

C

A N C E R

H
A
C
H
A
N
Z



C(ancer)HACHAN: Comic Auto-Bio-Canceroso

JUAN SEBASTIAN ROBAYO MELO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

TRABAJO DE GRADO PARA EL TITULO LICENCIADO EN ARTES

VISUALES

CULTURA VISUAL

CAROLINA SANCHEZ

2023

BOGOTÁ D.C

Tabla de contenido

1.Introducción	5
2.Planteamiento del problema	8
2.1. Pregunta Problema	12
3. Objetivos	12
3.1. Objetivo general	12
3.2. Objetivos específicos:	12
4. Justificación	13
5. Antecedentes	17
5.1. Como se hace un comic. El arte invisible. Scott Mc cloud. (1993)	19
6. Marco teórico	19
6.1. Cultura visual	19
6.2. Autobiografía	25
6.3. Narración gráfica	27
6.4. Comic	29
6.5. Manga	31
6.6. Comic Autobiográfico.	33
6.7. Cáncer	36
7. Metodología	39

7.1. Enfoque cualitativo	40
7.1.1. Diseño	41
7.2. Fases	41
7.2.1. Creación de personajes	41
7.2.2. Fase de análisis	42
8. Línea de vida	44
9. Fase cronológica	45
9.1. Primer capítulo puñalada	46
9.1.1. Elementos claves en el capítulo 1 puñalada	46
9.2. Segundo Capítulo, Bajón	47
9.2.1. Elementos claves en el capítulo 2, Bajón	47
9.2.2. Personajes segundo capítulo	48
9.3. Tercer Capítulo, The Cancer	48
9.3.1. Elementos claves en el capítulo 3, The Cancer	48
9.3.2. Personajes tercer capítulo	49
9.4. Diseño De Personajes	53
10. Resultados	53
11. Conclusiones	57
12. Bibliografía	59

Resumen.

Las narrativas gráficas hoy en día son una de tantas formas de entretenimiento visual que están presentes en el que hacer cotidiano de la mayoría de las personas. Su importancia en la sociedad ha aumentado y con ello también se ha generado y ha posicionado un lugar dentro de la cultura, tanto así que es tomada la narración gráfica en cuenta como un material referencial y reflejo de la misma sociedad que está permeada de la cultura visual.

Aunque la primera impresión y sentido de la narrativa gráfica en general, suele ser un propósito netamente de entretenimiento, el autor considera que los contenidos pasados al papel o medios digitales, son procesos susceptibles de reflexiones, que si se les detalla con una mirada crítica o ingenua, puede permitirse las narrativas gráficas a amplias herramientas de análisis como un producto o un proceso de legitimación de historias, ya sean ficcionales o autobiográficas revelando en ellas pensamientos y aspectos que son característicos no sólo de la narración gráfica, sino de la persona, el humano en sí mismo.

Es así como la historia de la creación de las narrativas gráficas como su proceso en conjunto, también son parte del proceso a enunciar en este trabajo tomando en cuenta el dibujo narrativo a la elaboración y desarrollo de historias que hablen desde las experiencias de vida personales.

De esta manera y con ánimo se presenta: C(ancer)HACHAN, en donde se muestra diferentes puntos de reflexión sobre mi vida con el lector, entre los más relevantes la autobiografía, como el eje central de este trabajo y la cual está inspirada y busca la

legitimación de ésta, la narración autorreflexiva como creación de personaje, además del lugar del lector frente a esta creación y claramente cómo se entrelaza con el campo de estudio de la cultura visual.

Palabras Clave: Narración Autobiográfica, Comic, Autobiografía, memorias gráficas, Creación, Proceso Creativo .

1.Introducción

Las narrativas gráficas impresas, siendo un montaje y conjunto de palabras e imágenes, se ha popularizado desde el siglo XIX, en sus inicios por medio de los periódicos y luego transformados a Comic Books, según denota Will Eisner en su libro *El cómic y el Arte secuencial* (2007), gracias a ello, en el siglo XXI hemos experimentado sobre las novelas gráficas impresas diferentes adaptaciones a medios cinematográficos (Superman, 1978. Spiderman, 2002. Iron Man, 2008.) El hecho de que se hayan adaptado a un medio audiovisual estos Comics, repercute en que se popularicen más dichas historias, lo que llega al interés de personas de cualquier edad, produciendo en el público curiosidad por conocer, generando en las personas investigar o profundizar en las narrativas gráficas impresas en las que se basan estas adaptaciones; entre ellas encontramos a la historieta, el comic, el manga, las cuales se vinculan a diversos gustos e intereses frente a la narrativa gráfica. Desde este punto acortando como “NG” (Narrativa Gráfica y/o Narración Gráfica)

Elisabeth El refraie, en su libro “*Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures*” (2012) manifiesta que el cómic autobiográfico tiene sus raíces alrededor de 1970, sin embargo no se validaba y no se categorizaban como “cómic” más bien como una

novela gráfica, por su contenido adulto. El cómic autobiográfico también se puede divulgar entre jóvenes.

En relación con lo anterior, este trabajo de grado opta por desarrollar, realizar y enunciar la reconstrucción de sucesos por medio de métodos de recolección y dibujos desde mi experiencia personal plasmada en la NG. La cual dota mi proceso formativo en la licenciatura de artes visuales y cómo se relaciona con mi experiencia de vida en la creación de la historia autobiográfica. Es así como se inicia un proceso de aprendizaje a la par de mi proceso de creación; mi enunciación autobiográfica por diferentes incidentes que me han ocurrido, desde el periodo 2018 hasta el presente año de la publicación del presente documento. Mi vida cotidiana se plantea en el proceso de creación; problemas familiares, emocionales, accidentes, intento de homicidio, entre otros. Todo en el transcurso de mi carrera universitaria y cómo he optado por este medio comunicativo como resistencia y legitimación a todos mis sucesos.

Por lo que considero que el tipo de metodología implementada es investigación creación, pues es pertinente para el trabajo propuesto, porque me permite plantear desde mi punto de vista autobiográfico y licenciado en artes visuales en formación, para dotar al campo de la cultura visual con mi historia, dónde nace la necesidad de preguntarse ¿Qué es lo que veo? ¿Cómo lo veo? ¿Por qué lo veo? Incluso ¿Qué es lo que hago con eso que veo? Me posibilita con mi trabajo en ¿Cómo veo y vuelvo a ver mi vida y en qué sentido la recopilo o le doy un nuevo sentido? Nutriendo así a la investigación-creación con los procesos contenidos con narración catártica.

Este trabajo de grado se irá desarrollando desde mi experiencia sobre la creación de la NG en relación de mi vida. Cómo asumo lo que me sucede en el diario vivir, cómo puedo contarle y me voy construyendo y deconstruyendo a mí mismo mediante las circunstancias reflexivas, legitimando a su vez mi proceso, como lo realiza autora de manga llamada (Kabi Nagata, 2016).

Los conceptos que se me van atravesando frente a esa necesidad de enseñar por medio de imágenes y textos en conjunto para la construcción del marco teórico; así emerge la necesidad de examinar la vida, y como según Ricoeur (2006) en su libro “La vida: Un relato en busca de un narrador”. Sócrates enuncia “una vida sin ser examinada no puede ser digna de ser vivida”. Considero que el hecho de narrar mi vida en conjunto a imágenes es pertinente como una opción para mi trabajo, hacerla visible en su proceso de detenimiento y reflexivo.

Por ello, hay que tener en cuenta que los procesos de creación artística generan avances con respecto a la comprensión de la lectura y como la transformación de lo que vemos e imaginamos puede ser plasmada en imágenes y relatos en conjunto. Y es que Wolf (1977) en un apartado de su artículo de Harvard Educational Review, “... La lectura -en su sentido más amplio- puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esta actividad, pero hay muchas más otras: la lectura de los dibujos, mapas, diagramas, notas musicales...” La innovación y comprensión que consigo puede traer a la creatividad puede ser un potenciador en los sectores artísticos y gramaticales.

Considero a su vez que, la investigación y la creación debe ser recíproca. Es decir, cómo en la investigación y en el hacer de la NG se vincula y relaciona con las reflexiones que emergen durante el proceso de la NG y su culminación. Un buen ejemplo a mi parecer podría ser el transformar el texto en imagen y no de una manera compleja, como en la novela gráfica Contrato con Dios propuesta en el libro El Comic y el Arte secuencial, (Einser, 2007, p. 12) Así, se indica que todo se es consecuente con la propuesta creativa.

Sin embargo, llegan cuestiones acerca de la investigación creación en el arte “¿Cuándo cuenta como investigación la práctica de arte? ... ¿No cuenta hasta cierto punto la práctica de arte como investigación?” (Borgdorff, 2010)

Los procesos de creación tienen un componente central que es la experimentación, también común en la investigación y se busca en ambas disciplinas una explicación a lo investigado y experimentado. Posicionándonos en las artes, un producto o proceso de registro en el lenguaje plástico, que puede tener cualidades como ser llamativo, innovador y controversial, ente otras. Este producto, a la hora de volverlo a evaluar, detallar, no sólo por el autor de la obra sino el público que la experimenta puede generar nuevas ideas, métodos de conocimiento que puedan complementar la idea, así no sea su finalidad o meta. Y sin la necesidad de encasillarse en sólo un campo, que es precisamente la investigación está permeada en cualquier área del conocimiento o academias existentes.

“la producción artística en sí misma es una parte fundamental del proceso de investigación, y la obra de arte es, en parte, el resultado de la investigación” Borgdorff. (pag 1, 2006)

2.Planteamiento del problema

A raíz de que me he relacionado con las narrativas gráficas como lo pueden ser los mangas y los cómics, he sido participe activo para la creación autónoma o colectiva de creación de cómics biográficos sociales en fundaciones desde que era niño. Aunque me vi permeado de diversos lenguajes, como las películas que me traían mi papá y mi mamá, las cuales con mi hermano veíamos constantemente a tal punto de ser un ocio en mi infancia, ya que con mi hermano Kevin durábamos bastante tiempo viéndolas en las infinidades de CD's en el DVD, desde diferentes géneros, drama, acción, comedia, suspenso, fantasía, romance, entre muchos otros. Pero con la animación, más que nada con la animación japonesa y su particular forma de crear exageradamente los rostros y expresiones; ojos grandes a comparación de boca y nariz, cuerpos delgados, cabezones, pelo y aditamentos casi excesivos en la creación de un personaje, muy diferente a la animación norteamericana que siempre ha intentado asemejar a la realidad, proporciones simétricas y consecuentes para un personaje. Con el anime me interpelaba de manera diferente, notaba que tales animaciones no era un género en específico, ya que en el “anime” encontraba todos los géneros de películas *live action* anteriormente mencionados. (Del Toro, 2016) “La animación es un medio, no un género. Es la forma más bella y acabada de manejar la creación”. Sin embargo, siempre notaba en ese entonces que encasillan dicha animación como un “género para niños” y desmeritaban ese trabajo, siempre con la justificación de qué son “muñequitos animados” (Frase que siempre me encontraba cuando en mi juventud decía que me gusta el anime) a pesar de tener las categorías mencionadas anteriormente y no sólo eso, el tipo de animación, aunque era similar entre cada producción, siempre había

técnicas de exploración e innovadoras como el 3D en el anime de Zoids: Chaotic Century (1999) o Futurama (1999).

Del Toro (2016) “El problema en Estados Unidos es que se piensa que la animación está sólo destinada a los niños, cuando en realidad es un arte adulto”. Y considero aún, que no sólo sucede en EEUU.

Ya teniendo claro mi acercamiento con la narración gráfica y cómo el anime me introdujo a creaciones como: Dragon Ball, Samurai X, Inuyasha, Yu Yu Hakusho, Cobra, Full Metal Alchemist Cybercat Kurochan, entre muchas otras que me interesaban por su trama diferente a la convencional, desde un humano mitad demonio en busca de una perla que le pudiera cumplir un deseo; un samurái vagabundo que impartía justicia a donde llegara sin matar; hasta detectives espirituales del más allá. Lo que me gusta de cada una de estas obras, en ojos de mi yo chiquito y aún en la actualidad, como sus cualidades y características, en muchos casos irreales a la hora de dibujarlos, más distinguibles también por su trama a comparación de la animación norteamericana, era la “sencillez” de transformar los dibujos de manera fluida y exagerada al mismo tiempo. También de identificarme con los personajes, particularmente por su edad y comportamientos, ya que, en la animación norteamericana, la mayoría de protagonistas son adultos (Batman, Superman, Linterna verde) exceptuando algunos, (Spiderman o Robin)-. Con lo cual empezaría a replicar las escenas de los animes mencionados que me gustaban, dibujándolas hasta detrás de los cuadernos de primaria. Posteriormente, me enteraría de que dicha animación tenía un antecedente o se basaba de dibujos en forma de historietas, llamados “Manga”, producto de historietas nativas de japon y eran su obra original. Es decir, pensé

en su momento que, había un gran grupo de animadores que animaban lo que leía de un comic o un manga. “Si una persona que dibuja historietas, se volvía muy popular le hacían una animación, como las que veía por televisión, y si ellos pueden dibujar esas historias por si solos, yo también quiero”. Pensé en ese entonces. Y desde aquí, cualquier espacio que me diera la oportunidad, estaría dibujando personajes con sus historias, acompañadas de onomatopeyas, paneles, organización, y más. Siempre con el afán de contar algo y también replicando los dibujos de los mangas y comics que leía.

Aunque en sus inicios, me vi familiarizado por de diferentes lenguajes artísticos, escogí las NG por la inmediatez de crearlos, un lápiz con una hoja de papel e imaginación me bastaba para empezar a garabatear y crear lo que se me ocurriera, siempre intentando mejorar mis dibujos. El contar ya una historia propia sin la necesidad de copiar de a quiénes leía.

Leer, era un problema para mí, puesto que no me apasionaba leer, sin embargo, cuándo leía historietas se me hacía más dinámico y fluido, dando paso más adelante a leer literatura como tal y recuerdo vagamente mi primer libro, un conjunto de cuentos de Edgar Allan Poe, como el gato negro, el corazón delator, la carta robada, etc. Del cual empezaría a hacer historietas de lo que comprendía y me imaginaba. Y aunque el crear una “NG” tiene sus implicaciones, no lo veía como un limitante, como si lo veía con las películas, danza, música u otras expresiones artísticas que no eran tan afín a mi persona.

Los cómics, mangas, historietas, narrativas gráficas, tienen a mi parecer una forma de expresividad que otras manifestaciones no tienen, por ejemplo la organización, cómo se vive en este medio, como reconstruir los sucesos en mi cabeza y como los plasmo en una

hoja de papel, la expresividad de las líneas en cada dibujo, el imaginar nuevos personajes, perspectivas diferentes desde las cuales me imaginaba a los personajes, comprendía de una manera distinta cómo se configuraba un personaje con sus diferentes ángulos de posición. Así empecé a dejar de copiar solamente lo que veo e intentar comprenderlo (Desde el apartado técnico de la perspectiva) y empezar a crear, no solo personajes que me imaginaba, también una historia que se contara con ellos, sin importarme si el género de esta historia creada para el personaje era trágica, alegre o triste.

Más adelante, no contento con solo inventar historias y crear personajes, me pregunté ¿Cómo hago para dibujar un incidente que ha sido duro para mí? ¿Cómo demuestro verdaderamente lo que sentí? Siempre en el afán de expresarme a raíz de lo que me interpelaba, tanto en mi niñez o lo que pensaba a futuro, de lo que pudiera suceder. En este caso mis años en la universidad, lo que ha sido de mí y cómo he crecido, tanto de edad como persona pensante, afrontado las dificultades y qué he aprendido de ello.

2.1. Pregunta Problema

¿Qué papel juega la creación de una narrativa autobiográfica en un proceso reflexivo enfocado en los incidentes y puntos de inflexión que han marcado mi vida durante mi formación como licenciado en artes visuales?

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Indagar cómo por medio de la creación de una narrativa autobiográfica se puede enunciar un proceso reflexivo sobre incidentes y puntos de inflexión que han influido en mi vida y durante mi formación artística en artes visuales.

3.2. Objetivos específicos:

- Identificar los incidentes y puntos de inflexión clave en mi vida.
- Explorar las emociones ligadas a cada evento importante
- Realizar una autobiografía en forma de narrativa autobiográfica que represente y denote un proceso investigativo -creativo artístico visual.

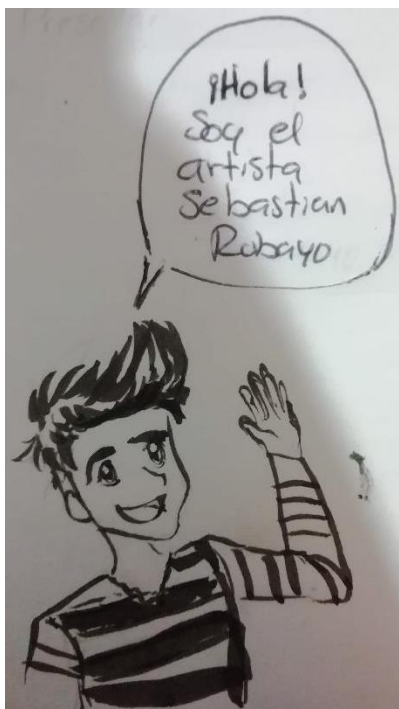
4. Justificación

Frente a este proceso que encuentro de contar una historia a través del cómic se vincula al acontecimiento que más me ha marcado en la vida ocurrió cuando salí a trabajar paseando perros el día 12 de junio del 2018, como un día normal en mi cotidianidad, empecé a trabajar para posteriormente dirigirme a instalaciones de la universidad. Sin embargo, alrededor de las 11 de la mañana del mismo día, un hombre intenta robarme y trata de asesinarme. Afortunadamente llegué al hospital. Pero desde este incidente, se

generaron en mí dificultades a nivel físico, de cuidado, de salud que repercute en la actualidad, por lo que desde ese entonces hasta el día de hoy, he indagado sobre contar mi historia autobiográficamente y tratar este proceso de afrontar dichas adversidades con base a las herramientas que me da la narración gráfica, ya que veo en este medio una posibilidad de trabajar para contar hechos difíciles a través del arte y desde un proceso creativo.

Desde mi primaria empecé a notar un gran interés en los medios narrativos gráficos, curiosamente gracias al anime, ya que esta producción visual está basada en diferentes tomos de manga. Al profundizar en mis gustos, lo que más me atraía y atrae de la NG principalmente la diferencia entre el manga y el comic, son sus proporciones eran acordes a diferentes partes del cuerpo, lo cual no sucedía en el manga y anime, en cambio aquí tienen mechones de pelo puntiagudos, flacos, ojos grandes, entre otras muchas cualidades que para mí parecían diferentes y novedosas. ¿Por qué no hacer esa construcción de personaje conmigo mismo en vez de otro personaje creado imaginariamente? ¿Puedo ser diseñado como un personaje y a su vez siendo creador y relator de mi propia historia? ¿Cómo me he convertido en un personaje? ¿Qué características me resaltan? ¿cómo he afrontado diferentes puntos de ¿Inflexión sobre mi personalidad?

Diferentes interpretaciones de mi persona, del cómo me veo en dibujos, desde el 2018 hasta la fecha presente 2023.



Trabajo de creación.
Autoretratos. (2021-
2022-2019-2018).
Dibujos propios del
autor.

La emancipación de las narrativas gráficas, (Comics, mangas, historietas, fanzine, entre otros) alrededor de los años 90' dieron como resultado a tratar temas diferentes, ya no es el típico héroe, que no carecía de debilidades psicológica y podía solucionar todos los problemas que le ocasiona un villano, problemas “superficiales”. Ahora bien, luego de dicha emancipación en los años 90, innovar en las NG, se centran en temas introspectivos del personaje, cómo los afectan dichos problemas “superficiales” emocionalmente, personificando al personaje y identificándolos en gran parte a sus lectores. Quien daba indicios antes de la época y más conocido es Spiderman (1962), quien hablaba con sus lectores, de lo que pensaba en momentos exactos, rompiendo la cuarta pared por medio de los globos de texto amarillos (posteriormente utilizado por Deadpool o cualquier personaje que rompiera la cuarta pared). Es así, que poco a poco, con la mayoría de los personajes ya establecidos (Batman, Superman, Iron Man, Spiderman, entre otros) se fue reinventando su historia, cambiando ese panorama superficial, carente de personalidad, retratándolos con los lectores. Tales productos como los reworks, redesign de obras icónicas, y personajes como Spiderman (1962) Ultimate Spiderman (2000). Iron Man (1963) ~~a~~ The Invincible Iron Man (2011), entre otros.

En el caso del manga y el redesign, Yosuke Murata es bien conocido por hacer redesign (Volver a diseñar personajes, paneles o escritura) de obras con buena potencialidad gramatical en la web, es decir hechos con una historia llamativa para abarcar y profundizar, pero que carecen de unos técnicas del dibujo, como lo es One Punch Man (2009) por el autor One, Yusuke Murata (One punch Man, 2012).

El cambio tanto de diseño y propósitos pasó incluso con los villanos o los opositores de los héroes, su finalidad/propósito cambió abruptamente, ahora ya no solo querían conquistar el mundo por un interés común “conquistar el mundo”. Se abordó la historia de cada uno de los villanos, cambiando sus propósitos de ser villanos, muchas de éstas para cambiar algo en su pasado o vengarse por la muerte de un ser querido, como lo puede ser Darth Vader (1967). Tales productos como los *reworks*, *redesing*, entre otros. En el caso del manga, Yosuke Murata es bien conocido por hacer rework de obras con buena potencialidad en la web, como lo es One Punch Man. Spiderman, Spawn.

Ya teniendo en mente cómo se cambió la dinámica del viaje del héroe a historias más complejas, se me hace pertinente hablar cómo se puede dar la construcción de las historias. La construcción narrativa, el desarrollo que se le genera a un personaje, centrándose también en dinámicas personales tales como problemas sociales que dotan al personaje de humanidad, acompañado del diseño gráfico y la organización de cada panel, dejando de lado el estricto formato 6x4 y la libertad de colocar la viñeta en donde el autor lo considerase, lo hace un producto más novedoso, sin menospreciar el trabajo original. De esta manera, se trae un conocimiento renovado (calidades anteriormente mencionadas), que genera en la comunidad un centro de atención al medio, diversidad y haciéndolo llamativo, promocional, y expandiendo su público, sin importar sus ideologías o género.

En mi interés por conocer la narrativa gráfica, me tope con diferentes obras que, a pesar de ser ficcionales, las entendía como si fueran reales por su semejanza a mi contexto, valores, historias o crecimiento de algún personaje, tanto es así que me cuestionaba si lo enunciado en estos dibujos era netamente ficcional o era basado en una historia real del

autor o de alguien que conociese, quizá por el hecho de los personajes creados y su manera tan humana de afrontar la vida y sus problemáticas cotidianas.

5. Antecedentes

En busca de antecedentes que me permitan desarrollar esta investigación/creación, se relacionan acontecimientos que tienen que ver con: mi experiencia vivida que involucra mi historia y el acercamiento que he tenido con la NG; recuperación de recurrencias en autobiografías que se vinculen con el proceso a desarrollar, se hará un acercamiento comics y mangas y narrativas autobiográficas, referentes creativos frente a la elaboración de este medio que se articulan con el trabajo a desarrollar.

Como es notorio, mi primer antecedente y en el cual se trabajará principalmente como motor de búsqueda y de implementación para generar/resolver el trabajo de grado es mi historia: mis elementos autobiográficos, partiendo desde el año 2018 hasta mitad del año 2023 y las personas con quienes conviví. Cómo a partir de dichos eventos surgidos en este periodo de tiempo me dotan de una característica resiliente y/o catártica, que quiero demostrar y aprender de mi propia historia enunciando en un producto mencionado como narrativa autobiográfica. (Mangas, historietas, comics, entre otros). Por lo que posterior a mi experiencia, me iré permeando de las historias de otras personas.

Nagata, K (2016). Es un manga, creado por Kabi Nagata en Japón, el cual se titula “Mi experiencia lesbiana con la soledad”. (Sabishisugite Rezu Fūzoku ni Ikimashita Repo, 2016). En este manga, Nagata se muestra y relata como personaje principal, en donde

enseña su experiencia por diferentes conflictos personales y cómo desde un punto de su vida huía de ellos, para luego afrontar sus competencias. Claramente en este manga denota cómo cada acción es consecuente al menos en sus pensamientos, cómo cree que la perciben la sociedad y le genera presión psicológica por asumir que pierde su tiempo al no ser significativa en la vida, a tal punto de no saber cuál es su propósito de existir. A través de la anécdota, Nagata permite tener un acercamiento personal a su vida, haciendo sentir al lector empatía con la historia, casi como si se le conociese y todo lo que esto conlleva, problemas, frustraciones, entre otros.

El tercer antecedente, también es una narrativa gráfica (Manga), creado por Kunio Ajino en Japón, titulado “Sensei hakusho” (2017). En este manga, Ajino relata su experiencia como asistente/colaborador con el autor de Yu Yu Hakusho, Yoshihiro Togashi.

Ajino en su experiencia, denota la dedicación que se debe tener para la creación de un manga, a su vez de la relación amistosa y trato su jefe Togashi y con otro compañero de trabajo, por lo que narra cada situación incierta de trabajo, como a la hora de diseñar paneles en la narrativa gráfica y también de sus hallazgos con el manga.

5.1. Cómo se hace un comic. El arte invisible. Scott Mc cloud. (1993)

Scott Mc Cloud, hace un libro en donde se enuncia como un personaje caricaturesco, adicionalmente con su redacción explica las diversas cualidades del cómic, su historia, por qué se dio el crear cómics, sus exponentes principales, para pasar posteriormente a recomendar cómo hacer un cómic, sus recomendaciones, sus parámetros y experiencia en el mundo del cómic basado en sus procesos, y enfatizando claramente que

no necesariamente se debe dibujar como un profesional, sino teniendo una historia que contar.

Gracias a este referente, logro un poco más de seguridad en mi proceso biográfico en el afán de responder cuestiones personales, dándome parámetros a seguir para hacer un cómic “lo mejor posible”.

Cada uno de estos antecedentes me aportan tanto teóricamente como artísticamente, pues sus trabajos abordan como tema central la autobiografía, la narrativa gráfica como procedimiento, no como única manera a seguir, más bien como recomendaciones en las cuales me basaré y tomaré en cuenta a la hora de elaborar mi propia forma expresar mi rastro histórico.

6. Marco teórico

6.1. Cultura visual

Vivimos en una sociedad permeada de la cultura visual, de la cual no me puedo desligar tampoco porque mi asunto en este caso es tratar y legitimar mi historia para mí, pero puede servirle mi experiencia de vida a otra persona. Por lo cual mi proceso y producto autobiográfico es una obra indirectamente y directamente de la cultura visual. Directamente porque las NG competen a lo que vemos en nuestra cultura, en este caso las caricaturas, historietas, entre otras. Indirectamente por los imaginarios que creamos de lo que vemos y como vamos transformando nuestro imaginario de la realidad.

A lo que me genero una pregunta y es “¿Qué es cultura visual?”. Asumí que la cultura visual solo es de un campo, en este caso artístico, llevando consigo lo que significa

arte. Sin embargo, como lo evidencia Hernández (2010) “la noción de arte no se plantea de forma unívoca” lo que significa que desde el campo de la cultura visual de conocimiento se generan diferentes definiciones para dicho término y no es exclusivo del campo de las artes, sino que, se puede tratar en diversas áreas de conocimiento. Con el fin de responder con dicha pregunta o al menos dar con una aproximación, pero al intentar definir el término, irónicamente, los problemas de definición aumentan, traspasando por cada área del conocimiento como lo enuncia Duncum (2001)

(Mardones & Corona, 2020) ejemplifican la cultura visual como un rizoma, que crece continuamente por debajo de la tierra, con diversas conexiones, con propiedades en cada unión, relación, camino, que puede generar una estructura en donde las conexiones pueden emerger a otras estructuras, independientemente si de esta se rompe, dicha creación renace con un posible desarrollo diferente, pero que no es ajeno a su conexión rota, ya que “Cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro” debido a que dicha estructuración no depende de un punto en su esqueleto para hacerse y conectarse. Esto no es muy diferente a la composición del cuerpo humano, que es una red conformada por miles de millones de células nerviosas con el fin de transmitir infinidad de datos, en donde emergen otro tipo de estructuras con cada unión. (Deleuze y Guattari, 2000, p, 17).

A partir de lo anterior, la cultura visual tiene diferentes vertientes de definiciones, el campo de estudio del cual se analiza y se entiende que nace desde el conjunto de diferentes disciplinas, en primera instancia porque se relaciona y se trabaja en gran medida sobre las representaciones visuales del gran amplio espectro de cultura, ampliando aún más el panorama desde distintas perspectivas tanto estrictas y de disciplina procedimental. En

segunda medida se atraviesa las significaciones culturales, buscando que además de ser interdisciplinar la definición de cultura visual, también me haga la pregunta e intente dar razón o aproximación, respecto a las construcciones generales que se les apropian a los artefactos, actitudes, valores, que son puestos en escena por la sociedad al dotar de valor algún aspecto, por medio de las formas culturales vinculadas a la “mirada”, que se entienden bajo parámetros del contexto y tiempo cultural, como lo tiene concebido Hernandez (2010, p.18)

“la visión forma de la producción de la subjetividad y de las intersubjetividades”, de esta manera, la mirada se conforma por dos vertientes, en primer lugar, se encuentra la mirada objetiva, la cual busca describir las cualidades de aquello que es observado y en segundo lugar está la mirada analítica la cual resalta la función y utilidad de aquello que es observado. Por ello, las ideas subjetivas y objetivas descomponen el concepto de la mirada general a partir de la mirada subjetiva y se retroalimenta, desde un análisis de la misma mirada. Es así que se hace las cuestiones sobre la visión, ¿Cómo lo vemos? y ¿Por qué lo vemos? A partir de estas cuestiones, la mirada trae consigo -un conjunto de significaciones que son juicios de valor, individual y colectivo. La visualidad comprende la historia humana desde sus inicios, constantemente dando significado y significantes a lo que ve. Es una combinación cultural de la visualidad en la vida cotidiana, por lo que cada individuo genera un espectro visual de lo que observa, apropia y expresa visualmente, posibilitando que otra persona tenga el mismo procedimiento.

Se podría decir, a su vez como lo enuncia Mirzoeff (1999a, p.8-9). “somos carentes de actitudes para analizar todas las imágenes del mundo”. Y esto se debe a en sí mismo,

tanta sobrecarga de información visual en la vida cotidiana, por lo mismo la necesidad de la sociedad de encontrar nuevas formas de investigación ante la respuesta de nuevas realidades de enunciación; sobre Mirzoeff, Fernando Hernandez menciona que la cultura visual se considera como una “estructura interpretativa fluida, centrada en la respuesta a los medios visuales, tanto de los individuos como de grupos”. Es así que este campo de la cultura visual traspasa los establecimientos, incluso institucionales para poder interactuar con la vida diaria de las personas (2010, p, 21). Por lo tanto, se podría asumir, además de ya aclarado que la definición de la cultura visual no se queda en establecimientos o en campos de estudio, tampoco se limita a la acción de mirar y sus procesos analíticos de la imagen que se ve, trasciende a su vez al campo cognitivo, en donde cada individuo tiene un proceso único dotándolo de características, que, en muchos casos, en la labor de generar “nuevas realidades de enunciación” se permea del proceso cognitivo imaginación. Según la Real Academia Española, la imaginación es “la facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales”. Es por esto por lo que, una aproximación a un objetivo de la imaginación en el caso de la cultura visual sería un espacio introspectivo, la capacidad y el espacio que le damos a la imaginación en nuestra mente. En dónde el individuo busca relacionar la imagen vista con la imagen desde el espacio imaginario, para así con dicho proceso puede producir un nuevo conocimiento que está permeado de sus vidas diarias pero también desde su imaginación, acoplándose, evidenciándose y enseñándolo en sus quehaceres o proyectos ideales. Appadurai denota que éste nuevo conocimiento generado de relacionar el imaginario de la imagen con su desarrollo, son nuevos en los procesos culturales y globales: La imaginación como una práctica social” (Guzman, 2011).

Esto último da paso, entre dicho conocimiento, con tintes de la vida diaria, la vida personal, de los individuos, se van creando producciones que querrán tener un diálogo con la cultura visual más flexible, fluido para poder entenderse y hacerse entender, dando paso a un cambio en las maneras de definición, enunciación y divulgación.

La cultura visual, no se define únicamente ni por un individuo, sociedad, grupos de estudio y una institución. Pero cada vez que se intenta aproximar a su definición, es imposible no inmiscuirse dentro de la misma y ser parte de este término social tan complejo (Pinto, 2006). Sin embargo, entre tanta conjunción de la cultura visual, no cualquier cosa que se ve, por lo menos, nos genera un interés inmediato. Es así como la sociedad se empieza a ver como un escenario donde cada que se observa, hay un valor, medios comunicativos que se renuevan y reinventan, que intentan llamar nuestra atención y en dado caso de interés, nos produce un beneficio, así sea meramente visual estético y a partir de este beneficio inicialmente estético, se empiezan a crear diversidad de narrativas visuales, dando paso a “re crear” no solo sucesiones de la vida diaria a partir de imágenes, sino que por cada individuo se imagina, se visualiza en un futuro, futuros alternos o incluso lo ficcional, la visualización que ha sido común durante el periodo moderno se ha convertido ahora en obligatoria (Mirzoeff, 1999a, p.5-6) como sus ejemplos más icónicos en el siglo XX y siglo XXI: las historietas, los cómics, entre otros que abordan lo ficcional en su mayoría. Rogoff enuncia en (Mirzoeff,1998, p. 6) “en el campo de la cultura visual el fragmento de una imagen conecta con una secuencia de una película, o con la esquina de una cartelera o el escaparate frente al que hemos pasado, para producir nuevas narrativas que se forman a la vez por la experiencia de nuestro trayecto y nuestro inconsciente”. En mi

caso, el fragmento de la imagen que conecta sería mi vida misma como potenciador para crear.

Entendiendo que la cultura visual se basa en gran medida en la vida diaria de las personas, su visualización y complejidad imaginativa, que a su vez es parte de las miradas subjetivas e intersubjetivas de la sociedad, por lo que esto aportará a la rama de la cultura visual y a los procesos de formar artística, por medio de mi proceso de creación sobre mi vida. El hecho de tener un bagaje cultural visual que atraviesa la mirada, la visión, la imagen, lo imaginario, converge en la necesidad de enunciar lo interpretado y re-creado como un personaje activo y consciente, que a su vez se posiciona desde un educador y desde un autobiográfico, planteando una metodología entre las tantas existentes, posibilitando y aportando a la labor de cómo crear imágenes desde el imaginario visual, plasmándolo como imagen no como única, puesto que es un proceso que posibilita el hacer un conjunto de varias versiones y ese será, quizá, la versión final, que se puede interpretar las diferentes formas con términos como las maneras de afrontar la vida, de resistir con la vida misma.

6.2. Autobiografía

“Las narrativas del “yo” se están haciendo presentes: biografía, autobiografía, diarios personales, cartas, rostros, voces y cuerpos que están hablando de lo que han vivido, lo que han visto y lo que han padecido” (Arfuch, 2010).

La autobiografía encaja en el género narrativo que relata sucesos y episodios de la vida en el que se muestran elementos de la vida cotidiana o ficcional. Al hacerlo existe entre la literatura y la historia; donde se demuestran varias modalidades como lo son las

memorias por medio de, biografías, confesión, autorretratos, diarios, infinidad de medios por los cuales manifestarse.

En mi caso el relato autobiográfico explora la consciencia y sentimientos más profundos del ser, reconstruyendo la memoria. Fernández afirma (2010, p 363) “la escritura como un acto esencial para re-construir, re-crear, re-narrar la propia existencia y, al hacerlo, esbozar una voz propia”. Expresando lo vivido mediante la narración se puede llegar a comprender a los demás.

Al momento de narrar fragmentos de la vida se da un sentido y una apropiación de esta, que permite una intersubjetividad (Bruner, 1997). El contar historias va configurando su identidad, precisamente en el trabajo de relatar lo que les ocurre y lo que los sujetos hacen, resisten, redimen, con lo que les pasa. El sujeto se constituye cuando está relatando su propia vida. Allí se auto-interpreta buscando ordenar y dar significado a la propia existencia por algún medio.

Delory-Momberger (2015). “La vida tiene que ver con las narraciones, con contar historias, con construir tramas y relatos. Existe sin duda una relación estrecha entre vivir y narrar”. El relato autobiográfico se convierte en una forma de auto-percepción que permite ordenar las experiencias, adquiriendo un significado.

Al contar historias, ya sea de manera oral o escrita permite que el sujeto evoque escenarios pasados, recreando lo que ha vivido, transportando acontecimientos significativos y transformadores. Larrosa (2005), afirma que “la experiencia es lo que nos pasa, el relato es uno de los modos privilegiados como tratamos de dar un sentido narrativo a eso que nos pasa, y el sujeto de la experiencia, convertido en sujeto del relato, es el autor,

el narrador y el personaje principal de esa trama de sentido o de sinsentido que construimos con nuestra vida y que, al mismo tiempo, nos construye”. El sujeto es la memoria, y la memoria es historia, narración o relato.

Es importante reconocer el relato oral o escrito como medio de conocimiento y comprensión de la memoria, de la escritura y la oralidad en nuestra sociedad. Esas literaturas de lo íntimo desarrollan personalidad y reflexiones sobre la vida con una mirada retrospectiva de acontecimientos que construyen un sentido y un significado, haciendo que emerja una subjetividad e intersubjetividad. (González, 2002); lo cual no reduce la subjetividad a un estado interno, sino a una dimensión interna que involucra tanto lo psicológico como lo social en una relación dialéctica y cuya naturaleza es histórica y social. Por esta razón, se propone una manera de tránsito desde el pensamiento dialéctico hacia el pensamiento complejo. (p. 2)

Las vivencias se van desarrollando a medida que construyen historias sobre la experiencia. De esta manera los hechos y vivencias hacen que los sujetos utilicen estrategias para narrar sus autobiografías, de manera que se condiciona el relato y se transforma a conveniencia del autor, si así lo quiere (Duero & Limón, 2010). Las narrativas son construcciones complejas, configuradas a partir de tramas densas en un ámbito socio histórico donde se negocia con otros. Cuando se cuentan historias, los sujetos se hacen protagonistas y pueden entender de una mejor manera su propia existencia, siempre en diálogo, en conversación e interacción con otros. Por ende la interacción que se tiene al contar la historia con cualquier individuo, es una posibilidad de perpetuar la existencia del mismo en la cultura visual.

En base a lo anterior, el autor del trabajo de grado ya planteó el hacer una narración autobiográfica, por lo que es necesario primero definir una narrativa gráfica y sus componentes para definir posteriormente la narrativa autobiográfica.

6.3. Narración gráfica

Según Eisner(1985), uno de los primeros historietistas y pionero en la industria del cómic, en su libro narración gráfica, concibe a la narración gráfica como un cúmulo entre “cómic” e “historietas”, ya que tienen características principales, como el uso de viñetas con imágenes y textos para contar una historia de manera artística y literaria.

En la narración gráfica existen diversas formas para comunicar una idea, acción, reflexión o sentimiento; mediante el discurso o narración gráfica se relatan ciertas prácticas sociales o ficcionadas con las que el autor pretende dar a entender una intención, basado en el uso de la secuencia de imágenes y textos de manera simultánea y ordenadas secuencialmente para contar una historia, transmitir un mensaje o una idea, por lo cual el arte secuencial hace parte de la narración gráfica como su componente y permite tener una buena comunicación con el receptor. El arte secuencial se basa en plasmar los pensamientos, sonidos, acciones, mensajes e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas, onomatopeyas y pantomimas, que complementan y que cuentan una historia. Describiendo la onomatopeya son palabras, imitaciones o recreaciones de sonidos, que se asemejan a lo que podría significar. Es una representación de un sonido natural o artificial. Ilustrado en las narrativas gráficas como el efecto de sonido de manera gráfica. La pantomima en este caso es una representación mediante gestos, figuras u objetos, que habla o da una idea sin el uso de palabras. La pantomima proviene del término griego “que

significa todo imita”, con ello los personajes realizan gestos de dolor o llanto frente al público sin usar palabras o sonidos solo con las expresiones que muestra el rostro. En el comic y manga sucede algo similar con el uso de partes del rostro del personaje para dar a entender una emoción o idea que está sintiendo el personaje y que el receptor puede entender sin uso de palabras.

Eisner (1985. p. 6) afirma que el arte secuencial es un “engranaje de imágenes que configuran una secuencia de lo que se quiere transmitir”. Si bien en el cine se usa este arte para el desarrollo estético y conceptual de las películas. En la narración gráfica se toma como el hilo conductor con el que se desarrolla la idea que se trabaja.

La narración tiene relación con lo real y lo ficcional. Con la narración y su secuencia con imágenes lo que se busca es evidenciar los gestos, expresiones faciales, corporales o verbales de un personaje, con las cuales se va formando una historia, que cuenta con su inicio, nudo y desenlace. Sirviéndose de la imagen como medio literario y dramatizado por personajes ficticios. Es así que desde la narrativa gráfica se plantea hacer una creación que ponga en juego y demuestre cuáles son esas concepciones propias en cuestión con mi vida autobiográfica.

Sin embargo, el transformar las imágenes imaginarias a imágenes físicas, conlleva a la realización de un storyboard, que es un guion gráfico en conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia, por lo general sin lujos de detalle para ordenar de forma metódica la secuencia de imágenes que cuentan la historia, desarrollando los sucesos narrativos con tomas, enfoques de cámara e iluminación que se hará dentro de la viñeta. Se utilizan como guía de las historias que se están realizando, es muy usada en la animación y películas. Son

escenas dibujadas dentro de una serie de cuadros iguales, estos cuadros no son como los usados en el cómic o en tiras, puesto que son bocetos para la realización del producto. El storyboard hace uso de los bocadillos y viñetas, no para ser leídos, sino para llenar el vacío entre el guion cinematográfico y la fotografía de la película. Will Eisner afirma que “el storyboard es usado más en las películas y como el cómic hace uso del arte secuencial, como la imagen estática permite prever lo que se está contando”. Para ello en el cine se contratan artistas ilustradores que desarrollen la historia por medio del arte secuencial haciendo uso del storyboard.

Así se llega al cúmulo de productos de la narrativa gráfica, como lo son el cómic, historietas y manga. Por lo cual, explicar el contexto de ellos es necesario.

6.4. Comic

El cómic tiene antecedentes históricos, como los antiguos jeroglíficos en las tumbas de los faraones realizada aproximadamente en 1300 a.C. donde se denota un parecido con el cómic actual, dando una idea por medio de la ilustración de lo que pasaba en su contexto.

Pasando a la época medieval en el arte, empiezan a surgir textos dentro de las pinturas e ilustraciones, se ponían ciertas palabras o inscripciones religiosas, las cuales comunicaban una oración o mensaje de un santo. En dicha época, se utilizó la filacteria como forma en que se representaba la voz de dichos personajes en las pinturas o ilustraciones, constaba de una inscripción puesta en la parte inferior o superior de principalmente en pinturas o esculturas. Se puede decir que inconscientemente estas obras eran precursoras del cómic.

Ahora bien, el cómic se basa en relato o historia explicada, mediante viñetas y recuadros secuenciales, que se leen de izquierda a derecha, y que por opinión mundial se acuñó el término cómic como derivación de la historieta cómica, debido a su humor cómico.

El cómic como herramienta de comunicación que relata una historia mediante viñetas, que contiene ilustraciones las cuales tienen una secuencia y forman el mensaje que quiere dar a entender el autor mediante palabras puestas como forma de diálogo entre los personajes. Will Eisner (2000, p. 4) menciona que “en los 90 los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario. Todo empezó con el polémico movimiento *underground* de dibujantes y guionistas” que posteriormente se establecería como un medio de expresión gráfico literario dándole una nueva mirada a la literatura.

El cómic más usado por los estadounidenses, se basa en un montaje de imágenes y palabras secuenciales que representan escenas individuales, en los cuales se encuentran paneles de prosa descriptiva y narrativa escrita, diálogos contenidos en globos de palabras con unos dibujos que describen, la gramática, argumento y sintaxis de la historia que se pretende contar, como lo enuncia Scott McCloud en “Entender el cómic” (1993).

6.5. Manga

El manga también es un tipo de narración gráfica, a diferencia del cómic, éste tuvo sus inicios en Japón. Se reconoce fácilmente, ya sea por su estilo de dibujo a blanco y negro (Ya que el comic incluye en sus obras el color) o la representación de las historias de samuráis en la era Meiji o Edo. Los artistas que realizan mangas son llamados mangakas. Osamu Tezuka, desarrolló el estilo que se tiene en cuenta, una línea referente que se sigue

como inspiración, quien tiene varias ilustraciones muy conocidas como son Astroboy (1952) y Kimba, el león blanco (1950).

Con ellos surgió el gran estilo característicos del manga que son caricaturesco, de ojos grandes, rostro en forma de diamante o hexagonal para representar a las mujeres y para los hombres en forma de heptágono, este estilo de dibujo es así por la inmediatez, pero que tampoco se asemeja a la caricatura, dejando de lado solo una parte la forma caricaturesca, sin necesidad de simplificar la forma humana corporal.

El manga es una serie de historias ilustradas e impresas y sus principales distintivos son:

-La lectura tanto de paneles, imágenes y diálogos de texto es de derecha a izquierda, específicamente desde la parte superior derecha hasta la parte inferior izquierda de la viñeta.

-El estilo artístico como anteriormente mencioné, son los personajes de forma caricaturesca sin necesidad de simplificar el cuerpo humano, principalmente se alteró la cara, optando por ojos grandes y expresivos, permitiendo más facilidad sobre la expresión de los personajes.

-Los géneros variados a comparación del cómic, que abarca las historias de fantasía, mitos, leyendas e historias reales del folclore japonés. Haciendo uso también super héroes, historias de terror, romances melosos y posesivos, acción, ciencia ficción y de contexto social. Por esto último, los japoneses hacen una demografía de sus lectores, por lo cual empezarán a dirigir sus obras dependiendo al público que más lo consume, algunos ejemplos son:

Manga Shonen: Dirigido al público adolescente varón, abarcando los géneros de acción, fantasía y aventura.

Manga Seinen: Dirigido al público adulto varón que abarca temas más maduros y complejos, como lo es la violencia, sexo y suicidio.

Manga Shojō: Dirigido al público adolescente femenino, abarcando los temas románticos y su desarrollo principalmente.

Manga Josei: Dirigido al público adulto femenino, que abarca los temas de la vida cotidiana y sus relaciones maduras.

Con lo anterior, entre la narrativa gráfica y sus producciones que se escoge para este trabajo, el cómic y el manga, se concibe al cómic autobiográfico como una metamorfosis entre la autobiografía y las narraciones gráficas, se genera un nuevo ámbito del qué hablar.

6.6. Comic Autobiográfico.

Elisabeth El Refaire. *Autobiographical Comics, Life Writing in Pictures* (2012)

Considero clave este referente teórico frente al comic, puesto que me nutre en mi marco teórico y complementa en mi necesidad de no encasillar únicamente en una narrativa gráfica mi proceso, sino ampliándolo y colocándolo desde un nuevo enfoque en el que, aunque es nuevo, puedo experimentar, profundizar y experimentar sobre mi autoría como individuo creador.

Es así como, me parece correcto enunciar el libro y cómo me aporta a mi proceso investigativo sobre las narrativas autobiográficas desde su capítulo I llamado Escritura de

vida desde las márgenes coloridas, capítulo II La forma de representación del ser, hasta el capítulo III Conmemorando el pasado, anticipando el futuro.

Elisabeth plantea en su libro *Autobiographical Comic, Life Writing in Pictures*, que el cómic autobiográfico ofrece nuevos retos que ignoran por lo general parámetros establecidos por las normas culturales referentes al cómic, ya que presentan nuevas metodologías creativas y procedimentales en el proceso de creación.

A su vez, Elisabeth comenta que surgió el título de “cómic autobiográfico” en el año 1970, con temas más maduros como lo es el sexo, la violencia y temas psicológicos de quienes lo hacían, siendo por la época de auge del comic, no eran tan populares y tampoco se evidenciaban, a menos de que fuera una persona identificada y relevante en el medio. Tema en el cual se generó polémica del por qué solo unos pocos pueden hablar desde su experiencia.

Elisabeth afirma que, los “autobiográficos” (término que se refiere a los dibujantes de cómic sobre su vida), son poderosos en el sentido que contienen bagaje cultural por la dependencia de imágenes que recurren para tomar referencia a la hora de hacer sus obras o generar nuevas imágenes.

También denota que, los autobiográficos están constantemente presentes con su corporalidad, ya que hacen múltiples versiones de sí mismos, lo que requiere compromiso con sus aspectos corporales y físicos que van formando una identidad. Demuestran un compromiso explícito con lo corporal que, funciona desde la adolescencia, enfermedad, discapacidad, por ende, los efectos del cuerpo de los artistas del comic no pueden ser ignorados y su manifestación sobre las marcas culturales que simbolizan y las marcas del

cuerpo: Fealdad, Genero, Clase Social, Enfermedad, inconsciente o conscientemente las evidencian por medio de sus autorretratos.

Los expertos en cómic empezaron a parametrizar el mismo medio, el cómic, tanto que, si se excede de algunos parámetros, en este caso específicamente su cantidad de hojas o sus temas a tratar, se transformaría a una novela ligera y no un comic, ya que al público juvenil no le llamaría la atención. A lo cual la autora, Elisabeth, está en contra de este ideal y mantiene su postura, manifestando que el cómic también es una agrupación de memorias y de escritura de vida gráfica, es un producto multipropósito, por ende, no hay una manera de hacer un cómic autobiográfico, pero sí hay parámetros recomendables, los cuales los autobiográficos deben encontrar maneras apropiadas de representar su ser y sentir. Además, los discursos convencionales plantean la teoría narrativa con el tiempo como regular, lineal y medible. Sin embargo, Elisabeth aporta evidenciando que la experiencia con los autobiográficos depende de experiencia temporal actual del autor, siendo esta mucho más compleja que una línea de vida regular, ya que, dependiendo a experiencia de la situación del autobiógrafo, el tiempo puede pasar más rápido o más lento.

Elisabeth plantea el género de memoria gráfica, que une la forma de los textos académicos que tratan sobre las biografías. Por lo que empieza un pacto referencial hacia al lector y lo atrapa a la lectura, enuncia que una de las posibilidades de hacer este proceso de llamar la atención al lector es del producto terminado y el proceso de la escritura de vida, como dos procesos independientes pero convergentes entre sí.

Por esto mismo, Elisabeth enuncia, gracias a que lo autobiográfico ha operado desde las últimas cuatro décadas, se cambia la manera de cómo se cuenta las historias marginales.

Por ende, la legitimación desde el comic se empezó a impulsar sobre las escrituras de vida principalmente en América norte y Europa

6.7. Cáncer

Pongo el cáncer de último ítem en mi marco teórico porque considero contextualizar sobre la enfermedad antes de entrar a mi metodología, ya que posteriormente hablaré de sus efectos en mi persona, lo cual se hablan sobre tres pilares históricos de mi autobiografía y esta abarca uno de los pilares por los que estoy pasando actualmente, sobre mi diagnóstico de cáncer de pulmón, específicamente carcinoma de células no pequeñas en el pulmón izquierdo desde agosto 2021, fecha en la cual converge la enfermedad con el trabajo de grado.

Por lo que este ítem, se basa, y le comunico a usted como lector, desde la información que he adquirido durante estos últimos dos años en mi proceso contra el cáncer (agosto 2021 a agosto 2023).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) “El cáncer es una de las principales causas de muerte en todo el mundo, y representa casi 10 millones de muertes en 2020”. En el caso del cáncer de pulmón una de las principales muertes registradas en el año 2022 (1.80 millones de muertes).

Es por esto que el cáncer es más que una enfermedad y en realidad a ciencia cierta no se sabe exactamente por qué se produce. Se han registrado estilos de vida que potencian el crecimiento del cáncer, pero no una razón exacta. Sin embargo, cómo se produce si se sabe con certeza, según American Cancer Society, el cáncer sucede “Cuando una célula

presenta alguna anomalía o ha envejecido, por lo general la célula perece (muere). El cáncer surge cuando algo sale mal en este proceso, ocasionando que las células anormales se reproduzcan y las células viejas no perecen como debería suceder.”

A este proceso, en reiteradas ocasiones lo escuché mencionarse como la inmortalidad de las células: “... es decir, pueden dividirse de forma ilimitada cosa que una célula normal no puede hacer (tiene un número limitado de divisiones antes de morir)” (<https://juntosxtusalud.com/>). Las células buscan de cualquier medio aferrarse a no morir e infectar por medio en el proceso a las células sanas y en el proceso mutar.

El proceso de mutación prolifera, dando paso a el crecimiento de los tumores, en mi caso un tumor sólido, que son aquellos cúmulos de masa que se generan en cualquier órgano del cuerpo, llamados tumores malignos y que, confinan las células cancerígenas (Hasta hacer metástasis: proceso de expansión).

El problema con el cáncer es que es bastante personalizado, sin embargo, presentan muchas similitudes entre sí. Según American Cancer Society: “Algunos tipos de cáncer crecen y se propagan rápidamente mientras que otros crecen más lentamente. Unos son propensos a propagarse hacia otras partes del cuerpo; otros suelen permanecer confinados en el sitio que se originan.”

Suena irónico ¿verdad? Yo muchas veces me pregunté si immortalizarse era realmente bueno, como el ser inmortal representado por muchos medios de entretenimiento. Pero cada vida tiene un ciclo y atentar con ese proceso conlleva las consecuencias del cáncer.

Es aquí donde funcionan los genes supresores, son las encargadas de evitar este ciclo antinatural y dicha proliferación por medio de la ejecución de muerte programada para las células afectadas. Aunque, "... Si existe algún problema o se genera alguna mutación que afecte a dichos genes, la célula no dispondrá de frenos o controles para gestionar de forma adecuada la reproducción de las células." (<https://juntosxtusalud.com/>).

Y no es como si hubiera atentado contra ese proceso, al menos no voluntariamente; en el primer evento 1 del cómic "la puñalada" puede que esté la razón por la cual empezó a crearse el cáncer en mí, por la necesidad de sobrevivir a un intento de asesinato y posteriormente a una amenaza de muerte en el evento 2 del comic. Aunque son simplemente suposiciones, como también se lo he manifestado del proceso médico en el diagnóstico.

7. Metodología

¿Qué es lo que voy haciendo y cómo lo voy haciendo?

Investigación/Creación

Centrándome en este tipo de metodología, la cual considero es pertinente para el trabajo propuesto, porque me permite plantear otros puntos de vista que no suelen ser convencionales y dotar tanto a la rama de cultura visual como a la investigación-creación contenido con C(ancer)HACHAN: Comic Auto-Bio-Canceroso.

Hay que tener en cuenta que los procesos de creación artística generan diversos avances en diferentes campos, tanto a los sectores tecnológicos, social, cultural y productivo. La innovación y creatividad potencian dichos sectores.

Por lo que considero que el tipo de metodología implementada es investigación creación, pues es pertinente para el trabajo propuesto, porque me permite plantear desde mi punto de vista autobiográfico y licenciado en artes visuales en formación, para dotar al campo pedagógico y artístico.

Considero que la investigación y la creación debe ser recíproca, en donde se posiciona el diálogo del material propuesto y las reflexiones que ocurren mediante el proceso de creación del material, dando a finalidad el producto, en este caso el comic autobiográfico, donde al re leerlo, se evidencian no sólo el producto sino las implicaciones del producto y los resultados de haber llegado al Comic.

Los procesos de creación tienen un componente central, la experimentación, que es también común en la investigación, en donde se busca una consecuencia, en el caso de las artes un posible producto o proceso de registro, que se maneja un lenguaje plástico, además de ser llamativo, innovador y controversial, genera nuevos métodos de conocimiento así no sea su finalidad o meta, relacionándolo con diversas áreas de conocimientos preexistentes.

7.1. Enfoque cualitativo

Considero que el enfoque cualitativo es el indicado en mi investigación porque está relacionado con diferentes herramientas y métodos que no contiene el cuantitativo. Como lo es el comprender mi biografía y de esto mismo partir, ya que me interesa analizarme para

seguir vivo, ya que se trabajará desde una autobiografía, un componente a analizar es lo subjetivo de la historia, una realidad cambiante en cada día, por ende, de mi persona, basada en una realidad desde un lapso determinado, que tendrá que ser re-explorada y reconstruida por medio de experiencias concebidas, para la final dar una creación de una Narrativa autobiográfica.

7.1.1. Diseño:

Generando procesos autónomos y teniendo en cuenta la investigación basada en la práctica y la investigación basada en arte, llegué al acercamiento de generar fases del proceso de creación, que se apoyan fundamentalmente de diferentes instrumentos de registro vivencial, fotos, relatos familiares, audios, entre muchas otras. Por último pero no menos importante teniendo en cuenta las recomendaciones de *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Scott McCloud (1993).

En primera instancia aclarar que, frente a la reconstrucción de la historia, se tiene en cuenta solo inicialmente el blog: *catarsisgrafica (2020)*

<https://zeroyuiko.wixsite.com/catarsisgrafica>

Blog en el cual está denotado una parte de la historia, específicamente del capítulo 1. Es así que la metodología irá de la mano con el proceso de creación, como anteriormente dicho, teniendo en cuenta inicialmente el blog a nivel narrativo para la selección de escenas en la creación de la narrativa autobiográfica, por ende no plasmar literalmente lo enunciado y así editando comentarios, pensamientos y/o personas que en realidad pretendo mostrar.

7.2. Fases

7.2.1. *Creación de personajes:*

Al releer y considerar el hecho de que las personas involucradas en mi vida, no necesariamente todas aportan significativamente en mi proceso de crecimiento y creación, tomé la decisión de seleccionar la creación y diseño de personajes a las personas que considero relevantes, su relación con el personaje principal, también el cómo todas las acciones/situaciones (de varios o individual) repercute en “mí” de manera reflexiva. Para ello, el diseño se basará en los referentes artísticos visuales mencionadas en el documento, analizando sus obras e intentando hallar una solución a problemas argumentales, organizaciones estéticas, entre otros más.

Cuestionando el cómo hacerlo, por qué del diseño, llegué a una etapa de análisis frente a mi antecedente y referente visual que trata también su vida autobiográficamente.

7.2.2. *Fase de análisis*

7.2.2.1. **¿Por qué aprender de mi antecedente Kabi Nagata?**

Para responder a ello, debo tener en cuenta que “Aprender dibujando lo que considero que es difícil de la autora”, recomendación de una docente en la Universidad Pedagógica Nacional y de los cuales pude sacar varios ítems: Expresividad, Narración y Emociones.

7.2.2.1.1. *Expresividad.*

Lenguaje visual que permite expresar emociones, por medio de sus dibujos como las líneas endebles, delgadas, pálidas y temblorosas, el detalle no siempre quiere decir

mayor expresión. Nagata utiliza rasgos suficientes, sin la necesidad de ser más complejo el dibujo -para expresarse.

7.2.2.1.2. Narración.

Acompañada de onomatopeyas en donde su voz interior demuestra lo que siente en diferentes situaciones, (Y sea en el mismo momento o retrospectivamente) hace que al narrar, se tenga un acercamiento y una posible identificación con el lector. Y a pesar de ser bastante texto, no aburre gracias a su ilustración que se acompañan entre sí.

7.2.2.1.3. Emociones.

La narración es genuina y expresiva, lo demuestra en conjunto con sus dibujos, denotando el cómo se siente sin la necesidad de ser complejo el dibujo.

Obviamente hay que aclarar, cada quién tiene su forma de ver, por ende, de interpretar el mundo que lo rodea. Sin embargo, para que la narrativa gráfica pueda ser entendida de manera idónea por el autor, se debe hacer entender con puntos clave, ejemplo, análisis de Kabi Nagata, para que su lector reconozca dicho producto como tal.

8. Línea de vida

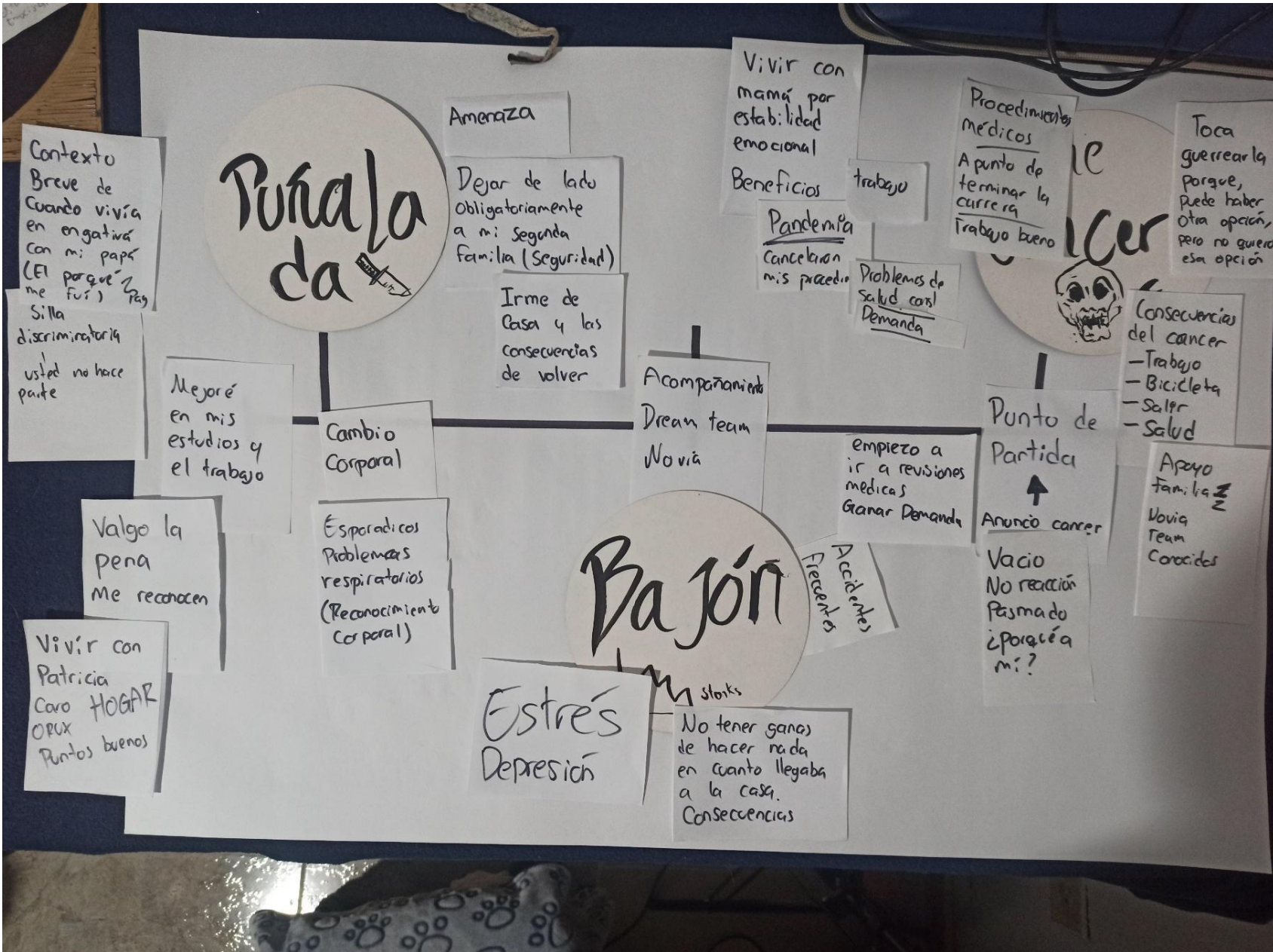
Línea de vida.

(2022).

Creación

del

autor.



9. Fase cronológica

Tomé la decisión de organizar mi vida en tres principales eventos, que contienen varios sucesos. En cada uno de ellos, relatan mi vida sucesos más destacables. Para esto tuve que hacer un recuento de mi vida desde el 2018 hasta el transcurso del 2023. Un punto bastante importante para aclarar, puesto que inicialmente el trabajo de grado estaba planteado desde el registro vivencial de la fecha 2018 hasta fin de año del 2021, año que se



Autorretrato.
(2022).
Creación del
autor.

tenía planteado entregar el trabajo de grado. Sin embargo, fue en agosto del 2021 cuando me diagnosticaron cáncer. Por lo que el capítulo 3, se enfoca principalmente en el cáncer y mi reacción ante tal enfermedad por la que estoy pasando

actualmente y que me es imposible no enfocar mi creación principalmente, porque, aunque parezcan únicamente dos años, para mí se siente mucho más tiempo porque no es algo que he resuelto. Teniendo un orden cronológico de los hechos para una mejor organización y para futura implementación y creación del cómic.

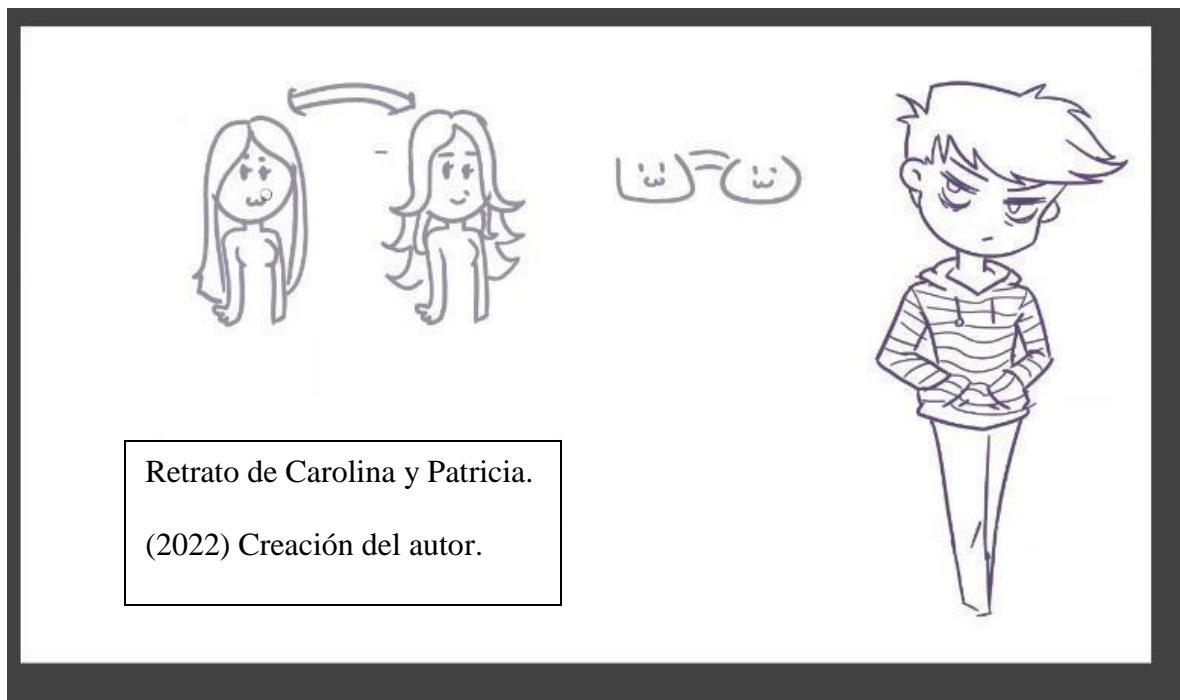
9.1. Primer capítulo puñalada

Este capítulo está enfocado en mi registro escrito en mi blog:

<https://zeroyuiko.wixsite.com/catarsisgrafica> (2020) Y del que trata un contexto de mi pasado, las causas de las cuales me llevaron a vivir con mi segunda familia, para posteriormente ocurrir el intento de homicidio.

9.1.1. Elementos claves en el capítulo 1 puñalada

La silla discriminatoria en la que me sentaba viviendo con mi papá, la cual, me



hacía sentir no parte de la familia o como si no fuese bienvenido.

Posteriormente, el cómo es vivir con mi segunda familia, como sentí ser parte de una familia funcional, por ende, cómo todo mejoró, emocionalmente, laboral y estudiantil.

Primer pendiente/abismo, intento de homicidio del cual salí vivo por poco. Indicios de problemas de salud pulmonares. Aun así, con el acompañamiento de mi segunda familia pude seguir adelante.

Segunda pendiente, amenaza de muerte, irme de mi hogar para volver con mi papá. Mi segunda familia rota gracias a que no podía verlos por la amenaza.

Personajes primer capítulo: Carolina, Patricia, Orux.

9.2. Segundo Capítulo, Bajón

Este capítulo trata sobre mi regreso a un hogar donde no soy bienvenido, volver a revivir las consecuencias de vivir con mi papá. Sin embargo, crear nuevos vínculos en los cuales me apoyo y con esto sobrellevar la situación.

9.2.1. Elementos claves en el capítulo 2, Bajón

Tercera pendiente, volver a un estado de estrés y depresión constante, debido a que no me sentía parte de. Recordar la humillación y discriminación gracias a la silla, por lo que volvieron los patrones negativos en dicha casa.

El acompañamiento de mis seres queridos, *Dream team*, novia y familiares para poder salir de ese estado de estrés constante.

Primeros acercamientos a médicos por constantes dolores en el pulmón. Gracias a todo lo anterior, se busca una nueva estabilidad emocional y posteriormente se trasladó de lugar, al hogar de mi Mamá.

9.2.2. Personajes segundo capítulo.

Papá, gatas, hermano, /madrastra/ *Dream team*/ Pareja

9.3. Tercer Capítulo, The Cancer:

Este capítulo trata de los beneficios de vivir con mi mamá. Sin embargo, la pandemia llega y todas sus consecuencias, a pesar de ello se empieza a primar la salud y con ello la noticia del cáncer.

9.3.1. Elementos claves en el capítulo 3, The Cancer:

El vivir con mamá ayuda a la estabilidad emocional y empiezo a volver a sentar bases para estar bien tanto física y emocionalmente.

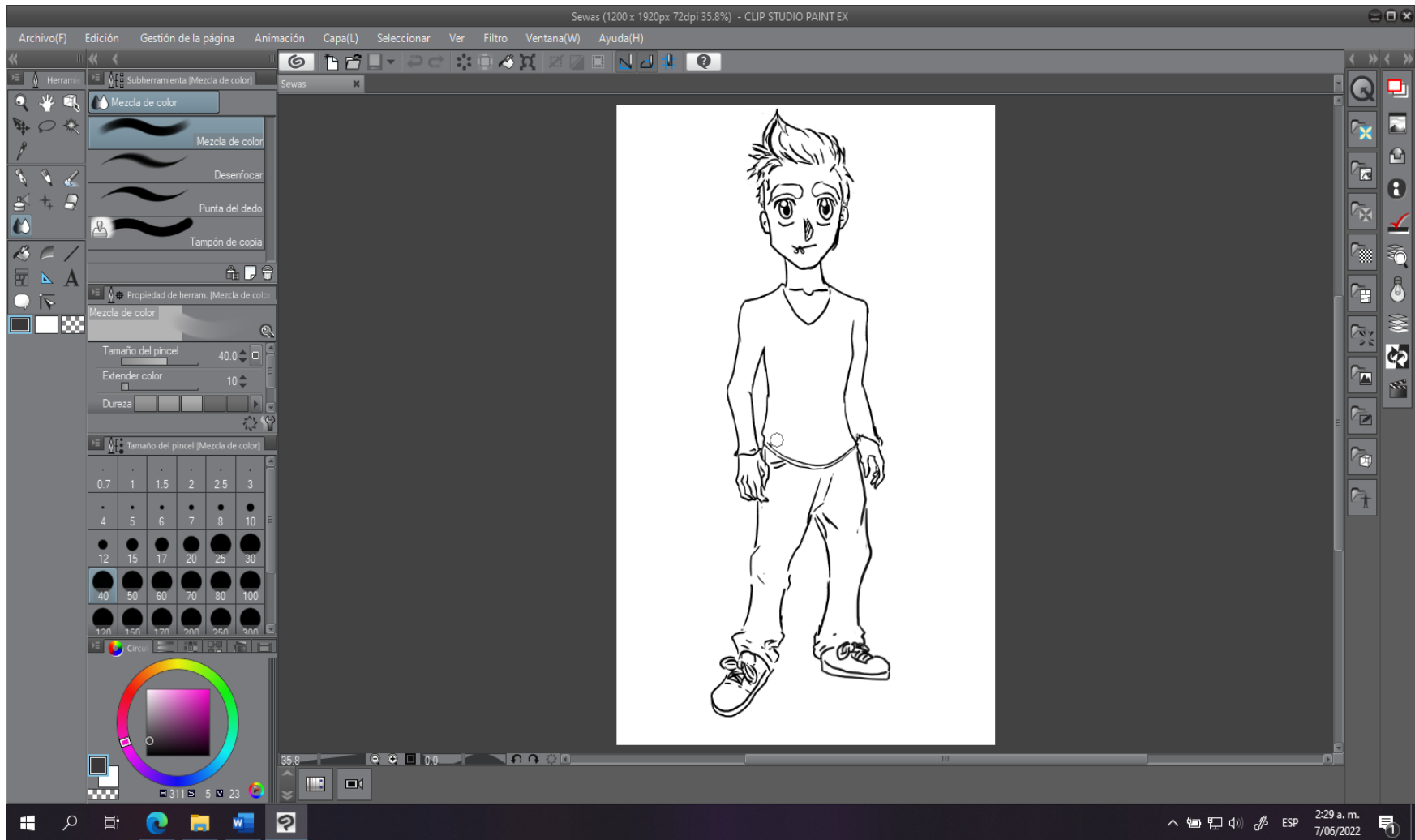
Cuarta pendiente, pandemia. A pesar de que la pandemia conlleva un montón de cosas negativas, gracias a ésta, pude darle más atención a mi salud, consecuentemente se demandó por negligencia de salud en mi persona. Se consigue nuevamente trabajo como paseador canino y por ende, nuevas distracciones. A la par de procedimientos médicos de los cuales salen óptimos. A su vez, estoy a punto de terminar la carrera. Todo en conjunto me posibilita nueva y buena estabilidad.

Quinta pendiente más baja: *The cancer*; reacción pasmada, sin reacción, punto de partida breve para empezar en el capítulo uno.

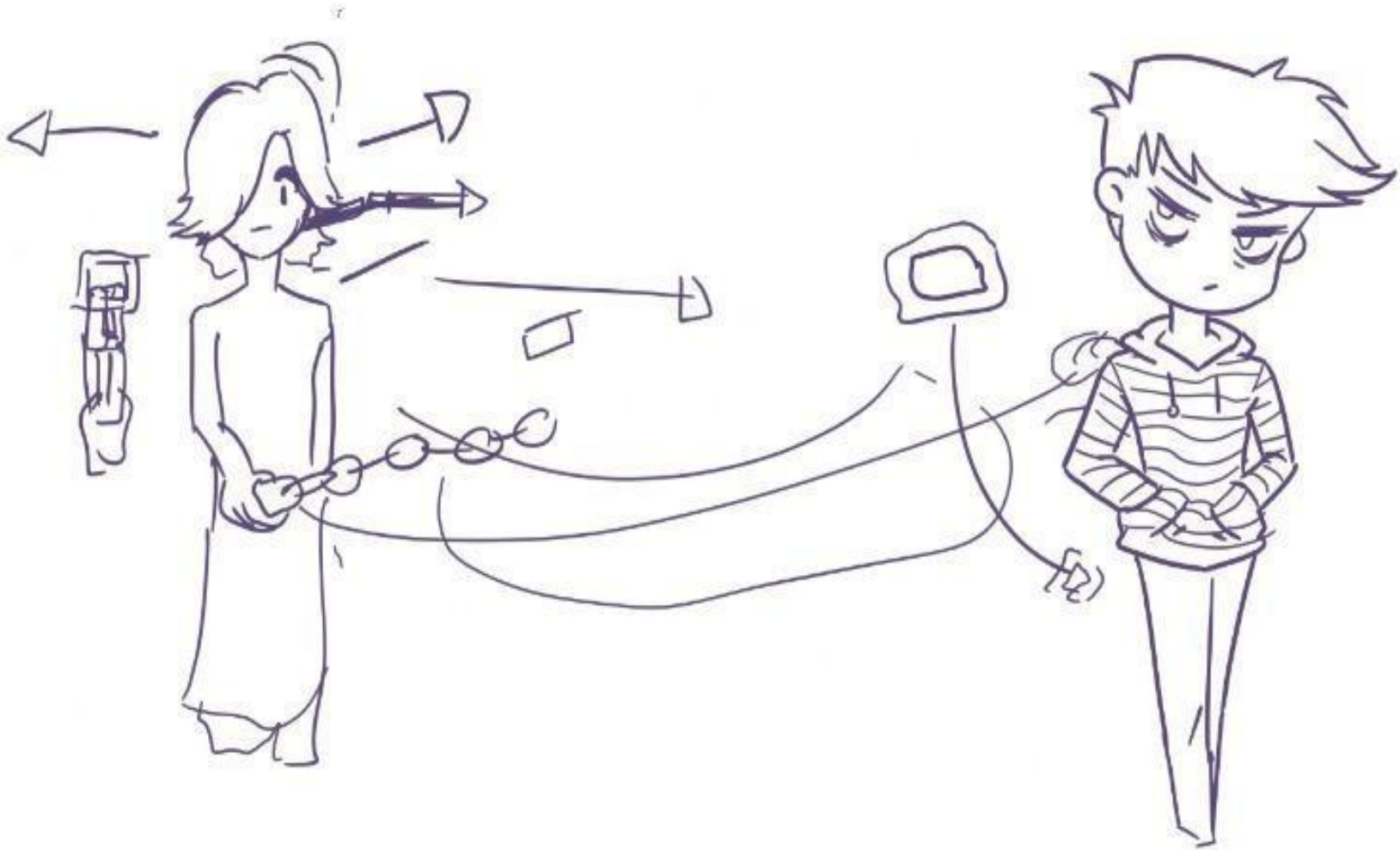
Consecuencias del cáncer, todo lo anterior como el trabajo, la estabilidad construida, se colapsa.

9.3.2. Personajes tercer capítulo:

Apoyo de mis personajes queridos: Panel completo de todos.

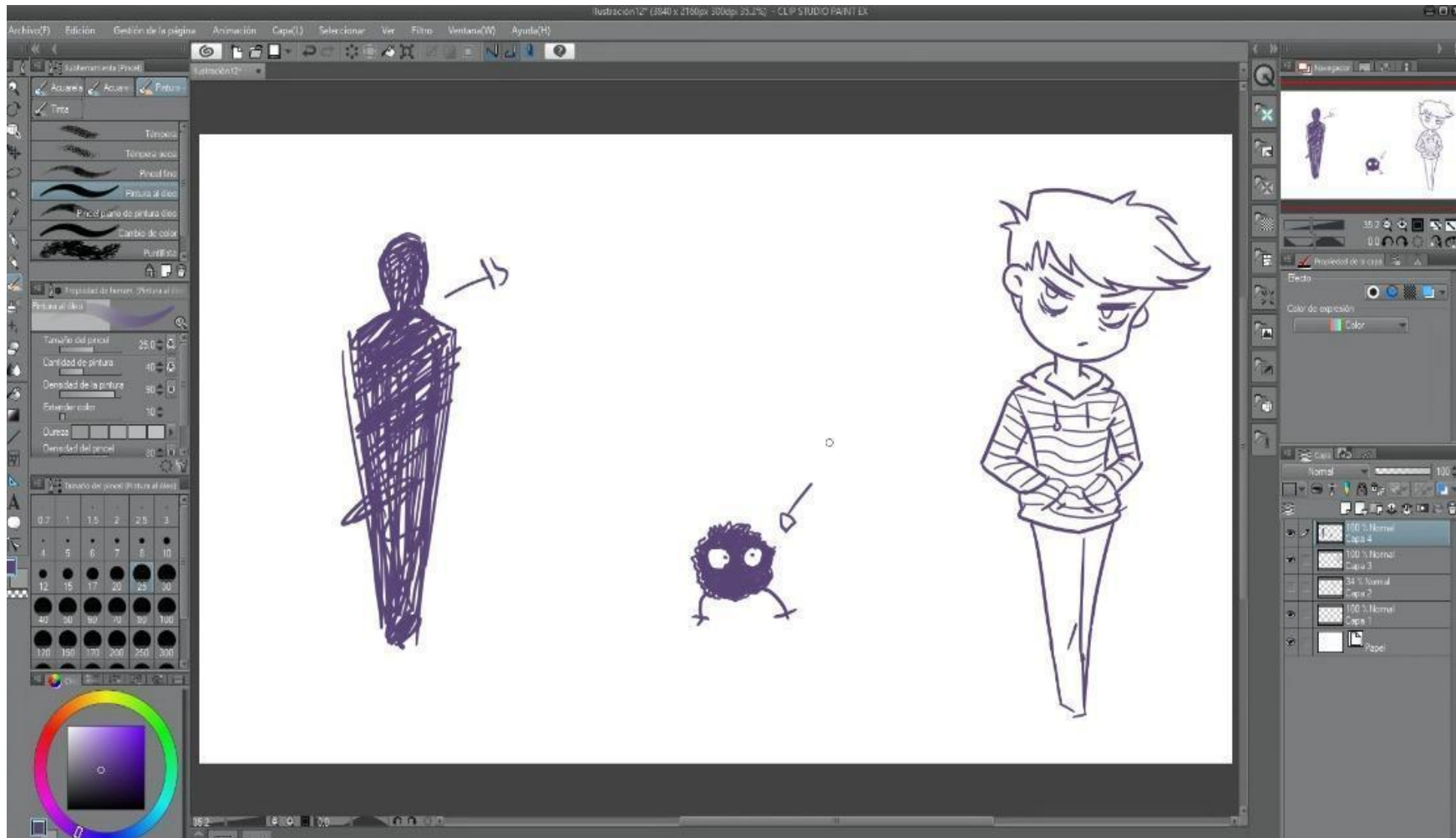


Autorretrato (2021). Creación del



Autorretrato. (2022)

Creación del autor



Autorretrato. (2022).

Creación del autor



9.4. Diseño De Personajes

Ejemplificación. Diferencia de mi obra a la de Kabi Nagata

Con esto lleva a la creación de personajes por cada capítulo, particularmente la diferencia en este caso es una personificación de mis problemas en los años transcurridos, imaginario, algo que me ata y no me deja avanzar pero que puedo ver y cuestionar, personificación del cáncer (Esa masa oscura)

10. Resultados.

¿Se ha sentido
desconectado
de la realidad?



Así me sentí
cuando me
diagnosticaron
cáncer

En esos momentos solo quería irme del lugar quería estar solo y no le presté atención alguna al doctor



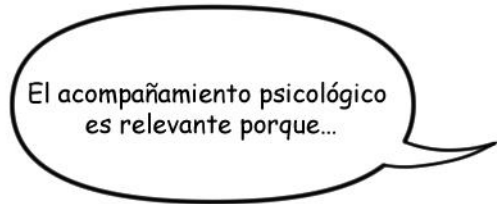
Tenemos la opción de la quimioterapia, también...



Solo quería irme a casa y acostarme. Aunque intentaba escuchar al oncólogo, solamente lo ignoraba con una mirada perdida



El acompañamiento psicológico es relevante porque...

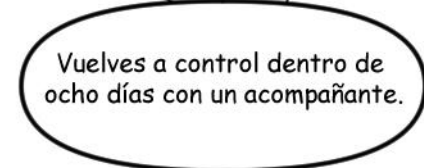


Es mejor que vayas a casa a asimilar la situación.



Y estoy seguro de que se dio cuenta de eso

Vuelves a control dentro de ocho días con un acompañante.





A pesar de que sabía a dónde iba, sentía que me perdía aún más.

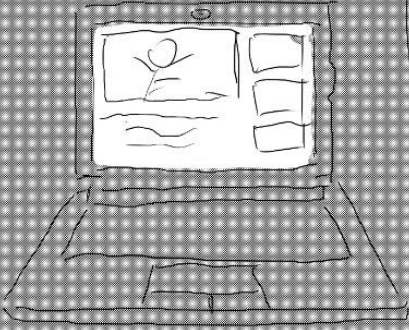
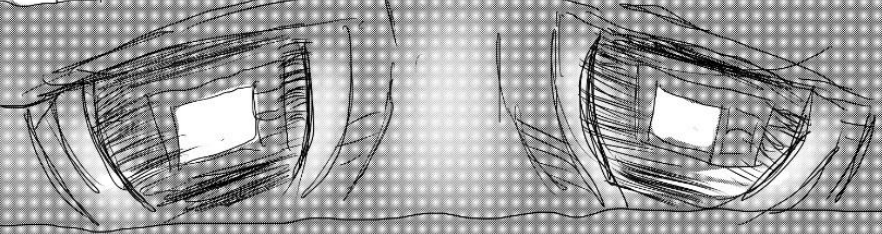
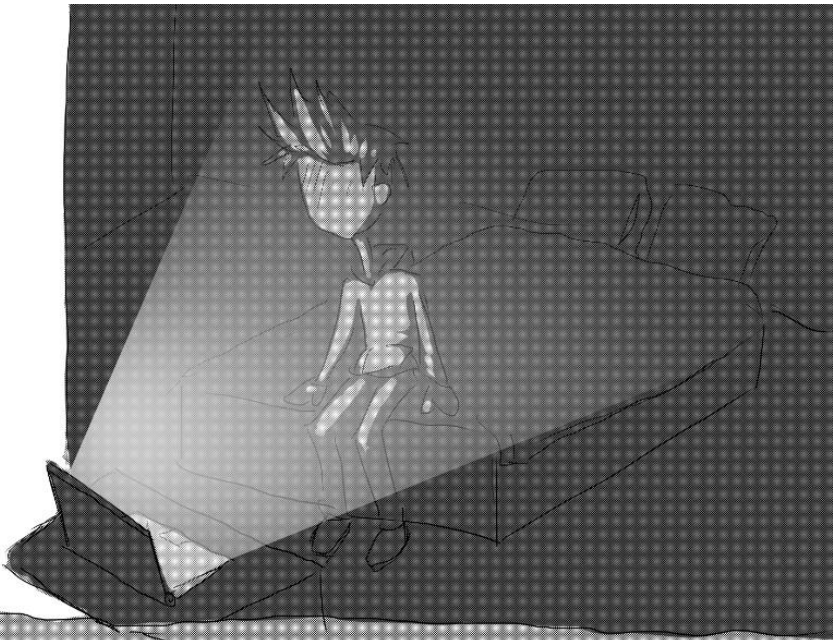
No me sentía ubicado.

Mi estabilidad desplomó.

Dicha noticia me afectó de la manera menos esperada.

Otra vez.

Llegar a la casa



¿Chachán estás bien?



No, me dijeron en el medico que padezco de...

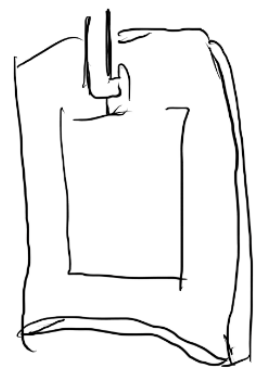
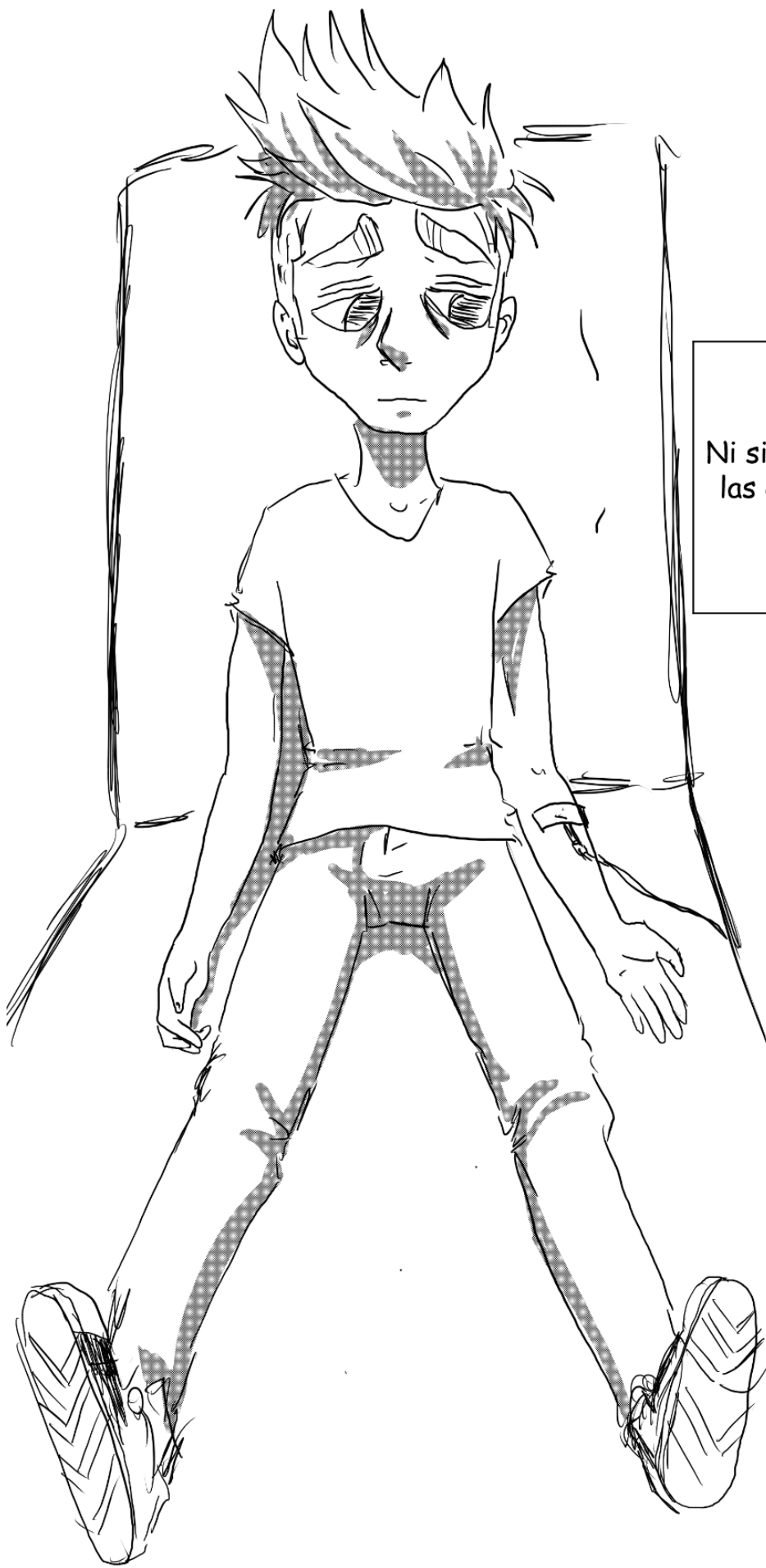
Ay sebitas



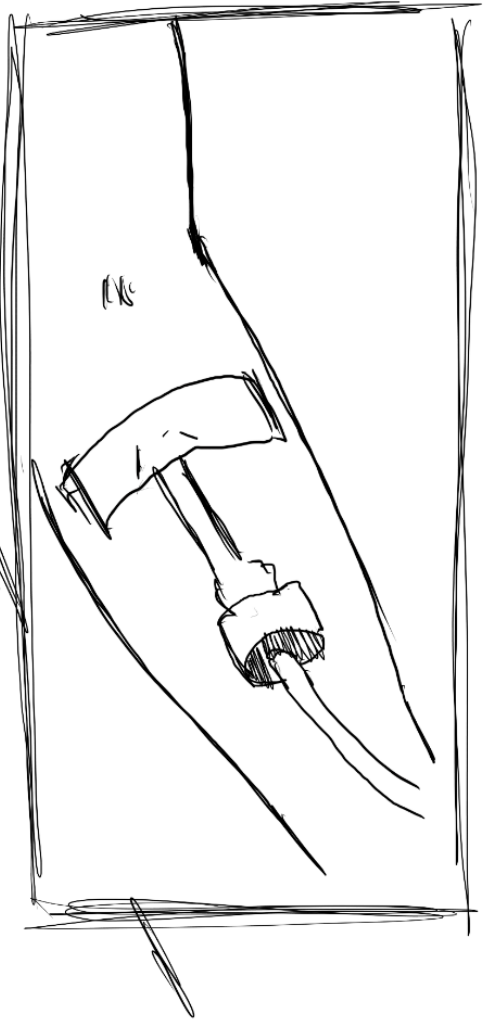
Yo no sentía nada, ni el sentirme bravo o llorar...

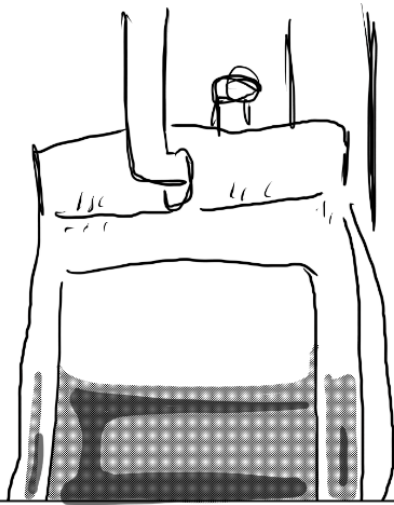
nada...



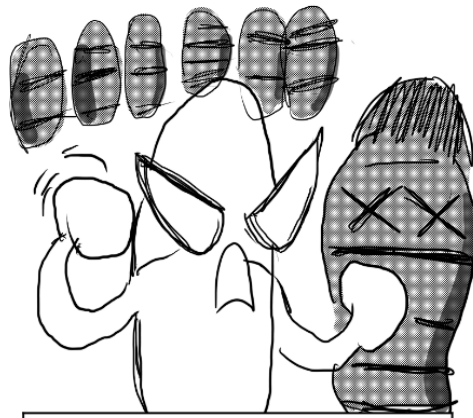


Ni siquiera durante
las quimioterapias





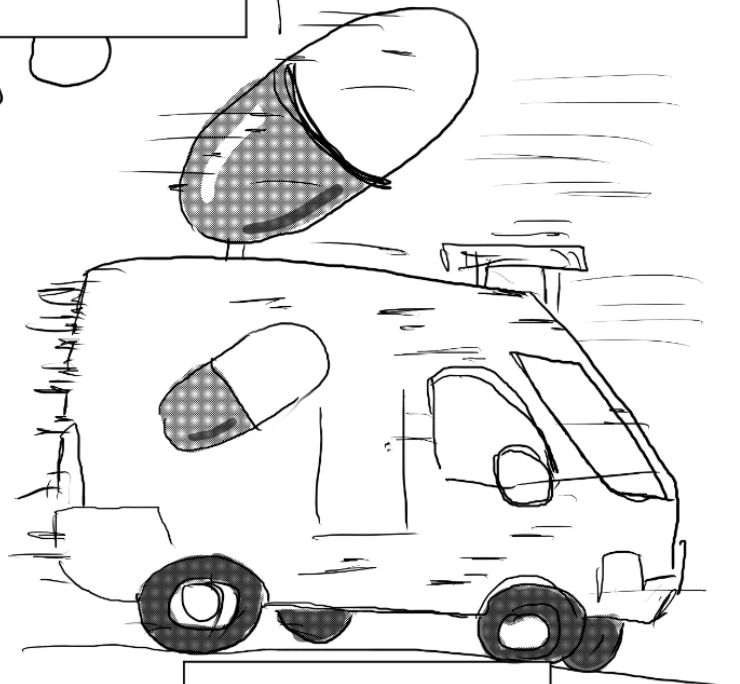
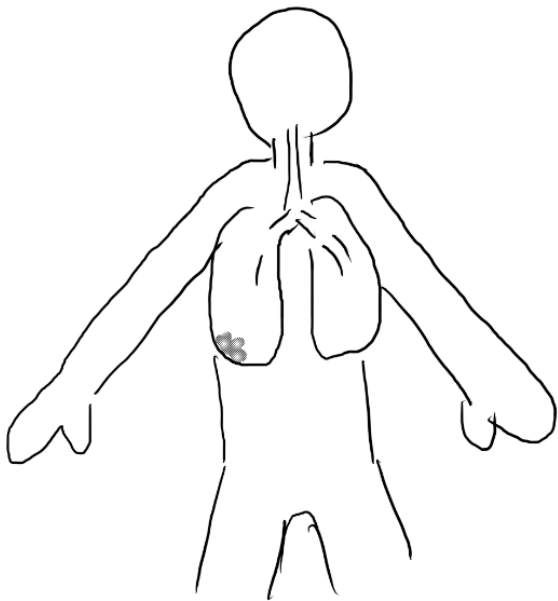
El proceso de quimioterapias en mi caso es un medicamento suministrado por vía intravenosa



Mata a las células malignas.

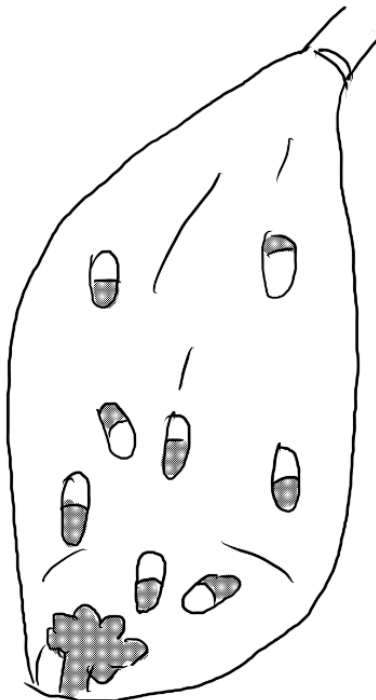


Como a las buenas.



Recorre todo mi cuerpo

Y como mi Cáncer está ubicado en el pulmón izquierdo, específicamente un tumor en la parte inferior



La quimioterapia principalmente frena el crecimiento del tumor pero también intenta reducirlo

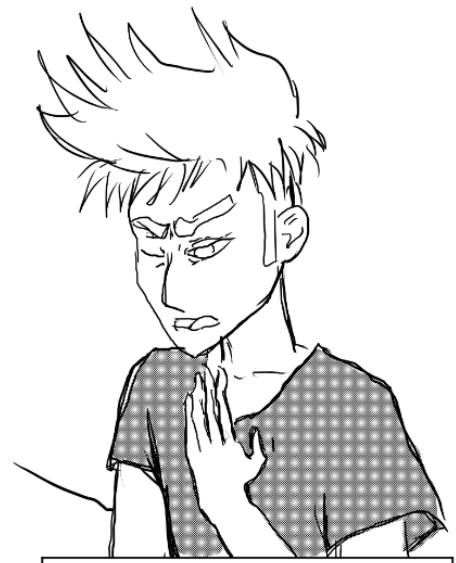
Los síntomas de matar las células en mi cuerpo



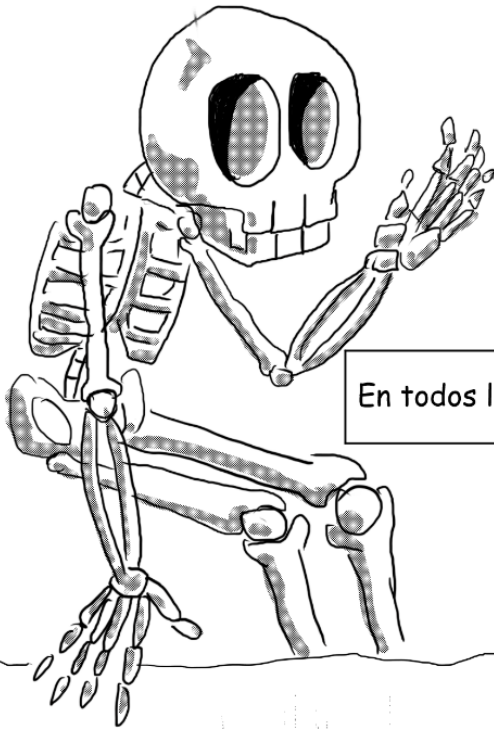
Me empieza a dar mucho frio



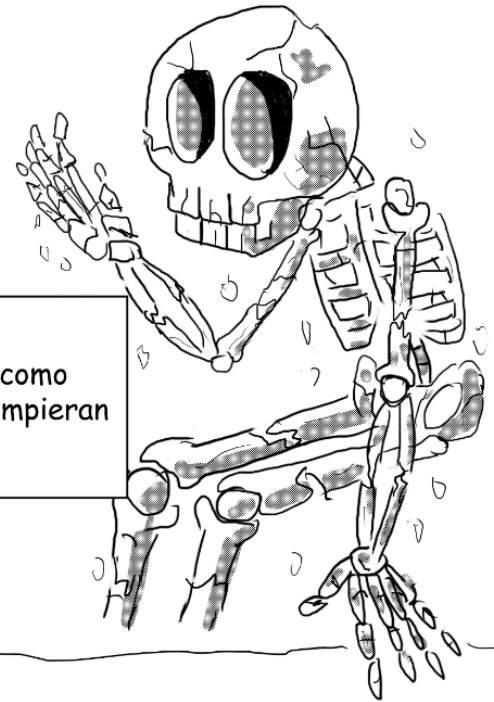
Como si me congelara



Se me corta la respiración



En todos los huesos



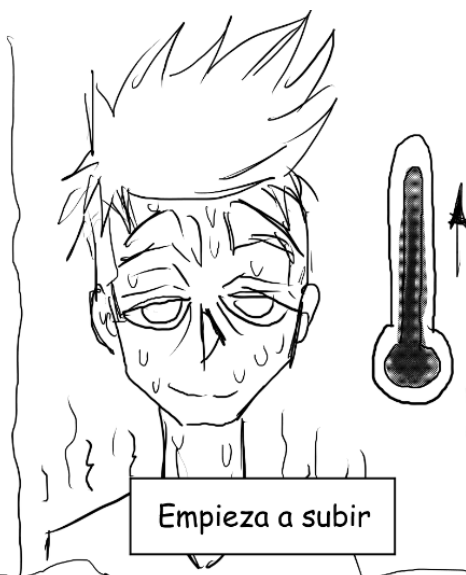
Siento como si se rompieran

Y empiezo a ver distorsionado





Cuando mi temperatura se estabiliza



Empieza a subir

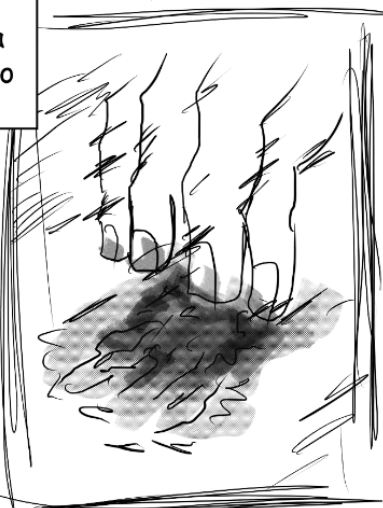


Como si hirviera y quemara



Me da una piquiña por todo el cuerpo

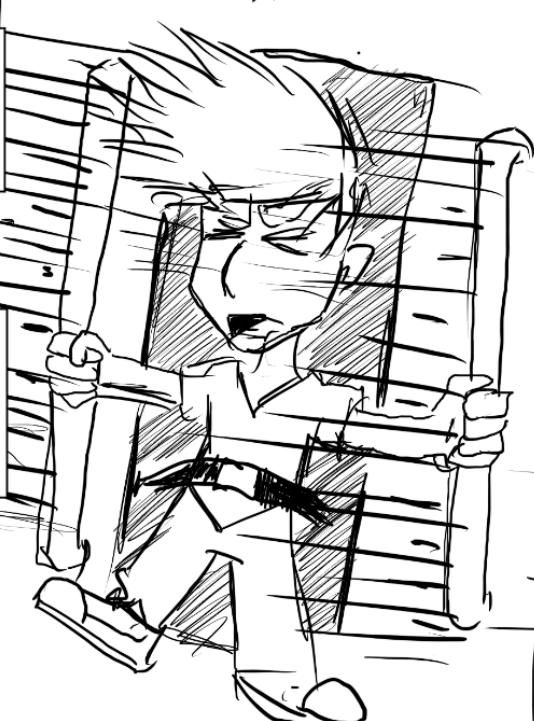
A su vez...



me rasco tanto que me genero rasgaduras en mi piel

También hay un intenso vértigo y mareo

Como si estuviera en una atracción de juegos llamada licuadora

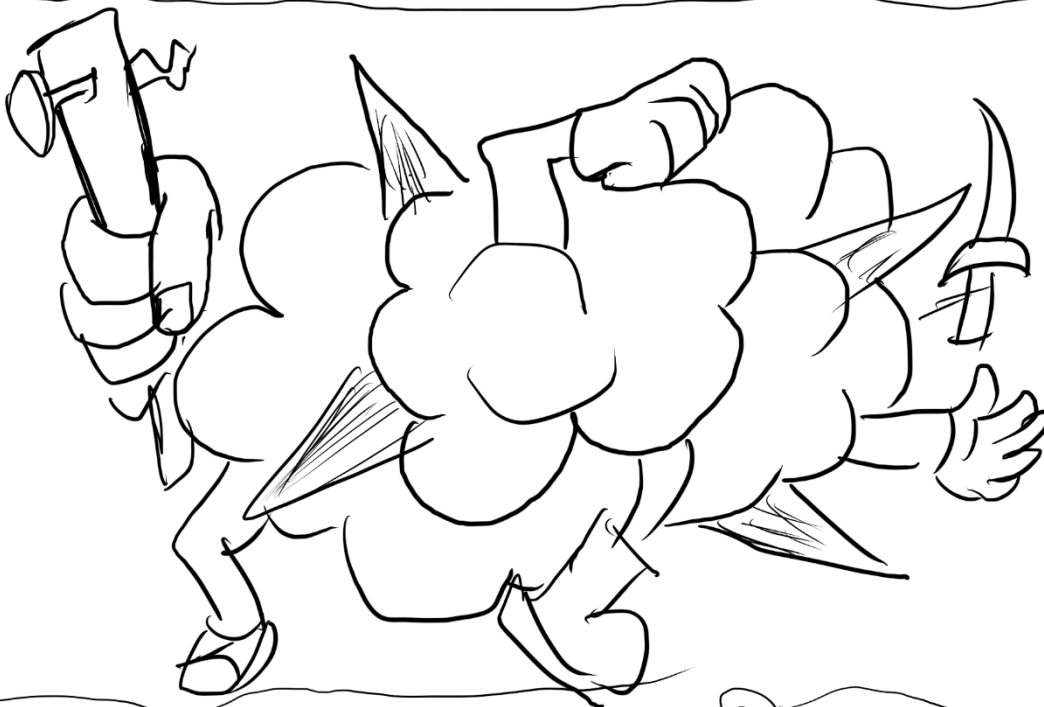


iiiParen todo Me quiero bajar!!!

Terminaba totalmente agobiado y débil



Como si me hubieran dado una paliza



toy bien

Repetir cada 8 días.

Y aun así...



Intenté hacer mis cosas como si no tuviera nada

Estudiar

pero...

No retenía nada de lo que leía

Trabajar paseando perros

pero...

Mi cuerpo se cansaba más rápido

Jugar

pero...

No me motivaba

Dormir

pero...

Todo me daba vueltas cuando intentaba dormir

Un día en el bus
yendo a mi casa



Me llamaron la atención
unas personas



Se estaban riendo



A pesar de que
contaban sus
problemas
Se estaban
divirtiendo
mientras los
contaban

¿Por qué yo no?



y caí en cuenta.

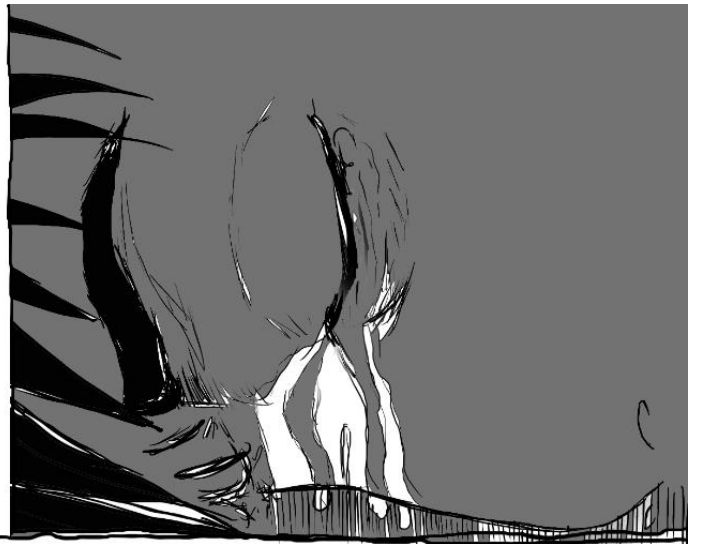


Me empezó a temblar
todo el cuerpo aún más.

Y en cuanto
llegué a mi
casa...

Paciente:
Juan Sebastian
Robayo Melo
Diagnostico
Carcinoma de
pulmon izquierdo

Encontré el
diagnostico



Solo bastó un detonante

No hubiera importado cuál fuera

Solo me enfoqué en soltar todo aquello que guardé

Mis emociones reprimidas

Que sin darme cuenta,
había pasado más de
medio año



Sin embargo, hubo
cosas que me
negué a soltar...





Terminar la universidad lo más pronto posible era una de estas cosas

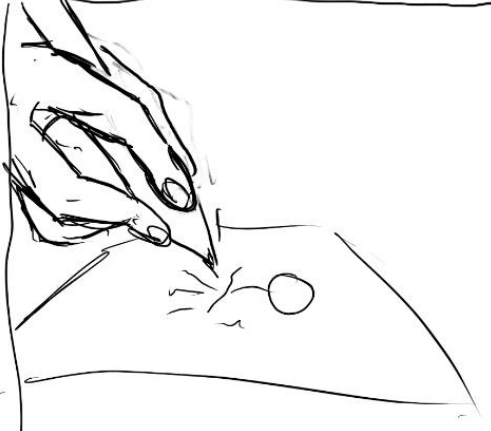
Pensé que el cáncer me podía dar tiempo y luego le prestaba atención necesaria.

Sin embargo, con los síntomas que ya le conté, no logré nada

Solo veía más y más defectos

se me complicaba

Ya no me gustaba como era mi pulso por la taquicardia y tembladera



En el dibujo me frustré mucho



A comparación de unos años, mis dibujos ya no eran lo mismo

Y no me gustaba

ESTABA ASIMILANDO MI SITUACIÓN, PERO UN DÍA COMO CUALQUIER OTRO, COLAPSÉ.

POR MÁS QUE ME ESFORZARA, SENTÍ QUE PERDÍA MI TIEMPO, NO LOGRABA NADA DE LO QUE ME PROPONÍA

BUENO PARA NADA

SOY UN INÚTIL

SOY UN ESTÚPIDO

YA NO PUEDO HACER NADA POR MI MISMO

NO SIRVO NI SIQUIERA PARA LO QUE ME GUSTA HACER

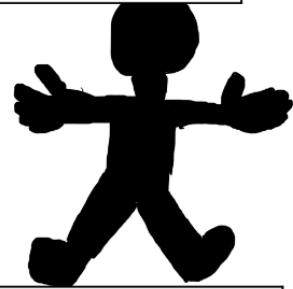


El pensamiento
"Después le pongo
atención al cáncer"
me cobró factura



Tuve que estar postrado
en una cama mucho tiempo

Al apropiarme psicológicamente que tengo cáncer,
trajo consigo los síntomas físicos que le comenté, pero intensificados



Tenía un cúmulo de químicos y mi cuerpo debía expulsar lo que no le servía,
por eso los síntomas se vieron más a la luz externamente

Al comer

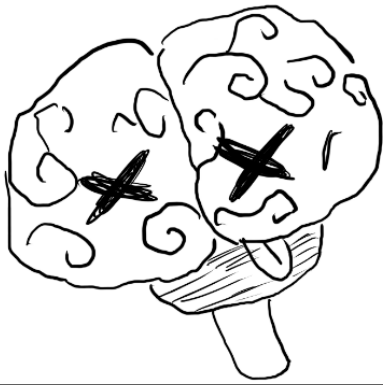


Vomitaba casi que después

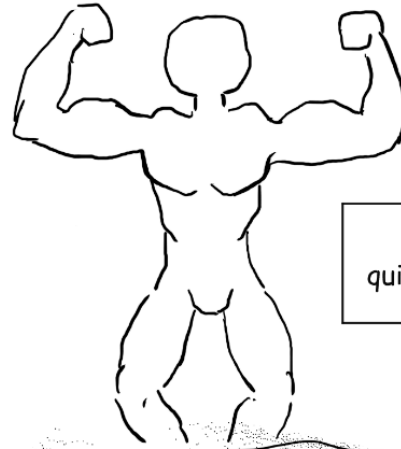
Al bañarme



Notaba como se me caía el pelo



Y aunque mi mente quiere morir



Mi cuerpo quiere sobrevivir

Sólo no lo hubiera podido hacer



Afortunadamente tengo muchísimas personas ayudándome a salir del hoyo de la depresión



Y debo poner de mi parte para que me ayuden

Me preguntaba en reiteradas ocasiones ¿por qué me ayudaban?



Claro, entiendo que me quieren y eso debería bastar para apoyarme

Pero no es sólo eso

Apoyan a Sebastián

(enérgico)

(bromista)

(alegre)

(terco)

(risueño)

(molesto)

(deprimido)

(canceroso)

muchas cosas que soy

Pero no sólo el cáncer

C

A N C E R

H
A
C
H
A
Z



Un punto bastante importante aclarar en esta instancia, reside en que inicialmente el trabajo de grado estaba planteado desde el registro vivencial de la fecha 2018 hasta fin de año del 2021, año que se tenía planteado entregar el trabajo de grado. Sin embargo, fue en agosto del 2021 cuando me diagnosticaron cáncer, desde aquí se empieza a retrasar el proceso académico.

El hecho de enfocar la creación narrativa autobiográfica principalmente en el capítulo 3 de la línea de vida planteada en la metodología, responde a la necesidad de contar la vida inmediata. El motivo por el cual se llama: “C(ancer)HACHAN: Comic Auto-Bio-Canceroso”, reside en el apodo “Chachán” que inicio en cuando estaba en la barriga de mi mamá y mi papá le empezaba a sobar su vientre diciendo CHA CHA CHAN. Más adelante mi hermano Kevin de pequeño, al no poder decir mi nombre “Sebastián”, pronunció ese apodo desde que estaba en el vientre: “Chachán”. Apodo de cariño empleado por mi papá, mamá, hermano y algunas otras personas que me conocen de pequeño. A pesar de generar una línea de vida en la que se puede ir del punto 0 al punto 3, la experiencia temporal actual pesa más (El cáncer), porque esta situación es la que se atraviesa actualmente, en donde se siente que el tiempo se ha extendido más de dos años y sigue pendiente. No quiere decir que los dos primeros capítulos no tengan importancia ni mucho menos, al contrario, gracias al capítulo 1 y 2 es que se ha construido el “Sebastián Robayo” que tiene la posibilidad de afrontar el capítulo del cáncer en su vida (Capítulo 3), por medio de su capacidad resistir las adversidades y de los lazos fraternales formados en los anteriores capítulos.

Teniendo en cuenta que mi proceso de quimioterapia contra el carcinoma de células no pequeñas en pulmón izquierdo es vigente durante mi desempeño con el trabajo de grado, claramente se ha dificultado bastante (evidenciado principalmente en el cómic). Este apartado sirve para demostrar un poco más de mis rutinas a las que me tocó acostumbrarme, a su vez cómo iba progresando en mis diferentes procesos creativos, trabajo, entretención y salud, entre muchos otros.

Mi proceso de quimioterapia para el periodo del 2021 y 2022 constó mayormente de sesiones inyectadas intravenosa cada ocho días durante ocho (8) meses. Aunque mostré cómo eran mis síntomas físicos, no alcancé a acaparar los síntomas psicológicos como me hubiera gustado por cuestión de tiempo.

Por lo que comentaré el proceso psicológico: A estresarme por cualquier cosa, una irritación constante, ansiedad que se veía reflejada en mi cuerpo como dishidrosis en los dedos de mis manos (Manchas de agua) y manchas rojizas en todo mi cuerpo. La frustración iba de la mano con el bajo ánimo, haciendo que me deprimiera casi que todo el tiempo. Es importante aquí aclarar que, para la fecha, agosto del 2021, me hicieron una laparoscopia, cirugía que se enfoca en la extracción del tumor maligno en mi pulmón izquierdo que, afortunadamente salió exitosa. Sin embargo, el tiempo de recuperación constaba de cuatro (4) meses en cama, con revisiones médicas constantes para entrar en el proceso de reparación de quimioterapéutica.

A la par, se me medicó con depresión disociativa afectiva y ansiedad tipo 4, claramente medicado con antidepresivos, porque el tiempo de recuperación me afectó de manera negativa en mi mente. Por lo que tuve que darme más tiempo de recuperación y

estabilización, tanto psicológica y físicamente, ya que empeoré en los resultados quimioterapéuticos. La mente es muy relevante.

Con todo lo anterior mencionado y el tiempo pasando rápidamente, me daba cuenta de que habían ya pasado más meses de lo previsto y por mi parte no había avances en el estudio. Pero el entrar al proceso de reparación de mi tratamiento, me posibilitó ser más flexible con el mismo, de pasar sesiones cada ocho (8) días las sesiones a sesiones quincenales. Por lo que, empecé a intentar generar horarios de estudio, de 5 de la tarde a 8 de la noche, que es cuando me sentía particularmente bien.

Sin embargo, no duraba mucho más de una hora constante leyendo o escribiendo, ya que empezaba a darme migraña, agotamiento y temblor constante en el cuerpo. Particularmente la tembladera en el cuerpo era lo que más me frustraba porque no podía dibujar como antes lo hacía (Página Comic 15), aunque había lapsos de tiempo de una hora que dejaba de temblar, esos momentos eran cuando me despertaba a las tres de la madrugada e intentaba adelantar en mis dibujos. Podría decir que únicamente en la madrugada era cuando podía sacar mayor productividad en contraste de cómo me sentía, y lo expresaba dibujando, pero mi estado de ánimo no me ayudaba, el pensar que mis compañeros se pudieron graduar, muchas personas de mi entorno están haciendo diferentes cosas y están saliendo adelante, mientras tanto yo, no hago más que estar en la cama y por más que quiera hacer más cosas, siento que no lo hago bien. (Página comic 16).

Afortunadamente, familia, amigos, conocidos, incluso personas que no distinguía y conocía se hicieron presentes en darme apoyo, tanto académicamente en ayudarme con releer mis procesos académicos, denotar fallos, también con enseñarme sus maneras de

dibujar y facilitarme varios procesos manuales del dibujo (tramas y fondos evidenciados en el cómic), como también en mi proceso de vivir, apoyarme económicamente para mi subsistir.

11. Conclusiones

El reconocermé teniendo en cuenta la línea de tiempo por la que mi persona transcurre atravesando en el anterior trabajo de grado, considero que demuestra mi ser expuesto tanto física y mentalmente, que transita y da cuenta de ello por una enfermedad, en mi caso el cáncer.

Darme cuenta de mi existir nuevamente desde el ámbito físico y psicológico me permite (aunque contradictorio) a nutrir no sólo mi ser en constante construcción, sino también al lenguaje artístico que me apasiona, el cómic autobiográfico. Aunque hablar de mi vulnerabilidad nunca se ha hecho fácil, descubrir maneras de manifestarlo ante mi núcleo social, por medio de mi historia transformada en un lenguaje artístico me permite el trabajo de hacerme entender.

En el antes, siempre estar en un estado eufórico de pensar qué hacer con mi futuro y anhelar uno mejor, sin prestarle atención al presente de lo que hago, generando en mis heridas que no le doy la atención necesaria sino hasta muy tarde, tanto corporal y mentalmente por exigirme más de lo debido, simplemente por pensar “Yo puedo con esto y más”.

Al pasar al presente, donde el cáncer me hace frenar abruptamente y vivir en el presente, desde lo abrupto de la noticia hasta empezar a asimilarlo y apropiarlo lo que

conllevo. Porque de cualquier manera tengo potencia para realizar, puede que no cualquier actividad, pero tengo la oportunidad de hacer algo con lo que me toca, depende de mí, si quiero tomar esa posibilidad.

Entiendo, puede que mejor a las malas, porque pasé mucho tiempo en el proceso de compararme, que no es sano. Cada persona vive su proceso de vida. Lastimosamente a mí me tocó un poco más complicado, pero está en mis posibilidades hacer lo que puedo, y está bien porque me esfuerzo en mi capacidad en cuanto pueda.

En mayo del 2023, me volvieron a diagnosticar cáncer de pulmón, en este caso de células pequeñas, el procedimiento a seguir con inmunoterapias. Le explico, las quimioterapias son un medicamento que se utiliza casi para cualquier tipo de cáncer a manera de frenarlo, por ende, es general para cualquier persona. A diferencia de la inmunoterapia, que consiste en un conjunto de medicamentos más personalizado que tiene en cuenta la receptividad del paciente, teniendo en cuenta su historial clínico, por ende, de las posibles alergias a otro medicamento (En mi caso la vitamina D y C que no pueden ser suministradas por vía intravenosa, puesto que genera síntomas adversos en mí).

Sin embargo, el entender todo el proceso que he vivido y que he registrado por medio de este trabajo, me permite no solo darme cuenta de que puedo, sino que no estoy sólo, entender que tengo muchas personas en mi vida que quieren estar conmigo y apoyarme ante cualquier situación, me prepara y acondiciona para no volver a quedarme en el vacío, entender que puedo tener una calidad de vida óptima.

Ahora, luego de hacer el cómic autobiográfico y leerlo como un personaje observador, casi en tercera persona. Volverme a ver en la piel de *Chachán* enunciado en el

comic, me genera una sensación de fuerza a pesar de tantos bajones por la que pasa, personaje que, a pesar de lamentarse por la vida, quiere seguir disfrutándola y tenerla dignamente en sus posibilidades. Es entonces lo que hice, mi proceso y producto puede servir para detallar fragmentos de vida, los cuales puedo aprovechar las posibilidades que se me ofrece y legitimarlos ante mi mismo. El tener un cómic autobiográfico, me hace abrir un poco mas los ojos, abrir el panorama, pero sin la necesidad de compararme con lo veo, ni siquiera competir. Dar lo mejor de mí, aunque se me olvide muchas veces, porque soy la persona creadora de mi historia y puedo enunciarla. Esto no termina aquí, porque sigo en proceso contra el cáncer, en este caso inmunoterapias. Ni si quiera terminaría si me curo o la enfermedad me hace morir, hay un registro en cada persona que es participe en la creación de este trabajo, incluso de sumerced que me lee.

Muchas gracias por leerme.

12. Bibliografía

Arfuch, L. (2010). Sujetos y narrativas. *Acta Sociológica*, 53, 19.

<https://doi.org/10.22201/fcpys.24484938e.2010.53.24297>

Ajino, K (2017) “Sensei hakusho” (Profesor Hakusho), Japón.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista de ciencias de la danza*, 13, 25-46.

Robayo, S. (2020). Catarsis gráfica. Recuperado de <https://zeroyuiko.wixsite.com/catarsisgrafica>

CARMEN Mangiron.(2012). Manga, anime y videojuegos japoneses. recuperado de:

Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global - Dialnet (unirioja.es).

Del Toro, G. (2016a). Guillermo del Toro: La animación «es un arte adulto». *La Razón*.

<https://www.la-razon.com/la-revista/2016/06/16/guillermo-del-toro-la-animacion-es-un-arte-adulto/>

Del Toro, G. (2016b, junio 16). *Guillermo del Toro: «La animación es un arte para*

adultos» / *RPP Noticias*. <https://rpp.pe/cine/internacional/guillermo-del-toro-la-animacion-es-un-arte-para-adultos-noticia-971937>

Duncum, P. (2001). Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art

Education. *Studies in Art Education*, 42(2), 101. <https://doi.org/10.2307/1321027>

Eisner, Will. (1985). *El Comic y el Arte Secuencial*.

https://www.academia.edu/25709936/El_Comic_y_el_Arte_Secuencial_Will_Eisner

EISNER, Will, (2000). La narración gráfica, España, Editorial Norma.

Recuperado de: La Narración Gráfica - Will Eisner e-mail.pdf - [PDF Document]

(vdocuments.mx).

Elisabeth El refraie (2012) Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures.

Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures - Elisabeth El Refaie - Google Libros

Guzman, M. J. (2011, septiembre 7). Taller de Diseno: Arjun Appadurai, La imaginación

como práctica social. *Taller de Diseno*.

<http://tallerdedisenomjgs.blogspot.com/2011/09/arjun-appadurai-la-imaginacion-como.html>

Hernández, F. (2010). ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE CULTURA VISUAL?

Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85–118. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>

Mardones, P. L., & Corona, J. E. (Eds.). (2020). *Gilles Deleuze y Félix Guattari: Perspectivas actuales de una filosofía vitalista* (1.^a ed.). Metales Pesados. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1c5cxd0>

Nagata, K (2016). Mi experiencia lesbiana con la soledad (Sabishisugite Rezu Fūzoku ni Ikimashita Repo) recuperado, Japón, editorial East Press.

Juntosxtusalud (2020). Equipo multidisciplinar. Recuperado: #JuntosXEICáncer2022 archivos | Juntosxtusalud | Ishoo Budhrani

Pinto, I. (2006). Guy Debord: Arte, Espectaculo, Sociedad. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos.*, 5, 1-4.

Ricoeur, P. (2006). LA VIDA: UN RELATO EN BUSCA DE NARRADOR. *Paul Ricoeur*, 25.

Wolf, T. (1977). Reading Reconsidered. *Harvard Educational Review*, 47. <https://doi.org/10.17763/haer.47.3.4r7307705g611853>