el personaje hace referencia a que los acontecimientos que le están sucediendo en ese momento son parte de una historia, concretamente de un género narrativo: *coming-of-age*. A continuación, el personaje procede a explicar en qué consiste ese género, mirando directamente al espectador.



Fig. 41. Doble página de *Lóbulo frontal*.



Fig. 42. Doble página de *Lóbulo frontal*.

Otro momento en el cual se rompe la cuarta pared es en el capítulo “Casa”: en este capítulo se produce un *flashback*, en el cual se nos muestra a la protagonista hablando con la orientadora de su instituto. En estas viñetas, aparece un separador de portafolios en el que la autora del cómic solía dibujar en el instituto. Este elemento se trata de un escaneo del separador real, por tanto, los dibujos que aparecen son dibujos reales de esa época.

En el capítulo “Entrevistas con amigos” la protagonista le enseña a su perro las páginas que tiene dibujadas (capítulos del 1 al 3) y mantienen una conversación sobre cómo podría mejorar la narración. La protagonista teme que su trabajo no sea bien recibido por el espectador que la observa desde “la cuarta pared”.

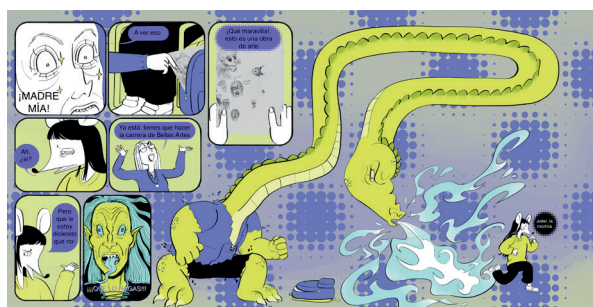


Fig. 43. Doble página de *Lóbulo frontal*.

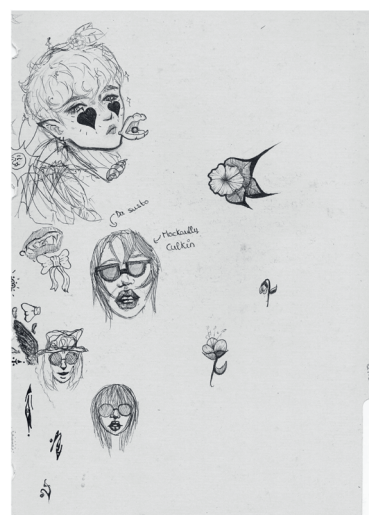


Fig. 44. Separador escaneado.

## Referencias a la cultura popular y la historia del arte

Las referencias a la cultura popular son guiños a elementos propios de series, películas, cómics... ampliamente conocidos por el público general, por lo tanto, cuando en una producción se referencian estos elementos, se produce una sensación de familiaridad con el que lo consume. De esta manera, en *Lóbulo frontal* se hacen referencias a películas que pertenecen al género *coming-of-age* como *Girl, Interrupted* (1999), *Booksmart* (2019), *Ladybird* (2017), *Juno* (2007), *Ghost World* (2001), la película, y *Superbad* (2007)



Fig. 45. Página de *Lóbulo frontal* en la que se encuentran las referencias a películas.

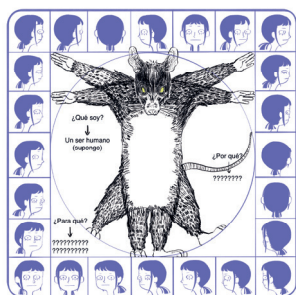


Fig. 46. Página de *Lóbulo frontal* referencia a la figura 48.



Fig. 47. Leonardo Da Vinci (c.1490). *El Hombre de Vitruvio*.

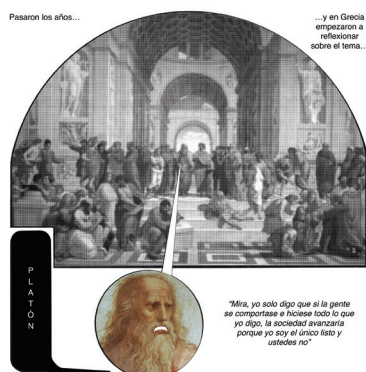


Fig. 48. Página de *Lóbulo frontal* en el que aparece el cuadro y la figura de Platón.

En el mismo capítulo se hace una referencia directa a *El hombre de Vitruvio* (c. 1490) de Leonardo Da Vinci: se presenta una ilustración en la que una rata aparece en el lugar del *hombre de Vitruvio*, rodeada por un marco en el que se produce una secuencia en la cual una representación de la autora en figura humana da vueltas en su mismo eje. *El hombre de Vitruvio* representa la conexión del hombre con el universo, tema tratado en este capítulo.

Otra referencia a la pintura es la del cuadro *La Escuela de Atenas* (1509-1511) de Rafael Sanzio, en el cual, a su vez, aparece el filósofo Platón, que también aparece en este proyecto.



Fig. 49. Rafael Sanzio (1509-1511). *La escuela de Atenas*.

Daniel Clowes es una de las inspiraciones principales de este trabajo, no solo por la temática de la narración, sino por los recursos estilísticos de su dibujo.

En el capítulo dedicado a *Ghost World* (1993-1997), que se titula así, “Ghost World”, se rinde homenaje al estilo único de la obra, fusionándolo con el de la autora de manera que siga teniendo coherencia con el resto de la obra.

En esta fusión, el personaje que aparece en representación de la autora “se adentra” literalmente en el cómic pero con su forma de animal antropomórfico, sin embargo, en el final aparece con figura humana y en el estilo artístico de *Ghost World* expresando de esta manera la transformación personal que ha supuesto la obra en la autora.

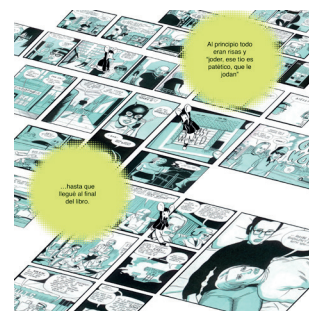


Fig. 50. Página de *Lóbulos frontal* en la que aparecen viñetas de *Ghost World*.



Fig. 51. Doble página de *Lóbulos frontal* en la que aparece la última viñeta de *Ghost World* intervenida.



Fig. 52. Fragmento de *Lóbulos frontal* en el que se hace referencia directa a la figura 45.

Otra referencia, esta vez del anime, aparece en el capítulo “Entrevistas con amigos”, en el cual, la protagonista adopta la misma postura que el protagonista de la serie *Neon Genesis: Evangelion* (1995) de Hideaki Anno. En la serie, el protagonista atraviesa una dura depresión y durante una reflexión sobre esta misma y sobre su lugar en el mundo, aparece sentado con la cabeza agachada, probablemente, una de las escenas más famosas del anime.



Fig. 53. Hideaki Anno (1995). *Neon Genesis: Evangelion*.

A continuación, en el capítulo “Casa” se hace referencia a la página web del Ministerio de Cultura de España, poniendo directamente una foto de la página. También aparece una pantalla del famoso juego Tetris a modo de viñeta.



Fig. 54. Fragmento de *Lóbulos frontal* en el que un monitor de ordenador hace de viñeta.



Fig. 55. Fragmento de *Lóbulos frontal* que hace referencia a Tetris.

En la página final del capítulo se satiriza la versión anciana de la generación joven actual, la cual, en lugar de dedicarse a hacer sudokus, harían tiktoks, y que además de medicamentos propios de una edad avanzada también tomarían su medicación para el TDAH (Trastorno de déficit de atención e hiperactividad).

El capítulo “Revelación” comienza con una serie de viñetas acompañadas de unos textos en inglés, se trata de la canción “Nobody” (2018) de la cantante estadounidense Mitski, esta parte del capítulo viene inspirada por *Vidas paralelas* (2019) de Olivier Schrauwen, en una parte de esta obra la narración se sustenta por medio de la letra de una canción.



Fig. 56. Página de *Lóbulo frontal* en el cual se hace referencia a esta serie de términos actuales.



Fig. 57. Doble página de *Lóbulo frontal* en el que se usa una canción como hilo conductor de la narración.



Fig. 58. Olivier Schrauwen (2019). *Vidas Paralelas*.

A lo largo del capítulo aparecen otras referencias a Fiat, a libros de autoescuelas y aparece un fragmento de un vídeo famoso en redes. Finalmente, el capítulo “Lóbulo frontal” está lleno de referencias al catolicismo: imágenes intervenidas de imaginaria perteneciente a la Catedral de Málaga, una imagen de un paso de Semana santa de Málaga y la representación de un nazareno.



Fig. 60. Doble página de *Lóbulo frontal* en la cual aparecen estas referencias religiosas.

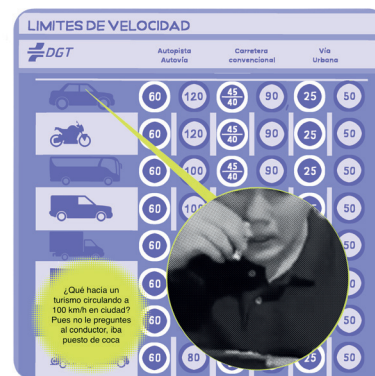


Fig. 59. Página de *Lóbulo frontal* en la que aparecen referencias a Fiat, a una página de libro de autoescuela y a un vídeo famoso de internet.

## Diseño y dibujo

Se trata de una fusión entre el dibujo, en concreto el dibujo destinado a una historia de cómic al uso, y el diseño. Esto se puede apreciar, primero, en el formato cuadrado del libro y segundo, en la manera en la que se disponen los bocadillos, en formato cuadrado o rectangular con los bordes redondeados, y, en la mayor parte de la narración, de un solo color como si se tratasen de vectores. Además, no se utiliza una tipografía propia de cómic, sino Helvetica, una de las tipografías más usadas en el ámbito del diseño. Esta decisión se inspira en el trabajo de Olivier Schrauwen, concretamente, en *Domingo flamenco* (2024): los bocadillos se distribuyen por medio de un sistema en el cual los pensamientos del protagonista siempre aparecen en la parte superior de la viñeta. Otra referencia directa al trabajo de Schrauwen es el diseño de la portada del libro, que remite al de la portada de *Vidas paralelas* (2019).



Fig. 61. Fragmento de *Lóbulo Frontal*, ejemplo del diseño de bocadillos y viñetas.



Fig. 62. Olivier Schrauwen (2024). *Domingo flamenco*.

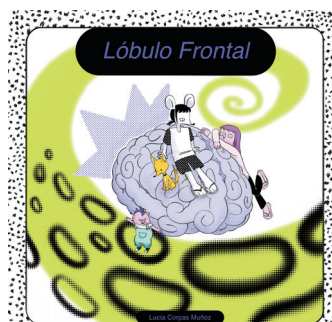


Fig. 63. Portada de *Lóbulo frontal* en la que se hace referencia directa a la figura 65.



Fig. 64. Olivier Schrauwen (2019). *Vidas paralelas*.

Otros títulos de Daniel Clowes, como *Paciencia* (2016) y *El Rayo Mortal* (2004), han servido como inspiración a la hora de hacer diseños de página que se diferencien de la secuencia de viñetas común, y en su lugar, presentar acontecimientos de la historia como una serie de “ilustraciones”.



Fig. 65. Daniel Clowes (2016). *Paciencia*.



Fig. 66. Fragmento de *Lóbulo frontal* que hace referencia a la figura 66.

Así, el formato de página que aparece en *El Rayo Mortal*: en una de las páginas se distribuye una cuadrícula en la que encajan a los personajes para que respondan a una pregunta que aparece en el medio de la cuadrícula. Este recurso se repite en el capítulo “Entrevistas con amigos”. También cabe destacar el diseño de página en el que se incorpora el título de un capítulo en el diseño de viñetas del mismo.



Fig. 67. Daniel Clowes (2004). *El Rayo Mortal*.



Fig. 68. Página de *Lóbulo frontal* que referencia directamente a la imagen de la figura 68.



Fig. 69. Daniel Clowes (2004). *El Rayo Mortal*.

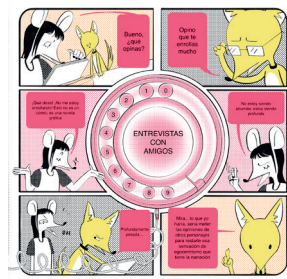


Fig. 70. Página de *Lóbulo frontal* que referencia directamente a la imagen de la figura 70.

La novela gráfica *Asterios Polyp* (2009) de David Mazzucchelli ha servido de gran influencia en el planteamiento artístico de este proyecto. Primero, por el trato de la página como un diseño en conjunto, es decir, la disposición de los dibujos, viñetas y palabras que narran la historia está pensada de manera que cada página o doble página sea una ilustración en sí misma.

Por último, en la página 117 de *Asterios Polyp* se disponen los bocadillos y los dibujos de manera que el lector tenga que girar el libro para poder leerlo, de manera que el lector se integre en la narrativa y sienta esa sensación de trance en la que aparece entrar el protagonista en ese momento. Este recurso se utiliza en la página 77 de *Lóbulo frontal* en el capítulo “Revelación”: en este capítulo el personaje asciende desde el plano terrenal al espiritual, de manera que, los bocadillos se disponen en formato vertical y así el lector tenga que girar el libro y leerlo en vertical, de esta forma da la sensación de que el personaje está “ascendiendo” literalmente.

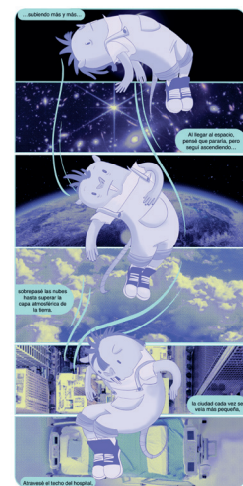


Fig. 71. Página de *Lóbulo frontal* en el que se repite el recurso de la figura 73.

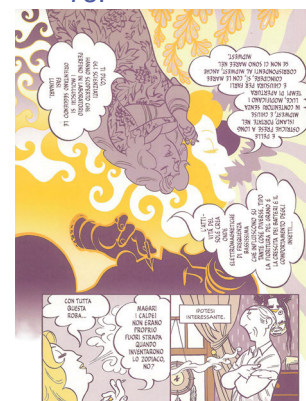


Fig. 72. David Mazzucchelli (2009). *Asterios Polyp*.

## Evolución y cambios de color

En *Lóbulo frontal* se produce un cambio en el color a medida que avanza la historia. Esta decisión, aparentemente solo estilística, va ligada al estado mental y evolutivo de la protagonista. En los primeros dos capítulos, los tonos dominantes son morado y verde. Luego, en el capítulo tercero, el color predominante es el celeste, como en la obra de *Ghost World* de Daniel Clowes, representando el proceso mental de inmersión que supuso la lectura del libro.

En el cuarto, los colores varían completamente y se pasa a una combinación de rosa y naranja, evidenciando el cambio de registro que se produce en la narración.

En el quinto, los colores predominantes son el magenta y el verde, el cual sirve como puente para el cambio de color que se produce en el flashback que aparece en el capítulo: en este momento se vuelve a hacer uso del morado y verde, ya que se está visualizando una escena anterior al proceso de desarrollo actual de la protagonista.

En el sexto capítulo se hace uso del naranja y el amarillo (se hace uso del verde para los bocadillos para que haya una cohesión entre capítulos). El uso de estos colores, a parte de la metáfora de la evolución, se debe a la intención de crear una atmósfera propia de una playa al atardecer.



Fig. 73. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Morado y verde.

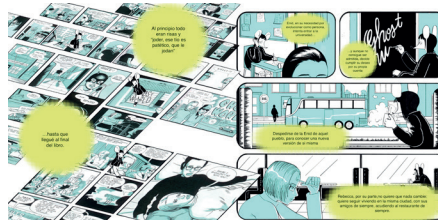


Fig. 74. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Azul.

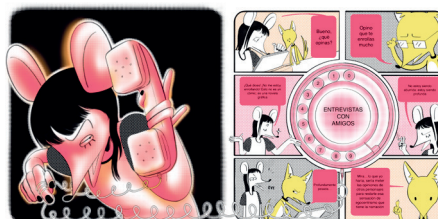


Fig. 75. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Rosa y naranja.

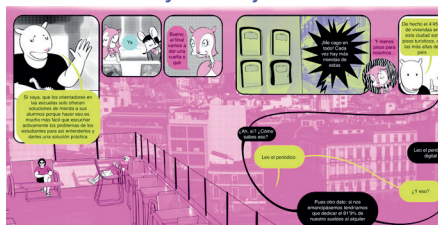


Fig. 76. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Magenta y verde.



Fig. 77. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Morado y verde.

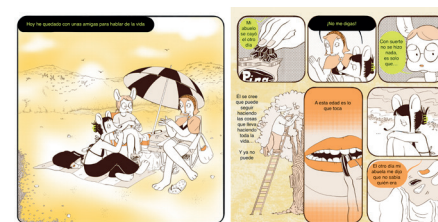


Fig. 78. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Naranja y amarillo.

En el penúltimo capítulo se hace una recopilación de todas las combinaciones cromáticas usadas hasta el momento, para después, pasar a un diseño de viñeta en el que predomina el blanco. Al final del capítulo se va introduciendo el uso de la textura de “ruido”, y en la penúltima página esta textura llena toda la página. Todo esto acompaña al propio mensaje del capítulo: para evolucionar, tiene que ocurrir un cambio, como en un reseteo.

En el último capítulo, se vuelve a utilizar el morado, pero esta vez acompañado de amarillo: algo ha cambiado pero se sigue manteniendo la misma esencia.

Todo este concepto toma inspiración de *El Rayo Mortal* (2004) de Daniel Clowes: en este se colorean dos situaciones en un mismo capítulo de manera distinta para marcar lo que pertenece al monólogo interno del personaje y lo que pasa en la vida real.

La decisión de colorear la mayor parte de los dibujos en bitono viene inspirada de *George Sprott* (2009), de Seth.

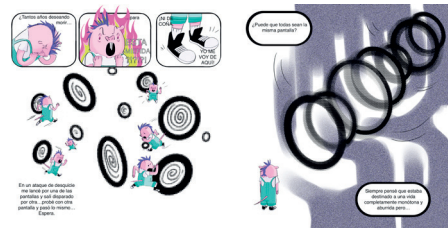


Fig. 79. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Blanco y textura.



Fig. 80. Doble de página de *Lóbulo frontal*. Morado y amarillo.



Fig. 81. Daniel Clowes (2004). *El Rayo Mortal*.



Fig. 82. Seth (2009). *George Sprott 1894-1975*.

## ANÁLISIS POR CAPÍTULOS

### “Buscar el sentido”

La historia comienza con nuestra protagonista divagando en sus pensamientos con un enfoque bastante negativo, sin embargo, su perro corta la narración y hace una pregunta que de primeras podría resultar de mal gusto pero que define gran parte de la temática de la obra: “Y si estás tan triste, ¿por qué sigues viva?”

Como ya hemos comentado anteriormente, esta narración sigue la estructura de *El viaje del héroe* de Joseph Campbell: de esta manera, en el primer capítulo se produce la llamada a la aventura (terminar la carrera), y se produce un rechazo por parte de la protagonista debido a esa actitud pesimista ante la vida. Sin embargo, esta actitud se ve mermada por un “mentor” (perro) que le anima a lanzarse a la aventura.

Se trata del punto de inflexión en el que se marca el comienzo de la narrativa de la obra: la búsqueda de un sentido a la vida.

### “Coming of age”

Este capítulo, comienza con la protagonista buscando inspiración en la biblioteca para desarrollar su propia historia, es decir, es el momento en el que se cruza el umbral.

En la búsqueda de esta inspiración encuentra un libro, este libro, aunque aparezca con otro nombre, se trata de *Lóbulo frontal*: la razón de que aparezca con otro nombre es debido a que se decidió cambiar el título de la obra más tarde.

De esta manera, *Lóbulo frontal* se reafirma en su género *coming-of-age* y se procede a explicar la relación entre la búsqueda del sentido de la vida y del paso de la adolescencia a la adultez. Este proceso de crecimiento se trata de un momento de presión y confusión, lo cual suele desembocar en cuestionamientos de la fé. Este momento de dudas e incertidumbre supone la transformación que sufre el protagonista al cruzar el umbral.

Se habla sobre las religiones y de una de las razones por las cuales los seres humanos creen en ellas: son creencias que aportan seguridad ante el cuestionamiento de la existencia.

Este tema se desarrolla en la obra, desembocando en una escena final en la que aparece la fórmula de la entropía:  $S = k_B \ln \Omega$

La entropía se trata de una medida formulada por Rudolf Clausius. Esta fórmula mide el desorden irreversible en un sistema cerrado, es decir, estudia la variabilidad de las configuraciones microscópicas.

Esta fórmula ha dado lugar a lo largo de los años a interpretaciones en los que este sistema se utiliza para “medir” los acontecimientos que surgen en el universo, sustentando que todos estos hechos se producen por una amplitud infinita de probabilidades que no se rigen por un orden definido.

Esto se entrelaza con la postura abiertamente agnóstica del final del capítulo, declarando que hay tantas variables posibles que resulta imposible saber con certeza el funcionamiento del universo

### **“Ghost World”**

Después de cruzar el umbral, el protagonista encuentra un nuevo “mentor” o una nueva ayuda externa que le aporte el conocimiento como para afrontar el resto de desafíos que le esperan, en este caso: *Ghost World* de Daniel Clowes.

Se trata de una expresión sincera por parte de la autora de cómo esta obra ha impactado en su manera de ver las cosas y en las decisiones que ha tomado o tomará en su vida.

Esta influencia o transformación personal, se refleja en la forma en la que está dibujado el capítulo: la protagonista sale de su “zona” (esto se debe a que la foto editada que sirve como fondo se trata de una pared cercana a la casa de la autora), luego entra literalmente en las viñetas, paseando sobre ellas y observándolas. Después aparece en escenas clave de la historia: en el examen de acceso a la universidad de Enid, se introduce a sí misma como el autor misterioso que se dedicaba a pintar la frase “Ghost World” por el pueblo, hasta aparecer en la cafetería en la que solían pasar las tardes las dos protagonistas, mientras observa por la ventana la escena final de la historia cuando Enid decide marcharse.

Después de estar en la cafetería sentada detrás de Rebecca, sale del establecimiento para protagonizar las mismas escenas del final del cómic, vestida igual que Enid. Y, en el final del capítulo, aparece sentada en el banco de la ilustración final de la obra, haciendo obvio que al final no se subió al autobús como hizo Enid.

Sin embargo, aparece en forma humana y en el estilo del autor Daniel Clowes, demostrando que aunque se haya quedado en el mismo lugar como Rebecca, sí que hay algo en ella que ha cambiado.

Los siguientes capítulos: “Entrevistas con amigos”, “Casa” y “Estamos en nuestros 20” forman parte del conjunto de “desafíos” que debe enfrentar el protagonista antes del enfrentamiento final que supondrá un antes y un después en su desarrollo.

### **“Entrevistas con amigos”**

Entrevistas con amigos se había pensado como un capítulo asiduo, como una especie de espacio entre capítulos en el cual se presentase una pregunta propia de los temas que aparecen en la obra y que fuese respondida por diferentes personajes.

Para que se sintiese como una encuesta real, se hizo una encuesta real en la aplicación Forms de Google en la cual aparecían esta serie de preguntas:

¿Por qué sigues vivo?

¿Es posible entender el sentido de la vida sin sentir que hayas evolucionado nada?

¿Crees que buscar el sentido de la vida está relacionado con la evolución de un personaje en su juventud?

Qué eres, por qué y para qué.

¿Crees en Dios?

¿Por qué existimos?

¿Crees que para evolucionar tienes que hacer cambios drásticos en tu vida?

Como se explica en el capítulo, la intención de este recurso es contrarrestar la sensación de egocentrismo y autocomplacencia que pueden surgir en las novelas autobiográficas. Sin embargo, por falta de tiempo, solo se hizo uno.

## **“Casa”**

Aunque esta novela gráfica no se considera una obra centrada en la reivindicación, este capítulo destaca por su tono reivindicativo.

En el capítulo, se aborda el tema del panorama laboral que se presenta después de haber terminado la carrera, en concreto, una carrera de artes. Esta ansiedad por no saber sobre el futuro laboral viene dada de los problemas económicos que enfrenta la sociedad actual, concretamente a la población de jóvenes adultos.

Debido al incremento del turismo, en los últimos años, ha surgido una tendencia de especulación con la vivienda por el aumento de los pisos turísticos. Esto no solo se ha producido en todo el país sino que se ha convertido en uno de los principales problemas de la ciudad natal de la autora, Málaga. De hecho, la fotografía editada que aparece en el fondo se trata de una imagen del centro histórico de Málaga, una de las zonas más afectadas por esto.

En general, “Casa”, se trata de un capítulo que intenta reflejar las preocupaciones y pensamientos de la juventud de hoy en día. Expresando las causas del conflicto, y la sensación de confusión e incertidumbre que marcarán su desarrollo.

## **“Estamos en nuestros 20”**

Aunque toda la obra esté basada en anécdotas reales de la autora, pero modificadas, este capítulo está basado en una conversación real de la autora con unas amigas, y no está apenas alterado.

Se trató de un momento de realización para la autora del paso del tiempo y de las consecuencias inevitables de esto. La frase “estamos en nuestros 20” recalca este hecho, sentenciando que el crecimiento de una persona implica el desvanecimiento, y en peores casos, la muerte de los seres queridos del individuo. Este capítulo representa la parte más difícil de afrontar en el paso a la adultez.

## “Revelación”

“Revelación” es el capítulo que más se diferencia del resto, debido a su propuesta narrativa. El capítulo comienza con una serie de viñetas acompañadas por unas palabras en inglés que pertenecen a la canción “Nobody” (2018) de Mitski. Esta canción trata sobre el amor, y sobre lo vulnerable que nos puede llegar a hacer sentir al ser humano. Habla sobre el deseo de ser querido por otra persona, y por las acciones que se pueden llegar a cometer con tal de ser admirado por los demás. La letra, al combinarse con las metáforas visuales de las viñetas, expresa la preocupación por la belleza y la validación externa, temas que resuenan con experiencias de la autora. Los bocetos para esta parte se remontan a agosto del año pasado, en un principio, se pensó como una pieza aislada de *Lóbulo frontal*, sin embargo, luego se decidió incluirlo en el proyecto porque representaba uno de los motivos fundamentales por los que querer seguir vivo: el anhelo por el amor.

Esta parte se entrelaza con el personaje protagonista de este capítulo, el cual revela que toda esta secuencia de imágenes eran fruto de su imaginación.

Este personaje se trata de una representación distinta de la autora: se tratan de sus reflexiones y pensamientos más oscuros. Es decir, aunque aparezca con un aspecto diferente, sigue siendo la protagonista. Esta decisión se tomó principalmente por miedo de la propia autora a exponerse tanto y después, por evitar la sensación de egocentrismo que pudiese tener la narración.

Entonces, nuestro protagonista, emprende un viaje astral el cual le sirve como segunda oportunidad en la vida: se produce la muerte y resurrección del protagonista, y de hecho, el capítulo se titula “Revelación” por este mismo motivo.

En este relato, se retoma la idea de la entropía y de la configuración del mundo como una serie de variables infinitas, pero de manera metafórica. Es decir, aunque se mencione la palabra multiverso, esta obra no pretende posicionarse como creyente de esta teoría, sino que la utiliza como medio para expresar un mensaje de esperanza: siempre puede haber un destino distinto para una persona que no esté pasando por el mejor momento.

### **“Lóbulo frontal”**

Una vez superada la etapa anterior, nuestra protagonista ya ha recopilado el conocimiento suficiente para enfrentarse a la gran batalla final, es decir, al planteamiento inicial el cual da pie a toda la narración: encontrar el sentido de la vida.

En la escena final, demuestra que todas las experiencias anteriores han servido para entender que la manera en la que disfrutas de la vida, es lo que le da sentido a la misma: el amor hacia tus seres queridos, a tus pasatiempos, o hacia ti mismo y cómo lo expresas es lo que hace que vivir valga la pena. Esta escena final, también sirve a su vez como la vuelta a casa del protagonista.

### **“Portada”**

Como ya se ha comentado anteriormente, el personaje que aparece en el capítulo “Revelación” es una representación que funciona a modo de *alter ego* de la protagonista. Sin embargo, no es el único, todos los personajes que aparecen en la portada, a parte de la protagonista, son *alter egos* de ella: el perro es la versión crítica, la representación humanizada simboliza los anhelos y aspiraciones de la protagonista (dejar de ser clase baja), y el topo representa la personalidad más pesimista y negativa.

## CONCLUSIONES

Este proyecto ha sido difícil de abordar por varios motivos, pero principalmente, se debe al vértigo que supone realizar un trabajo de tal importancia. Desde septiembre de 2024 hubo un periodo de bloqueo artístico que duró hasta noviembre, por supuesto surgieron algunos bocetos, pero no había manera de encontrar un tema definido; el proyecto no tenía aún una temática del todo clara.

En diciembre ya se empezaron a hacer bocetos, la obra sólo se pensaba como *coming-of-age*, pero todavía no se había planteado relacionar todos estos hechos con el desarrollo cognitivo. El siguiente mes se produjo un parón por enfermedad (virus): debido al malestar hubo otro bloqueo, con lo cual se perdió otro mes de trabajo. A partir de febrero se volvió a retomar el proyecto, se hicieron los bocetos finales y se definió la línea artística de la obra. Creo que artísticamente se trata de una obra digna, todavía queda mucho por aprender y evolucionar, pero aún así creo que el resultado final es interesante.

Al tratarse de un proyecto autorreferencial, sabía que hablaría sobre mí misma, pero no pensaba que la narración me llevaría a explorar aspectos tan profundos de mi propia psique. La obra intenta abordar el tema de la búsqueda del sentido de la vida desde un punto racional y general, pero a veces desemboca en detalles personales que no me atrevía a compartir.

“La verdad mola, la verdad es desafiante, la verdad da risa, la verdad da miedo”. (Sáez, 2004, 154).

Aunque haya intentado evitarlo, la producción artística se trata de eso, cuando una narración es sincera se desarrolla por su propia cuenta, revelando el alma del artista, y eso es inevitable.

Creo que esta obra ha servido tanto como para entenderme a mí misma, como para aprender a poner los pies en la tierra cuando me pierdo en mis pensamientos. No pretendo que este proyecto sea una especie de libro de autoayuda pero personalmente me ha servido para relativizar pensamientos negativos, y de esta manera se hacen más pequeños. Entonces, si este libro consigue el mismo efecto en cualquier persona que lo lea, creo que habrá valido mucho más la pena haberlo desarrollado.

## PRESUPUESTO

iPad Air (4º Generación):.....	699€
Apple pencil:.....	90€
Ordenador de mesa.....	579€
Software Adobe Creative Cloud Estudiantes (InDesign y Photoshop): :.....	235,92€
Pruebas de impresión en copistería.....	5€
Impresión:.....	109,57€
Soportes para exposición.....	6,19€

<b>Total:</b>	<b>1724,68€</b>
---------------	-----------------

# CRONOGRAMA

**Agosto 2024:** primeros bocetos para otros cómics que se acabaron usando en este proyecto (fig. 84 y 85).



Fig. 83. Boceto capítulo "Revelación".

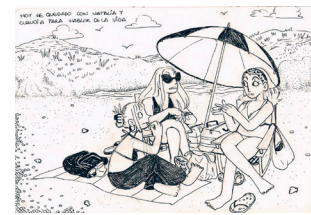


Fig. 84. Boceto capítulo "Estamos en nuestros 20".

**Octubre-noviembre 2024:** lectura y visualización de referentes que desembocan en el desarrollo de la idea. Se realiza un primer boceto, el cual da pie a la escritura de los primeros guiones (fig. 86 y 87).

**Diciembre 2024:** se dibujan los bocetos de los primeros guiones terminados (fig. 88). Luego estos bocetos pasan a ser páginas terminadas. Además, se hacen una serie de pruebas impresas para determinar el formato / tamaño real de la obra.

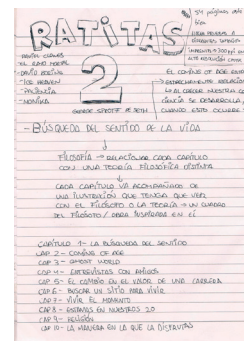


Fig. 85. Primera página del primer guion.

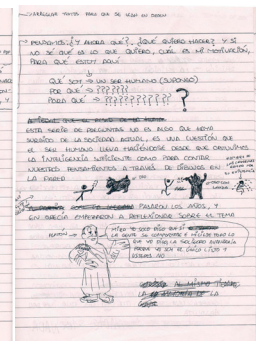


Fig. 86. Segunda página del primer guion.

**Enero 2025:** se produce un parón en el desarrollo del proyecto por enfermedad (virus).

**Febrero 2025:** desarrollo por completo de la idea. Se escriben los guiones finales de la obra y se pasan a boceto (fig. 89).

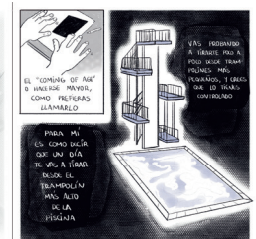


Fig. 87. Primeros bocetos capítulo "Buscar el sentido".

**Marzo-abril 2025:** paso de todos los bocetos a páginas terminadas.

**Mayo 2025:** detalles finales de páginas terminadas, creación de la portada y portadas de capítulos. La obra se lleva a imprenta y se redacta la memoria definitiva.



Fig. 88. Primeros bocetos capítulo "Entrevistas con amigos".

**Junio 2025:** defensa ante tribunal.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### LIBROS Y ARTÍCULOS

Barthes, R. (2006) [1980]. *La cámara lúcida*. Paidós.

Bartual Moreno, R. (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*. Tesis doctoral. Directora: Fernández Rodríguez, María Amelia. Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Filosofía y Letras.

Campbell, E. (2010). *El destino del artista*. Astiberri.

— (2011). *Alec 1. Cómo ser artista*. Astiberri.

— (2011). *Alec 2. La musa muerta*. Astiberri.

— (2012). *Mi libro sobre el dinero*. Astiberri.

Campbell, J. (2020). *XTC69*. Astiberri.

Campbell, J. (2003) [1990]. *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*. New World Library.

Clowes, D. (2000). *David Boring*. Pantheon Books.

— (2005) [2001]. *Ice Haven*. Pantheon Books.

— (2009) [1993-1997]. *Ghost World*. La Cúpula.

— (2013) [2004]. *El Rayo Mortal*. Reservoir Books.

— (2016). *Paciencia*. Fulgencio Pimentel.

— (2023). *Monica*. Fulgencio Pimentel.

Doucet, J. (2015). *Cómics 1986-1993*. Fulgencio Pimentel.

Ferris, E. (2018) [2017]. *Lo que más me gusta son los monstruos*. Reservoir Books.

Frankl, V. E. (2004) [1946]. *El hombre en busca de sentido*. Herder.

García, S. (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.

Kominsky-Crumb, A. (2023) [2019]. *Querido callo*. Reservoir Books.

Levi, P. (1987) [1947]. *Si esto es un hombre*. Austral.

López Pérez, M. (2022). *TFG*. Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga.

Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Pantheon Books.

Medem, M. (2023). *Por culpa de una flor*. Blackie Books / Apa-Apa.

Nilsen, A. (2016). *Mitologías*. Fulgencio Pimentel.

Penyas, A. (2017). *Estamos todas bien*. Salamandra Graphic.

Pérez, P. (2022). “‘Esto (No) ha sido’. La influencia y el uso de la fotografía en el cómic en español”, en Jorge Catalá y José Luis Trabado (eds.), *Intermedialidad, transmedialidad y multimodalidad en el cómic: Enfoques desde la Península Ibérica y América Latina*. León: Universidad de León /EOLAS, pp. 189-218.

Roca, P. (2019). *Confesiones de un hombre en pijama*. Astiberri.

— (2010). *El invierno del dibujante*. Astiberri.

Sáez, J. (2004). *Viviendo del cuento*. Mondadori.

Santonja, C. (2018). *No eres especial*. Valientes.

Schrauwen, O. (2019). *Vidas paralelas*. Fulgencio Pimentel.

— (2024). *Domingo flamenco*. Fulgencio Pimentel.

Seth (2009). *George Sprott 1894-1975*. Drawn & Quarterly.

Spiegelman, A. (2009) [1977]. *Breakdowns: Retrato del artista como un joven %@&\*!*. Reservoir Books.

—(2007) [1980-1991]. *Maus*. Reservoir Books.

Squarzoni, P. (2023) [2022]. *La oscura huella digital*. Errata Naturae.

Yazawa, Ai. (2006) [2000-2009]. *Nana*. Planeta.

## FILMOGRAFÍA

Anno, H. (1995). *Neon Genesis: Evangelion*. [Serie de Televisión]. Tatsunoko Production.

Apatow, J. , & Lord, G. (2007). *Superbad* [Film]. Columbia Pictures.

Bocquelet, B. et al. (2015). La pregunta. *El asombroso mundo de Gumball* [Serie de televisión]. Cartoon Network.

Gerwig, G. (2017). *Lady Bird* [Film]. A24.

Kaysen, S. , & Mangold, J. (1999). *Girl, Interrupted* [Film]. Columbia Pictures.

Reitman, J. (2007). *Juno* [Film]. Fox Searchlight Pictures.

Waller-Bridge, P., Bradbeer, H., & Hampson, L. (2016-2019). *Fleabag* [Serie de televisión]. Two Brothers Pictures.

Waller-Bridge, P., Clifford, S., & BAFTA. (2023, 27 de octubre). *The making of Fleabag, with Phoebe Waller-Bridge, Sian Clifford & more* | BAFTA TV Sessions [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/live/CuBlzLy3l-E?si=j-Q8tQh3g9ku2TFH>

Wilde, O. (2019). *Booksmart* [Film]. Annapurna Pictures.

Zwigoff, T. (2001). *Ghost World* [Film]. United Artists

## WEBGRAFÍA

Benefiel, E. (2008, 4 enero). Daniel Clowes. *AV Club.com*.  
<https://www.avclub.com/daniel-clowes-1798213044>

Geino. (s.f.). Anatomía. *Geino*. <https://geino.es/anatomia/>

Gómez, J. (2024, 23 de mayo). El mito de la titulitis: ¿de verdad hay demasiados universitarios en España? *El Economista*. <https://www.eleconomista.es/economia/noticias/12820594/05/24/el-mito-de-la-titulitis-de-verdad-hay-demasiados-universitarios-en-espana-.html>

Freire, N. (2023, 19 de octubre). Descubre el verdadero significado de la entropía, más allá del caos. *National Geographic*.  
[https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/descubre-verdadero-significado-entropia-mas-alla-caos\\_21521](https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/descubre-verdadero-significado-entropia-mas-alla-caos_21521)

Kenhub. (s.f.). Lóbulo frontal. *Kenhub*. <https://www.kenhub.com/es/library/anatomia-es/lobulo-frontal>

Leith, S. (2020, 17 de octubre). Graphic artist Art Spiegelman on Maus, politics and 'drawing badly'. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/books/2020/oct/17/graphic-artist-art-spiegelman-on-maus-politics-and-drawing-badly>

Provivienda (2024, 20 de mayo). El problema de vivienda en España: cada vez mayor y afectando a más personas. *Provivienda*.  
<https://provivienda.org/observatorio/el-problema-de-vivienda-en-espana-cada-vez-mayor-y-afectando-a-mas-personas/>

Real Academia de la Lengua Española. Metáfora. *Real Academia de la Lengua Española*. <https://dle.rae.es/met%C3%A1fora>

Recio, Á. (2022, 22 de mayo). La misión imposible de los jóvenes para independizarse en Málaga. *Málaga Hoy*. [https://www.malagahoy.es/malaga/mision-imposible-jovenes-independizarse-malaga\\_0\\_1683133616.html](https://www.malagahoy.es/malaga/mision-imposible-jovenes-independizarse-malaga_0_1683133616.html)

Vicente Rodríguez, J. (2024, 30 de octubre). Las viviendas turísticas siguen creciendo en Málaga y ya hay un 26% más que hace dos años. *La Opinión de Málaga*. <https://www.laopiniondemalaga.es/malaga/2024/10/30/cifra-viviendas-turisticas-creciendo-malaga-110890223.html>

## ANEXOS

## FICHA TÉCNICA

**Título:** *Lóbulo frontal.*

**Tipo de obra:** novela gráfica.

**Técnica:** digital.

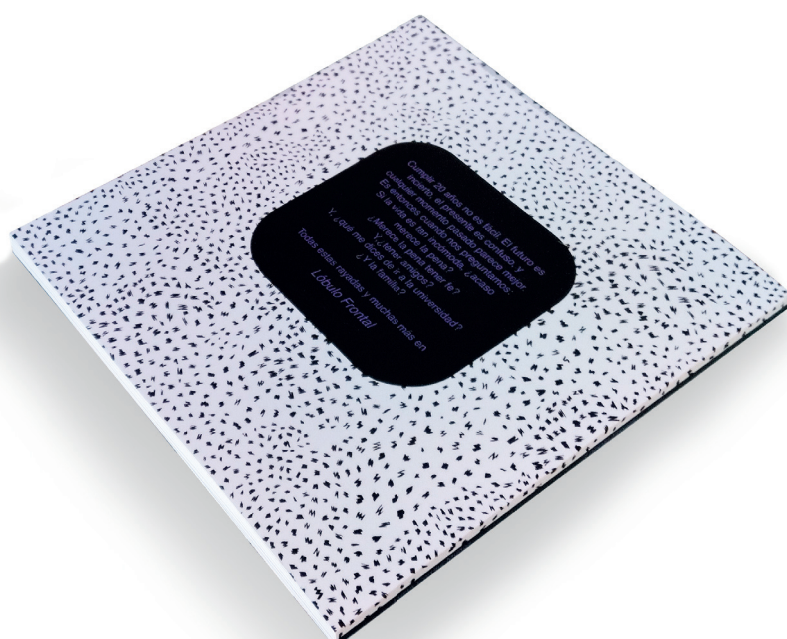
**Número de páginas:** 104.

**Formato:** 21x21 cm.

**Papel:** offset 120g.

**Encuadernación:** encolada tapa blanda  
estucado mate 350g.

**Enlace para lectura digital:** <https://heyzine.com/flip-book/02163ed1cc.html>



## PROPUESTA DE EXPOSICIÓN

Se expondrán tres ejemplares (uno para cada miembro del tribunal), y se distribuirán cada uno con su propio soporte posados sobre una superficie, para facilitar su lectura.

**Boceto para la propuesta de exposición:**

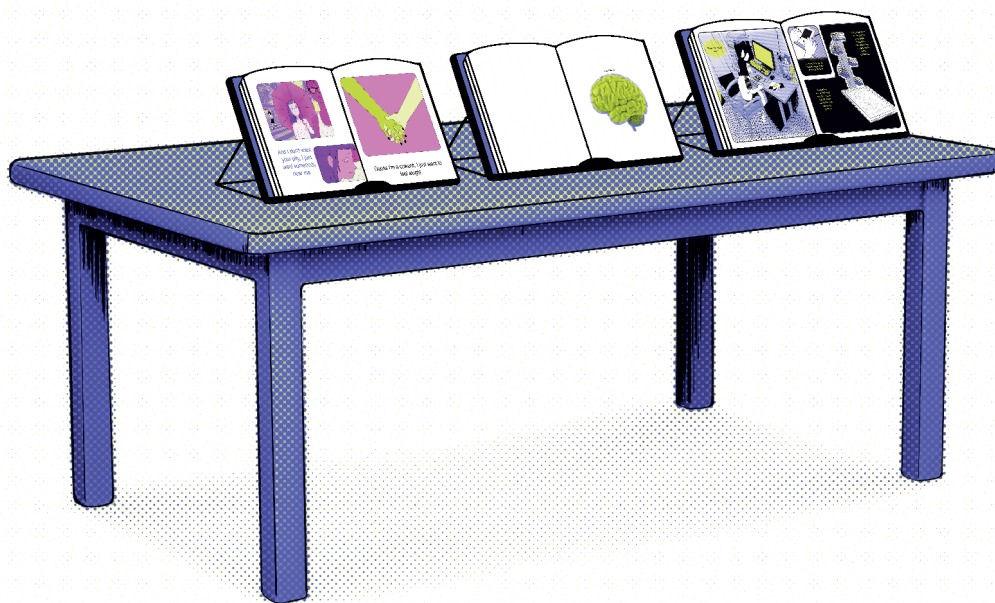


Fig. 89. Propuesta de exposición.