

Universidad Miguel Hernández de Elche

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Titulación de Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado

Curso académico 2025 - 2026



El impostor

Angie Cristina Caballero Lancheros

Modalidad C: de carácter práctico y/o profesional

Tutor: Fernando Fernandez Torres

ÍNDICE

1. RESUMEN	2
1.1 Abstract	2
2. INTRODUCCIÓN	3
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO	4
3.1. La novela gráfica	4
3.2 El síndrome de Capgras	10
3.2.1. Caso clínico	12
4. REALIZACIÓN DEL PROYECTO: FASES	13
4.1 Investigación y documentación	13
4.2 Narrativa y estructura	14
4.3 Organización y uso de tecnología	15
Figura 1	15
Figura 1.1	15
Figura 1.2	16
Figura 1.3	16
Figura 1.4	17
Figura 2	18
4.4 Estilo visual y referentes	18
Figura 3	19
Figura 4	21
Figura 5	22
4.5 El uso del color y simbolismo	22
Figura 6	23
Figura 7	24
Figura 8	25
Figura 9	26
Figura 10	27
4.6 Detalles finales y diseño de portada	27
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	28
6. BIBLIOGRAFÍA	30
7. ANEXOS	32
7.1. Imágenes de referencia (Pinterest)	32
7.2 Bocetos	34

1. RESUMEN

El impostor es una novela gráfica de suspense y drama psicológico diseñada para visibilizar el síndrome de Capgras, un trastorno neuropsiquiátrico poco común que provoca que quien lo padece sea incapaz de reconocer emocionalmente a sus seres queridos, lo que provoca que creen que estos mismos han sido sustituidos por dobles idénticos o impostores.

El objetivo principal de este trabajo es demostrar la capacidad que puede tener el lenguaje del cómic como una herramienta artística y empática para plasmar realidades clínicas complejas. A nivel narrativo, la obra se aleja de las estructuras tradicionales y se articula a través de cuatro escritos íntimos que el protagonista, Kenji, dirige a su psicóloga. Y gracias a esta estructura, el lector puede sumergirse en la sensación de luto, aislamiento y confusión que sufre el personaje tras la supuesta "pérdida" de su pareja, Nico, manteniendo el misterio de la terapia conjunta hasta el capítulo final.

Respecto a lo visual, este trabajo detalla todo el proceso de producción digital realizado con Adobe Illustrator y Procreate. Se describe la creación de un estilo gráfico propio que comparte referentes de animes contemporáneos y asimismo, se hace uso de una paleta monocromática (donde el azul simboliza la soledad, el rojo el vínculo afectivo y el negro la dura realidad mental) junto con efectos visuales como el pixelado, que representa la ruptura de los recuerdos cotidianos. Y al final, concluye que un contraste visual busca transmitir el choque entre el delirio interno y el inicio del proceso de recuperación real del personaje.

Palabras clave: Novela gráfica; síndrome de Capgras; El impostor; cómic psicológico.

1.1 Abstract

The Impostor is a graphic novel combining suspense and psychological drama, designed to raise awareness of Capgras syndrome, a rare neuropsychiatric disorder that causes sufferers to be unable to emotionally recognize their loved

ones, leading them to believe that these people have been replaced by identical doubles or impostors.

The main aim of this work is to demonstrate the potential of the language of comics as an artistic and empathetic tool for portraying complex clinical realities. Narratively, the work departs from traditional structures and is organised around four personal letters that the protagonist, Kenji, writes to his psychologist. Thanks to this structure, the reader can immerse themselves in the sense of grief, isolation and confusion experienced by the character following the supposed 'loss' of his partner, Nico, whilst the mystery surrounding their joint therapy is maintained until the final chapter.

Visually, this work details the entire digital production process carried out using Adobe Illustrator and Procreate. It describes the creation of a distinctive graphic style that draws inspiration from contemporary anime, whilst also making use of a monochromatic colour palette (where blue symbolises loneliness, red emotional bonds, and black the harsh reality of the mind) alongside visual effects such as pixelation, which represents the fragmentation of everyday memories. Finally, it concludes that a visual contrast seeks to convey the clash between the character's inner delirium and the beginning of their actual recovery process.

Keywords: Graphic novel; Capgras syndrome; The Impostor; psychological comic.

2. INTRODUCCIÓN

Este trabajo consiste en la creación de una novela gráfica que indaga en un trastorno psicológico poco común conocido como el síndrome de Capgras. Es un trastorno conocido por la creencia delirante de los pacientes al pensar que personas cercanas han sido sustituidas por impostores, suponiendo así una especie de desconexión entre lo que el paciente ve y siente. La intención es contar mediante el dibujo la angustia que puede llegar a sentir alguien que vive en esa constante confusión y estrés por ser incapaz de reconocer a algunos de sus seres más cercanos.

La elección para contar esta historia fue la novela gráfica a causa de que consideramos un formato interesante por su forma de tratar temas serios con cierta profundidad y complejidad, por la creación de sus personajes, cuidando a su vez cada detalle, como pueden ser los escritos y las viñetas. Y con ayuda de este formato, es posible emplear diferentes técnicas que atrapen al lector y le ayuden a entender lo que siente el protagonista, así como su proceso de desconcierto cuando intenta entender tanto su interior como su exterior.

Esta historia trata de un chico llamado Kenji que es incapaz de reconocer a su novio, Nico, y siente que la ha perdido a causa de un accidente automovilístico; y a pesar de que él esté ahí para ayudarlo, es incapaz de reconocerlo como tal. La intención es que el lector vaya navegando por los escritos que ha hecho este chico a su psicóloga para hablar acerca de cómo se siente. Sin embargo, esto es algo que el lector no descubre hasta el final, dándose cuenta de que su novia ha estado a su lado todo el tiempo mientras este le comenta a la psicóloga cómo se siente al respecto.

Es por eso que el objetivo principal de este proyecto es hacer uso de la novela gráfica como vía para mostrar este síndrome, con la intención de que el lector pueda entender lo mejor posible la confusión y la angustia que siente el protagonista por su entorno al no poder comprender lo que está sucediendo y cómo su proceso de acostumbrarse a su nueva realidad puede llegar a parecerse a cualquier otra situación, como puede ser un proceso de luto, con la intención de generar empatía en el lector. Por otro lado, el dibujo y diseño de páginas intenta plasmar la sensación de extrañeza y vacío que siente Kenji, haciendo énfasis en sus emociones y ocultando la verdadera situación, la terapia conjunta que está recibiendo junto a su pareja. Y gracias a esto, se podrá construir a un personaje complejo, pero sobre todo humano, dejando ver su vulnerabilidad y errores, quien transforma sus recuerdos cotidianos en momentos llenos de nostalgia.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO

3.1. La novela gráfica

La novela gráfica se podría definir como el estado de madurez por el cual pasó la industria del cómic, por su lenguaje y variedad temática, que el mundo del

cómic intenta fundamentar desde su potencial artístico-expresivo (Janeiro, 2010). Se caracteriza a sí misma como una forma de narración de cómic unificada y útil como herramienta para contar historias y como un género de moda, actual y contemporáneo (Gómez, 2013). Se diferencia del mismo modo del tradicional *comic book*, por su libertad de formato, capaz de articular relatos más complejos y autoconclusivos, dirigidos a un público adulto (Gómez, 2013).

En España, se empezó a usar el término en 1904 en la revista *Monos* (Gómez, 2013), pero con el paso de los años se fue modificando a comienzos del siglo XXI, tomando del mismo modo diferentes referentes como *A Contract with God* de Will Eisner y *Maus* de Art Spiegelman (Gómez, 2013). Además, se dice que gracias a esta evolución, el cómic ha podido ganarse cierta respetabilidad, conquistando así a un público adulto y logrando venderse en librerías generalistas, abandonando a su vez el “gueto del humor” para tratar temas serios e intimistas. Del mismo modo, las universidades retomaron su interés en el cómic, viéndose reflejado en sus cursos de verano, jornadas y congresos, además de redacciones en monográficos o tesis doctorales que hablan del tema, como instrumento de legitimación cultural del cómic, gracias a sus propiedades literarias (Gómez y Rom, 2013).

No obstante, la historieta como tal realmente surgió en los años treinta del siglo XIX, a causa de la necesidad de narrar historias por medio de imágenes fijas, apoyadas o no por textos. Pero no fue muy valorada porque depender del papel y la prensa para reproducirse hizo que su evolución fuera más lenta de lo esperado. A causa de esto, concretamente a principios del siglo XX, el cómic, al integrarse a las masas, quedó asociado a los niños y adolescentes, siguiendo lo que el mercado le dictaba hasta los años 70. Pero, gracias a diferentes estudios sobre la narrativa, se ha podido demostrar que este medio es capaz de contar cualquier historia, al igual que la literatura, el cine u otros medios. Una capacidad que tuvo desde el principio, pero que pocos pudieron ver (Gómez y Rom, 2013).

El cómic ha llegado a impulsar el desarrollo del medio en ciertos momentos de la vanguardia, consiguiendo así que el arte de masas fuera reconocido como una forma de arte. Y es que muchos artistas tomaron elementos del cómic.

Esto lo podemos ver en obras como *Ceci n'est pas une pipe* (1928-1929) de Magritte, en algunos collages de Max Ernst y Kurt Schwitters, en *Sueños y mentiras* (1937) de Franco de Picasso o en trabajos de Miró, que muestran referencias al mundo visual de Krazy Kat. Y es por eso que historietistas como Chris Ware afirman que los cómics están entrando a los museos como obras de arte, por el importante papel que tuvieron en las vanguardias artísticas (Janeiro, 2010).

Sin embargo, la historieta nunca termina de ser aceptada como arte, puesto que se le ataca como algo pueril, infantil y hasta retrógrado. Pero las cosas tomaron otro rumbo cuando la atención de la industria editorial cambió, llevando a que este medio presentara nuevos desafíos y riesgos con la aparición de la novela gráfica como objeto cultural de prestigio, pero a la vez como una “herramienta de lectura y construcción de significados que se escapa de la intención de vender libros” (Turnes, 2009). Por otro lado, desde la perspectiva culturalista, algunos hablan de la novela gráfica como un cómic literario, que parece «legitimar al cómic mediante la apropiación del prestigio comúnmente asociado a la literatura» (Gómez y Rom, 2013).

Trabado (2006) explica que la viñeta dejó de ser un mero soporte narrativo para convertirse en un signo visual con autonomía, y con argumentos capaces de relacionar un parentesco con la pintura, la música o la lírica. Y esto se consiguió gracias a que la viñeta se ha convertido en una forma de mirar el entorno, dejando que los diálogos dejen de ser cruciales, consiguiendo así que la narración entre por la mirada, el silencio se adueñe de la página y se tiña de connotaciones. Y es que cada viñeta es puesta con un propósito distinto que viene dado por una serie de variaciones en la mirada, tratándose así de acechar el instante desde distintos encuadres, otorgándole más peso a la configuración psicológica del personaje o la historia.

Por otro lado, Jacobsen (2015) explica que, aunque la novela gráfica muchas veces nos obliga a pensar en estrategias dentro de un mundo globalizado, en el cual la figura del autor ocupa un lugar central, que parece estar relacionado con una época marcada por la personalización y la importancia del “yo”, muchas veces ligado al consumo, la exposición constante o el narcisismo

digital. Es por eso que hoy en día, tanto en el cine como en el cómic, podemos encontrar distintos relatos que están relacionados por la experiencia del mismo autor. Aun así, podemos encontrar también historias que no buscan contar grandes relatos, a pesar de que alguna que otra esté relacionada con hechos históricos importantes, lo que ha llegado a un vacío propio del lenguaje de la historieta, característico a su vez de los cómics con tono existencial.

Para distintos autores clásicos como Alan Moore o Daniel Clowes, la novela gráfica no va más allá de un movimiento editorial con el propósito de venderle los cómics a todo tipo de público, como si de una estrategia de marketing se tratase, y así pasar de kioscos y comiquerías a grandes librerías generalistas y los best sellers, logrando a su vez un cambio de imagen respecto a la historieta común y corriente, a un producto más culto y sofisticado (Texier, 2021). Sin embargo, también se debería poner en duda hasta qué punto estar dirigido hacia un público infantil es suficiente motivo para deslegitimar al cómic, cosa que, por ejemplo, no sucede con los libros ilustrados (Gómez, 2013).

Por otro lado, si hablamos de las estructuras narrativas, Andrés Ibáñez definía la novela gráfica como otro tipo de cómic que, por el tono, ritmo, estructura y tipo de historias, se asemejaba o intentaba asemejarse a las novelas clásicas y que, por lo tanto, debía cumplir ciertos requisitos como la actitud crítica con la realidad, la coherencia, que no podía ser episódica; tener personajes interesantes y complejos y estar dirigida hacia un público adulto. Pero todo esto solo dejaba fuera a otros tipos de novelas que iban dirigidas a público infantil, como si se tratase de falta de calidad literaria (Gómez y Rom, 2013).

Y es que, si analizamos la historieta, esta misma se compone de signos que, combinados entre sí, adoptan una forma particular, basada en imágenes fijas con textos (normalmente) que son capaces de comunicar historias. Algo que resultaba interesante durante el estudio de la misma, ya que como forma narrativa ha tomado el punto de partida de modelos elaborados para el análisis de relatos literarios por parte de formalistas. Podemos hablar de Propp, con un enfoque inductivo basado en la gramática, pero también de Barthes, Bremond, Greimas o Todorov, quienes tenían perspectivas más deductivas, que iban más centradas en la sintaxis, que establecían de esta manera la distinción

aristotélica entre la fábula y la trama. Siendo la misma fábula un conjunto de acontecimientos vinculados entre sí, a diferencia de la trama, que se decanta por la organización y presentación secuencial de los hechos, tal y como si una historia fuese narrada. Es por ello que esta diferenciación es importante cuando se intenta comprender cualquier relato, aunque no tenga una categoría en un medio específico, puesto que la trama puede manifestarse independientemente del lenguaje que se haya usado para expresarla. Por eso es bastante importante encontrar la diferencia entre historia y discurso. Porque la historieta no podría abordarse exclusivamente como un sistema puramente visual, pero tampoco como una extensión de lo literario, puesto que se trata de un medio híbrido que combina recursos gráficos y textuales de una manera determinada. (Gómez y Rom, 2013).

Aunque no debemos considerar a la historieta como un medio propio basándonos en los géneros que difundía en sus comienzos, tales como la satírica, el humor o los relatos fantásticos, ni en los formatos donde se publicaba, como en las hojas sueltas, folletos, suplementos, secciones de diarios o libros. Realmente, se debería dar más importancia a su lenguaje y la forma en la que la historieta es capaz de comunicar y construir un significado como lo hace, porque «afirmar que la novela gráfica es más literaria, por ejemplo, que las historietas cortas publicadas en las revistas de cómic de los años ochenta en España, equivaldría a decir que una novela es más literaria que un cuento» (Gómez y Rom, 2013).

Actualmente, este género se ha dado a conocer por una tipología característica que abarca desde la novela histórica, con referencias como *Maus* (Spiegelman, 1986) o *From Hell* (Moore, 1989), hasta relatos que tratan problemas psicopatológicos, como *The Last Temptation* (1994) de Neil Gaiman, con delirios de la muerte; o noveles que tocan la fantasía poliédrica, como *Stardust* (1997) o *Sandman* (1988-1996) de Gaiman (Regido, 2008). Es más, los autores de este género, muchas veces, lo que buscan es dejar una huella jugando entre lo importante y lo insignificante, de modo que muestren situaciones comunes del día a día, pero con las cuales el lector pueda sentirse identificado, que, a pesar de ser simples, pueden resultar a su vez familiares (Jacobsen, 2015).

Es por eso que Jacobsen (2015) argumenta que la novela gráfica no se limita a la no ficción, aunque sea donde más propuestas interesantes suelen surgir. Justo como le ocurrió al cine en los últimos años, el cómic fue encontrando nuevas formas de expresarse y contar historias que, aunque al día de hoy no puedan considerarse algo nuevo, ahora adquieren un sentido distinto.

De momento, sigue habiendo un debate acerca de su definición, mientras que, para algunos autores, podría tratarse de un movimiento artístico que tiene como objetivo la legitimación del cómic como vehículo válido para la expresión artística; para otros, se trata de una etiqueta editorial o estrategia de marketing para acceder a las librerías generalistas (Gómez y Rom, 2013). Sin embargo, hay quienes también lo ven como una forma de otorgarle más libertad a los autores, adaptándose de esta manera a un público adulto que en su juventud pudo haber leído historietas y hoy busca otro tipo de relatos, ya que fue en los años 60 cuando el cómic había comenzado a tratar temas más cercanos a las realidades de su época (Jacobsen, 2015). De cualquier modo, ha ofrecido una mirada más compleja y expansiva sobre nuestra cultura actual (Alatríste-Tobilla, 2023).

Pero presentar el cómic como algo más “aceptable”, separándolo de sus raíces populares, no deja ver que realmente la historieta, desde una perspectiva social, siempre fue pensada para un público masivo, puesto que esta misma trabajaba más como un empleado de una empresa que como un artista independiente, lo que provocó de cierta manera su desprestigio, pero que a su vez le ayudó a experimentar y descubrir nuevas formas narrativas con la intención de conectar con la cultura popular (Turnes, 2009).

Gracias a la variedad temática de la novela gráfica, los autores se apoyaron en la creación de personajes complejos (Trabado, 2006). Es por eso que, para mantener la calidad de la obra, se debe trabajar en un subtexto, es decir, un significado oculto detrás del texto principal, que pueda enriquecer tanto al protagonista como a los personajes secundarios (Durán, 2010).

3.2 El síndrome de Capgras

En este caso, el objeto de estudio de este trabajo es el síndrome de Capgras (SC), un síndrome descubierto por Joseph Capgras y J. Reboul-Lachaux, quienes fueron los primeros en denominarlo “ilusión de sosias”. Este término se usa para referirse a aquella persona que tiene semejanza con otra con la que se confunde (Serrano, 2002). Se trata de un trastorno poco común que trata de una especie de desconexión entre lo que se ve y lo que se siente, por lo que quienes lo padecen creen que una persona o personas cercanas a él/ella han sido reemplazadas por un impostor (*Clínica Universidad de Navarra, s. f.*).

Pero no fue hasta 1924, por un artículo de Depovy y Montassut, que se le denominó por primera vez como un síndrome. En 1929, Levy Valensi habla de este síndrome como la vivencia de una persona conocida como un doble o impostor que ha adoptado la forma de aquella persona. Sin embargo, la negación de la identidad de la persona resultó ser de carácter delirante, no de una ilusión (Serrano, 2002).

En consecuencia de este descubrimiento, se descubrieron otros síndromes y trastornos similares, tales como:

- **Síndrome de Frégoli¹:** Una o varias personas desconocidas para el paciente son en realidad una persona conocida que se disfraza para evitar ser reconocida y que, por lo general, son perseguidores.
- **Síndrome de intermetamorfosis:** Intercambio de identidades entre personas conocidas del paciente, el cual cree que dos personas allegadas a él han intercambiado sus papeles entre sí.
- **Síndrome de dobles subjetivos:** El paciente cree que alguien ha adquirido sus mismas características físicas y se hace pasar por él.
- **Cambio de roles tomado como cambio de personas:** El paciente cree que una misma persona realiza actividades diferentes en momentos diferentes y tiene identidades diferentes.

¹ Síndrome de Frégoli: Descubierto por primera vez por unos psiquiatras franceses en 1927, su nombre fue dado por el actor italiano Leopoldo Frégoli, reconocido por su habilidad para disfrazarse e imitar a los demás (Avellón, 2019).

- **Trastorno de la autoidentificación:** Cuando el paciente se mira en un espejo, no se reconoce a sí mismo.
- **Desorientación de un lugar:** Un entorno familiar para el sujeto está en un sitio que no existe.
- **Paramnesia reduplicativa:** Un entorno familiar para el sujeto existe simultáneamente en dos lugares diferentes.
- **Desorientación temporal:** Una persona desconocida para el paciente es considerada por este como alguien que conoció en el pasado.
- **Reduplicación de las partes del cuerpo:** El paciente cree que hay un mayor número de partes del cuerpo de las que son normales.
- **Reduplicación del tiempo:** El paciente considera que existe en el momento actual y en un tiempo duplicado.

No obstante, Serrano (2002) comenta que en 1976, Christodoulou realiza la primera clasificación de estos síndromes y los agrupa en delirios de hipoidentificación e hiperidentificación, siendo el primero el que incluiría el síndrome de Capgras, puesto que se trataba de la negación delirante de la identificación de una persona conocida.

Este síndrome puede aparecer tanto de forma transitoria como crónica, y estudios recientes lo asocian a lesiones en el hemisferio derecho e izquierdo del cerebro, generando así la disociación de la percepción visual del reconocimiento emocional del paciente (Sola Talayero et al., 2025).

Se descubrió que un tercio de los pacientes que padecen de este síndrome han sufrido traumatismos craneoencefálicos, lo que apunta a una causa orgánica; sin embargo, el 70% suelen observarse también en el curso de las esquizofrenias en compañía con otros síntomas, entre los que podemos destacar los delirios, la despersonalización o la desrealización. Y tampoco es infrecuente observarlo en las intoxicaciones, demencias o trastornos afectivos (Serrano, 2002).

Según la Clínica Universidad de Navarra (s. f.), actualmente, no hay pruebas médicas específicas que detecten este trastorno; sin embargo, su diagnóstico se basa en entrevistas y en el historial clínico del paciente, con la intención de ir descartando otras posibles causas. Es por eso que es bastante importante

que la evaluación psiquiátrica sea completa, ya que quienes lo padecen podrían hacerse daño u ocasionárselo a terceras personas.

Y es que para poder explicar cómo se desencadena esta enfermedad, tenemos que hablar acerca de la lucha interna que tiene el paciente por los dos elementos afectivos, que en este caso serían el sentimiento de familiaridad y la extrañeza, siendo este último el que desarrolle en él un efecto de inquietud y ansiedad intenso por no poder sentir aquel sentimiento de familiaridad inherente que le hace reconocer a aquella persona, porque, aunque no deforma su percepción, a pesar de que el sujeto pueda captar cierto parecido estrecho entre las dos imágenes, es incapaz de identificarlas como es debido a causa de su emotivo diferente (López, 2001).

Como tal, no podríamos hablar de un tratamiento específico para este tipo de síndrome, puesto que se debe realizar un abordaje sintomático mediante fármacos antipsicóticos. Sin embargo, ha habido casos de haberse producido en un contexto de cuadro afectivo, en el cual se ha podido ver mejoría con fármacos antidepresivos (Herrera y Llor, 2019).

3.2.1. Caso clínico

Como inspiración para esta historia, nos gustaría tener en cuenta el caso de una mujer de 38 años, investigada por Adelaida López Alonso, en el 2001, quien presentó este trastorno delirante después de dar a luz a su primer hijo. Ella creía que su bebé había sido sustituido por otro de aspecto enfermizo, que su esposo, al igual que su madre y hermanas, habían sido suplantados por unos dobles, a quienes ella detecta como impostores a pesar de reconocer similitudes con los verdaderos.

Algo característico de este caso es un sueño que ella recuerda como la primera noche después de parir, en el cual, al ver a su bebé agitado y llorando, le parece ver un “alien”, con aspecto terrorífico y de color verde, mientras echa espuma por la boca. Al ver a esta extraña criatura al lado de su hijo, cree que esa es la razón por la cual su bebé está tan agitado.

Es por eso que se llegó a la conclusión de que, a causa del gran sufrimiento que pasó durante el parto, el miedo la dominó; por su sentimiento de peligro

que sentía esta mujer, que inconscientemente fue proyectado a su bebé, pensando así que era él quien estaría en peligro, y agitado. A causa de esto, ella no reconoce al niño como una persona diferente de sí misma, algo que se fue corroborando a medida que fue avanzando en terapia, puesto que en ocasiones en las cuales ella se sentía asustada, pensaba que su hijo era quien realmente corría peligro.

Por otro lado, la razón por la cual esta mujer también pensaba que su marido, madre y hermanas eran dobles era a causa de la expresión del trauma narcisista, que aparecía cada vez que se sentía cuestionada, sintiendo aquella hostilidad para ellos, creando así la creencia de que son unos dobles que están ahí para hacerla creer que estaba loca.

4. REALIZACIÓN DEL PROYECTO: FASES

4.1 Investigación y documentación

Comenzamos investigando tanto el formato de la novela gráfica como el síndrome de Capgras mediante artículos científicos, TFG, TFM y ensayos escritos por diversos autores, tales como Serrano, M. S.; Turnes, P.; Jacobsen, U. J.; Alatríste-Tobilla, J. A.; Cobo Durán, S.; entre otros.

El objetivo era comprender, a través de estudios y casos clínicos, cómo se sienten las personas que padecen este trastorno, sus síntomas y las razones por las cuales suelen padecer del mismo. Paralelamente, buscamos entender cómo la novela gráfica es capaz de transmitir emociones y narrativas mediante el uso de viñetas y bocadillos, así como analizar las similitudes y diferencias que presenta respecto al cómic.

De esta forma, fue posible profundizar teóricamente en los síntomas del síndrome y en su impacto emocional para transmitirlos al lector de la manera más clara posible. Todo ello manteniendo una estética inspirada en distintos mangas previamente analizados, con la intención de dotar a la historia de una identidad propia, manteniendo el realismo del mismo trastorno.

4.2 Narrativa y estructura

La idea principal para contar esta historia era hacerlo desde el punto de vista del protagonista, dando prioridad a sus emociones y sensaciones ante la situación que estaba viviendo. Por eso, cuando ocurre el accidente automovilístico, este no se revela hasta el final, ya que lo importante no es el accidente en sí, sino la introspección que el personaje hace sobre sí mismo a lo largo de la historia.

Por este motivo, en lugar de utilizar diálogos o una narración tradicional propia del manga, caracterizada por una mayor atención al entorno, decidí estructurar la historia a partir de cuatro textos personales. Cada uno de ellos busca profundizar en una emoción distinta, que va desde el amor hasta la sensación de estar perdido en uno mismo. Estos textos son, supuestamente, los mismos que Kenji entrega a su psicóloga como una forma de expresar su dolor, incluso sin conocer todavía su diagnóstico definitivo. Por ello, cada uno se lee como si su pareja hubiera muerto, cuando en realidad ella permanece físicamente a su lado en todo momento.

Por otro lado, se optó por destacar el vacío presente en la mayoría de las viñetas, ya que estas fueron diseñadas deliberadamente para reflejar el vacío emocional del propio personaje y cómo tanto él como su pareja ocupaban por completo sus pensamientos. Por esa razón, se decidió utilizar colores monocromáticos, buscando destacar principalmente las figuras y el uso de las sombras.

Es por ello que, en el capítulo final de la novela gráfica, puede observarse que ambos protagonistas se encuentran realmente en una sesión de terapia. A diferencia de los cuatro capítulos anteriores, en este último se presta una mayor atención al entorno y a sus detalles, permitiendo visualizar con más claridad la realidad que rodea a los personajes y reforzando el contraste con la percepción que el protagonista ha tenido durante toda la historia. Además, la última escena, presentada a color, busca transmitir la idea de que algo parece empezar a cambiar para bien. A pesar de que todos los escritos tienen un tono

triste, Kenji realmente desea mejorar y comprender mejor su dolor y los pensamientos que este le provoca.

4.3 Organización y uso de tecnología

Para trabajar de manera eficiente, elaboré un calendario que recogía todas las fases de producción, priorizando el tiempo destinado a la realización de las ilustraciones. Sin embargo, cumplir con los plazos establecidos resultó complejo debido a la dificultad de definir un estilo visual concreto y seleccionar los textos definitivos.

Además, durante la fase de ilustración surgieron algunos retrasos en determinados capítulos, lo que hizo necesario reajustar la planificación inicial. Como consecuencia, se destinó más tiempo al desarrollo gráfico de la obra, priorizando la calidad y el resultado final de las ilustraciones.

Figura 1

Calendario de organización 2026.

Figura 1.1

Calendario de enero a febrero de 2026

ENERO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
26	27	28	29	30	31	
Investigación de toda la info						
FEBRERO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
						Investigación
2	3	4	5	6	7	8
Definir intro, objetivos hipótesis y estado de la cuestión						
9	10	11	12	13	14	15
Definir estilo de dibujo y hacer storyboard / Terminar guion						
16	17	18	19	20	21	22
Definir estilo de dibujo y hacer storyboard / Terminar guion						
23	24	25	26	27	28	
Hacer personajes y definir colores						

Figura 1.2

Calendario de marzo 2026

MARZO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
Dibujar texto 1						
16	17	18	19	20	21	22
Dibujar texto 2						
23	24	25	26	27	28	29
Dibujar texto 4						
30	31					
Dibujar texto 4						

Figura 1.3

Calendario de abril 2026

ABRIL						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
Dibujar texto 4						
6	7	8	9	10	11	12
Dibujar texto 4						
13	14	15	16	17	18	19
Dibujar escena final						
20	21	22	23	24	25	26
Dibujar escena final						
27	28	29	30			
Terminar análisis, discusión y conclusiones						

Figura 1.4

Calendario de mayo a junio 2026

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
Terminar análisis, discusión y conclusiones						
4	5	6	7	8	9	10
Por si						
11	12	13	14	15	16	17
Acabar documento						
18	19	20	21	22	23	24
Maquetar todo						
25	26	27	28	29	30	31
Semana por si						
JUNIO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
Sesión tutoría evaluativa						
15	16	17	18	19	20	21
Sesión tutoría evaluativa						
22	23	24	25	26	27	28
Sesión tutoría evaluativa						
29	30					
Solicitud defensa TFG						

Nota: Estas imágenes representan la organización llevada a cabo de enero a junio para la realización de este proyecto, junto con las tareas correspondientes a cada mes.

Debido a estos retrasos y a la complejidad de algunas ilustraciones, decidí utilizar la inteligencia artificial, concretamente Gemini de Google, como herramienta de apoyo durante el proceso creativo. Su uso me permitió visualizar mejor la composición de las viñetas y optimizar el tiempo dedicado a la elaboración de borradores y storyboards.

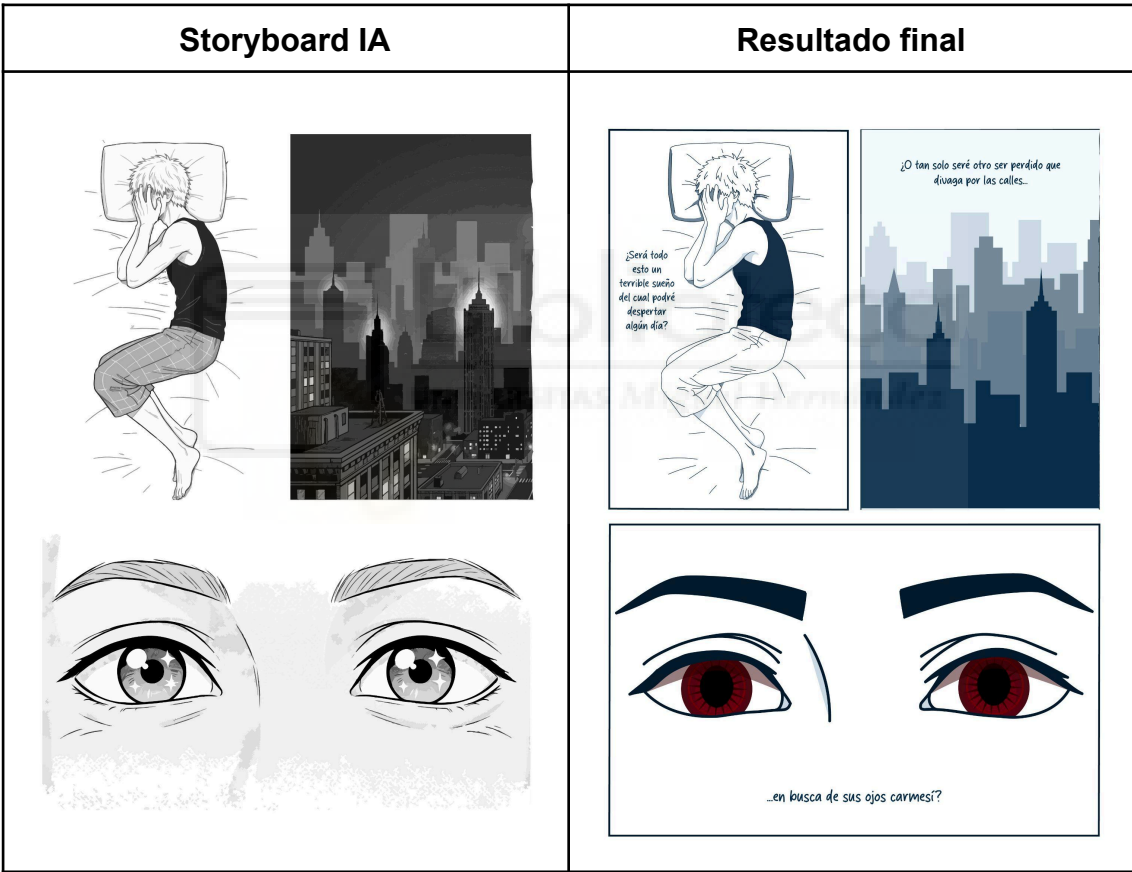
Esta herramienta fue utilizada únicamente con ese propósito y bajo unas características muy concretas, intentando siempre respetar las ideas que ya estaban planteadas previamente. Para ello, se emplearon imágenes de referencia con el fin de que la inteligencia artificial comprendiera mejor lo que se buscaba representar. Posteriormente, yo seleccionaba únicamente aquellos

elementos que consideraba útiles o que reflejaban exactamente lo que quería transmitir en cada escena.

Los dibujos definitivos fueron realizados en Adobe Illustrator, aprovechando las ventajas del trabajo vectorial para garantizar la máxima calidad técnica durante la maquetación de la obra. Además, esta aplicación me permitió mantener la coherencia con el estilo visual previamente definido para el proyecto.

Figura 2

Comparativa del storyboard y el resultado final de la novela gráfica



Nota: La primera imagen fue generada mediante Google Gemini a partir de *prompts* específicos para obtener el resultado deseado. A su lado se muestra el resultado final del storyboard, que mantiene las siluetas, pero con un estilo de dibujo diferente.

4.4 Estilo visual y referentes

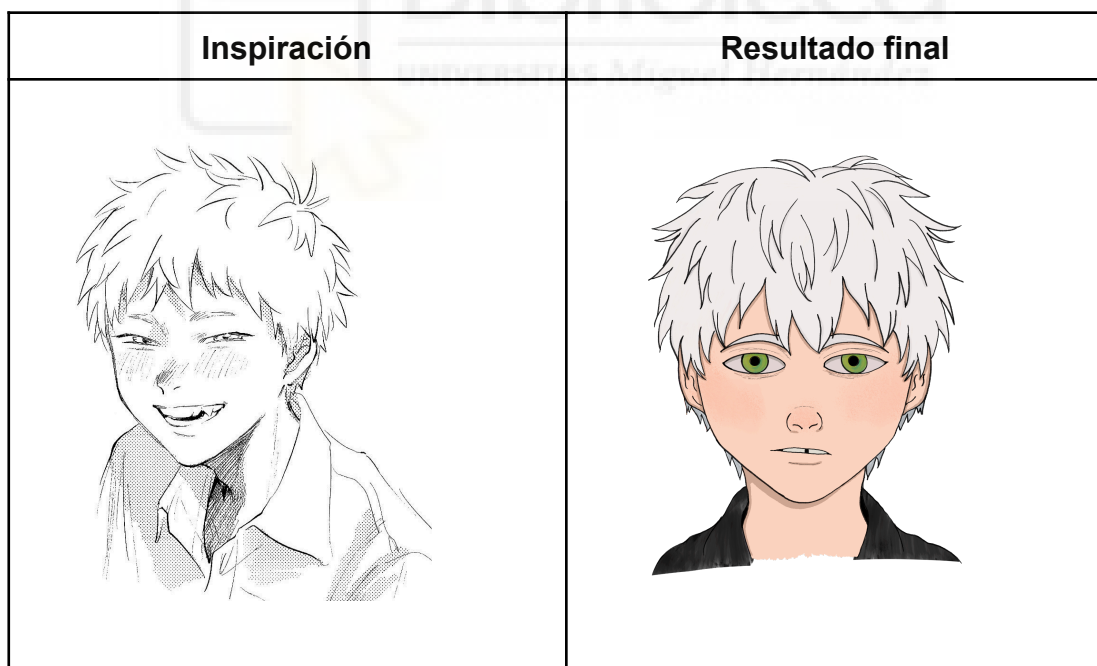
Para el diseño de personajes, me inspiré principalmente en el manga y el anime japonés, tomando como referencia distintas obras, entre ellas:

- *El verano en que Hikaru murió* (Mokumokuren, 2022): La principal referencia para el diseño de Kenji fue el personaje de Hikaru. Me interesaba especialmente su construcción gráfica: un personaje de rasgos suaves, cabello claro y despeinado, ojos grandes y una apariencia juvenil capaz de transmitir fragilidad emocional.

No obstante, esta inspiración se limitó al aspecto visual y expresivo. La personalidad y el desarrollo narrativo de Kenji fueron contruidos de manera independiente para responder a las necesidades específicas del proyecto. En este sentido, se trabajó especialmente una mirada apagada y melancólica con el objetivo de transmitir tristeza, vulnerabilidad y el impacto emocional derivado del trastorno que experimenta a lo largo de la historia.

Figura 3

Comparativa entre la imagen de referencia y el resultado final del protagonista.



- *Naruto* (Kishimoto, 1999) y *My Hero Academia* (Horikoshi, 2014): De estas dos obras tomé como referencia principalmente a Naruto Uzumaki y Katsuki Bakugo para el diseño de Nico, la pareja de Kenji. Me interesaba especialmente su silueta característica, definida en gran medida por el cabello puntiagudo y la expresividad de sus gestos.

Estas referencias fueron adoptadas principalmente desde una perspectiva estética, aunque reinterpretadas para adaptarlas a la identidad visual propia de Nico. En este caso, se optó por un cabello negro y un diseño orientado a transmitir cercanía, vitalidad y calidez.

Su personalidad fue desarrollada de manera independiente; sin embargo, conserva algunos rasgos inspirados en ambos personajes, como la impulsividad, la determinación y la fuerte convicción hacia las personas que aprecia, especialmente hacia su pareja, Kenji. No obstante, estos elementos fueron reinterpretados para construir un personaje más cotidiano y realista, destacando aspectos como una mirada amable, una sonrisa abierta y una expresión confiada.

Figura 4

Comparativa entre la imagen de referencia y el resultado final de la pareja del protagonista.

Inspiración	Resultado final
	

- *Chainsaw Man* (Chainsaw Man, Tatsuki Fujimoto, 2022): Por otro lado, para el diseño visual de la psicóloga de la pareja me inspiré en el personaje de Reze. Me centré principalmente en la imagen de cercanía y confianza que transmite a primera vista, así como en la amabilidad que se refleja en sus expresiones faciales.

No obstante, el diseño fue adaptado en todo momento a las necesidades visuales de la obra, incorporando elementos propios como el cabello oscuro, suelto y con flequillo, alejándose así de algunos de sus rasgos más característicos. Dado que este personaje tiene una presencia breve dentro de la narración, su inspiración se limitó exclusivamente a aspectos visuales y comunicativos.

Figura 5

Comparativa entre la imagen de referencia y el resultado final de la psicóloga de Kenji y Nico.



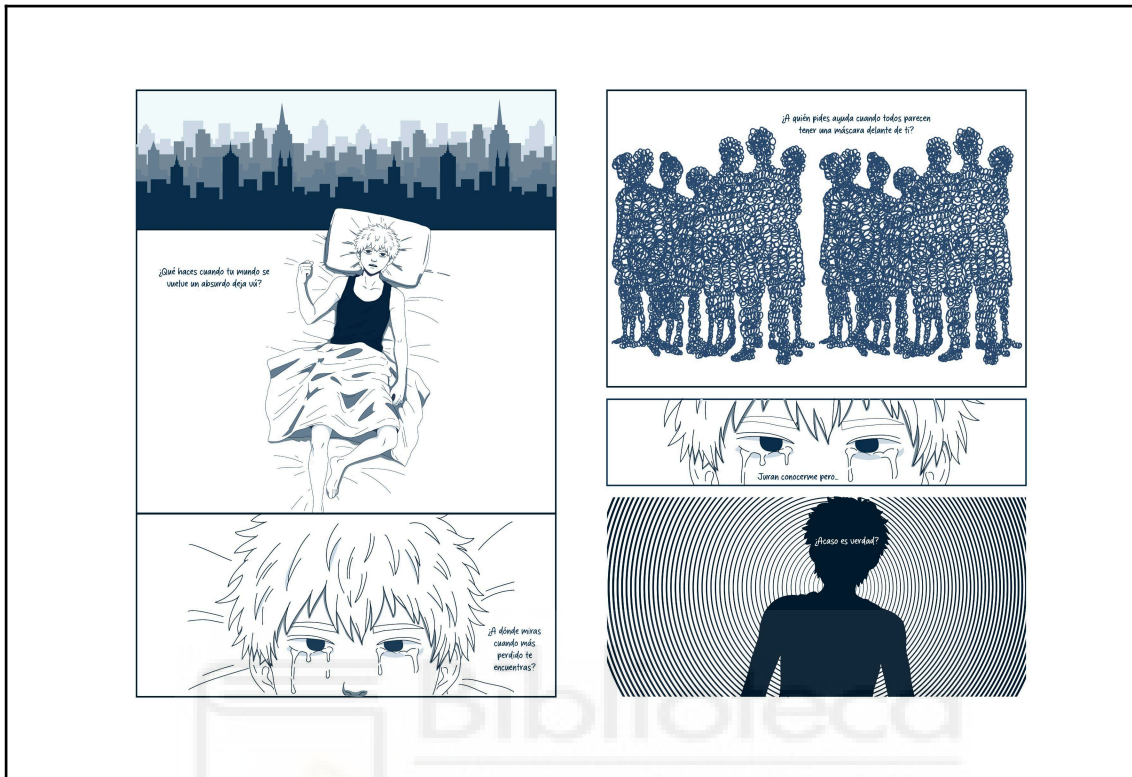
4.5 El uso del color y simbolismo

Una vez terminadas las ilustraciones, seleccioné una paleta de colores acorde a la narrativa. Opté por un estilo monocromático con el objetivo de resaltar las líneas y las sombras, asignando un significado específico a cada tono.

- **Azul:** Se utilizó para representar los pensamientos internos del personaje, ya que simboliza la melancolía y la soledad que experimenta el protagonista.

Figura 6

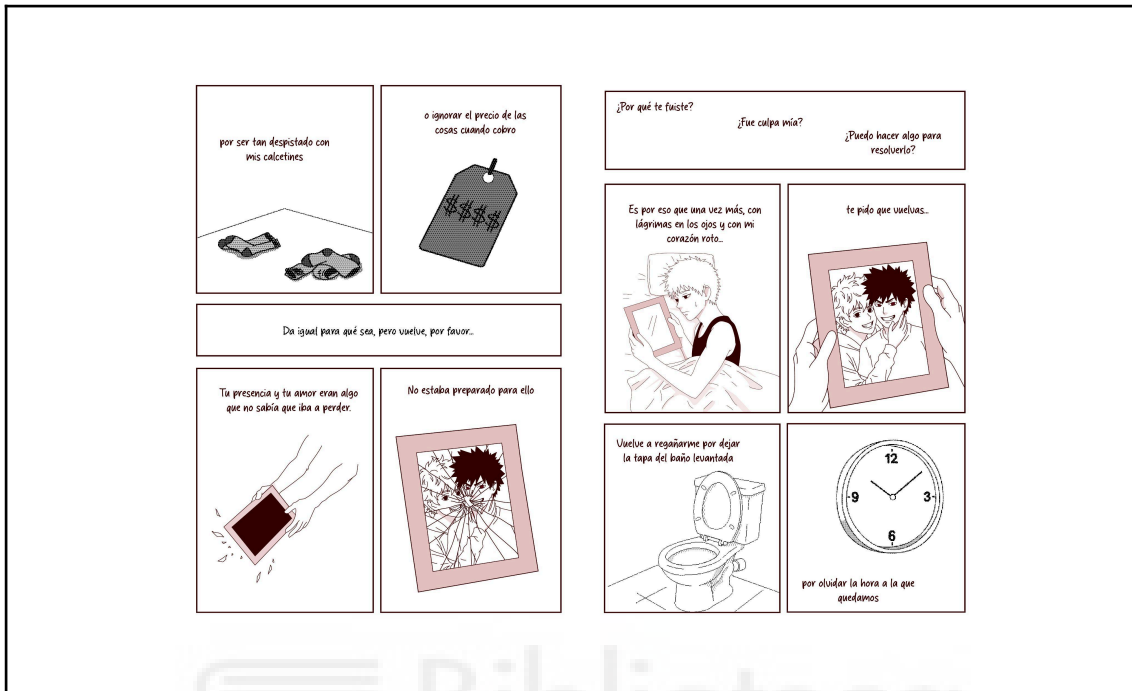
Ejemplo de la paleta de color azul



- **Rojo:** Se utilizó para representar las emociones del protagonista hacia su pareja, ya que simboliza tanto la pasión y el amor que siente por él como el dolor que experimenta al no poder cambiar su presente.

Figura 7

Ejemplo de la paleta de color rojo



- **Negro:** Se utilizó como reflejo de la cruda realidad que vive el protagonista, ya que busca representar la oscuridad que percibe en su vida y el modo en que este color simboliza su estado emocional.

Figura 8

Ejemplo de la paleta de color negro



Además, algunas viñetas incluyen un efecto píxel en blanco y negro, como símbolo de cómo el protagonista percibe los recuerdos con su pareja: una visión distorsionada que siente que se desvanece poco a poco por momentos.

Figura 9

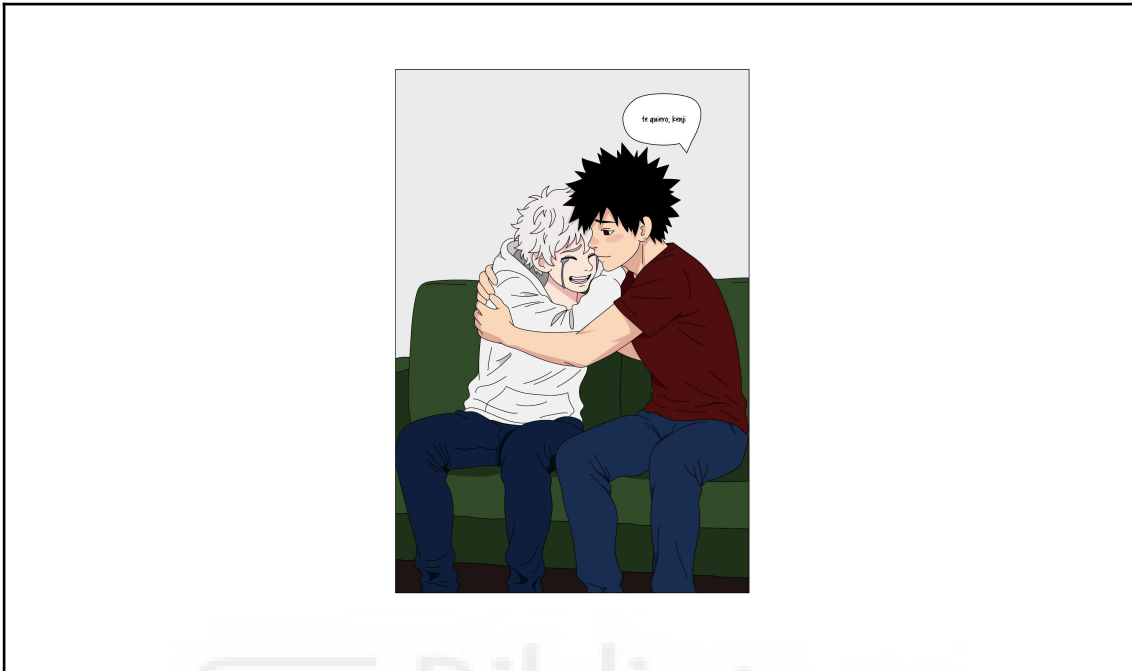
Ejemplo del efecto píxel en blanco y negro



- **Color:** Se utilizó este último recurso como símbolo de la esperanza que siente el protagonista ante su situación mental, ya que busca reflejar su deseo de recuperarse de aquel suceso traumático. Esta sensación se ve reforzada por el apoyo constante de su pareja y de su psicóloga a lo largo del proceso.

Figura 10

Ejemplo de la paleta de color de la viñeta de la escena final



4.6 Detalles finales y diseño de portada

Por otro lado, al contar con un número reducido de capítulos, decidí incluir algunos textos breves en páginas en blanco, tanto al inicio como al final, con el objetivo de aportar contexto. De este modo, el espectador puede ser consciente en todo momento de la situación del protagonista y comprender mejor el desenlace de la historia.

Finalmente, la creación de la portada se dejó para la última fase del proceso. En ella quise destacar la mirada vacía del protagonista mediante el uso de colores vibrantes que, al mismo tiempo, fueran complementarios al azul, ya que, como se mencionó anteriormente, este color representa los pensamientos internos del personaje.

Por otro lado, decidí utilizar un efecto de puntillismo, también conocido como puntos Ben-Day, una técnica de impresión que consiste en cubrir una superficie con puntos de colores espaciados que, vistos a cierta distancia, crean la apariencia de una superficie uniforme (Gandolfo, 2014). Con esta técnica

buscaba hacer referencia tanto a los cómics clásicos como a la distorsión del entorno que percibía el protagonista.

El título se presenta de forma vertical, como si estuviera dividido en dos partes, haciendo referencia a las dos "realidades" a las que se enfrentaba el protagonista: una verdadera y otra producto de su síndrome. La tipografía fue realizada a partir de "Dunkerque", descargada de DaFont y modificada posteriormente para adaptarla a las necesidades del proyecto.

Por último, la novela cuenta con una contraportada que sigue el mismo estilo visual de la portada. Sin embargo, incluye un breve texto explicativo sobre el síndrome de Capgras. Al tratarse de una novela gráfica digital, esto permite mantener la incógnita durante la lectura y, al mismo tiempo, resolver las dudas del espectador acerca de lo que está ocurriendo realmente en la historia.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

5.1 Discusión

Como hemos podido observar, la novela gráfica ya no se percibe como un entretenimiento meramente infantil, sino como un medio artístico respetado y con capacidad para abordar temas serios y emocionales. Este ha sido el caso del síndrome de Capgras, un trastorno en el que la persona ve correctamente a sus seres queridos, pero no siente ninguna conexión emocional con ellos, lo que la lleva a pensar que son impostores.

El mayor desafío de este proyecto ha sido trasladar a imágenes y viñetas la lucha interna del protagonista, marcada por la constante contradicción entre reconocer los rasgos físicos de su pareja y, al mismo tiempo, sentir una profunda extrañeza y ansiedad al no reconocerla emocionalmente, llegando a creer que realmente la perdió en aquel accidente. A diferencia de los informes e investigaciones médicas, que describen el síndrome de forma fría y objetiva, esta novela busca que el lector se ponga en la piel del paciente, con la intención de que pueda llegar incluso a sentirse identificado con algunos de los textos.

Por otro lado, las decisiones narrativas relacionadas con la construcción de la historia a través de cuatro textos personales han permitido reflejar el aislamiento y el proceso de duelo de Kenji al creer que había perdido realmente a Nico. Además, mantener oculta la terapia conjunta hasta el final consigue que el espectador experimente en primera persona la confusión y la distorsión de la realidad que vive el protagonista.

A nivel de producción, aunque el proceso artístico presentó diversas dificultades, especialmente al principio, a la hora de definir el estilo visual y cerrar los textos, lo que afectó al calendario previsto, estos problemas pudieron solucionarse ajustando los plazos y utilizando la inteligencia artificial (Google Gemini) como herramienta de apoyo para elaborar el storyboard y organizar las viñetas. Esto permitió agilizar el trabajo sin perder la originalidad de la obra, cuya ejecución final se realizó digitalmente mediante Adobe Illustrator y Procreate para garantizar un acabado limpio, profesional y coherente.

Respecto a su distribución, mi intención principal es publicarla en mi portfolio personal, al que se podrá acceder fácilmente mediante una página web creada con anterioridad. De esta manera, también podré mostrar al público mis capacidades tanto artísticas como de desarrollo en distintas áreas creativas. La obra estará disponible de forma gratuita, sin ningún tipo de cobro, ya que, al tratarse de mi primera publicación y teniendo en cuenta su extensión, considero que es más adecuado presentarla como una muestra creativa de mi trabajo.

5.2 Conclusiones

Al finalizar el desarrollo completo de la novela gráfica *El impostor*, se han extraído las siguientes conclusiones:

La creación de esta obra ha servido como un puente hacia la empatía, ya que, al reflejar las emociones del protagonista mediante ilustraciones guiadas por silencios, miradas y una composición sencilla, se puede generar una conexión emocional con el público ante la angustia y la confusión que experimentan las personas que padecen este trastorno.

Siguiendo las referencias del uso del color presentes en el cine, la paleta cromática utilizada en cada capítulo ha servido como elemento simbólico. Por ejemplo, el azul representa la soledad de Kenji; el rojo, el amor y el dolor que siente hacia Nico; y el negro, la dura realidad de su mente. Además, el efecto pixelado presente en algunos recuerdos cotidianos del protagonista ayuda a reflejar la fragilidad de su estado mental.

El contraste existente entre el capítulo final y el resto de la obra ha sido fundamental durante todo el proceso creativo. A través de él se ha querido demostrar que, incluso en los momentos más difíciles, contar con el apoyo de alguien importante puede ayudar a seguir adelante. Esta idea se refleja especialmente en la última viñeta, la única a color de toda la novela, cuya intención es transmitir el contraste entre el delirio interno del protagonista y el comienzo de su recuperación.

La adaptación de cada personaje ha logrado integrarse adecuadamente en la historia sin perjudicar los derechos de autor de las referencias utilizadas, ya que en todo momento la intención ha sido crear una obra original con una identidad visual propia.

Por último, cada decisión artística fue seleccionada cuidadosamente en relación con la paleta de colores establecida desde el inicio del proyecto. Se prestó atención a cada detalle con el objetivo de reforzar las emociones y los mensajes que se querían transmitir, incorporando pequeños elementos simbólicos desde la portada hasta el desenlace de la historia, siempre con la intención de representar la ruptura entre las dos realidades a las que se enfrentaba el protagonista.

6. BIBLIOGRAFÍA

Janeiro, F. (2010). La novela gráfica. *Forma: Revista d'Estudis Comparatius: Art, Literatura, Pensament*, 1, 115-118.

<https://www.raco.cat/index.php/Forma/article/view/202211/270525>

Gómez, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España* [Tesis doctoral, Universitat

Ramon Llull]. TDX (Tesis Doctorals en Xarxa).
<https://hdl.handle.net/10803/117214>

Trabado, J. M. (2006). *La novela gráfica: formas de dibujar la soledad. Estudios humanísticos. Filología*, (28), 221–244.
<https://doi.org/10.18002/ehf.v0i28.2812>

Cobo, S. (2010). *Diseño de personajes para novela gráfica. Cuestiones publicitarias: Revista Internacional de Comunicación y Publicidad*, (15), 164-167. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6189352>

Gómez, D. y Rom, J. (2013): La novela gráfica: "Un cambio de horizonte en la industria del cómic", en Ítaca. Revista de Filología, 3 (11-VII-2013). Asociación Cultural Tebeosfera, Alicante. Disponible en línea el 24/VI/2026 en: <https://goo.su/5Sgz05q>

Alatríste-Tobilla, J. (2023). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea. El ornitorrinco tachado. Revista de Artes Visuales*, (17).
<https://doi.org/10.36677/eot.v0i17.20693>

Jacobsen, U. (2015). *Vacíos e identidad en la novela gráfica de no ficción. Panambí. Revista de Investigaciones Artísticas*, (1), 69–84.
<https://doi.org/10.22370/panambi.2015.1.521>

Turnes, P. (2009). *La novela gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Revista de Diálogos de la Comunicación*, (78), 1–7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882>

Gandolfo, A. (2013). Wilson/Lint: biografía, cómic independiente y la cualidad literaria. 2.ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos.
<https://goo.su/CtM242M>

Clínica Universidad de Navarra. (s. f.). *Síndrome de Capgras*. Diccionario médico.
<https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/sindrome-capgras>

Serrano, M. (2002). *Delirios de identificación. Síndrome de Capgras: A propósito de un caso. Revista Gallega de Psiquiatría y Neurociencias*, 1(5), 70–79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5177493>

Sola Talayero, B. N., García Borque, E., Larraga Ruiz, M., Ledo Belascoain, L., García Pérez, J., & Vargas Villegas, M. (2025). *El síndrome de Capgras: revisión de la literatura y abordajes terapéuticos de enfermería. Revista Sanitaria de Investigación*. <https://goo.su/OM135Cz>

Herrera, M., y Llor, C. (2019). *Síndrome de Capgras: a propósito de un caso. Revista de Norte de Salud Mental*, 16(60), 63–66. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7099341.pdf>

López, A. (2001). *Algunos dinamismos en el síndrome de Capgras. Aperturas psicoanalíticas: Revista de psicoanálisis*. <https://goo.su/476CRu>

Avellón, V. (2022, marzo 17). *Síndrome de Frégoli: un delirio de falsa identificación*. Ivanesalud. <https://www.ivanesalud.com/sindrome-de-fregoli/>

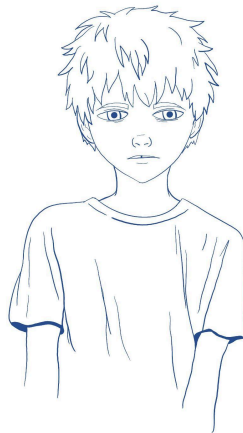
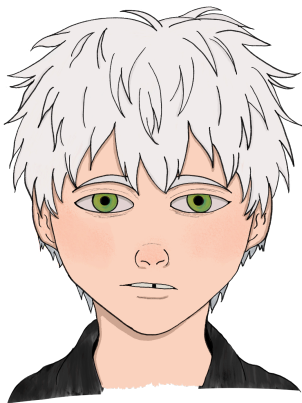
7. ANEXOS

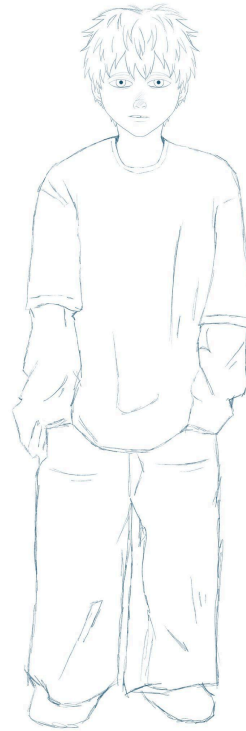
7.1. Imágenes de referencia (Pinterest)





7.2 Bocetos





Efecto
rotura

