

**Vínculos Quebrados: La traducción sensorial de una
experiencia con el alzheimer**

Autora:

Nathaly Certuche Calderón

PROYECTO DE GRADO

Director:

Jose David Cuartas Correa

Universidad del Valle, sede Cali - Colombia

Facultad de Artes Integradas

Programa de Diseño Gráfico

2025

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no hubiera sido posible sin el apoyo de quienes me acompañaron en este proceso. A mi familia, especialmente a mi abuela, quien me inspiró a transformar el dolor en arte, a mi madre por su paciencia y comprensión durante los momentos más intensos.

Agradezco a mi director de grado, por su guía la cual me ayudó a encontrar el rumbo cuando me sentía perdida en el proceso creativo; a los docentes del programa de Diseño Gráfico, por sus valiosos aportes durante las revisiones y por impulsarme a profundizar en mi propuesta, a mis amigos quienes estuvieron ahí en los momentos de duda, acompañándome en las largas jornadas de trabajo. A todos aquellos que, de una forma u otra, hicieron parte de este proceso: gracias por creer en este proyecto y en mí.

RESUMEN

Este proyecto explora la ilustración análoga como herramienta para traducir visualmente mis experiencias emocionales durante la convivencia con el Alzheimer de mi abuela. A través de un proceso autoetnográfico, desarrollé una serie de cinco ilustraciones que representan etapas clave de esta vivencia: desorientación, dualidad temporal, paranoia, miedo al olvido y despersonalización.

El trabajo se centra en el uso de metáforas visuales no literales, materializadas mediante técnicas como el bordado, el paper cut y la integración de objetos. Estas estrategias me permitieron convertir sensaciones como la fractura de la memoria, la confusión y el deterioro del vínculo en un lenguaje gráfico.

El resultado de ello es una obra donde la materialidad análoga —el trazo, la textura, el hilo— se convierte en el vehículo expresivo de una experiencia personal de duelo, cuidado y transformación identitaria.

Palabras clave: Alzheimer, memoria, metáfora visual, ilustración análoga, experiencia personal.

PRÓLOGO

Este trabajo nace de mi necesidad personal de darle forma al caos emocional que implica acompañar a un familiar con Alzheimer. No pretendo construir un documento científico ni una autobiografía lineal; mi objetivo es materializar experiencias vividas desde una perspectiva artística. Este proyecto es, ante todo, un intento de traducir en imágenes aquellas emociones para las que, a menudo, las palabras no me bastan.

El caos que atravieso no solo tiene que ver con la enfermedad, sino con la transformación de nuestros vínculos. Hablo y no soy escuchada. Explico y no soy comprendida. Los gestos y las frases que antes nos unían ahora se desvanecen, como si la comunicación se rompiera en el aire. La persona que conocí durante tantos años sigue ahí, pero es alguien diferente, casi irreconocible. Ese desajuste duele, confunde y agota. Es desde este quiebre donde surge mi necesidad de crear.

Este proyecto no se plantea como un testimonio, sino como una traducción: a través de metáforas visuales busco reconstruir una comunicación quebrada, donde la identidad titubea y la paciencia se desgasta.

En esencia, este proceso es un desahogo necesario; un vehículo para liberar lo guardado en silencio y, al mismo tiempo, un homenaje a quienes acompañan día a día a alguien que se desvanece frente a sus ojos.

Materializar el dolor en arte es, quizás, mi forma de buscar una catarsis. Porque el arte se ha convertido, al final de todo, en el refugio donde me reconozco para no perderme.

Desde esa necesidad íntima de comprender y representar lo vivido, el proyecto evolucionó hacia una investigación visual más estructurada. A partir de allí, fue necesario analizar cómo otros autores y artistas han traducido la pérdida de la memoria y la identidad, para construir mi propio lenguaje metafórico.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	6
Objetivos del proyecto.....	7
Objetivo general.....	7
Objetivo específico.....	7
Marco conceptual.....	8
La Metáfora Visual como Herramienta de Traducción Emocional.....	8
El valor de la materialidad en los procesos análogos.....	9
Estado del arte.....	10
Referentes narrativos.....	11
Referentes gráficos.....	17
Metodología.....	22
Fases del desarrollo.....	23
Exploración y conceptualización del alzheimer en una narrativa.....	23
Experimentación visual y material.....	25
Producción: Elaboración de las obras.....	36
Composición final.....	44
Conclusión.....	47
Bibliografía.....	48

INTRODUCCIÓN

El Alzheimer es una enfermedad que no solo borra memorias, sino que fractura la realidad de quienes acompañan el proceso. En mi caso, como nieta que ha vivido con su abuela desde la infancia, he podido presenciar cómo la persona que conocía se desdibuja en una versión distinta de sí misma. Esta vivencia generó, desde los primeros indicios, confusión, conflictos cotidianos, choques de realidad y una tristeza profunda ante su deterioro físico como mental.

Este proyecto utiliza la ilustración análoga como medio para traducir esa experiencia dual —la del familiar y la del cuidador— en un lenguaje visual no lineal, donde el tiempo se fragmenta y el desgaste emocional se convierte en materia visual.

La investigación-creación toma como referentes cinematográficos obras como *Vortex* (Gaspar Noé, 2021) y *The Father* (Florian Zeller, 2020), que abordan la enfermedad desde una mirada cruda y despojada de idealización. Inspirada por sus estructuras narrativas fragmentadas y su intensidad emocional, la obra propone una secuencia visual que recorre cinco etapas afectivas: desde la desorientación inicial hasta la despersonalización, pasando por la paranoia, la dualidad temporal y el miedo a ser olvidada.

La obra se estructura en cinco momentos narrativos traducidos en ilustraciones análogas, donde se encontrarán las siguientes técnicas:

1. **Texturas:** uso de hilos, relieves y objetos plásticos que evocan la degradación de la memoria.
2. **Repetición:** implementación de patrones recurrentes como metáfora visual de los ciclos de confusión.
3. **Distorsión gráfica:** fragmentación del rostro y de la figura humana para aludir a la fractura de la identidad y la percepción.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivo general: Materializar, a través de la ilustración análoga, las experiencias emocionales vinculadas a la convivencia con un familiar con alzheimer, mediante el desarrollo de metáforas visuales que representen la desorientación, la dualidad temporal, la paranoia, el miedo a ser olvidada y la despersonalización.

Objetivo específico:

1. **Analizar** referentes visuales y narrativos que abordan la representación del deterioro cognitivo, la memoria y las experiencias emocionales.
2. **Desarrollar** un sistema de metáforas visuales basado en 5 etapas emocionales derivadas de mi experiencia personal.
3. **Experimentar** con texturas, materiales plásticos y repeticiones gráficas para construir una narrativa visual.
4. **Reflexionar**, a partir del proceso creativo, sobre el potencial de la ilustración análoga para comunicar experiencias de duelo y desgaste emocional.

MARCO CONCEPTUAL

Este marco teórico establece los enfoques conceptuales que dan solidez y profundidad a la propuesta visual de este proyecto. Para ello, concreté dos ejes de análisis: primero, la metáfora visual como herramienta para traducir experiencias emocionales complejas, y segundo, el valor de la materialidad en los procesos análogos como vínculo de expresión sensorial.

1. La Metáfora Visual como Herramienta de Traducción Emocional

La metáfora visual no es solo un recurso estético, sino un mecanismo fundamental para traducir experiencias emocionales complejas en formas visuales comprensibles. A diferencia del lenguaje verbal, que describe las emociones de manera literal, el arte utiliza la metáfora para encarnar sentimientos, actitudes y visiones del mundo, que de otro modo, serían difícilmente expresables (Ospina Herrera, 2010).

Según Ospina Herrera (2010), la metáfora artística actúa como un símbolo tensionante, es decir, un elemento que por un lado *apunta a significados* (epífora) y por otro *crea presencia* (díáfora) (p. 183). Esto significa que una imagen no solo “representa” una emoción, sino que la hace visible, tangible y experimentable para el espectador. Por ejemplo, el autor señala que en obras como *La Noche Estrellada* de Van Gogh, no nos referimos a los trazos y colores literalmente, sino a lo que estos expresan metafóricamente, como una “inquietud cósmica” (Ospina Herrera, 2010, p. 190).

Esta capacidad de “traducir” lo emocional a través de la metáfora visual es lo que Ospina Herrera (2010), siguiendo a Danto, denomina encarnación del significado (p. 189). La obra de arte no habla *sobre* la tristeza o la furia; las presenta directamente ante nuestros sentidos, generando una respuesta afectiva inmediata. Así, el arte se convierte en un lenguaje emocional universal, que comunica sin depender de palabras ni descripciones literales.

2. El valor de la materialidad en los procesos análogos como vínculo de expresión sensorial

La relevancia del soporte físico y las técnicas manuales no es meramente técnica o nostálgica; es fundamental para establecer un vínculo sensorial entre la obra, el artista y el espectador.

Esta postura encuentra respaldo en la filosofía del arte cuando Ospina Herrera (2010), siguiendo a Nelson Goodman, señala que los símbolos artísticos poseen "densidad sintáctica y plenitud semántica" (p. 185). Esto significa que, a diferencia de un signo digital (como un emoji), en una obra de arte cualquier modificación material, por mínima que sea –un trazo, un tono de color, una textura–, altera sustancialmente su cualidad y significado. Un ejemplo claro que se cita es el de un electrocardiograma, donde el grosor de la línea es irrelevante, frente al dibujo de Hokusai, donde cada trazo, su intensidad y el papel mismo son constitutivos de su valor expresivo (Ospina Herrera, 2010, p. 185). En los procesos análogos, el artista trabaja precisamente con y a través de esta densidad material.

Esta materialidad es el sustrato donde se produce la "encarnación del significado" (Ospina Herrera, 2010, p. 189). El autor explica que la obra de arte no solo representa un tema, sino que encarna la actitud del artista hacia ese tema, valiéndose de propiedades no-representacionales como el estilo y la expresión, cuyo vehículo es el medio artístico (los materiales y la técnica) (p. 189-190). Por ejemplo, los trazos "enérgicos" o la "fuerza primitiva" de una pintura de Picasso no son conceptos abstractos; son cualidades que emergen de y son percibidas a través de la evidencia física de la pincelada y la manipulación de la pintura.

Así, la materialidad es lo que permite que la obra cree presencia (diáfora). Ospina Herrera (2010) argumenta que el arte "transfigura lo usual y le otorga súbitas y asombrosas posibilidades de presencia" (p. 184). Esta transfiguración no ocurre en el plano de las ideas, sino en la concreción sensible de la obra. El objeto análogo, con su textura, peso, olor y huellas del proceso, se rige ante el espectador como una presencia única que reclama una experiencia sensorial, "a la cual se corresponde no sólo con los sentidos, sino también con el afecto, el entendimiento y la imaginación" (Ospina Herrera, 2010, p. 184).

ESTADO DEL ARTE

Este estado del arte tiene como objetivo analizar y conectar una selección de referentes gráficos y narrativos que abordan, directa o indirectamente, la experiencia del Alzheimer u otras experiencias personales. El análisis se centra en deconstruir las estrategias narrativas, estilísticas y visuales que estos emplean, con el fin de fundamentar la creación de mi propia narrativa gráfica.

La selección de referentes aquí presentada es el resultado de un proceso constante de investigación. Si bien el punto de partida fue un mapa conceptual más amplio, los referentes que se mantuvieron y se incorporaron son aquellos cuyo enfoque resonó profundamente con la dirección emocional y conceptual que fue tomando mi proyecto. Este documento, por lo tanto, no es un inventario, sino un conjunto intencionado de influencias que han sido fundamentales para definir el tono, la metodología y el lenguaje visual de mi obra.

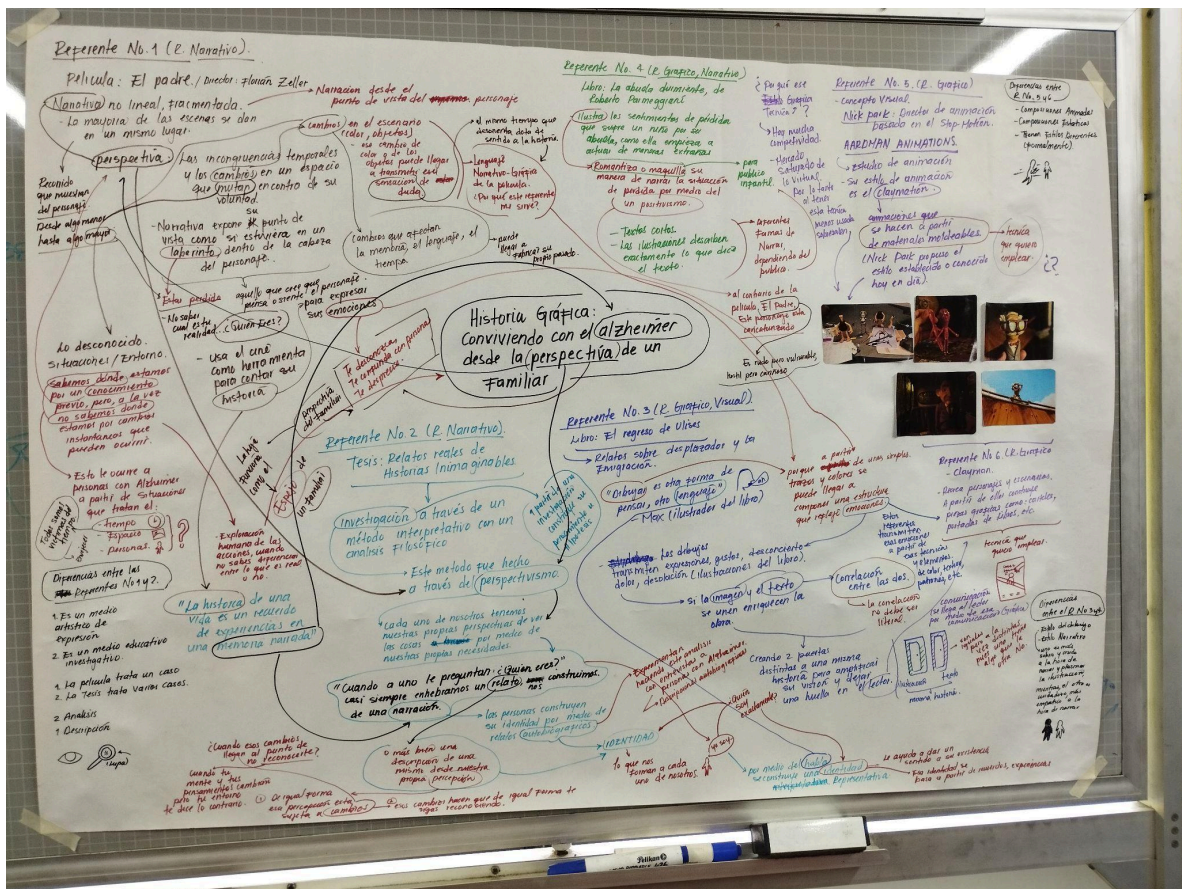


Figura 1. Mapa conceptual inicial de referentes [Fotografía personal]

REFERENTES NARRATIVOS

The father (Florian Zeller, 2020)



Figura 2. *The Father* (Florian Zeller, 2020) [Cartel de la película]

En el proceso de construir una narrativa visual sobre la convivencia con mi abuela, fué necesario identificar referentes que abordaron la enfermedad desde una dimensión emocional y perceptiva. Entre ellos, *The Father* (Florian Zeller, 2020) resultó fundamental, no solo por su temática, sino por su estrategia narrativa sensorial. Zeller desarrolló la película inspirándose en la experiencia con su propia abuela, y su intención no era relatar una historia lineal, sino sumergir al espectador en la confusión del protagonista, haciendo de la desorientación el eje estructural de la obra.

Para lograr esta experiencia inmersiva, la película emplea recursos como la modificación sutil de la escenografía, la repetición de situaciones y el cambio de actores que interpretan a un mismo personaje. Estas variaciones no buscan explicar la enfermedad: **la hacen sentirse**. El espectador duda constantemente de qué es real, quién está presente y qué continuidad existe

entre una escena y otra. De este modo, Zeller construye una narrativa fragmentada que refleja la fractura de la memoria y de la identidad en el personaje principal.

Este enfoque resonó profundamente con mi vivencia personal. La experiencia de convivir con mi abuela no se caracteriza únicamente por la pérdida de recuerdos, sino por la ruptura de los vínculos y del reconocimiento mutuo. La película me permitió comprender que la representación del Alzheimer no exige narrar cronológicamente el deterioro, sino **traducir la inestabilidad emocional y perceptiva que lo acompaña**.

A partir de este referente, decidí adoptar en mi proyecto una estructura visual basada en metáforas gráficas. Donde Zeller utiliza cambios de actores para evidenciar la discontinuidad de la identidad, yo empleo la distorsión del rostro y la figura. Donde él altera el espacio doméstico, yo introduzco repeticiones, o materiales superpuestos para hacer visible la degradación de la memoria. Esto coincide con la idea planteada por Ospina Herrera (2010), quien sostiene que la auténtica metáfora artística es un "símbolo tensivo que apunta a significados y al mismo tiempo crea presencia" (p. 183), evitando así la representación literal para concentrarse en la potencia de una imagen que significa y se hace sentir simultáneamente.

En síntesis, *The Father* no solo actúa como referente temático, sino como guía metodológica y estructural: me hizo caer en cuenta que la desorientación puede ser una forma de narrar.

Vortex (Gaspar Noé, 2021)

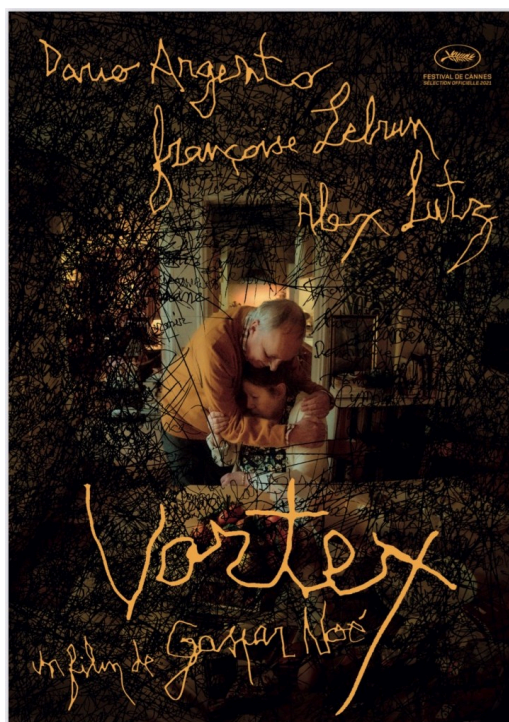


Figura 3. *Vortex* (Gaspar Noé, 2021) [Cartel de la película]

En *Vortex* (Gaspar Noé, 2021), la vejez y la enfermedad se presentan sin delicadeza ni consuelos simbólicos. La película retrata la cotidianidad de una pareja que enfrenta, día tras día, el deterioro físico y cognitivo, particularmente la progresiva pérdida de memoria de la esposa. Noé no busca explicar ni narrar la enfermedad: la deja transcurrir en pantalla con una crudeza íntima, donde los gestos mínimos, los silencios y los objetos cotidianos adquieren un peso abrumador.

El recurso visual central es la pantalla dividida (**split screen**), que permite ver simultáneamente la experiencia de ambos personajes. Esta decisión no solo muestra dos acciones paralelas: **expone la distancia emocional** que se abre entre ellos. Aunque habitan el mismo espacio físico, sus mundos internos ya no coinciden. La pantalla partida se convierte, así, en una metáfora directa de la ruptura del vínculo y de la imposibilidad de compartir una misma percepción de la realidad.

A diferencia de representaciones que buscan consuelo, cierre o aprendizaje moral, *Vortex* evita cualquier idealización del cuidado. La película revela el desgaste emocional en los

detalles cotidianos: preparar una comida, intentar conversar, buscar un objeto perdido y sostener una rutina que se desmorona. Es precisamente en esas acciones pequeñas donde la enfermedad muestra su impacto más profundo.

Este referente fue significativo para mi proyecto porque me permitió reconocer que el dolor no siempre se manifiesta en grandes episodios dramáticos, sino en la repetición diaria de lo mínimo. *Vortex* me ayudó a comprender cómo la enfermedad transforma la dinámica familiar en su nivel más íntimo, cómo los momentos aparentemente insignificantes pueden volverse determinantes en la construcción del lazo afectivo y de la distancia emocional.

Aunque no utilizó el split screen como recurso literal, sí retomó su principio estructural: **dos realidades afectivas que coexisten, pero no se tocan**. En mi obra, esta distancia se traduce en metáforas visuales: la distancia entre los personajes, trazos que no coinciden, la fragmentación de figuras y la repetición de formas gráficas que sugieren intentos fallidos de comunicación. De este modo, *Vortex* aporta no solo un referente temático, sino una forma de mirar y traducir la enfermedad desde lo sensorial pensado en lo cotidiano.

La abuela durmiente (Roberto Parmeggiani 2015)



Figura 4. *La abuela durmiente* (Roberto Parmeggiani y João Vaz de Carvalho, 2015) [Portada del libro]

La abuela durmiente (Roberto Parmeggiani y Joao Vaz de Carvalho, 2015) es un libro álbum ilustrado que aborda la enfermedad del Alzheimer desde la relación entre un niño y su abuela. El relato muestra cómo la abuela se retrae en un estado de desconexión con la realidad, representado metafóricamente como un “sueño profundo”, mientras el nieto intenta comprender y acompañar esta ausencia. El lenguaje narrativo es sencillo, afectuoso y cargado de ternura, reforzado por ilustraciones de tono suave que contribuyen a una atmósfera esperanzadora o reconfortante (Figura 5). Al estar dirigido a un público infantil, la obra funciona como una herramienta para que los niños puedan procesar y orientarse ante la experiencia de tener un familiar con Alzheimer.



Figura 5. Ilustraciones del libro *La abuela durmiente* (Roberto Parmeggiani y João Vaz de Carvalho, 2015) [Imágenes obtenidas de internet]

Este referente me resultó invaluable como un punto de contraste conceptual. Si bien *La abuela durmiente* cumple una función mediadora crucial al suavizar la experiencia para un público joven, su registro tonal —caracterizado por la dulzura y el optimismo— se aleja radicalmente del enfoque que busco en mi propio trabajo. Mis vivencias con el Alzheimer no se prestan a una representación idealizada; por el contrario, quiero un abordaje que no oculte la tristeza, la confusión y el conflicto inherentes a la enfermedad. Fue precisamente al confrontar mi perspectiva con la de Parmeggiani que pude definir con mayor nitidez los límites y la intencionalidad de mi proyecto. Este libro dejó de ser una influencia directa para volverse un "referente negativo", un espejo que, al reflejar un enfoque opuesto, me permitió afianzar mi decisión de explorar la crudeza emocional, alejándome conscientemente de cualquier representación con romanticismo.

REFERENTES GRÁFICOS

El regreso de Ulises (Alberto Manguel, 2014)

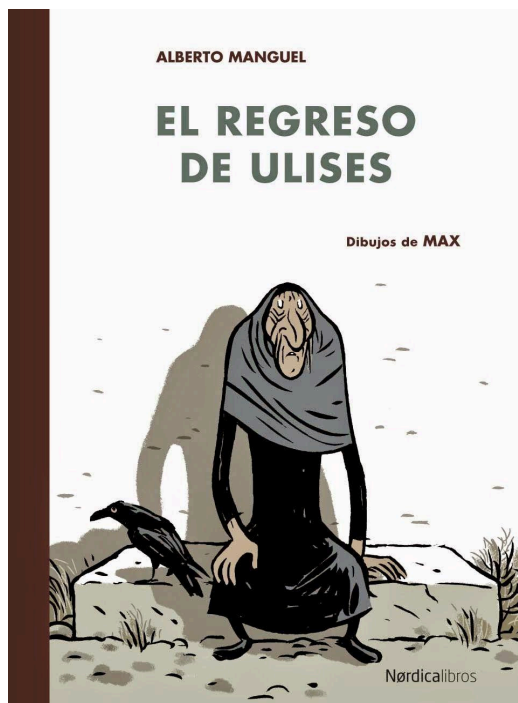


Figura 6. *El regreso de Ulises* (Manguel & Max, 2005) [Portada del libro]

El regreso de Ulises (Manguel & Max, 2005) es un libro ilustrado que reinterpreta la emigración y el desplazamiento forzado. A través del relato escrito por Alberto Manguel y acompañado por las imágenes del ilustrador Max, la obra propone un paralelismo entre el viaje mítico de Ulises y la experiencia de quienes, en la actualidad, se ven obligados a abandonar su hogar y enfrentarse a la incertidumbre del exilio. Sin embargo, más que el contenido narrativo, lo que resultó significativo para mi proyecto fue la manera en que Max construye las imágenes a partir de la emoción, y no de la descripción literal del texto.

Las ilustraciones no se limitan a representar lo que se cuenta. Max trabaja desde la sugerencia, la atmósfera y la condensación visual. Sus personajes están sintetizados en gestos mínimos pero intensos: ojos hundidos, manos tensas y cuerpos inclinados (Figura 7). La composición y el uso de espacios vacíos transmiten el desarraigo más que mostrarlo. Asimismo, la paleta apagada con los contrastes marcados refuerzan una sensación de suspensión, de estar entre un lugar y otro, sin pertenecer del todo a ninguno.



Figura 7. Ilustraciones del libro *El regreso de Ulises* (Manguel & Max, 2005) [Imágenes obtenidas de internet]

Lo central de este referente para mi investigación gráfica es su **metodología emocional**: Max no ilustra lo que Manguel dice, sino **lo que esto le provoca** (Tomos y Grapas, 2015). Es decir, la imagen no narra; **traduce**. Ese gesto se vuelve fundamental para mi proyecto, que tampoco busca representar literalmente la convivencia con el Alzheimer, sino transformar sensaciones.

De Max retomo tres principios que orientan mi obra:

1. La metáfora visual sobre la narración literal: no muestro lo que sucede, sino cómo se siente.
2. La expresividad del trazo y del color como registro emocional.
3. El uso del vacío como presencia: lo faltante también comunica, y a veces más que lo representado.

De esta forma, *El regreso de Ulises* no solo funciona como referente gráfico, sino como una guía metodológica para construir imágenes que nacen de la memoria afectiva más que de la descripción argumental.

Martha Isabel Calle

Martha Isabel Calle es una diseñadora gráfica y artista visual radicada en Cali-Colombia, cuyas obras exploran con gran profundidad los territorios de la memoria, el cuerpo y lo íntimo, a través de materiales orgánicos y simbólicos que dialogan con las búsquedas artísticas del presente. Sus proyectos constituyen una voz contemporánea esencial que incorpora las técnicas artesanales, como un lenguaje artístico cargado de significado, integrando elementos como hilos, tierra, objetos cotidianos o archivos fotográficos familiares en procesos donde lo análogo y lo digital se unen.

Este referente es crucial para mi investigación porque su obra aborda la memoria desde una dimensión poética y metafórica, articulando materiales que aluden al tiempo, la fragilidad y la transformación. Encuentro una profunda afinidad con su manera de emplear elementos tangibles para dar forma a lo intangible, haciendo visible lo efímero y lo frágil de la experiencia humana. Así como Calle utiliza el archivo familiar, los objetos como metáforas de lo recordado y lo olvidado, mi proyecto busca traducir las vivencias con mi abuela en composiciones que materialicen el dolor.

La obra de Calle me proporciona un marco conceptual sólido para entender la ilustración no como una mera representación, sino como una superficie de inscripción de la memoria. Su uso del hilo, por ejemplo, trasciende lo decorativo para convertirse en una poderosa metáfora visual de los vínculos, los linajes y la fragilidad. Este enfoque es fundamental para mi trabajo, ya que me permite formar mis ilustraciones como campos donde se pueden materializar las tensiones emocionales del Alzheimer. Donde ella explora la memoria cultural o familiar a través de materiales naturales y la herencia, yo encuentro en su lenguaje un modelo para explorar la memoria personal y su disolución. Su práctica corrobora la idea de que los materiales análogos y las técnicas artesanales poseen una cualidad táctil con una carga poética únicas para hablar de lo humano desde un lugar de autenticidad y resonancia sensorial. Así, su trabajo se rige como un pilar conceptual en mi estado del arte, demostrando la potencia de la materialidad en la construcción de narrativas visuales sobre la memoria.



Figura 8. Obra *Supervivencias espirituales* (Martha Isabel Calle, 2021) [Imagen obtenida de Instagram]



Figura 9. *El tránsito de una memoria sanguínea* (Martha Isabel Calle, 2021) [Imagen obtenida de Instagram]

El análisis de estos referentes, en su conjunto, no solo proporciona un contexto a mi proyecto, sino que me ayuda a crear un marco conceptual y metodológico claro. La confrontación con estas obras me ha permitido identificar una demarcación artística propia, situada en la intersección entre la crudeza sensorial de *Vortex*, la fragmentación perceptual de *The Father*, la traducción emocional de Max, la materialidad poética de *Martha Isabel Calle* y, significativamente, el contraste tonal con *La abuela durmiente*.

De esta investigación surgen tres principios fundamentales que estructuran mi obra:

1. La narrativa como experiencia sensorial. Tanto Zeller como Noé demuestran que la representación de una realidad fracturada exige abandonar la linealidad cronológica. Mi proyecto adopta este principio, utilizando la ilustración no para narrar una historia, sino para construir una vivencia que simule mis experiencias.
2. La metáfora visual como lenguaje primario. La capacidad de Max y Calle para traducir conceptos abstractos —como el desarraigo o la memoria— en imágenes y materiales concretos, fundamenta mi decisión de trabajar con un sistema de metáforas gráficas. El hilo, la distorsión y la repetición se convierten en los significantes directos de una experiencia que resiste la descripción literal.
3. La materialidad análoga como vehículo de autenticidad. La práctica de Calle, en particular, refuerza la convicción de que la textura, el trazo imperfecto y la incorporación de los materiales son esenciales para comunicar la fragilidad del Alzheimer.

En definitiva, estos referentes me han proporcionado el lenguaje y las estrategias para transformar una vivencia personal y dolorosa en un cuerpo de obra coherente, donde la forma —fragmentada, táctil y metafórica— se convierte en el contenido mismo.

METODOLOGÍA

Este proyecto es una experiencia íntima y prolongada: convivir con mi abuela mientras su memoria se deshacía poco a poco. No es una historia contada desde afuera, sino desde el lugar de quien acompaña, sostiene y también se quiebra. En ese proceso, hubo momentos de tristeza profunda, de cansancio, de frustración y de miedo a desaparecer de su recuerdo. Esas emociones no encontraban forma en mis palabras, así que fui dibujando como pude reconocerlas y sostenerlas.

Por eso, el enfoque de este proyecto es **personal y afectivo**. La ilustración no funciona aquí solo como una técnica, sino como un espacio para procesar lo vivido. Cada imagen surge de una emoción concreta: la desorientación, la distancia, la confusión, el miedo a no ser reconocida. Dibujar se convirtió en una forma de acompañarme a mí misma dentro de la experiencia, de mirar lo que me dolía sin descartarlo ni esconderlo.

Sin embargo, este proceso no es improvisado. Se apoya en una idea central: hay experiencias que no pueden ser explicadas, pero sí pueden ser representadas. La ilustración análoga me permite trabajar con el gesto y con la materia; la textura, la distorsión y la repetición se vuelven parte del lenguaje para hablar de una memoria que se desgasta y se fragmenta.

Mi enfoque, entonces, se sostiene en dos planos que se conviven en:

1. **Lo personal:** lo que sentí, lo que cambió en mí, lo que la enfermedad transformó en nuestra relación.
2. **Lo visual:** la construcción de metáforas que permitan **hacer visible lo que se siente y no se como explicar**.

FASES DEL DESARROLLO

1. Exploración y conceptualización del alzheimer en una narrativa

Durante la fase inicial del proyecto, el proceso de construir una narrativa resultó complejo, especialmente porque no tenía claridad sobre qué recuerdos podían convertirse en materia para la obra, ni cómo organizar las emociones para darles una estructura coherente. Atendiendo a esta dificultad, mi director de trabajo de grado me recomendó la lectura de *La cocina de la escritura* de Daniel Cassany (1993), cuyo aporte fundamental fue comprender que la narrativa no debía surgir de la precisión inmediata, sino de un proceso de exploración.

A partir de esta lectura, utilicé la técnica del *torbellino de ideas*, entendida como una escritura libre donde se suspenden los juicios para permitir que los recuerdos se expresen sin filtro. Este ejercicio me permitió identificar los momentos que permanecían en mi con mayor fuerza emocional y que, por ello, podían constituirse en la base conceptual del proyecto.

Luego organicé esas primeras ideas en **cinco etapas** que corresponden a mi experiencia de acompañamiento:

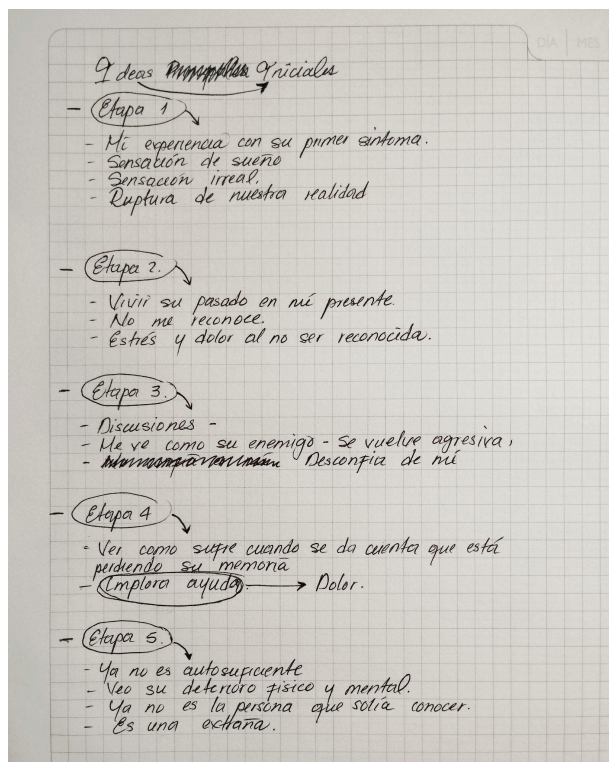


Figura 10. Bitácora del proceso de conceptualización [Fotografía personal]

Etapas 1:

- Su primer síntoma
- Sensación de sueño
- Sensación irreal
- Ruptura de nuestra realidad

Etapas 2:

- Vivir su pasado como si fuera el presente
- No me reconoce
- Estrés y dolor por no ser reconocida

Etapas 3:

- Discusiones
- Reacciones agresivas
- Ser percibida como amenaza
- Desconfía de mí

Etapas 4:

- Ver como sufre cuando se da cuenta que está perdiendo su memoria
- Implora ayuda (dolor)

Etapas 5:

- Ya no es autosuficiente
- Veo su deterioro físico y mental
- Ya no es la persona que solía conocer
- Es una extraña

Esta escritura inicial funcionó como un espacio para **nombrar experiencias complejas**, permitiéndome reconocer un hilo común: la progresiva transformación tanto de mi abuela como del vínculo entre nosotras.

Al volver sobre estas ideas, comprendí que cada etapa no solo se relacionaba con hechos, sino con **estados emocionales**. Por ello, depuré cada fase hasta sintetizarla en **conceptos clave**, que servirían como ejes metafóricos para la construcción visual:

Etapas	Concepto
1	Sueño - Desorientación - Fractura
2	Dualidad temporal – Tiempo congelado
3	Acechada – Paranoia
4	Miedo a ser olvidada
5	Silencio – Deterioro – Despersonalización

A partir de ellos comienza el tránsito del recuerdo a la metáfora visual, base para el desarrollo de las ilustraciones.

2. Experimentación visual y material

Con la estructura narrativa y los conceptos clave establecidos, inicié la fase de experimentación visual y material. El objetivo de esta etapa fue traducir los conceptos en un lenguaje gráfico, definiendo el tono visual de la obra y el tipo de metáforas que sostendrían cada ilustración.

Los primeros acercamientos al bocetaje presentaron una dificultad recurrente: **caía en representaciones demasiado literales**. Aunque lograba expresar la situación, la imagen no alcanzaba la profundidad emocional que buscaba; se parecía más a una narración ilustrada que a una metáfora visual.

Para evitar esta literalidad, retomé la técnica del **torbellino de ideas**, esta vez aplicándola a la composición de los bocetos. Antes de dibujar, escribía las posibles ideas de lo que quería transmitir, para identificar y replantearme cada una antes de ejecutarlas.

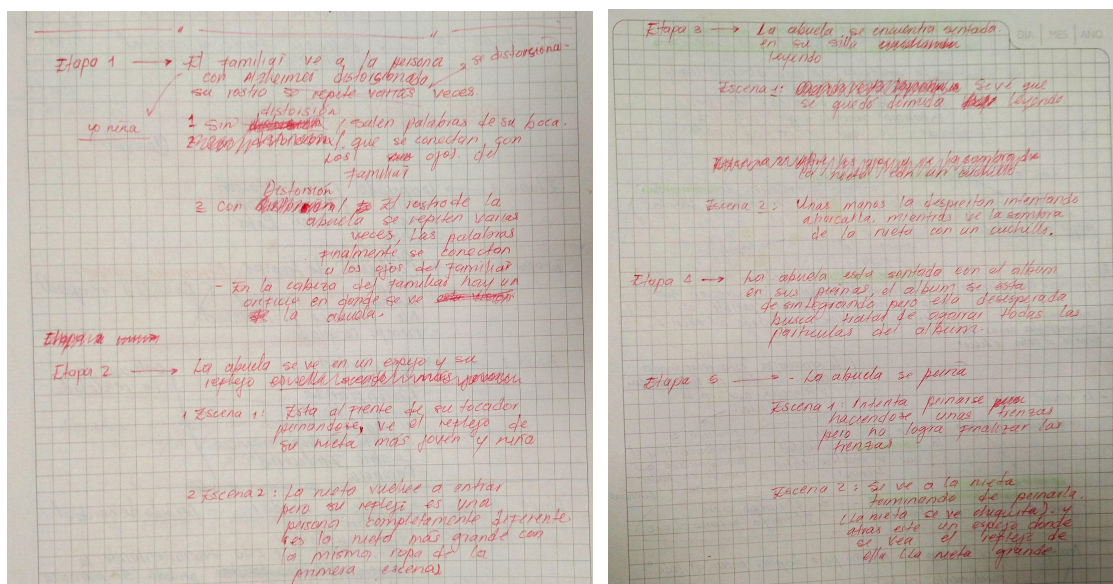


Figura 11. Bitácora del proceso de composición visual [Fotografía personal]

Un ejemplo claro de esta búsqueda fue el primer boceto correspondiente a la Etapa 1 (*Sueño – Desorientación – Fractura*). Dibujé una figura infantil (mi autorretrato de cuando yo era niña) con una parte del rostro hueca, mientras la figura de mi abuela aparecía en otro extremo con palabras saliendo de su boca (Figura 12). La idea sugería el quiebre o la ruptura de la comunicación, pero el resultado se acercaba a un estilo infantil y directo, sin lograr la fuerza simbólica que necesitaba.

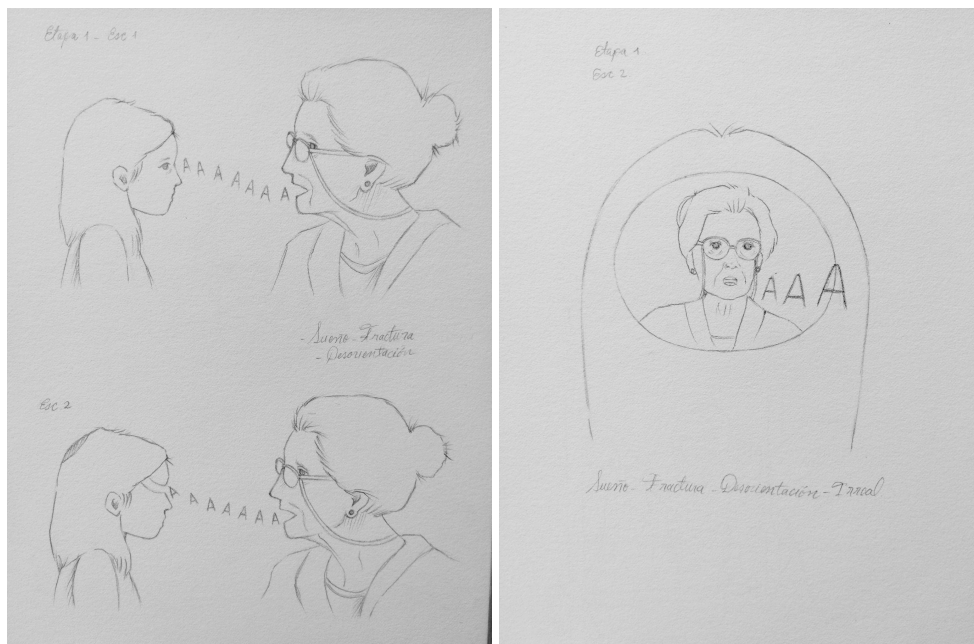


Figura 12. Primeras ideas de composición [Fotografía personal]

Esta misma dificultad apareció en la Etapa 2 (*Dualidad temporal – Tiempo congelado*), donde intenté representar el “tiempo congelado” de manera literal (Figura 13), sin lograr una imagen capaz de sostener el impacto emocional.

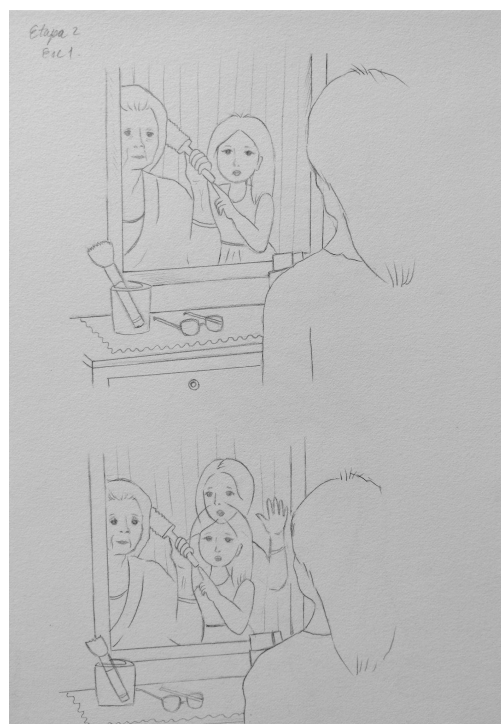


Figura 13. Primeras ideas de composición [Fotografía personal]

Estas primeras pruebas me permitieron reconocer algo fundamental: mi proyecto necesitaba un lenguaje más abstracto y simbólico, menos dependiente de la figuración directa.

Durante una sesión de retroalimentación, se me sugirió profundizar en la noción de **metáfora visual**. A partir de esa recomendación, consulté el libro *Metáfora y ver como: La creación de sentido de la metáfora*, del cual elaboré un mapa conceptual (Figura 14). Este ejercicio fue clave para entender que la metáfora no se limita a ilustrar una idea, sino a evocar una experiencia. Comprender esto me permitió ver que los primeros bocetos fallaban porque estaban “explicando” en lugar de sentir.

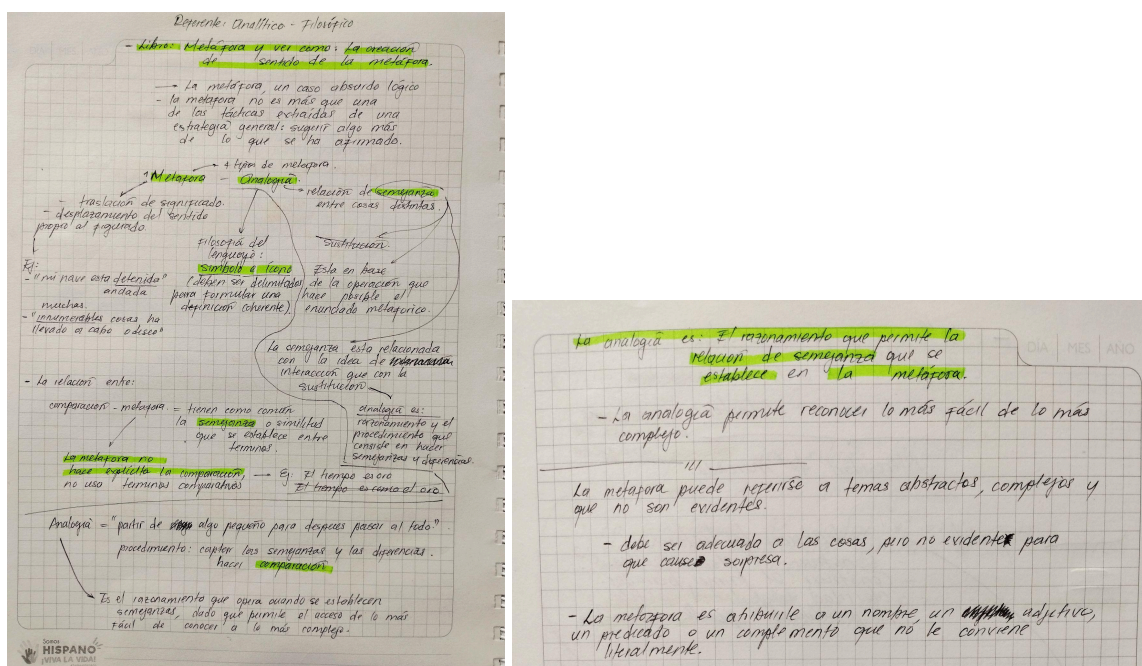


Figura 14. Mapa conceptual a partir del libro *Metáfora y ver como: La creación de sentido de la metáfora* [Fotografía personal]

Teniendo esto en cuenta, elaboré una nueva lista de posibles composiciones y seleccioné aquellas que, al leerlas, reactivaron la emoción original (Figura 15). Comencé a trabajar con líneas fragmentadas, espirales, vacíos, superposiciones y repeticiones, buscando formas que transmitieran confusión, distancia y ahogo, en lugar de narrarlas directamente.

Uno de los primeros resultados significativos fue la ilustración de la etapa asociada a la desorientación. Ahí tomé la idea escrita inicialmente (“mi rostro fragmentado a la altura del oído”) y la reinterpreté con un enfoque más sobrio. El estilo surgió en diálogo con referentes

como *El regreso de Ulises*, especialmente en el uso de la línea como registro emocional y en la presencia de espacios vacíos como parte del significado.

Desde ese punto, la obra comenzó a encontrar su lenguaje: **sobrio, oscuro, silencioso, fragmentado.**

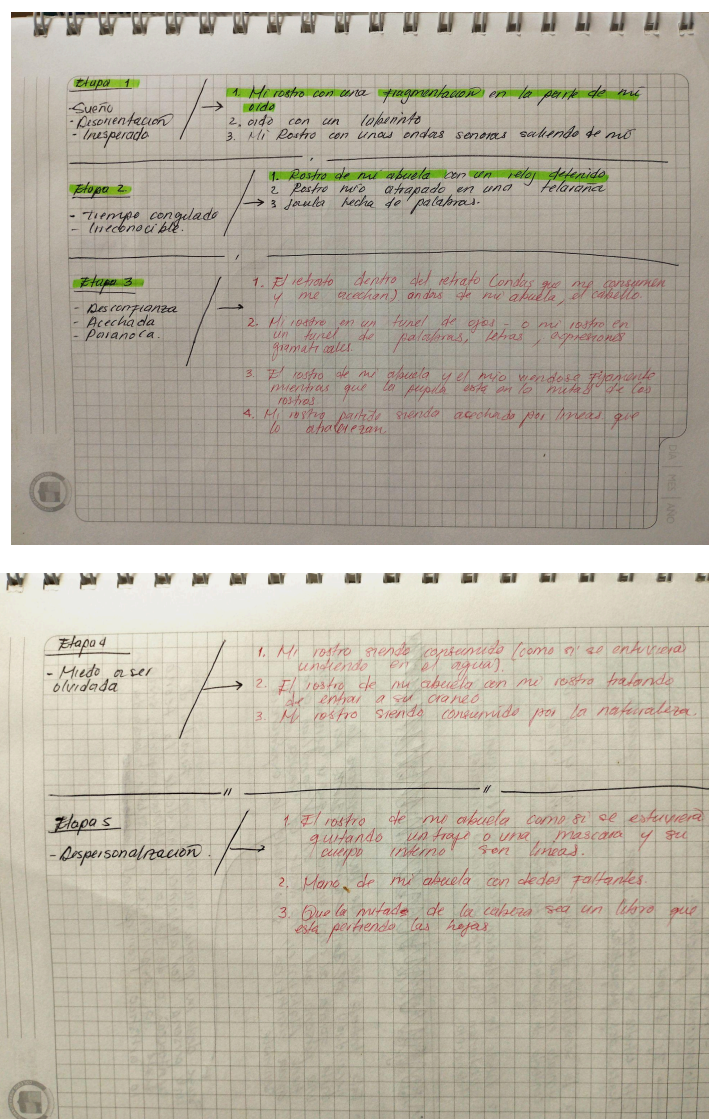


Figura 15. Bitácora del proceso de composición visual [Fotografía personal]
[Fotografía personal]

Segundos bocetos:

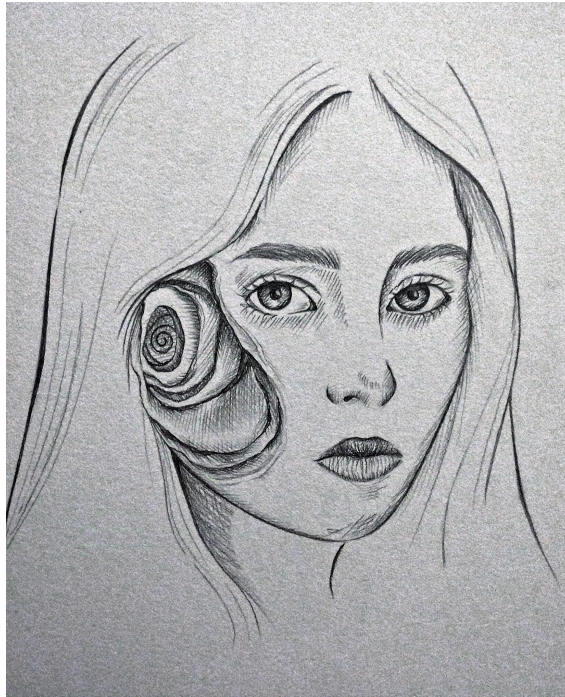


Figura 16. Boceto Etapa 1 – Propuesta 1 [Dibujo personal]



Figura 17. Boceto Etapa 1 – Propuesta 1 [Dibujo personal]

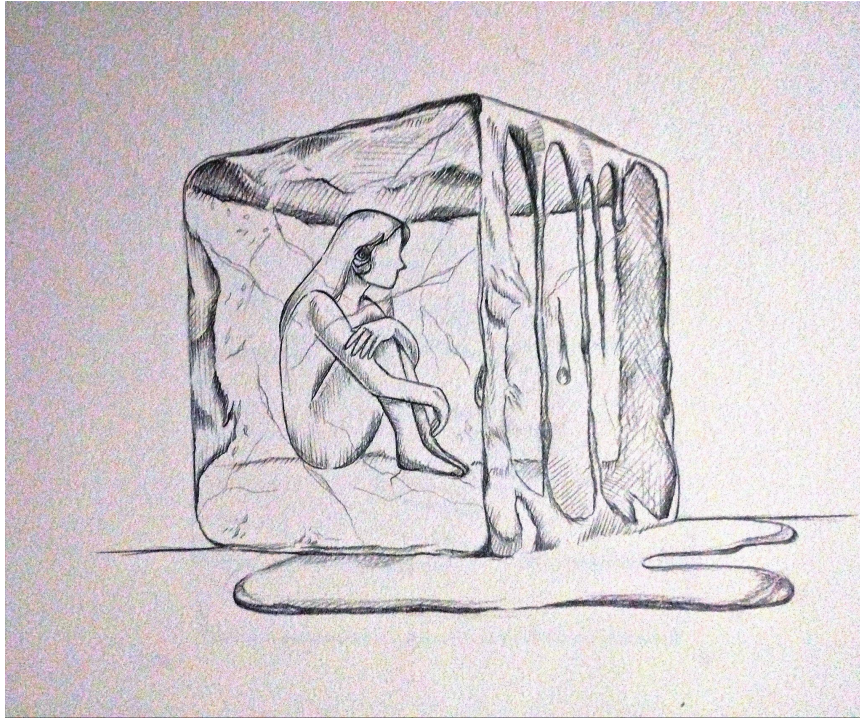


Figura 18. Boceto Etapa 2 – Propuesta 1 [Dibujo personal]



Figura 19. Boceto Etapa 2 – Propuesta 2 [Dibujo personal]

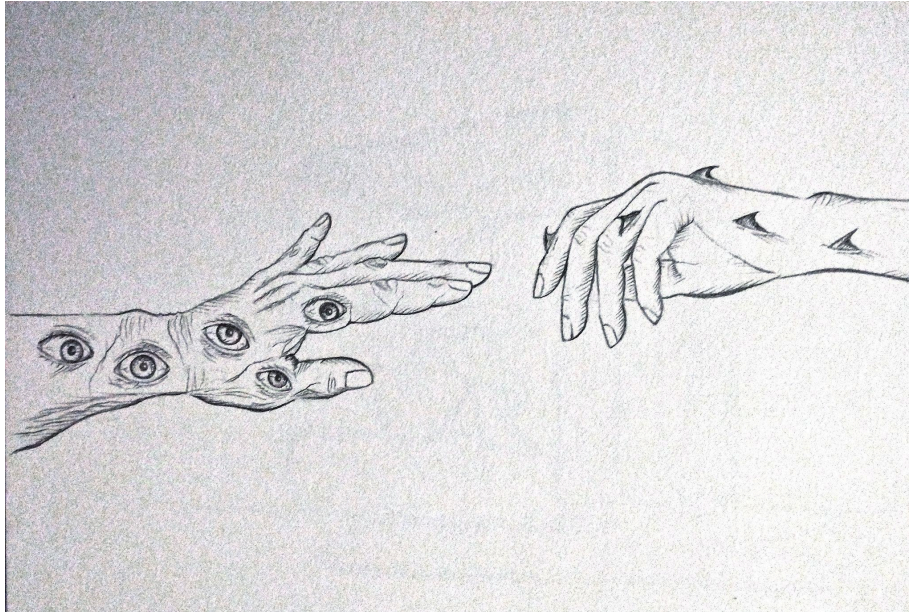


Figura 20. Boceto Etapa 3 – Propuesta 1 [Dibujo personal]



Figura 21. Boceto Etapa 3 – Propuesta 2 [Dibujo personal]

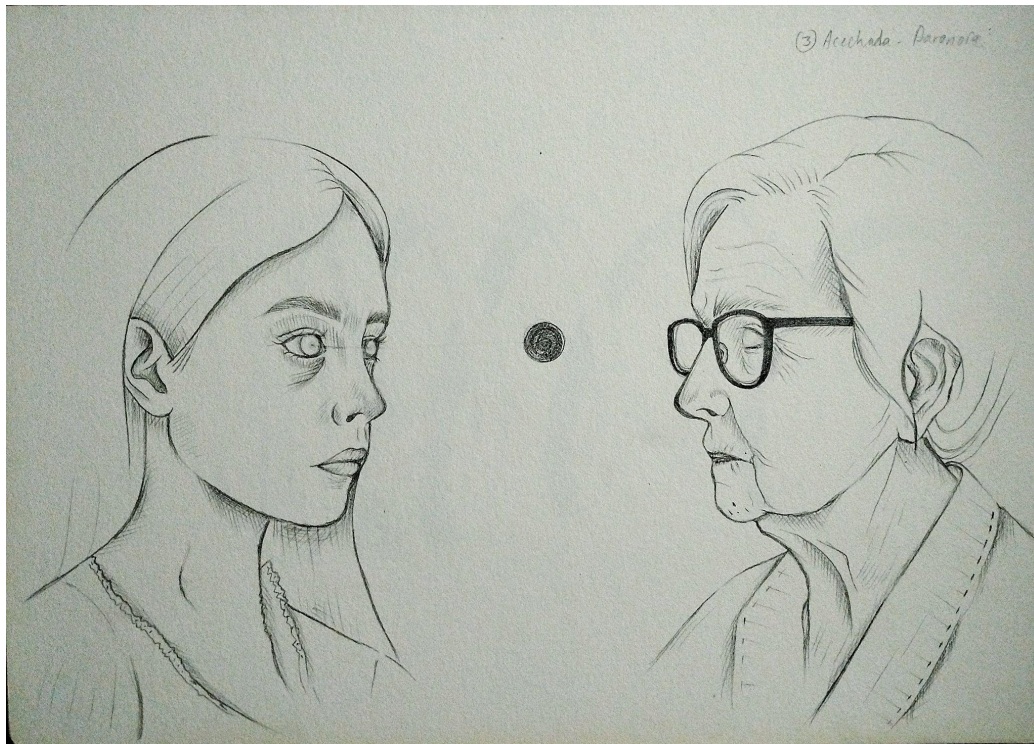


Figura 22. Boceto Etapa 3 – Propuesta 3 [Dibujo personal]



Figura 23. Boceto Etapa 4 – Propuesta 1 [Dibujo personal]



Figura 24. Boceto Etapa 4 – Propuesta 2 [Dibujo personal]



Figura 25. Boceto Etapa 5 – Propuesta 1 [Dibujo personal]



Figura 26. Boceto Etapa 5 – Propuesta 2 [Dibujo personal]

Durante la retroalimentación grupal con docentes y estudiantes, analizamos las propuestas de bocetaje, de las cuales se identificó que las imágenes basadas en los rostros eran las que lograban transmitir con mayor fuerza los conceptos emocionales. Estas ilustraciones evocaban mejor la desorientación, el miedo, la ruptura y la distancia afectiva, por lo que decidí continuar el desarrollo del proyecto a partir de ellas.

Sin embargo, algunos bocetos aún caían en la literalidad, especialmente aquellos que intentaban representar de forma directa escenas o acciones específicas (Ejemplo: Boceto etapa 5 - Propuesta 1). Estas propuestas fueron descartadas, mientras que se seleccionaron aquellas que permitían una lectura más abierta y simbólica. En ese proceso, algunas ilustraciones fueron modificadas para reforzar su potencia visual; por ejemplo, en la propuesta correspondiente a la Etapa 2, incorporé un hilo magenta como elemento material y metafórico, buscando hacer visible la idea de tiempo detenido.

En el caso de la Etapa 5, surgió un punto importante de reflexión. Uno de los bocetos presentaba una composición muy similar a la obra de un artista reconocido. Aunque la coincidencia no fue intencional, la comparación resultó inevitable durante la discusión. No deseaba que mi trabajo fuese leído como un gesto imitativo ni que perdiera su carga personal, por lo que tomé la decisión de descartar esa propuesta y replantear la imagen desde otro enfoque. Esta decisión reafirmó la necesidad de sostener un lenguaje visual íntimo, honesto y claramente vinculado a mi experiencia.

3. Producción: Elaboración de las obras

Para dar inicio a las ilustraciones finales, realicé un boceto guía sobre papel mantequilla, con el propósito de evitar tachones o manchas al momento de trasladar el dibujo al papel texturizado definitivo. Este paso previo me permitió mantener la limpieza del trazo y cuidar el acabado visual de cada pieza, asegurando que el proceso técnico no interfiriera con la carga emocional que buscaba transmitir en las ilustraciones.

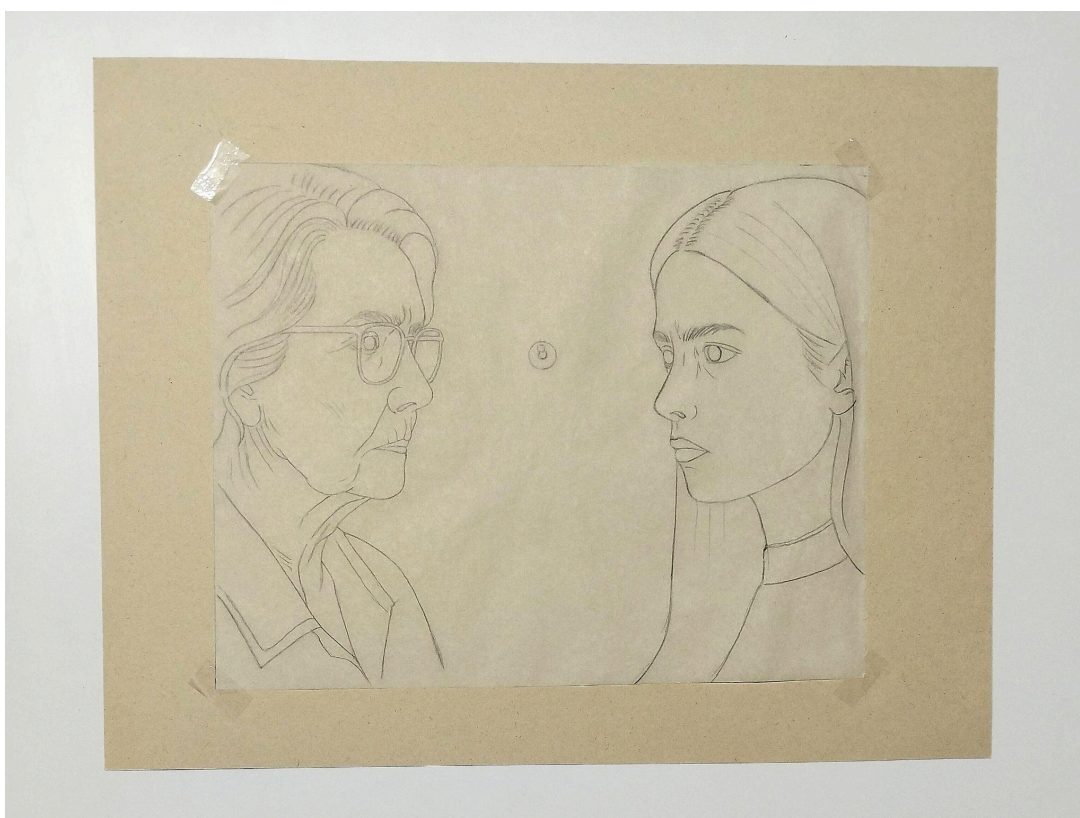


Figura 27. Registro del proceso de bocetaje [Fotografía personal]



Figura 28. Detalle de bocetos iniciales [Fotografías personales]

Durante la creación de los bocetos surgió la conceptualización para la propuesta de la **Etap**
5: Despersonalización. Recordé en varias ocasiones el rostro de mi abuela

descomponiéndose en llanto, pues mientras trabajaba en casa solía escucharla llorar. Ese sonido me atravesaba tanto que terminó por convertirse en imagen: un rostro roto, lleno de lágrimas, dolor y agonía.

Bordado en papel

Para el desarrollo de las ilustraciones realicé varias pruebas de bordado con hilo guajiro sobre papel acuarela de gramaje 240, con el fin de garantizar que resistiera el grosor del hilo y la aguja. Antes de intervenir las ilustraciones definitivas, realizaba pruebas previas para previsualizar el resultado final y evitar dañar los dibujos ya completados.

Esta técnica fue inspirada por la artista **Martha Isabel Calle**, mencionada en el estado del arte, quien emplea el bordado como medio expresivo dentro de sus obras.

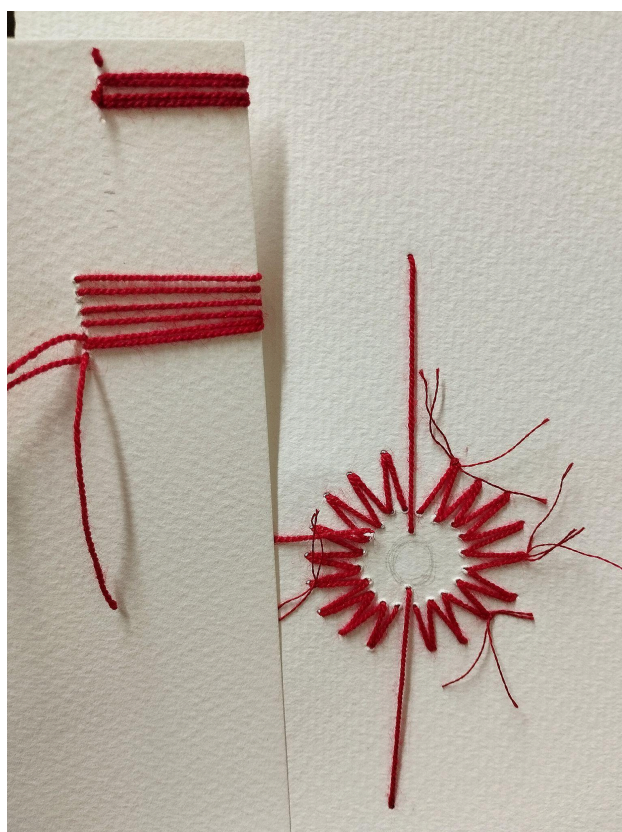


Figura 29. Pruebas de bordado con hilo guajiro [Fotografía personal]



Figura 30. Resultado del bordado sobre ilustración [Fotografía personal]

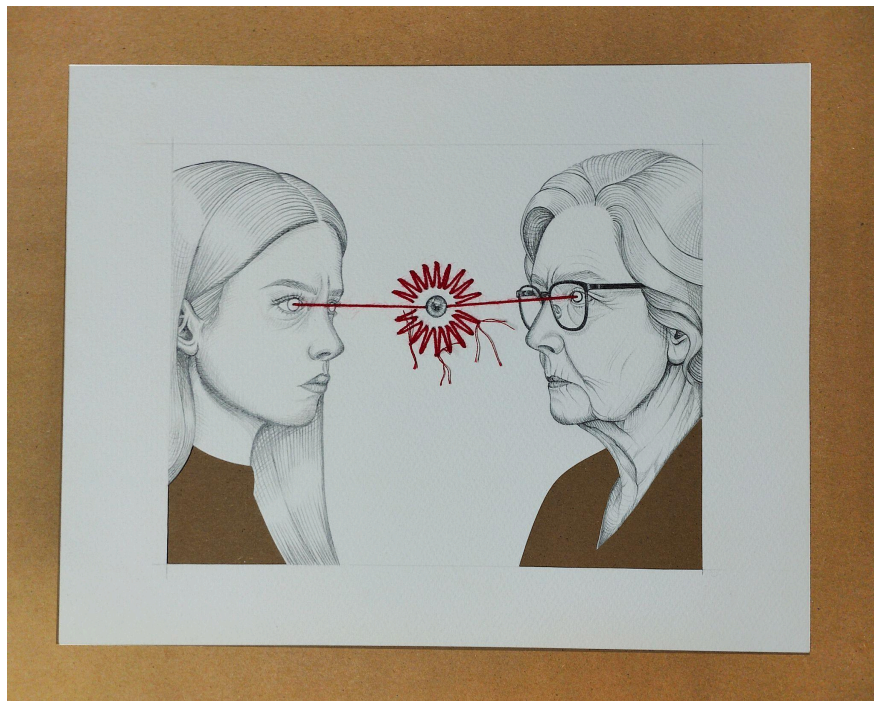


Figura 31. Detalle del bordado en la Etapa 3: Paranoia [Fotografía personal]

El hilo se convirtió en una herramienta simbólica. No sólo potenciaba visualmente la ilustración, sino que me ayudaba a representar la acción y el concepto de cada pieza. Por ejemplo, en la ilustración correspondiente a la **Etapa 5**, el hilo oculta parcialmente el rostro en agonía de mi abuela que lo conecta con la camisa que ella viste, recreando la idea de una

identidad consumida por la enfermedad. De esta manera, el hilo simboliza la despersonalización: la enfermedad la devora hasta borrar quién es.

El **color rojo** del hilo y de la camisa se utilizó para generar un punto de tensión dentro de la composición, destacando entre los tonos grises y negros del conjunto. Ese contraste buscaba intensificar la carga emocional para dirigir la mirada hacia el centro conceptual de cada pieza.

El hilo rojo aparece como elemento recurrente en casi todas las ilustraciones, excepto en la **Etapas 4 (Miedo a ser olvidada)**, donde la composición no lo requería, ya que es un concepto que solo me representaba a mi, a mi miedo de desaparecer de su memoria y en las composiciones yo soy representada en tonos grises con negro.

Técnica de Paper Cut

En las etapas **1 (Desorientación)** y **4 (Miedo a ser olvidada)**, implementé la técnica de recorte por capas (*paper cut*) con el propósito de generar mayor profundidad y dimensión en los agujeros representados. Si estos se dibujaban de forma plana, perdían la sensación de vacío que buscaba transmitir.

Cada capa fue dibujada, recortada y luego ensamblada manualmente en la composición final. En la última capa, además, incorporé nuevamente la técnica del tejido mediante un espiral de hilo, que funcionaba como metáfora visual de la desorientación o el laberinto mental, simbolizando el extravío que generó el inicio de esta enfermedad.

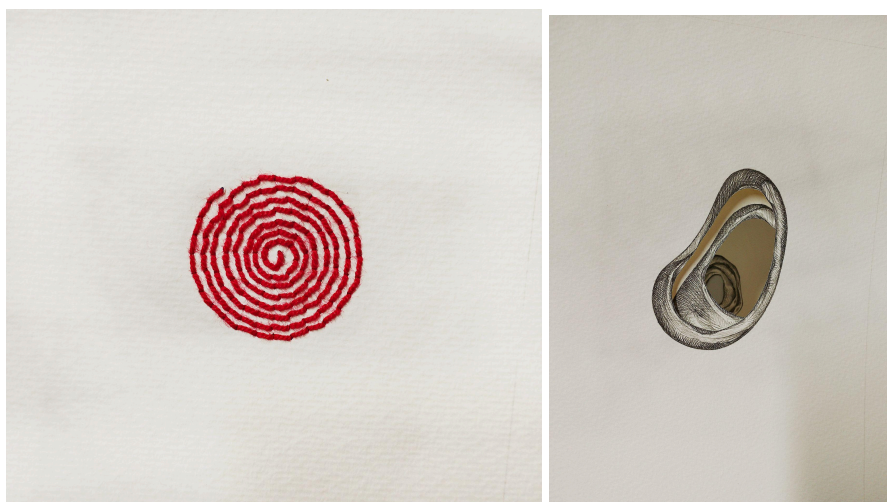


Figura 32. Proceso de recorte por capas (*paper cut*) [Fotografías personales]



Figura 33. ilustración del túnel por capas Etapa 1: Desorientación [Fotografía personal]

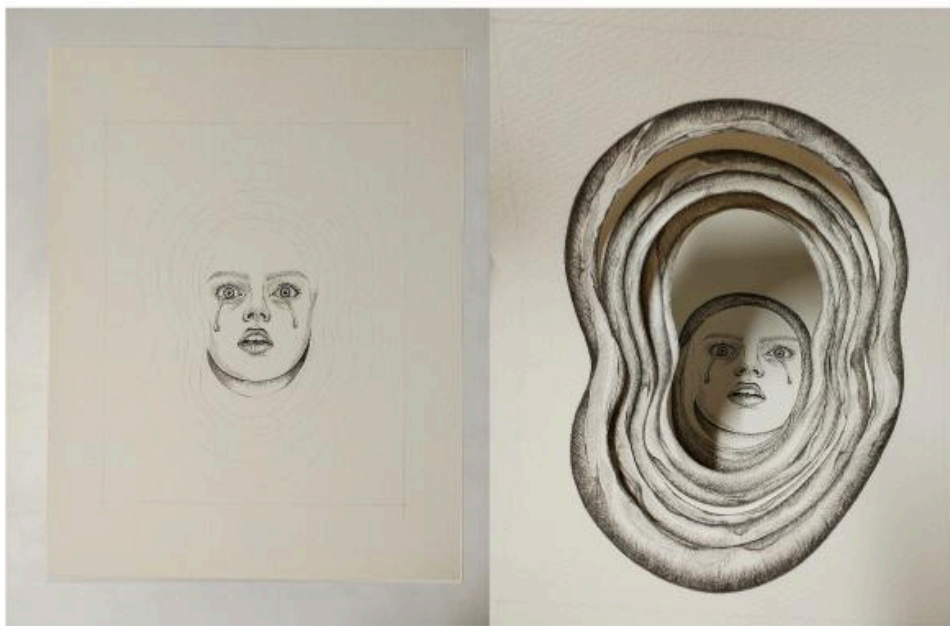


Figura 34. Capas superpuestas en Etapa 4: Miedo a ser olvidada [Fotografías personales]

Uso de objetos para la composición

Para la ilustración de la **Etapa 2 (Dualidad temporal o tiempo congelado)** decidí incorporar objetos reales. En esta obra, el reloj dibujado sobre la frente del personaje necesitaba una presencia más contundente, por lo que integré las manecillas de un reloj verdadero adaptadas al tamaño de la ilustración.

Desarmé el reloj y pinté las manecillas —que originalmente tenían unas líneas verdes— con esmalte negro para mantener la coherencia cromática con la paleta general de grises y negros. Este pequeño objeto materializa la metáfora del tiempo detenido y añade una dimensión tangible al concepto de congelamiento.



Figura 35. Reloj [Fotografía personal]

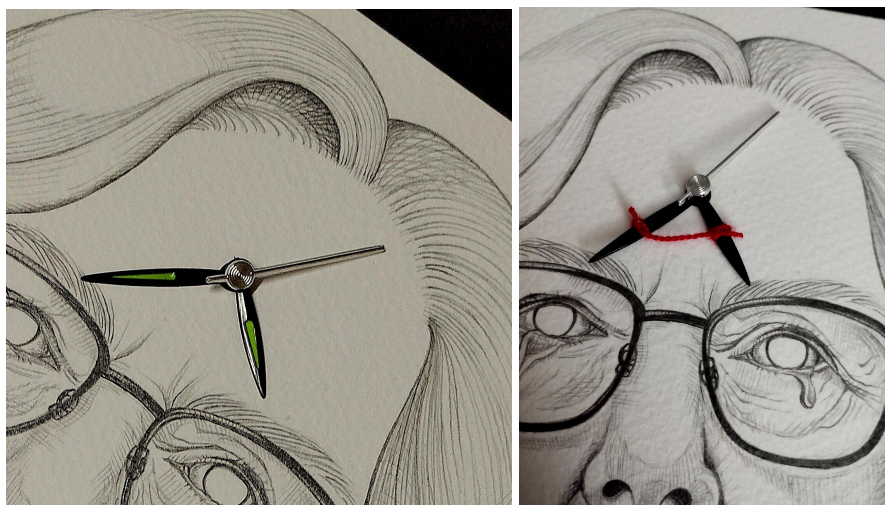


Figura 36. Incorporación de las manecillas en la ilustración [Fotografía personal]

Material y espacio expositivo

Para la exposición final mandé a fabricar marcos a medida para cada ilustración, además de un marco más pequeño destinado a la descripción conceptual de la obra, con el fin de brindar contexto al espectador.

La exposición se tiene proyectada en la **Sala de Exposiciones del Museo Arqueológico de la Biblioteca Mario Carvajal** (Figura 37), espacio que permitirá una disposición íntima y contemplativa de las piezas, coherente con el tono emocional y estético del proyecto.



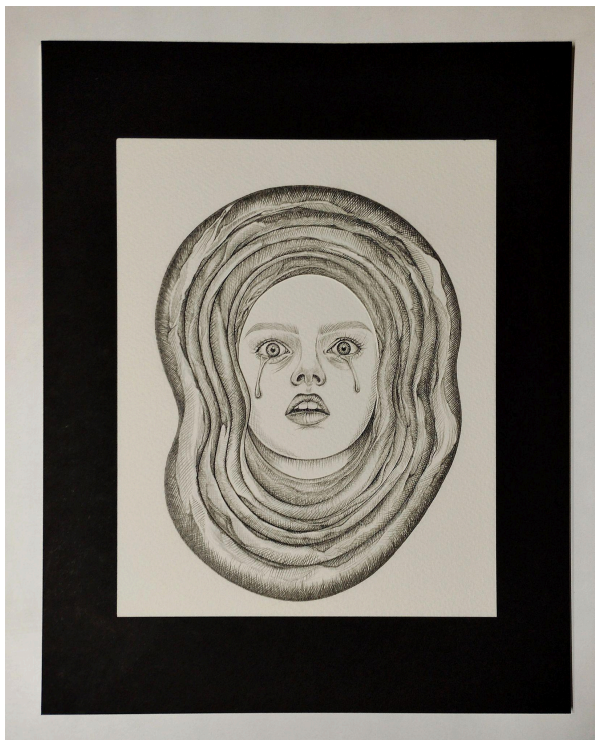
Figura 37. Marcos para exponer las ilustraciones [Fotografía personal]

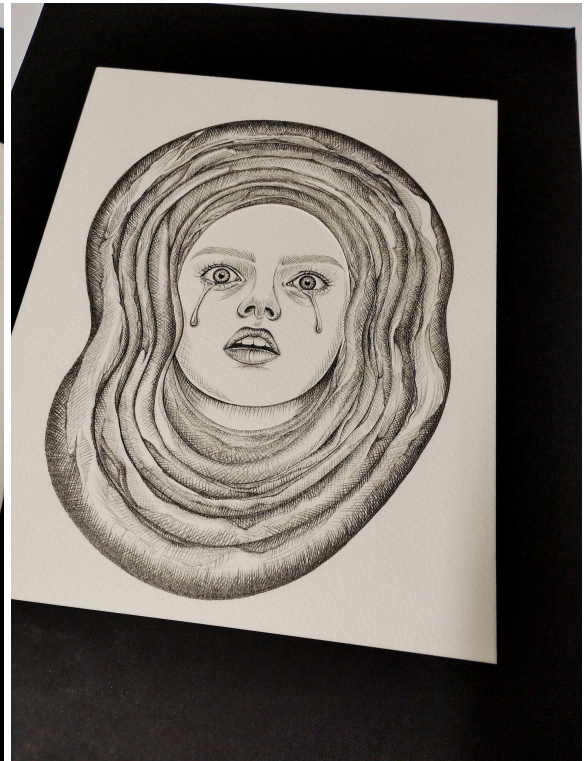
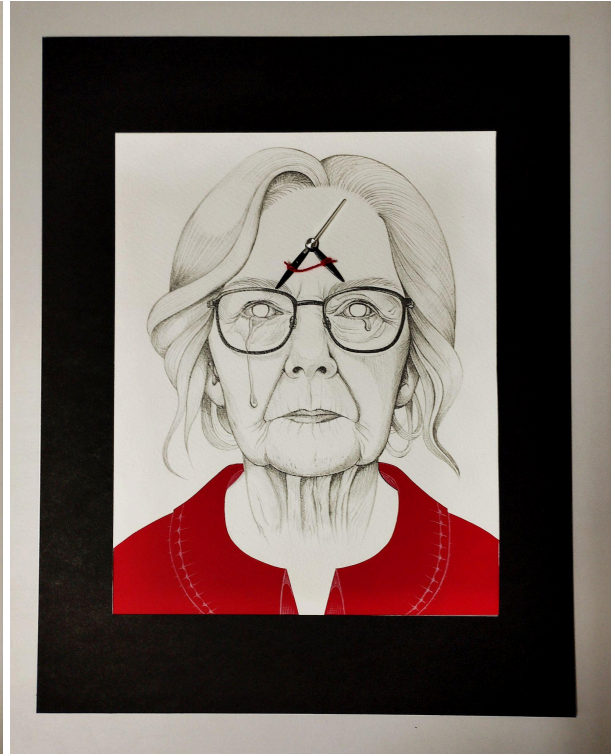


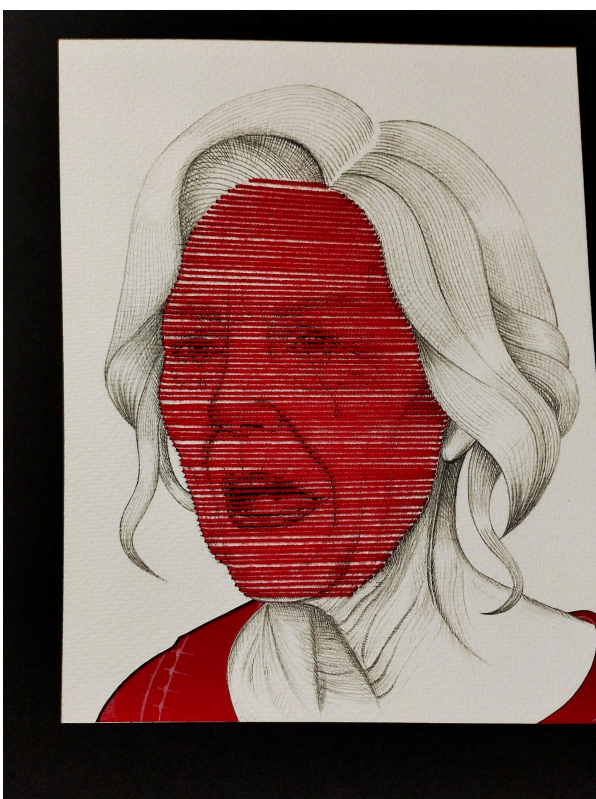
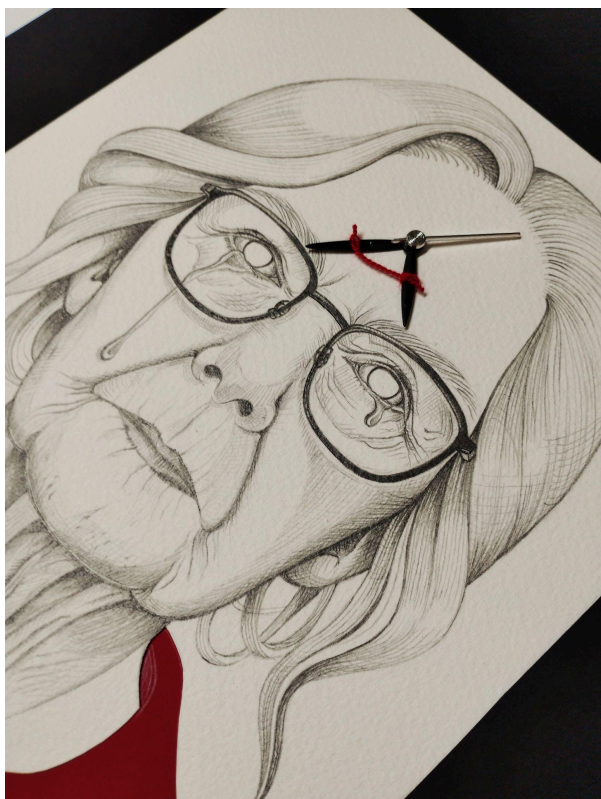
Figura 38. Museo Arqueológico de la Biblioteca Mario Carvajal [Fotografías]

4. Composición final

La fase de finalización consistió en el ensamblaje, revisión y preparación de las piezas para su exhibición. Una vez terminadas las ilustraciones y aplicadas las técnicas complementarias, se procedió a integrar las capas en las obras con la técnica de *paper cut*, fijándolas con adhesivos neutros para garantizar su estabilidad. Posteriormente, se realizaron ajustes cromáticos y de contraste, reforzando zonas de sombra con el fin de asegurar legibilidad e impacto visual.







CONCLUSIÓN

Al inicio, mi intención era que cada ilustración comunicara con exactitud el dolor y la confusión que he sentido, que el espectador pudiera percibir la misma intensidad emocional que yo. Sin embargo, a lo largo del proceso comprendí que la metáfora visual no busca imponer un significado único, sino abrir un espacio de interpretación. Cada persona lee la imagen desde su propia historia y eso le otorga a la obra un lenguaje más amplio y auténtico. Dejé de preocuparme por que el público entendiera mi dolor de la misma manera que yo, así empecé a crear imágenes que me hablaran a mí misma, que me permitieran reconocer y procesar lo vivido.

El proceso de creación no fue sencillo. La presencia constante de mi abuela durante el desarrollo de las ilustraciones hizo que el trabajo se convirtiera en una experiencia limitante. Mientras dibujaba, podía escucharla hablar, repetir frases, confundirse o llorar y cada momento se filtraba en mis trazos. Con el tiempo, su silencio se volvió más profundo; su mirada, más lejana. Esa transformación fue acompañando también la evolución de mi obra. Al terminar el proyecto, ella ya no hablaba. Solo quedaba quieta con una mirada inexpresiva, pero espero que en cada ilustración haya quedado algo de su presencia.

En términos personales y profesionales, este proceso me permitió entender el poder del arte como lenguaje de conocimiento. La metáfora visual se reveló como una herramienta capaz de expresar lo que las palabras no alcanzan. Descubrí que los sentimientos —como el miedo, la pérdida o la despersonalización— son entidades abstractas, imposibles de traducir literalmente, y que el arte puede representarlas a través de la materia, el color, la textura y la forma. Así, cada trazo, cada hilo, cada fragmento se convirtió en una manera de pensar y de sentir a través de la imagen.

Los resultados obtenidos se reflejan en una serie de ilustraciones que logran materializar emociones complejas sin recurrir a la literalidad. A nivel conceptual, el proyecto demuestra que la ilustración análoga puede funcionar como un medio de exploración emocional o de terapia personal, y al mismo tiempo aportar a las narrativas visuales sobre la memoria, la enfermedad y el duelo.

Este trabajo, más allá de ser una producción artística, representa un avance en la comprensión de cómo el arte puede operar como espacio terapéutico y como método de investigación sensible. Aporta una mirada que entrelaza el diseño, la metáfora y la memoria en un mismo acto de creación.

En última instancia, esta obra es un acto de resistencia frente al olvido. Un intento de conservar lo que se desvanece y de transformar el dolor en lenguaje. A través del arte, he encontrado una forma de sanar, de comprender y de despedirme de aquello que todavía amo, aunque ya no me reconozca.

BIBLIOGRAFÍA

1. Betancur García, M. C. (2006). *Metáfora y ver como. La creación de sentido de la metáfora*. Universidad de Caldas.
2. Calle, M. I. [@marthaisabelcalle]. (2021). *Supervivencias espirituales* [Fotografía]. [\[https://www.instagram.com/p/CpXqMxQONuN/\]](https://www.instagram.com/p/CpXqMxQONuN/)
3. Calle, M. I. [@marthaisabelcalle]. (2021). *El tránsito de una memoria sanguínea* [Fotografía]. [\[https://www.instagram.com/p/DLToRvXtz--/?img_index=1\]](https://www.instagram.com/p/DLToRvXtz--/?img_index=1)
4. Cassany, D. (1993). *La cocina de la escritura*. Anagrama.
5. Manguel, A., & Max. (2005). *El regreso de Ulises*. Lumen.
6. Noé, G. (Director). (2021). *Vortex* [Película]. Rectangle Productions.
7. Ospina Herrera, C. A. (2010). La universalidad de la metáfora en el arte. *Estudios de Filosofía*, (41), 181-200. <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n41/n41a09.pdf>
8. Parmeggiani, R., & Carvalho, J. V. de (2015). *La abuela durmiente*. OQO Editora.
9. Tomos y grapas. (2015, 7 de octubre). *Noticia: El regreso de Ulises en manos de Manguel y Max*. Tomos y Grapas. [\[https://tomosygrapas.wordpress.com/2015/10/07/noticia-el-regreso-de-ulises-en-manos-de-manguel-y-max/\]](https://tomosygrapas.wordpress.com/2015/10/07/noticia-el-regreso-de-ulises-en-manos-de-manguel-y-max/)
10. Zeller, F. (Director). (2020). *The Father* [Película]. F comme Film.
11. Zeller, F. (2020, 26 de enero). Florian Zeller habla de su inspiración para su conmovedor filme "El Padre". *ABC Cultura*. **Recuperado de: [ENTREVISTA | Florian Zeller habla de El padre , Florian Zeller habla de su inspiración para su conmovedor filme "El Padre"]**