

**EL CÓMIC AUTORREFERENCIAL: REFLEJO DE UN INDIVIDUO CREADOR**

**YHON ANDERSON GÓMEZ SÁNCHEZ**

**Monografía De Grado Para Optar Al Título De Maestro En Artes Visuales**

**Asesor**

**Santiago Esteban Mesa Romero**

**Magíster en Antropología**

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**MEDELLÍN**

**2021**

**EL CÓMIC AUTORREFERENCIAL: REFLEJO DE UN INDIVIDUO CREADOR**

**YHON ANDERSON GÓMEZ SÁNCHEZ**

**Monografía De Grado Para Optar Al Título De Maestro En Artes Visuales**

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
MEDELLÍN**

**2021**

*A mi familia*

## **Agradecimientos**

A mis padres Dolly Sánchez y Javier Gómez, por su apoyo incondicional en cada momento de mi vida, por sus consejos y su amor siempre tan puro. A mi familia en general porque siempre ha estado presente, especialmente en las situaciones más complicadas por las que he pasado. A mi asesor Santiago Mesa, por ayudarme a organizar las ideas que tenía y que se encontraban bastante dispersas en el inicio de este proceso. A Manuela Gutiérrez (Cerebro) y Alejandro Valencia (Monito) porque además de buenos compañeros, han sido unos excelentes amigos y entre risas y estrés han hecho del paso por la universidad una experiencia difícil de olvidar.

## Tabla De Contenido

<b>RESUMEN</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>10</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>17</b>
OBJETIVO GENERAL	17
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>18</b>
1.1 CÓMIC Y NARRATIVA GRÁFICA	18
1.2 HISTORIA DEL CÓMIC COLOMBIANO	21
1.3 LA ACTUALIDAD DEL CÓMIC COLOMBIANO	29
<b>2. METODOLOGÍA</b>	<b>34</b>
<b>3. LO AUTORREFERENCIAL</b>	<b>37</b>
3.1 AUTORREFERENCIALIDAD EN EL AUTORRETRATO Y LA AUTOBIOGRAFÍA	37
3.2 AUTORREFERENCIALIDAD EN EL ARTE	39
3.3 AUTORREFERENCIALIDAD EN EL CÓMIC	44
<b>4. ANÁLISIS DE LA OBRA <i>MEMORIAS DE UN HOMBRE EN PIJAMA</i></b>	<b>48</b>
4.1 ¿QUÉ ES? ¿QUIÉN LA HIZO?	48
4.2 LO SOCIOLOGICO Y LO PSICOLÓGICO EN LA OBRA	49
<b>5. CREACIÓN DE UN CÓMIC AUTORREFERENCIAL</b>	<b>58</b>
5.1 PROCESOS ENTORNO A LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y LA NARRATIVA GRÁFICA	58
5.2 ANTECEDENTES DE CÓMICS PROPIOS	68
5.3 PROCESOS Y CREACIÓN DEL CÓMIC ¿ALÓ?	80
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>91</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>93</b>

## Resumen

El presente trabajo se inserta dentro de la modalidad investigación-creación, por ende, en este se podrá encontrar una indagación que tiene como eje central el concepto del cómic autorreferencial y cómo este sirve para evidenciar la forma en que el autor se manifiesta en su obra, ya sea de manera directa o indirecta. En esta primera parte se mostrará el recorrido histórico de este género tanto en un contexto internacional como nacional. Posteriormente, se ahondará en el término de lo autorreferencial, estableciendo ciertas relaciones entre este concepto y el arte.

A manera de ejemplo, en este proyecto se podrá ver un estudio de caso realizado a partir de un cómic autorreferencial hecho por el historietista español Paco Roca, llamado *Memorias de un Hombre en Pijama* (2011). Finalmente, se mostrará tanto el proceso como la elaboración de *¿Aló?* (2021), un cómic propio que tiene como base esta temática asociada con la introspección y la percepción que tiene el individuo sobre sí mismo para reconocerse y entender su entorno.

**Palabras claves:** Cómic, autorreferencialidad, individuo, novela gráfica, narrativa gráfica, cotidianidad, introspección.

## Introducción

En el presente trabajo se podrá encontrar el desarrollo investigativo realizado en torno al concepto del cómic autorreferencial, estando este relacionado con las piezas artísticas que hacen uso del lenguaje de la narrativa gráfica para concebir una obra que dé cuenta de forma evidente de las vivencias del autor, estando este involucrado en la mayor parte, así no se realice una representación mimética de sí mismo.

En primera instancia se pone en tela de juicio el papel del cómic en el ámbito del arte contemporáneo, problematizando los cuestionamientos que tienen que ver con si considerar a este como pieza artística o no. En esta investigación se busca resignificar la historieta como una práctica no menor, con la capacidad de tocar temas relevantes para la sociedad y transmitir mensajes que trasciendan. Por ende, también se hace especial énfasis en dar un contexto general que responda a preguntas como: ¿de dónde salen los cómics? ¿por qué se empezaron a hacer?, ¿cuál es su evolución y su impacto?, con la intención de que el propio lector pueda hacerse una idea más completa y menos sesgada sobre la temática central que se aborda en este texto.

Dentro del objetivo principal se puede encontrar la elaboración de una propuesta de creación mediante el comic autorreferencial haciendo uso de medios digitales, para dar cuenta de la expresión individual del artista, la influencia del entorno que lo rodea y la búsqueda del individuo sobre sí mismo, para esto se plantean una serie de objetivos específicos que buscan examinar de qué manera se ha abordado el concepto de lo autorreferencial en el arte mediante un paneo general de artistas y movimientos que se encuentren insertos dentro de esta temática. También se pretende analizar la obra denominada *Memorias de un hombre en pijama* del historietista español Paco Roca con el objetivo de establecer relaciones que den cuenta de cómo lo autorreferencial puede hacer parte preponderante en la creación artística. Y finalmente. Se

quiere evidenciar mediante un registro sistemático el proceso creativo llevado a cabo para la realización del cómic *¿Aló?*.

Teniendo en cuenta lo anterior, se realizó un marco histórico para mostrar algunos de los referentes más importantes de esta práctica artística, no sólo desde un punto de vista internacional sino también local, esto se llevo a cabo siguiendo una narrativa cronológica para permitir entender de un modo más fácil el desarrollo del cómic y sus hitos a partir del siglo XIX hasta lo que va del siglo XXI.

Uno de los ejes en el que se ahondó fue el de lo autorreferencial, que como se mencionaba en párrafos anteriores tiene que ver sobre cómo el mismo autor se manifiesta en su obra, ya sea de forma directa o indirecta. Para fines de este trabajo, se establecieron primero unas definiciones sobre lo que significa este término, para después elaborar una serie de relaciones sobre las implicaciones que tiene lo autorreferencial tanto en cómic como en el arte. En este capítulo se podrán encontrar algunos ejemplos que sirven para mostrar cómo el artista se narra a sí mismo desde diversos tipos de técnicas y maneras, además se pone de manifiesto una serie de parámetros que ayudan a entender cómo no sólo la autorreferenciación tiene que ver con las representaciones fieles a la realidad, sino que también caben las obras en donde los sentimientos del artista y su vida se puede reflejar de un modo menos directo y más expresivo.

Además, en este proyecto de investigación también se encuentra un estudio de caso de la obra *Memorias de un Hombre en Pijama* (2011) de el historietista español Paco Roca, debido a que este funge como uno de los referentes principales en mi trabajo artístico. Para este ítem se puede ver tanto un análisis general y descriptivo donde se exponen detalles técnicos de esta novela gráfica, para después dar inicio a un análisis más profundo que conecte esta obra con campos como el de la sociología y la psicología.

Es necesario recalcar que este, al tratarse de un trabajo de investigación creación tiene como objetivo principal la elaboración de una obra, que se puede encontrar en el capítulo número

tres. En este apartado se dio paso a procesos relacionados con la ilustración, la historieta, la creación de personajes y la exploración entre los medios análogos y digitales, que tienen que ver con bocetos, ensayos de color, de texturas y la búsqueda de un estilo propio. Además, también se habla del proyecto *Draw With Spiikee*, siendo esta una propuesta que iniciada en 2018 y finalizada en 2020, hablaba mediante un personaje llamado *Celeste*, de la relación que tiene el individuo consigo mismo a modo de un diario vivir. Posteriormente se exponen antecedentes de cómics propios realizados con la temática concerniente de la presente investigación, siendo estos *Una habitación (2020)* y *Reflejo (2020)*, ambas piezas sirven para entender el proceso creativo que se lleva a cabo en la creación de un cómic autorreferencial.

Finalmente, se expone todo el proceso realizado para la obra producto de la presente investigación, siguiendo esta la temática de lo autorreferencial y la narrativa gráfica. En este apartado se encuentran los bocetos iniciales para la creación de la historia *¿Aló?*, siendo estos la elaboración de la sinopsis y escaleta, como también la creación de un personaje, en este caso con similitudes físicas a su creador, además también se muestra la integración de los medios análogos con los digitales, como por ejemplo el uso de fotografías como referentes para algunas viñetas y cómo conclusión se da a conocer el cómic, que se puede encontrar en formato digital escaneando su correspondiente código QR.

## Planteamiento Del Problema

En el contexto colombiano el cómic ha tenido una trayectoria no necesariamente corta, pero si poco fructífera; su producción y distribución se ha dado sobre todo a partir de fuentes independientes, por lo que no ha tenido la posibilidad de llegarle a un gran número de personas. Además de esto, no se han realizado muchos estudios entorno a el denominado noveno arte, resultando curioso que algunas de las investigaciones vengan sobre todo desde facultades de educación y comunicación como es el caso de los trabajos de Estefanía Henao Barrera o Julia Manuela Riso Ariza.

En la historia del cómic colombiano han existido algunas iniciativas que han buscado ser importantes como es el caso de las revistas *ACME* y *TNT* que surgieron en los años noventa, en ellas se evidenciaba una alta calidad editorial y un intento por levantar el panorama del cómic a nivel local o al menos conformar un público alrededor de este formato para contar historias, sin embargo, los resultados no fueron satisfactorios debido a la carencia de un sistema como tal que permitiese la consolidación del cómic, en palabras de uno de los referentes más nombrados en la escena del cómic local, Álvaro Vélez más conocido como “Truchafrita” frente a una pregunta que le hizo la estación de radio colombiana Radiónica sobre la industria del cómic en nuestro país dijo lo siguiente:

Industria no existe. Existe sí una serie de iniciativas individuales y colectivas, algunas con más alcances que otras, en términos de edición, divulgación y creación de historieta. Claro, las cosas han mejorado considerablemente a como era el panorama, por ejemplo, hace un poco más de veinte años, cuando empecé a dibujar cómics (Salazar, 2015, párr. 8).

Otro de los motivos por los que el cómic no ha tenido suficiente éxito en el país se debe a un problema que ha estado presente en su historia, independientemente de donde sea el lugar

de producción; desde sus inicios el cómic se ha visto como un medio de entretenimiento para niños, donde se tocan temas triviales que carecen de relevancia e impacto social, asimismo, se le ha quitado valor como arte lo que ha condicionado su apoyo de parte del estado. Este es uno de los puntos para tener en cuenta en esta investigación puesto que se propone una resignificación del cómic como práctica artística, capaz de abordar temas serios que vayan más allá del entretenimiento para la cultura de masas. Esto no es un tema nuevo fuera del país puesto que han existido ya acontecimientos que se han dado en pro de la liberación del cómic frente a estos prejuicios como lo ha sido el surgimiento de los *cómics underground* realizados en Estados Unidos en los años sesenta, en donde se manifiesta de forma más evidente el concepto de autor que ya no sólo utiliza las viñetas como un medio para cumplir objetivos externos, sino que ve en el cómic un producto artístico por sí mismo, donde se depositan las ideas, pensamientos y reflexiones del creador.

El cómic, al igual que otras manifestaciones artísticas tiene la capacidad de plantear y desarrollar problemas pertenecientes a un ámbito tanto nacional como internacional y para esto su creador debe contar con una característica fundamental inherente a cada artista, que es la de ser un observador atento de la realidad que lo rodea, de su entorno y su microcosmos; teniendo esto presente, en segunda instancia, el artista procede a darle una reinterpretación a su mundo que se va a ver materializada en la obra que realice posteriormente, por ende, en el comic autorreferencial va a ser común que se vea retratada la vida cotidiana del individuo, su rutina y los elementos que componen a esta, para finalmente resaltar sus peculiaridades en cada una de las viñetas que le dan forma a la historia que se quiere transmitir.

Bajo la anterior consideración, abordar el cómic desde una perspectiva autorreferencial como una herramienta discursiva capaz de dar cuenta de una intención creativa de parte de su autor inspirado en su vida misma permite vislumbrar cómo este percibe su entorno, vivencias y relaciones sociales. Esta categoría de cómic ocasiona que se realice una exploración personal e

interna, donde se reflexiona acerca de la identidad del individuo, sus miedos, sus gustos, sus aspiraciones y pensamientos con respecto al entorno que lo rodea. Durante este proceso de autorreflexión se genera un cambio, un antes y un después que da como resultado una nueva percepción del artista. Proceso similar sucede con los lectores del cómic, quienes pueden encontrar en este objeto artístico un espacio donde se sientan identificados, que los motive a replantearse cuestiones acerca de su propia concepción de la vida; en este caso también se genera un cambio en la mirada y una reflexión interna.

Con lo mencionado anteriormente, se pretende dar respuesta a la pregunta de ¿Cómo construir una propuesta artística que me permita un espacio de reflexión personal donde pueda reconocermé como individuo?

## Declaración De Artista

Como eje principal en el desarrollo de mi trabajo se encuentra el interés por abordar el tema del individuo, tomando de este como objeto de estudio sus vivencias personales, pensamientos, necesidades, sueños, complejos y maneras de afrontar su quehacer cotidiano. Asimismo, mediante mi obra pretendo rescatar aquellas pequeñas acciones que hacen parte del día a día, que por simples o sencillas que son suelen pasar desapercibidas en medio de la monotonía que propone lo rutinario.

Para llevar a cabo este objetivo, hago uso de herramientas como la ilustración (tanto análoga como digital) y la narrativa gráfica, debido a que éstas me permiten la combinación entre texto e imágenes para el desarrollo de posteriores relatos; estos usualmente están asociados a situaciones que me suceden a mí o a alguna persona conocida, aunque en ocasiones también suelen surgir de conversaciones o situaciones imaginarias. A pesar de esto, procuro mantener el componente realista y no exagerar demasiado lo que pueda suceder en una situación normal que haga parte del cotidiano.

Con respecto al uso del texto y la imagen, me interesa emplear estos dos elementos discursivos debido a que, en lo personal, considero que se puede llegar de manera más fácil y directa a las personas mediante historias, personajes y escenarios en los que se vean reflejadas. Considero que una buena imagen es la que con sus elementos formales ya logra comunicar en gran totalidad el mensaje que se quiso decir desde el comienzo, como también que esta imagen debe generar interés en el espectador sobre el tema que se esté tocando, que no esté encriptada para un público reducido.

En cuanto a la parte técnica y estética, me interesa el estudio referente a la composición de la imagen, el color desde sus propiedades comunicativas y el lenguaje de las formas, puesto

que estas últimas en su apariencia más básica ya logran transmitir un mensaje, aunque sea de forma inconsciente; de acuerdo con lo anterior, el enfoque que tengo en el momento de realizar mi trabajo es en pro de una claridad comunicativa, la simplificación de las formas y la estilización de estas mismas.

La metodología que sigo parte de la observación constante a mi entorno, por ende, en mi desarrollo artístico también hay un gran componente autorreferencial, me interesa emprender esa búsqueda hacia el interior en un proceso autorreflexivo donde me cuestione cuáles son las razones de mi accionar, qué es lo que me motiva y cómo es mi propia forma de entender el mundo.

## Justificación

Este estudio se realiza debido a la falencia de investigaciones en torno a la novela gráfica colombiana, como también a la necesidad existente de ahondar sobre este tema y su relación con los lenguajes artísticos, puesto que esta práctica se ha asociado con la literatura y el entretenimiento de la cultura de masas, lo que ha generado una confusión a la hora de definirla. Algunos autores han buscado la resignificación de la novela gráfica como arte como por lo explica Santiago García en su libro titulado *La novela gráfica*:

Sin embargo, el cómic como forma artística no tiene nada de vulgar ni de infantil. Por el contrario, es sofisticadísimo. El cómic no es un híbrido de palabra e imagen, un hijo bastardo de la literatura y el arte que haya sido incapaz de heredar ninguna de las virtudes de sus progenitores. El cómic pertenece a una estirpe distinta y se realiza en un plano diferente al que se realizan cada una de estas artes. Tiene sus propias reglas y sus propias virtudes y limitaciones, que apenas hemos empezado a entender (2010, p. 256).

El análisis en específico del cómic autorreferencial permite dar cuenta de manera más evidente de la influencia que tiene la vida personal del artista en su obra y de cómo esta se manifiesta ya sea de forma consciente o inconsciente en la creación de sus personajes o historias. Es de interés insistir en la indagación de los componentes que hacen parte del Yo en una época donde cada vez parecemos desligarnos más de nosotros mismos, hasta tal punto que desconocemos nuestros intereses, posturas ideológicas y emociones, para darle relevancia a factores externos.

Podemos decir que en nuestra cotidianidad aún impera una moralidad que nos distancia y oculta de nuestra naturaleza, pero su mecanismo se ha hecho más sutil; la exaltación del deseo y su cumplimiento por medio de cualquier cosa ha derivado en un narcisismo

que raya en lo absurdo y nos mantiene más alejado de los otros y de nosotros mismos (Campos, 2013, p. 79).

Con esta investigación se pretende fortalecer el panorama concerniente a la historia del cómic colombiano, específicamente el cómic autorreferencial donde se manifiesta la yoidad del artista. Asimismo, se busca fomentar y difundir el cómic local en beneficio de los historietistas del país, el público interesado en esta práctica y las personas que quieran ahondar en el desarrollo de este lenguaje artístico.

## Objetivos

### Objetivo General

Elaborar una propuesta de creación mediante el comic autorreferencial haciendo uso de medios digitales, para dar cuenta de la expresión individual del artista, la influencia del entorno que lo rodea y la búsqueda del individuo sobre sí mismo.

### Objetivos Específicos

1. Examinar de qué manera se ha abordado el concepto de lo autorreferencial en el arte mediante un paneo general de artistas y movimientos que se encuentren insertos dentro de esta temática.
2. Analizar la obra denominada *Memorias de un hombre en pijama* del historietista español Paco Roca con el objetivo de establecer relaciones que den cuenta de cómo lo autorreferencial puede hacer parte preponderante en la creación artística.
3. Evidenciar mediante un registro sistemático el proceso creativo llevado a cabo para la realización del cómic *¿Aló?*.

## 1. Marco Teórico

### 1.1 Cómic Y Narrativa Gráfica

Si bien la narrativa se ha considerado como un género proveniente de la literatura, donde se utiliza un lenguaje escrito, también existe la narrativa gráfica, valiéndose esta no sólo de texto sino también de imágenes para complementar el relato que se quiere contar. Bajo este concepto estaría enmarcado el cómic ya que:

El cómic se narra por viñetas y estos elementos son pensados para comunicar y su forma o composición no son arbitrarias. Las viñetas son el marco de un fragmento narrativo, en cada una de ellas se expresa tanto la acción como los personajes en su momento real y psicológico, el tiempo y el espacio de un momento en la historia (Rizo, 2018, p. 30).

En el cómic se presenta la comunión del lenguaje textual y visual con el fin de ilustrar los acontecimientos que le suceden a un sujeto, en un espacio y lugar determinados, por lo que se tienen en cuenta los elementos como el color, la composición, los signos, la organización de las viñetas, el ritmo de la escena, su encuadre, entre otras cosas. De acuerdo con esto, se puede decir que esta práctica es multidisciplinaria puesto que en ella encuentran un lugar común algunos campos como puede ser la literatura, el arte, el cine o el diseño.

Si bien el cómic y la novela gráfica son conceptos similares, ha habido intentos por diferenciarlos, sin embargo, no se tiene una definición concreta de cuáles son las características de cada uno debido a que diversos autores exhiben sus puntos de vista particulares con respecto a estos términos. con relación a este último, la novela gráfica tiene unos intereses y manifestaciones particulares en el sentido de que busca un contenido más adulto, con historias que se acerquen más a la vida cotidiana; a diferencia de la idea del cómic estadounidense de super héroes que retrata sucesos espectaculares y fantasiosos. No obstante, esto no se trata de una relación entre blancos y negros debido a que las barreras que diferencian estos dos términos

son difusas, algunos autores han intentado establecer los parámetros de forma más clara para su diferenciación. Jorge Conde en *Mitologías Hoy* (como se citó en Baetens, J. y Frey, H.) afirma que, en primera instancia hay que observar el nivel formal de la obra, en cuanto a diseño de página, secuencialidad narrativa y tipo de ilustración. En segunda instancia, se observa el contenido, estando este enfocado más al realismo en la novela gráfica dirigido a un público adulto. En tercera instancia, se tiene en cuenta el formato de publicación, tratándose por lo general en la novela gráfica de una sola entrega, en la que el propio libro en sí sea la historia completa, no como en el cómic tradicional que por lo general viene por tomos y la historia se continúa (2019, p. 63).

Hay algunos autores que no se disponen a proponer una diferenciación entre los términos de cómic y novela gráfica puesto que afirman que se trata más bien de una denominación acorde a unas intenciones comerciales de parte de las editoriales al encontrar que la noción de novela gráfica tiene mayor aceptación que la de cómic o historieta, uno de estos autores es Manuel Barrero, quien dice que:

El término “novela gráfica” no deja de ser una etiqueta escogida por los editores en función de los vaivenes del mercado. En España, como en Estados Unidos, la etiqueta viene usándose como aval para ubicar los tebeos en los estantes de las librerías generalistas, dado que distribuidores y libreros siguen estimando que será de más agrado para su clientela hojear libros de cómics que revistas de historietas “inferiores” de calidad dado su formato (Trabado, 2013, p. 222).

Esta idea de que las propias editoriales son las que deciden nombrar sus ejemplares en función de tener mayor aceptación por tratarse de una novela gráfica y no un cómic la siguen otras personalidades como Ángel de la Calle:

Habitualmente se dice y se escribe, “es que si se llama novela gráfica vende más que si se dice cómic” o “si se llama novela gráfica suena mejor que si se dice cómic”. Perfecto, los mismos mercaderes y voceros que convirtieron el cómic en una literatura casi exclusivamente infantil, y escasa y meritoriamente juvenil, son los que ahora llamarán novela gráfica a los retapados de Mortadelo, tras el guillotinado de los márgenes de papel, y llamarán novela gráfica para adultos la última pelea entre el Rondador nocturno y Superman. O a las aventuras del Sheriff King, todas reunidas. Lo tendrán fácil. Ni los mismos aficionados más participativos del cómic parecen querer aclararse con el hecho y el término (Trabado, 2013, p. 230).

Para evitar inconvenientes que generen confusiones en la lectura del presente trabajo, se escogerá el término cómic o historieta, teniendo presente que dentro de este conjunto estaría el subconjunto de la novela gráfica, un género con unas características específicas como las mencionadas anteriormente de buscar la atención de un público más adulto mediante la narración de historias más largas y complejas, muchas veces relacionadas con la vida real, la autorreferenciación o la crítica social.

Alrededor del cómic han surgido discusiones con respecto a si este se puede inscribir dentro de las artes visuales, debido a su relación con la literatura, la narración y teniendo en cuenta que su formato final está más ligado a las editoriales que a las galerías o a los museos; como también se cuestiona que en muchos casos el cómic tiene una fuerte finalidad comercial y una relación estrecha con la cultura popular. Estas afirmaciones no son del todo erróneas puesto que el cómic desde sus inicios en uno de los lugares claves de su surgimiento, como lo fue el contexto norteamericano, ha estado ligado a la cultura de masas con su aparición en medios como los diarios y las revistas, por lo que eso implica una relación directa con el mercado y con unos intereses particulares. Con respecto a lo anterior, se pueden aludir a las declaraciones de Santiago García, (Guionista y crítico del cómic de origen español) quien se ha dedicado con su

trabajo a resignificar esta práctica, en su libro titulado *La Novela Gráfica* podemos ver este intento cuando habla del cómic estadounidense, el franco-belga y el japonés, debido a que, en el pasado, estos se imponían dentro del cómic tradicional, repercutiendo así en la cultura de los demás países y relatando las historias desde su punto de vista, con personajes heroicos dirigidos a un público juvenil. Sin embargo, gracias a la aparición de la televisión, la parte del cómic que se encargaba de “entretener” se vio relegada, no siendo así su parte artística, que se manifestó mediante la aparición del *cómic underground* (García, 2010, p. 266). A partir de este momento, en la década de los años 60's es que el cómic encuentra nuevos espacios y nuevas formas para desarrollarse, explotando así su lado artístico sin verse condicionado tanto por un mercado o por la imposición de la cultura de un país, aquí lo que prima son los intereses y la expresión del autor.

Con la aparición en el cómic de un autor guiado por sus intereses y contando sus propias historias surge también la oportunidad de abordar cuestionamientos relacionados a su vida personal, de hecho, es uno de los temas al que más se acude a partir de la ruptura que plantea el anteriormente mencionado *comic underground* y hoy en día constituye uno de los pilares más fuertes de la novela gráfica, esto debido a que la observación de sí mismo y la propia subjetividad que requiere este proceso permite que el artista obtenga una libertad sobre el relato que quiere contar, encuentra en el cómic la oportunidad de crear una obra que dé cuenta de su propia percepción del mundo, en este caso encontramos múltiples ejemplos como *Binky Brown meets the holy virgin Mary* (1972) de Justin Green, *Maus* (1980-1991) de Art Spiegelman, *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi, *Arrugas* (2007) y *Memorias de un hombre en pijama* (2011) de Paco Roca.

## **1.2 Historia Del Cómic Colombiano**

Esta investigación se centra en el tema del individuo y la manifestación de este mediante el cómic autorreferencial como reflejo de sus pensamientos, vivencias y emociones, sin embargo, a pesar de ser este un tema amplio que no concierne a una población o lugar específico se hace

necesario y pertinente la indagación con respecto a esta categoría del cómic dentro del contexto colombiano con el fin de rastrear cuál ha sido su origen, influencia y repercusión actual. Para ello es fundamental el estudio general de los eventos que han acontecido en las diferentes ciudades del país sobre el cómic y las obras que se han creado alrededor de este lenguaje artístico.

En el contexto colombiano el cómic ha tenido una trayectoria escabrosa, se ha visto limitado por un sinfín de percances por lo que no ha tenido un desarrollo muy fructífero; además de esto también se ha encontrado con que su producción y distribución se ha dado sobre todo a partir de fuentes independientes que no han logrado conformar un público interesado en saber más de esta práctica, para ampliar un poco sobre las posibles razones que pudo tener la poca acogida del cómic en el país en el siglo XX se puede aludir a las declaraciones de Rabanal cuando aclara que:

una explicación probable al escaso desarrollo de la historieta en Colombia podría ser la tardía aparición de una cultura urbana moderna en el país. Vinculadas a este fenómeno encontramos también altas tasas de analfabetismo (38.5% en 1951) y muy bajas de escolarización, factores que, aunque de manera indirecta, han incidido notablemente en el tema que analizamos. Del mismo modo podemos hablar de una industria editorial muy poco desarrollada hasta la década de los ochenta, con el consecuente atraso de la infraestructura de distribución (2001, p. 29).

Desde sus inicios el cómic colombiano no ha tenido el mismo éxito que en otros lugares del globo y el interés o las intenciones que se han dado para fortalecer esta práctica ha venido de parte de un grupo reducido de personas que han visto un tipo de beneficio comercial guiados por la acogida que tuvo la llegada de la historieta en contextos como el estadounidense. En este punto se puede mencionar la iniciativa de parte de Arturo Manrique, director de *Mundo al día*, un diario ilustrado que circuló entre los años 1924 y 1938 caracterizado por su alto contenido gráfico

integrado a un discurso periodístico, lo que nos interesa de dicha publicación es que en ella aparece la considerada primera historieta colombiana llamada *Mojicón*.

En 1924, Adolfo Samper (1900-- 1992) publica en el diario gráfico vespertino *Mundo al Día*, la que se considera primera historieta hecha en Colombia: «Mojicón». Esta historieta es en realidad una adaptación de «Smithy», tira que por esos años se publicaba en el *Daily News* de los Estados Unidos (Rabanal, 2001, p. 17).

### Figura 1

*Para los niños Mojicón*



Nota. Adolfo Samper, [Tira cómica], *Diario Mundo al día*, 1924. Globoscopio (06.jpg (813x1174) (bp.blogspot.com))



como un espacio que apaciguara la densidad de las noticias que se encontraban en dicha publicación, esto lo que produjo fue que diera la impresión de ser un lenguaje poco serio, restándole su valor e importancia y siendo visto de manera despectiva de parte de las elites de la época que no se mostraban interesados tampoco en darle un apoyo económico a esta práctica. A pesar de que haya pasado ya casi un siglo desde la aparición del cómic en Colombia, esta impresión que surgía en los años veinte todavía se manifiesta hasta el día de hoy, como lo señala Cárdenas:

Y así resulta ser la historia de la historieta colombiana; un interminable registro de esfuerzos titánicos que a través de los años diversos grupos de autores “anónimos” han emprendido en un medio difícil, depredado por los intereses comerciales, cuestionado por el valor narrativo de producciones muchas veces descartadas como entretenimiento puramente infantil y carente de reconocimiento digno desde un punto de vista legal (2017, p. 48).

Haciendo referencia cuando menciona al punto de vista legal específicamente al artículo 2 de la ley 98 del 22 de diciembre de 1993 donde se equipara a las tiras cómicas o historietas gráficas con los juegos de azar, el horóscopo y las revistas pornográficas.

El creador de *Mojicón*, (Adolfo Samper) continuaría haciendo tiras cómicas para el diario *Mundo al día*, el periódico *El Tiempo* o la *Revista Sábado*, como es el caso de *Bola a bola* (1927), *Las aventuras de Bambuco* (1933) y *Don Amacise* (1943) respectivamente, en esta última tira ya de autoría propia, se narraba a modo satírico el acontecer cotidiano de un habitante de clase media en la Bogotá de la época.

Otro de los personajes que encontró relevancia en el contenido de la historieta colombiana fue la figura del *gamín* con el propósito de llevar al cómic un eslabón más adelante,

ya no siendo una herramienta para el entretenimiento y el registro del día a día sino también como un producto de crítica social.

A pesar de no tener una tradición que destacara en la producción de cómics, En Bogotá comenzó un desarrollo importante, sobre todo con la figura del gamín. Luego de Mojicón siguió Copetín de Ernesto Franco... se siguieron publicando historietas desde la década de los treinta hasta la mitad de los años cuarenta, en donde el desarrollo del cómic no tuvo un desarrollo importante en el país (Alba, 2013, p. 15).

Para el periodo comprendido entre 1950 y 1960 tampoco se vieron grandes destellos en cuanto a la proliferación de cómics colombianos o artistas que los dibujaran, sin embargo, si se notó un crecimiento en cuanto al consumo del mismo, proviniendo esta vez de fuentes extranjeras.

Colombia no se ha caracterizado nunca por una producción historietística abundante ni de calidad, sin embargo, en las décadas de los 50 y los 60 hubo un gran consumo de historietas importadas, principalmente de México y los EE. UU. De esta época resultó una suerte de nostalgia por un género que en el país jamás tuvo identidad propia (Rabanal, 2001, p. 15).

Esta tendencia tendría su ruptura en los años 80's en donde se ve una intención por replantear la manera en que se hace la historieta, surgiendo así una propuesta que le apunta más a lo independiente con el sello particular de cada autor.

A finales de los años ochenta y principios de los noventa del siglo XX, un grupo de artistas dio una serie de consistentes pasos para construir una escena en la que cada autor, si bien respondía a influencias diversas, no insistía en la imitación. A partir de la publicación de fanzines o revistas de reducida circulación en Bogotá, Medellín y Cali, comenzó a generarse una escena alternativa y diversa que planteaba una nueva manera de

relacionarse con el cómic y los aspectos de una narrativa inspirada en un contexto local (Jiménez, s. f., párr. 8).

Así a partir del inicio del siglo XXI el panorama del cómic colombiano por fin parece tener una buena dirección que le permitiese explorar nuevos ámbitos para fortalecer su condición de producto artístico y no sólo de entretenimiento, con artistas ahora interesados en temas más serios y diversos que la sátira política o la caricaturización de la cotidianidad urbana.

Con la llegada del nuevo milenio, la historieta vería autores que abrazan un poco más la tradición y no temen reconocer abiertamente las influencias creativas de sus viñetas. La historieta autobiográfica, un movimiento bien conocido y explorado en diversas latitudes, irrumpe con fuerza en Colombia y encuentra resquicios que le otorgan tintes muy auténticos y diferenciadores (Cárdenas, 2017, p. 151).

Como lo menciona Cárdenas, el género de la historieta autobiográfica permite expandir la potencialidad comunicativa del cómic, como también sucedía en países como Estados Unidos en la década de los sesenta con los cómics underground, además de esto se empieza a vislumbrar la llegada de la categoría denominada novela gráfica. Para los inicios del presente siglo surgen muchas otras iniciativas que contribuyen a engrosar los alcances de este medio expresivo.

En los 2000 se presenta un crecimiento en la producción de cómics en Colombia, publicaciones como el antecedente de novela gráfica *Afernalum* de Andrés Obregón y Luis Suárez, o la fundación de revistas expresamente dedicadas al cómic como *Larva* en Manizales y *Robot* en Medellín. Además, hacia 2006 sale el primer cómic colombiano en formato digital llamado *Dreamtales* y se fundan editoriales dedicadas al cómic como *Nahualli Cómics*. Para el 2008 se inaugura en Bogotá una feria dedicada al cómic, el *Sofa*:

salón de ocio y fantasía. El crecimiento en la producción, difusión y el conocimiento del cómic en la sociedad (Rizo, 2018, p. 27).

Este crecimiento fortalece los diversos sectores del cómic del país, aparecen nuevos eventos y espacios de circulación, los artistas encuentran un espacio menos hostil para la publicación de sus obras, hay un poco más de reconocimiento y valoración del cómic para el público, sobre todo con la ayuda de la novela gráfica que se presenta como un cómic más “maduro” y “digno” de mayor reconocimiento, alrededor de este subconjunto del cómic se pueden señalar algunos acontecimientos importantes. En el año 2008 “Paola Gaviria más conocida como Powerpaola, empezaría a producir para el blog argentino *Historietas Reales*, una serie autobiográfica que eventualmente se convertiría en *Virus Tropical*, historieta publicada en tres tomos entre 2009 y 2012” (Cárdenas, 2017, p. 70). Teniendo tal repercusión mediática como para ser llevada hasta la pantalla grande en el año 2017 bajo la producción y dirección del caleño Santiago Caicedo.

Sin embargo, *Virus Tropical* no resulta ser la primera obra bajo el género de la Novela gráfica, aunque si una de las más mencionadas y con mayor repercusión, para sorpresa de algunos se puede hablar de la noción de novela gráfica en Colombia a mediados de los años noventa.

En 1994, también en la ciudad de Cali, José y Oscar Campo con el apoyo de la Universidad del Valle editan un libro de 86 páginas con el título de «Historias de Indias». Se trata de dos historietas de ficción histórica alrededor del tema de la conquista de América, y a pesar de la escasísima circulación que tuvo, es un trabajo interesante que tiene la particularidad de ser el primer libro de historietas de esa extensión que se realiza en Colombia (Rabanal, 2001, p. 26).

Una de las razones por la cual se categoriza esta obra dentro del marco de la novela gráfica es por su extensión y manera de abordar el tema de la representación indígena, tópico que ya ha sido abordado por diversos artistas en el país. Es necesario mencionar lo que implica el uso del término novela gráfica para referirse a este tipo de publicaciones puesto que no se solía utilizar este concepto en el contexto nacional. La importancia de *Historias de indias* (1994) o *Virus Tropical* (2009) manifiesta una pequeña ruptura en el contexto colombiano, debido a que en estas obras se ve un intento por ir más allá y generar un impacto en el lector para darle una impresión distinta sobre lo que es el cómic, sus intenciones y posibilidades.

### **1.3 La Actualidad Del Cómic Colombiano**

En el contexto actual si bien se ha visto una mejora en cuanto a la recepción de la historieta en el país, algo que como se vio anteriormente era más bien precario y no existía un público como tal que consolidara esta práctica, todavía hacen falta esfuerzos que ayuden a resignificar tanto el hacer como el leer los cómics, sin embargo, vale la pena resaltar algunas buenas iniciativas desde diversos sectores que proponen eventos como *FICCO* (Festival Independiente del Cómic Colombiano) Un espacio que permite tanto exponer el talento de escritores y artistas que trabajen en torno al cómic, como también acercar al público (en su mayoría juvenil) a la narrativa gráfica mediante conferencias, talleres, charlas, podcast, conciertos y anuncios de nuevas publicaciones.

Así mismo dentro de esta línea de eventos se puede mencionar las diferentes ferias del libro llevadas a cabo en múltiples ciudades del país donde sus estands dedicados a la cultura pop y la narrativa gráfica suelen ser uno de los puntos que más se atiborra de personas interesadas por este lenguaje artístico.

Otro de los festivales que se llevan a cabo en el contexto nacional es el *Festival Entreviñetas*. una iniciativa propuesta por la *Revista Larva* que desde el año 2010 busca la promoción y difusión del cómic, el dibujo y la lectura, como también servir de espacio para la

discusión de esta práctica en el país; por allá en el 2010 (año de su primera edición) Daniel Quintero, Uno de los organizadores de este evento, explicaba para la revista semana que:

El evento se propone, además, para que las personas que están interesadas en la historieta colombiana compartan experiencias y perspectivas sobre el estado de la gráfica en el país y, desde ahí, elaborar propuestas que apunten a dinamizar el cómic nacional (Revista Semana, 2010, párr. 3).

También está la *Comic con Colombia* (Convención Internacional del cómic), llevadas a cabo en las ciudades de Medellín y Bogotá, que si bien no es una iniciativa que haya surgido en el territorio colombiano sino siendo una réplica de la *Comic Con de San Diego* (California) funge también como un lugar de encuentro para los amantes no solo de la historieta, sino también de la cultura popular en sí.

El festival gráfico de Bogotá que se viene realizando desde el año 2015 cuenta con características muy similares a los eventos vistos anteriormente “*El Festival Gráfico de Bogotá 2015*, es un evento gestionado por la *Escuela Nacional de Caricatura* para fortalecer la creación, la producción artística y el emprendimiento en las áreas de caricatura, el humor gráfico y la historieta” (Colectivo Bicicleta, 2015, párr. 1).

Así mismo, se puede ver un incremento en las editoriales que le apuestan al cómic como lo son *Rey Naranjo*, *La silueta*, *Cohete Cómics*, *Go Up Cómics*, *Editorial Monigote*, *Casa Tragaluz Editores*, *Editorial Robot*, *Surreal cómics*, *Revista larva*, entre otros. En relación con las investigaciones que se han hecho dentro del contexto nacional en torno al cómic y novela gráfica resulta curioso observar que muchas de estas provienen de facultades de educación o comunicación, más que de artes plásticas o visuales, reafirmando así el hecho de una necesidad de tener en cuenta al cómic como una manifestación artística con propiedades y características específicas diferentes a las del periodismo, la literatura, la publicidad o el cine.

A modo de ejemplo se puede mencionar la investigación titulada *El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior* publicado en la revista *Anagramas* de la universidad de Medellín, donde se plantea el uso del cómic como una estrategia didáctica en las universidades puesto que según la investigación, el uso de la historieta “además de poco frecuente, se dirige a públicos que suelen tener bajo nivel de escolaridad, para comunicarles conocimientos elementales y sistemáticos o para transmitirles aptitudes y valores” (Arango, Gómez y Gómez, 2009, p. 17) por lo que se propone explorar que posibilidades tiene esta práctica para la enseñanza en la educación superior, siendo algo inédito para ese año en el contexto local.

Por esta misma línea pedagógica se encuentran trabajos como *El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión de lectura en inglés*. Realizado por Ingrid Alejandra Gómez Ortiz para optar por el título de licenciada en educación básica con énfasis en humanidades en la Universidad Libre de Bogotá, nuevamente retomando el cómic como un medio didáctico que facilita el aprendizaje del inglés para niños de quinto grado.

El cómic se revela como un recurso didáctico que atrae la atención de los estudiantes, los cautiva y genera interés en ellos por comprender su contenido. Los elementos del cómic permiten que sea explotado en múltiples escenarios, su naturaleza compuesta de imágenes acompañadas de texto, lo convierten en un elemento propicio para el desarrollo de la comprensión de lectura en lengua extranjera (Gómez, 2015, p. 76).

Algo que comparten los anteriores trabajos es que, si bien abordan el tema del cómic, no presentan un interés en estudiarlo como práctica independiente sino más bien como un vehículo o medio, por lo que se plantea la necesidad de más estudios nacionales que hagan un análisis sobre la historieta, teniendo en cuenta las propiedades que la hacen única en su tipo.

En este punto cabe resaltar el trabajo realizado por Estefanía Henao Barrera titulado *A viñetas: Ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómic* para optar al título de Licenciada en Humanidades, educación básica con énfasis en Lengua Castellana en la Universidad de Antioquia, que a pesar de provenir de una facultad de educación hace un esfuerzo en proponer una respuesta a las problemáticas de la difusión del cómic como material de lectura, objeto de estudio y arte, rompiendo un poco con la línea con la que los trabajos pedagógicos abordan la historieta más como un medio que como un fin.

Este es el caso de Colombia, donde los trabajos de investigación realizados que mencionan al cómic tienden a considerar este no como un arte o un objeto de estudio, sino como una herramienta, mediación o estrategia didáctica útil para cumplir objetivos educativos (Henao, 2018, p. 5).

Como también plantea la necesidad de tomar al cómic como objeto de estudio de una manera más personalizada, puesto a la particularidad que este tiene de ser un punto de encuentro donde convergen una diversidad de disciplinas que retoman elementos del diseño, la literatura, las artes, la semiótica, entre otras, en un producto compacto. Esta necesidad de entender a la historieta como objeto de estudio interdisciplinar se da debido a la exigencia de un análisis más completo que no tome sus cualidades narrativas o artísticas por separado, sino que las integre con el fin de hacer valer todas sus virtudes.

Por lo pronto es de destacar la necesidad de entender el cómic como un arte autónomo, que requiere una disciplina de estudio particular que, si bien debe dialogar con las tradiciones más antiguas, no puede pretender juzgar este bajo los parámetros de estas, sino unos propios (Henao, 2018, p. 41).

Así mismo también desde las facultades de comunicación, periodismo y opinión pública se ha buscado abordar el tema del cómic como se puede ver en trabajos más de índole histórica

como *Breve historia del cómic y la revista ACME* de Juan Sebastián Alba Torres, para la Universidad Pontificia Bolivariana o también *Recuento histórico de productos gráficos y audiovisuales en Cali: diseño gráfico, cómic, cine y animación* de Carlos Arturo Millán Salcedo para la Universidad Autónoma de Occidente. Ambas investigaciones recogen de manera cronológica cómo ha sido el desarrollo del cómic en el país, cuáles han sido los acontecimientos más importantes, qué eventos se han hecho alrededor de este tópico, qué publicaciones han surgido, cuáles han sido los artistas más relevantes y cuál es la repercusión de esta práctica en Colombia. “Sin embargo y a pesar del precario desarrollo del cómic en nuestro país, las propuestas y las publicaciones que se dedicaron a hacer historietas dejaron una huella fuerte e imborrable en la historia gráfica del país” (Alba, 2013, p. 24).

Con relación a estos estudios desde facultades de comunicación resalta del de Julia Manuela Rizo Ariza titulado *La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo* para la Universidad Pontificia Javeriana donde si bien realiza un recorrido histórico del cómic, este no se convierte en objeto central de la investigación, Rizo incluso se dispone a realizar una diferenciación del cómic y la novela gráfica, resaltando las características de cada uno apoyándose en otros autores, y más adelante en el capítulo tres: *iniciativas de estudio de cómic* hace un paneo de sitios web en donde el cómic es objeto de análisis y de discusión.

## 2. Metodología

En este estudio es objeto de interés la indagación en torno al accionar humano, la manera en que este entiende e interpreta su mundo y los vínculos, signos y códigos que se crean a partir de su interacción con la sociedad y consigo mismo, por ende, la metodología que se aplica para la realización de esta investigación toma elementos pertenecientes a la investigación-creación, debido a que esta permite de manera más flexible la cabida de factores como la imaginación y creatividad en pro de generar un nuevo conocimiento mediante una pieza artística, no sólo en beneficio de la comunidad para quien está dirigida, en este caso al rubro de las artes, sino también como estrategia para una búsqueda interna que se encuentra en constante transformación, como expone Daza:

El proceso creador en el arte, por ser una práctica que se lleva a cabo desde el conocimiento técnico práctico, posibilita al ser humano reflexionar sobre sus propios procesos internos, y así mismo propiciar en el sujeto una especie de reflejo del ser, de lo que es, de sus debilidades y sus cualidades, de sus emociones y sus sentires, de sus oscuridades y deseos a través del objeto creado y de la reflexión constante de sus procesos creativos (2009, p. 77).

La elección de esta metodología para la presente investigación es pertinente debido a que el tópico central que se aborda es el cómic autorreferencial como herramienta en la que el artista creador lleva a cabo una obra con la presencia prominente de su vida personal y social. La investigación-creación se aparta de metodologías más rígidas, regidas en su mayoría por la lógica como sucede por ejemplo con los trabajos realizados en el campo científico donde la realidad objetiva y lo medible se presentan como base de la investigación; sin embargo, el hecho de que en las artes no prime el conocimiento científico no tiene por qué ser motivo de

demérito puesto que aunque la cultura occidental haya posicionado a la razón como figura principal para adquirir un saber existen muchas otras formas de acceder al conocimiento:

Los procesos de creación en artes generan conocimiento y construyen sentido al convocar nuevas formas de percibir el mundo y sus fuerzas inmanentes. Sus ontologías son distintas. El objeto del arte es penetrar en lo imperceptible (creando perceptos) para hacerlo sensible, comprensible y producir sentido (Laignelet, s. f., p. 5).

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, es de especial importancia para esta investigación tener en consideración tanto al sujeto como a los objetos que lo permean y que hacen parte de su día a día, pues producto del diálogo que sostienen ambos es que se generan los significados, como también modificaciones y reinterpretaciones; haciendo de esta una relación dinámica que está en constante cambio a medida que pasa el tiempo.

Lo que se busca con la inclusión de esta metodología es entender de forma más completa el contexto en el que el individuo está inscrito, viéndolo desde el interior. En este punto cabe mencionar la relevancia que tiene la observación participativa en la realización de un estudio más objetivo e imparcial, por ende, se considera igualmente necesaria la inclusión de esta última como parte del proceso metodológico, puesto que gracias a la observación participante es que se puede llevar a cabo un acercamiento mucho más directo con respecto a lo que es el individuo y su relación con el entorno, que son el objeto de interés de esta investigación.

Lo que permite la observación participativa es una labor mucho más inmersiva donde el investigador puede entender en primera persona todo aquello que afecta a lo que se está estudiando. En palabras de Jociles:

La observación participante, sobre todo en cuanto tiene de participación más que de observación, en efecto contribuye a que el investigador se haga un lugar en el campo en el que investiga, a adquirir claves culturales que le sean útiles en el desarrollo de otras

técnicas (tanto como de la propia observación), a facilitarle aproximarse a sujetos y a información que, de otro modo, serían más inaccesibles (2018, p. 127).

Debido a que con el presente trabajo se busca iniciar una indagación con respecto a el recorrido histórico que ha tenido el cómic autorreferencial en el contexto colombiano, se hace necesaria una pesquisa de textos, documentos, eventos, actores y hechos que den cuenta cómo ha sido el desarrollo de esta categoría del cómic en el país.

Teniendo en cuenta que el presente estudio se compone de una parte investigativa y otra de creación encuentro relevante en mi proceso artístico no sólo la participación, sino también la observación por sí misma, debido a que considero fundamental para mi trabajo el análisis del entorno en pro de rescatar aquellos detalles que hacen parte del día a día, como también las situaciones que se me presentan en mi quehacer cotidiano y mi manera de reaccionar frente a ellas, por ende, en la labor que realizo se puede entrever un gran componente autorreferencial, puesto que me interesa emprender una búsqueda hacia el interior, iniciando un proceso autorreflexivo que me permita comprender también las razones de mi accionar, mis motivaciones y mi propia percepción del mundo.

Finalmente, tomando como base los postulados de estas metodologías es que se dará forma a la propuesta de creación, con ayuda de medios digitales para la creación de un cómic autorreferencial que dé cuenta de la importancia del proceso autorreflexivo para la creación de una pieza artística. La propuesta de creación producto de la presente investigación se realizará a partir de los apuntes documentados en una bitácora, ya sea en texto o en bocetos de ideas para la creación del cómic, en ella se pondrán diálogos, personajes, escenas, exploraciones de formas, y reflexiones personales que posteriormente por un proceso de selección se llevarán a la historia final. Para dar forma a esta se hará uso de softwares de edición de imagen como lo son *Autodesk Sketchbook* y *Photoshop Cs6* que servirán también en la diagramación. La idea es que quede un producto artístico en formato digital con la posibilidad de llevarse a impresión.

### **3. Lo Autorreferencial**

#### **3.1 Autorreferencialidad En El Autorretrato Y La Autobiografía**

Al hablar del término de lo autorreferencial se hace alusión a la práctica que tienen los seres humanos para reflejarse a sí mismos, ya sea de forma consciente o inconsciente en lo que pueden ser escritos, dibujos, pinturas, historias, personajes, canciones, entre otras cosas; El acudir a lo autorreferencial está presente en cada uno de nosotros y en nuestro acontecer cotidiano; tendemos a contar nuestra vida o cosas que nos ocurrieron, que pensamos, que sentimos; hay una necesidad en expresar lo que somos y lo que nos identifica como individuos, incluso en ocasiones tendemos a modificarnos cuando hablamos de nosotros, reescribimos nuestra historia, nos reconstruimos a medida que nos autorreferenciamos. Esta relación del individuo consigo mismo se puede ver manifestada de forma más evidente en géneros como la autobiografía o el autorretrato.

Tanto en el género de la autobiografía, como en el del autorretrato, asistimos a una creación que toma como punto de partida los hechos históricos, la memoria y la imagen frente al espejo; es decir, en cierto sentido el autor intenta transformar al “sí mismo” en un texto novelado o en una pintura, “mismos” que terminarán siendo ficciones o semblantes de la imagen de “sí” con la que el sujeto se identifica. Ahora bien, muchos críticos afirman que no hay pintura o novela que no contenga al menos un fragmento autobiográfico, sin importar cuán deformado o ficticio resulte (Camats, 1998, p.129).

Resultando clave aquí el hecho de ir más allá de una observación hacia el interior. Lo que se genera con el autorretrato o la autobiografía es un producto (ya sea escrito o visual) en otras palabras, se materializa y se da forma al proceso introspectivo, como lo explica Guash en relación con las narraciones de vida:

El último referente es menos el individuo que se mira a sí mismo que el individuo auto-bio-gráfico que se mira escribiendo. Y aquí lo que cuenta es el acto de mirarse en el momento de consumir al acto autobiográfico con todo lo que ello implica: la división de uno mismo, la dispersión de los fragmentos en un plano que los reenvía y reúne (2009, p. 16).

El hecho de poner de manifiesto en un soporte lo que somos o lo que creemos que somos funciona además como un proceso de catarsis donde no necesariamente expresamos nuestra identidad, sino que más bien la exploramos, la estudiamos a medida que realizamos un reflejo de nosotros. La práctica autorreferencial permite que el individuo se dé cuenta de cosas que alberga pero que pueden pasar desapercibidas.

Indudablemente es lícito suponer que el relato autobiográfico siempre está inspirado, por lo menos en parte, por el propósito de dar sentido, de dar razón, de extraer una lógica a la vez retrospectiva y prospectiva, una consistencia y una constancia, estableciendo relaciones inteligibles, como la del efecto con la causa eficiente, entre los estados sucesivos, así constituidos en etapas de un desarrollo necesario (Bourdieu, 1989, p. 74).

No es gratuito que en tiempos modernos se haya despertado este fenómeno de intentar entendernos a nosotros mismos, ya desde milenios atrás el ser humano se mostraba interesado por retratarse, mostrar sus logros, narrar sus historias, sus proezas de manera que los demás pudieran verlas y reconocerlas. Con la llegada de campos como la psicología y el psicoanálisis este interés empieza a tener más peso en la vida de las personas por lo que tiene sentido que en tiempos contemporáneos se presente un retorno del Yo y una atención en lo autorreferencial.

La voluntad de narrarse a sí mismo ha sido una constante en la historia de la humanidad, adaptándose y transformándose de acuerdo con los cambios culturales, sociales y técnicos. Los tiempos líquidos y la posmodernidad han provocado que en el siglo XX lo

íntimo y el mostrarse a uno mismo hayan gozado de una posición relevante en todos los aspectos de la vida: desde el psicoanálisis hasta el selfie, el yo y su exposición domina nuestra cultura. Estamos en la época de la hegemonía del yo, del culto a la persona como materia prima de creación (Guzmán, 2017, p. i.).

Como lo menciona Guzmán, no hace falta más que ver la influencia que tienen términos como el de la selfie o los perfiles en redes sociales como Instagram o Facebook. “La selfie podría tener su genealogía en el mítico encuentro de Narciso en el agua. La imagen de uno mismo por momentos encanta y atrae. El referente se abstrae de sí mismo y se construye como pura retórica” (Murolo, 2015, p. 697).

Se sabe que a partir de lo autorreferencial se puede entrever al individuo, pero también este en el proceso autorreflexivo entiende su mundo y los significados que allí se encuentran, a partir de esto se puede decir que la subjetividad cobra un papel importante dentro de esta introspección que atraviesa a todo ser humano. “La autorreferencialidad se presenta, así como un horizonte inevitable: vemos sólo lo que nos interesa, y lo que nos interesa es lo que hace referencia a nosotros: en lo que vemos nos vemos” (Martínez, 2017, p. 114).

### **3.2 Autorreferencialidad En El Arte**

Como se mencionaba en el apartado anterior, en el arte también se ha visto esta relación del autor presente en su obra, quizás uno de los más famosos es el de Diego Velásquez con su pintura llamada *Las Meninas*, donde se muestra de manera evidente la presencia del pintor en su propia creación, además, en este caso es relevante este detalle puesto que no se da como una mera representación decorativa, sino como condición misma para entender esta pintura que confronta de manera directa al espectador y genera una multiplicidad de lecturas yendo más allá de la fidelidad pictórica con la realidad, una de estas interpretaciones nos la da Foucault quien dice que:

Vemos un cuadro desde el cual, a su vez, nos contempla un pintor. No es sino un cara a cara, ojos que se sorprenden, miradas directas que, al cruzarse, se superponen. Y, sin embargo, esta sutil línea de visibilidad implica a su vez toda una compleja red de incertidumbres, de cambios y de esquivos. El pintor sólo dirige la mirada hacia nosotros en la medida en que nos encontramos en el lugar de su objeto. Nosotros, los espectadores, somos una añadidura (1966, p. 14).

La obra de Velásquez funciona además para explicar la relación existente entre artista-obra y artista-espectador, clave para complementar las prácticas autorreferenciales puesto que estas a pesar de parecer en primera instancia como una manifestación del individuo no implica que el espectador no se vea involucrado o de alguna manera identificado con el mensaje presente en la obra.

Ahora, si bien se han tomado ejemplos desde el autorretrato y la autobiografía, no necesariamente implica que en la práctica autorreferencial el autor esté presente de manera evidente, como si se tratase de un registro fotográfico fiel a la realidad, puesto que como ya se mencionaba, el narrarse a sí mismo puede estar sujeto a deformaciones donde aparecen también elementos ficcionales o que atienden más a una expresión o interpretación.

Jaume Camats divide en dos grupos las maneras que tiene el artista de autorreferenciarse en su obra; una donde los motivos hacen referencia a la materialidad del autor y otra donde los motivos hacen referencia a su parte espiritual:

La finalidad de unos y otros difiere completamente: mientras que los del primer grupo son representaciones instrumentales —muestran la apariencia física de la persona retratada—, los del segundo grupo son representaciones que buscan plasmar con materia lo que es inmaterial —un algo interior, llámese alma, sujeto, psique, carácter,

personalidad...— y no se ve a primera vista. Más que representar la imagen de su autor, plasman su manera de ser con una singularidad (1998, p. 43).

En este grupo es un poco más complejo identificar el componente autorreferencial puesto que es necesario tener en cuenta que la vida del autor, sus pensamientos y emociones están presentes en la obra aunque este no se manifieste mediante una representación formal, un ejemplo para esclarecer esto puede ser la obra de Van Gogh debido a que esta muestra una relación estrecha entre la vida, el arte y el individuo; donde sus propias emociones y maneras de ver el mundo son las que prevalecen en su obra por encima de las representaciones miméticas. En palabras del mismo Van Gogh con respecto a su trabajo:

No conozco mejor definición de la palabra arte que ésta: «El arte es el hombre agregado a la naturaleza»; la naturaleza, la realidad, la verdad, pero con un significado, con una concepción, con un carácter, que el artista hace resaltar, y a los cuales da expresión, «que redime», que desenreda, libera, ilumina (Van Gogh, p. 35).

En este punto también es necesario mencionar la influencia que tuvo la subjetividad en las vanguardias artísticas del siglo XX donde empieza a cobrar protagonismo la vida del autor y sus sentimientos frente a las problemáticas que planteaba la modernidad, no en vano se mencionaba a Van Gogh en párrafos anteriores puesto que fue uno de los personajes precursores de esta nueva manera de ver y entender el arte que tendría influencia en movimientos artísticos posteriores como el expresionismo "basta pensar que los padres directos del expresionismo son Van Gogh, Ensor, Munch y Gauguin" (Michelli, 1979, p. 66). Se hace referencia al expresionismo debido a que este movimiento se caracterizó por poner como figura principal la vida interna del autor de la obra y sus sentimientos con respecto a los fenómenos del entorno que influían en su percepción, la obra expresionista se podría catalogar dentro del segundo grupo que mencionaba Camats cuando hace referencia a las creaciones autorreferenciales en donde se manifiesta el individuo más de una forma espiritual que formal.

“El movimiento expresionista en su conjunto no fue movimiento “formalista” sino de “contenido” y por lo menos en una parte de él palpitan con fuerza algunos de los motivos de fondo de la historia de nuestro tiempo” (De Micheli, 1979, p. 130).

Otro de los ejemplos que se pueden nombrar en relación con la intención de una manifestación del individuo en la obra artística la vemos en movimientos como el dadaísmo y más tarde el surrealismo que se proponían a romper con las barreras existentes entre el arte y la vida, para así empezar a considerar ambos elementos como uno sólo puesto que de alguna manera son inseparables.

Estos dos movimientos hacían uso de nuevas metodologías tanto plásticas como conceptuales para llevar a cabo sus obras, alejándose así de la tradición artística donde se le daba más relevancia al mundo observado que al observador.

Desde el Dadaísmo, pasando por el Surrealismo, en un planteamiento que llega a la actualidad, hay un rico mundo de sugerencias plásticas que, en principio, rompen con la tradición y se oponen a la misma. Marcel Duchamp, pero también Hans Arp, Max Ernst o Kurt Schwitters, y toda la órbita de artistas innovadores en general, crearon universos de objetos gratuitos destinados a establecer la importancia de lo material y del juego de sus posibilidades (Barroso, 2005, p. 32).

Ampliando un poco la manera en que estos movimientos replantearon la forma de ver y hacer arte por medio de nuevas metodologías se puede hacer mención de un objeto que si bien tuvo sus orígenes en los años setenta, tiene sus antecedentes en los planteamientos de dichas vanguardias, se habla en este caso del libro de artista, en donde precisamente se depositan las ideas sueltas de los autores, sus exploraciones, pensamientos, reflexiones o indagaciones personales que posteriormente se convertirían en parte de la obra o precedente de esta.

Es decir, la tendencia de los artistas a escribir y reflexionar sobre arte, bien fuera sobre la propia experiencia, con un cuestionamiento implícito de la praxis, bien sobre el arte en general o aspectos concretos del arte de los compañeros. Una crónica personal de su proceso creativo que da lugar al Libro de Artista. El libro de artista rompe definitivamente con el concepto tradicional de libro ilustrado, basado fundamentalmente en la combinación de texto e imagen que escritores y pintores venían realizando desde la mitad del siglo XIX (Vásquez, 2013, p. 5).

Resaltando además que el libro de artista es una pieza artística, en donde el componente autorreferencial se ve de manera notoria al ser un objeto que puede variar según las intenciones del artista, este lo personaliza de acuerdo a sus intereses, incluso muchas veces saliéndose del formato tradicional del libro, “Algunos trabajos de futuristas, dadaístas, constructivistas o surrealistas pueden considerarse – juntamente con la ruptura estética que operan las revistas de vanguardia –antecedentes del libro de artista de los años setenta, una herencia del propio arte conceptual” (Vásquez, 2013, p. 5).

Con lo mencionado anteriormente se busca ahondar un poco en el hecho de que siempre va a existir un componente autorreferencial en la creación de una obra, el artista de algún modo involucra parte de lo que es en su trabajo, a veces de modo más evidente como es el caso de un autorretrato y a veces de forma menos explícita con la integración de sus ideas, sentimientos o experiencias en cuanto a la temática que desarrolla en su metodología de hacer arte. Cada persona busca retratarse o reflejarse en lo que hace puesto que esto nos ayuda a comunicar quiénes somos, qué hemos vivido y qué tenemos por contarle a los demás; la integración del arte con la vida es innegable como ya se planteaba en el movimiento dadaísta, esta idea tendría una fuerte repercusión en la historia del arte y permearía prácticas y artistas futuros, como es el caso de Joseph Beuys quien tenía una postura muy firme al decir que cada hombre es un artista.

En las propuestas de Beuys se alienta el espíritu vanguardista que intenta identificar arte y vida, y proclamar que todo ser humano es depositario de una fuerza creativa. Para Beuys, esa fuerza creativa universal se revela en el trabajo. Y, por tanto, la tarea del artista no es, en su raíz, distinta de la de los no artistas (Vásquez, 2013, p. 12).

En conclusión, el arte y la vida, el arte y lo autorreferencial son conceptos que siempre van a estar unidos debido a la necesidad que tiene el individuo de manifestarse mediante una creación que habla de unos planteamientos o posturas personales, de acuerdo con las vivencias o intenciones que tenga el autor tomando como referencia sus propias experiencias y maneras de ver y entender el mundo.

### **3.3 Autorreferencialidad En El Cómic**

Al igual que en otras manifestaciones artísticas, la presencia del individuo se ha visto presente en los medios donde ha sido más propicio la narración de historias de vida como es el caso de los cómics y a pesar de que estos en sus orígenes se han visto permeados por temáticas que van en torno al entretenimiento infantil, la crítica social y la cultura de masas, han encontrado en géneros como la autobiografía un espacio de replanteamiento en cuanto a contenidos.

Este suceso tiene como antecedente a los *cómic underground* realizados en Estados Unidos que buscaban mayor independencia artística, alejándose de las temáticas comerciales. Los tópicos a los que se solía recurrir en estas viñetas eran aquellos que generaban polémica por estar relacionados con el sexo, las drogas o la violencia, los *cómic underground* fueron ese espacio en donde se buscaba escapar de la censura de lo comercial mediante la auto-publicación, abriendo así un abanico de posibilidades al derrumbar las barreras de lo que se podía contar y lo que no, como también fungir como un medio por el cual se podía dar libertad al individuo creador para relatar elementos de su vida personal. "sin duda el género más importante que introdujeron los historietistas underground, y que de hecho serviría como cimiento

fundamental para la construcción de la novela gráfica contemporánea, será el de la autobiografía” (García, 2010 p. 154).

Como se mencionaba anteriormente, este cambio de enfoque en la elaboración de los cómics ha dado como resultado el surgimiento de la novela gráfica que se ha mostrado como un espacio propicio para la expresión del mismo artista que la realiza donde puede manifestar su vida y sus intenciones personales.

La autobiografía, por tanto, se convierte en un modo que pone en primer plano tanto el realismo (por oposición a las tradiciones de lo fantástico), como el sentido del autor como artista que reclama legitimidad (en contraste con la visión del dibujante como un artista de poca monta explotado para producir un producto de masas). En terreno de la producción actual de cómics, la autobiografía mantiene la promesa de elevar la legitimidad tanto del medio como del artista” (Barrero, 2013, p. 251).

Con la aparición y consolidación de este género dentro del panorama de los cómics se pudo ver también una resignificación de estos como práctica artística que podía llegar a tener un contenido mucho más amplio, la creación de historias independientes que se salieran de lo establecido dentro del plano comercial que dio origen a la indagación del autor sobre sí mismo en búsqueda de historias personales y autorreferenciales ayudaron en el nuevo rumbo que tomaría la historieta en forma ahora de novela gráfica, teniendo esta mayor éxito y repercusión en tiempos contemporáneos donde se le dan nuevas lecturas al contenido que se muestra, además, el hecho de que el creador de los cómics contara ya con la autonomía de su obra permitió que dentro del género autobiográfico hubiera una multiplicidad de temas variando de autor en autor.

La progresiva evolución de la forma autobiográfica y las políticas de construcción de la identidad que se despliegan en este siglo han ocasionado que escritores y críticos tomen

una mayor conciencia del hecho autobiográfico en sí. Esta nueva percepción ha influido de manera considerable en las obras autobiográficas de carácter transcultural, las cuales cuestionan y ensanchan las fronteras de la autobiografía tradicional mediante la negociación de diversas técnicas narrativas, a experimentación con el género y el planteamiento de cuestiones cada vez más complejas acerca de la autorrepresentación (García, 2013, p, 287).

Sin embargo, a pesar de ser la autobiografía el género que impulsó el surgimiento de la novela gráfica ampliando así los horizontes de esta práctica en cuanto a contenido y diversificación de estilos y formatos, es necesario mencionar que al igual como se mencionó en el capítulo anterior, lo autobiográfico no es la única forma en donde se puede evidenciar lo autorreferencial, y de hecho algunos autores han señalado esta etiqueta con respecto a las novelas gráficas con una intención sobre todo comercial, como lo dice Guzmán

Está claro, entonces, que el cómic responde al espíritu de su época y trata de mostrar al individuo desde sus propios medios, pero pareciera estar todo sometido a la etiqueta de la autobiografía como una marca genérica borrosa. Esto ha obstaculizado distinguir la diversidad de formas en las que el autor cuenta su vida, o un fragmento de ésta. El concepto de autobiografía parece servir para describir cómics tan distintos como *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (Green, 1972), *Dirty Laundry* (Crumb y Kominsky, 1993), *Journal* (Neaud, 1992), *María y yo* (Gallardo, 2007) o *L'Arabe du future* (Sattouf, 2014), los cuales no comparten formato, estilos o tonos (Guzmán, 2017, p. ii).

Resultan interesantes los planteamientos de este autor debido a que propone una relectura en cuanto al estudio de lo autorreferencial en el cómic, no sólo teniendo en cuenta un punto de vista meramente autobiográfico, sino también considerar hasta qué punto el autor se ve presente en su obra, ya sea de manera formal o de carácter más espiritual y auto ficcional.

A esta manera de entender las prácticas autorreferenciales evidenciadas en la creación de los cómics Guzmán les da el nombre de *autocómic*, concepto que ayuda a ampliar un poco la manera de estudiar este fenómeno que se ve cada vez de forma más recurrente:

Este tipo de cómics resulta una práctica de expresión del individuo amplia y compleja, que no responde a una estructura ni a un procedimiento específico. Con el fin de poder analizar esta variedad de cómics sin necesidad de delimitarla con patrones específicos, pero sí tratando de incorporar el mayor número de coincidencias, proponemos, como mencionamos al inicio, el uso del término *autocómic* para referirnos a todos aquellos cómics en los que el autor tiene una inscripción textual a la vez que funciona como núcleo narrativo (Guzmán, 2017, p. 10).

#### **4. Análisis De La Obra *Memorias De Un Hombre En Pijama***

Para empezar con el análisis de la obra *Memorias de un Hombre en Pijama* se procederá a mencionar de modo introductorio cuáles son sus elementos más generales y técnicos, para posteriormente iniciar un estudio más profundo que sirva para ayudar a entender cuál es el mensaje e impacto que genera la obra y qué elementos de esta novela gráfica dan pie a nuevas relecturas. Además, también se busca analizar los ejes temáticos presentes en el cómic y conectarlos con el objeto de estudio de la presente investigación que es lo concerniente a lo autorreferencial.

##### **4.1 ¿Qué Es? ¿Quién La Hizo?**

Para empezar con el análisis de la obra *Memorias de un Hombre en Pijama* se procederá a mencionar de modo introductorio cuáles son sus elementos más generales y técnicos, para posteriormente dar inicio a un estudio más profundo que sirva para ayudar a entender cuál es el mensaje e impacto que genera la obra y qué elementos de esta novela gráfica dan pie a nuevas relecturas. Además, también se busca analizar los ejes temáticos presentes en el cómic y conectarlos con el objeto de estudio de la presente investigación que es lo concerniente a lo autorreferencial.

En primera instancia para abordar esta obra es necesario hablar de su autor, Francisco Martínez Roca, más conocido como Paco Roca es un historietista español nacido en Valencia en el año 1969, quien se ha dedicado a la creación de novelas gráficas y a la ilustración, entre sus obras más destacadas se encuentran trabajos como *Arrugas* (2007), *El Invierno del dibujante* (2010) y *los Sucesos del Azar* (2013) además, también ha ganado galardones como El Premio Nacional del Cómic (2008), Mejor Guion Adaptado (premios Goya 2012) y Premio Eisner (2020).

En sus trabajos Paco se caracteriza por la creación de historias fieles a la realidad y la cotidianidad del individuo, sus relatos logran generar empatía debido a que se relacionan con el

diario vivir; estos tópicos se hacen presentes en la obra a analizar en este capítulo titulada *Memorias de un Hombre en Pijama* (2011) que es una novela gráfica que recopila una serie extensa de tiras dominicales que tenían lugar en el periódico español *Las provincias*. En esta novela gráfica el autor toma como tema principal su vida personal, su cotidianidad, su relación consigo mismo y con las personas que hacen parte de su círculo social. Ilustrando así estos microrrelatos de una manera satírica pero muy apegada a la realidad, siendo casi un análisis sociológico o periodístico el que se evidencia en sus páginas, como dice Julián Quirós:

Paco Roca se puso, en fin, a hacer periodismo, salvo que el objeto de ese periodismo era él mismo, su persona y pensamiento, los sucedidos que le iban ocurriendo. En definitiva, un éxito celebrado por los lectores desde el primer día por su resultado genial, creíble (Martínez, 2011, p. 4).

#### **4.2 Lo Sociológico Y Lo Psicológico En La Obra**

En relación a los elementos formales de la obra, Paco Roca hace uso de colores planos y personajes estéticamente sencillos pero eficaces, su estilo está enfocado sobre todo en la simpleza y la comunicación directa del mensaje que se busca transmitir, también es necesario mencionar que las viñetas recopiladas en *Memorias de un hombre en pijama* fueron pensadas en primera instancia para aparecer en las páginas de un periódico por lo que tampoco hacía falta demasiada complejidad en la elaboración de esta obra, entre más sencillo y de fácil lectura mejor.

Viéndose desde un punto de vista individual cada historia es un microrrelato de una situación específica del autor, un detalle de su vida que se resalta sin mucha alteración manteniéndose fiel a la realidad, algo que se evidencia desde la primera a la última página es su sinceridad a la hora de mostrarse frente a los demás.

Esta tendencia de hacer uso del color de una manera simple se suele ver en las tiras cómicas que aparecen en los periódicos, pero también muchos autores de cómics se han

decantado por esta estrategia cuando lo que quieren sobre todo es resaltar las propiedades comunicativas del color, en este punto se puede hacer una alusión a uno de los planteamientos que propone Costa con relación a una de las formas de utilizar el color de manera expresionista:

Aquí el color no quiere ser natural ni exagerado. Quiere contribuir a una especie de dramatización de la imagen, a su mayor expresividad. Ahora, el color quiere hacer el mensaje más expresivo que la realidad. Por eso mira menos a la realidad y más a la imagen misma (2003, p. 71).

Se trae esto a colación debido a que el uso que Paco Roca le da al color en las viñetas de *Memorias de un Hombre en Pijama* es sobre todo de índole expresiva y comunicativa, buscando reflejar el ambiente psicológico de sus personajes o en otras ocasiones con finalidades prácticas como separar una escena de la otra o una época de otra.

**Figura 3.**

*Memorias de un Hombre en Pijama.*

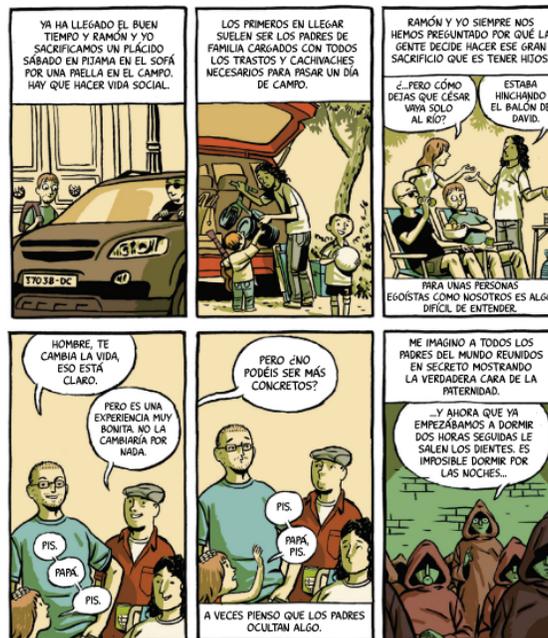


Nota. Paco Roca [Novela gráfica]. 2011

En relación con las temáticas que Paco Roca aborda en su obra, se pueden encontrar muchos elementos que hacen referencia a las interacciones que tiene el autor consigo mismo y con las personas de su círculo social, tratándose esta de una obra autorreferencial donde se mezcla una representación formal, (debido a que Paco utiliza un personaje que se identifica como él mismo) y un componente más experiencial donde se ven sus pensamientos y reflexiones en torno a conceptos como la adultez, el sexo, el amor, la paternidad, la infancia, la convivencia en pareja entre muchas otras cosas que ayudan de una manera u otra a entender cómo en este caso el artista ve y describe su mundo. Es por dicha razón que se considera en la presente investigación a *Memorias de un Hombre en Pijama* como un registro con tintes sociológicos y psicológicos, en cuanto al análisis que se hace de las relaciones humanas y los códigos que se generan producto de estas.

**Figura 4.**

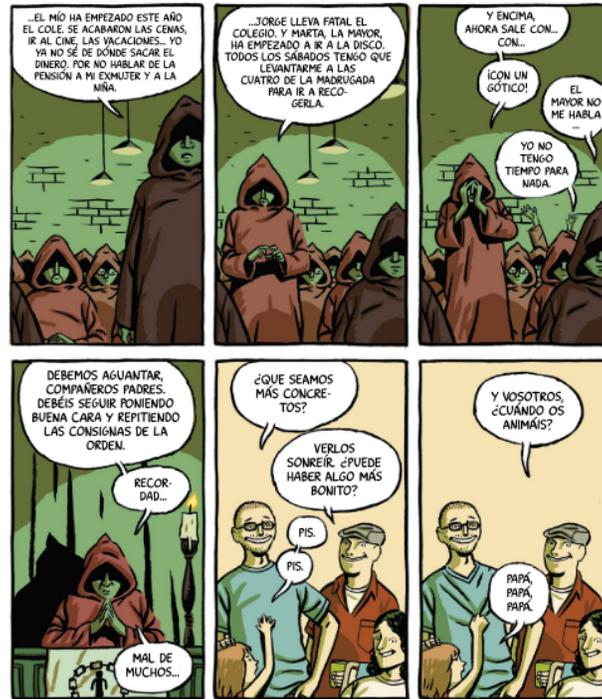
*Memorias de un Hombre en Pijama.*



Nota. Paco Roca [Novela gráfica]. 2011

Figura 5.

*Memorias de un Hombre en Pijama.*



Nota. Paco Roca [Novela gráfica]. 2011

Lo interesante del análisis que se propone en la obra es que el autor tampoco busca hacer un estudio detallado de las sociedades humanas puesto que no es su campo de acción, dando pie a una mirada más abierta y menos rígida sobre la percepción del entorno y de las relaciones personales, como vemos en la figura 4 y 5 Paco describe mediante la sátira, la ficción y sus imaginarios personales el concepto de lo que para él significa la paternidad, viéndolo desde un punto de vista de una persona que todavía no es padre pero tiene amigos que si lo son. En este caso no interesa mucho qué tan acertado esté su definición de la realidad puesto que se busca transmitir un mensaje fácil de entender y de identificar ayudado por el humor, pero es innegable que su mirada se podría comparar con el trabajo de sociólogos enfocados en el interaccionismo, quienes se concentran en los códigos que se generan en grupos pequeños de personas.

Mientras los funcionalistas y los teóricos del conflicto estudian a gran escala los patrones de comportamiento de toda una sociedad, los teóricos que abordan la perspectiva interaccionista hacen generalizaciones sobre las formas cotidianas de interacción social para explicar la sociedad como un todo (Shaefer, 2012, p. 15).

En este caso el autor recopila información de su entorno, primero valiéndose de la observación de los fenómenos que suceden en estos pequeños grupos sociales para después materializarlo en sus viñetas, dando como resultado un análisis que parte de lo micro pero que puede llevarse a grandes grupos poblacionales, de hecho, si esto no sucediera de esta manera la obra sería un fracaso puesto que muy poca gente se sentiría identificada con los relatos que el artista narra.

Teniendo presente el ejemplo de la figura 4 y 5 se podría decir que hay una serie de códigos alrededor del concepto de paternidad presente en cualquier sociedad, tanto como para padres como para adultos que todavía no lo son, enfocándose el autor en este último grupo poblacional puesto que es al que él pertenece y que conoce de manera más cercana. Se habla de que el trabajo de Paco Roca se puede analizar desde el interaccionismo simbólico puesto que:

El interaccionismo simbólico no se limita a aceptar la interacción social, sino que le reconoce una importancia vital en sí misma. Dicha importancia reside en el hecho de que la interacción es un proceso que forma el comportamiento humano, en lugar de ser un simple medio o marco para la expresión y liberación del mismo (Blumer, 1992, p. 5).

Como se mencionaba anteriormente, el artista toma como materia prima estas relaciones sociales entre las personas para la creación de su novela gráfica, dando paso a una lectura mucho más amplia de los microrrelatos que se pueden encontrar en el cómic, como se mencionaba antes, se trata de una obra personal que permite entender tanto las relaciones de

los seres humanos como la del individuo consigo mismo, quien busca de alguna manera retratarse para así entenderse en esta exploración que si se ve de manera separada pueden parecer una serie de historias inconexas, pero si se tienen como una obra total en la que cada relato compone una parte de lo que es y ha vivido el autor se trata de un estudio detallado e íntimo de lo que el artista es.

También otro de los campos desde los que se hablaba en párrafos anteriores es el psicológico, debido a que el autor también realiza un estudio mucho más introspectivo; como vemos en la figura 6 y 7, Paco Roca realiza un análisis de cada uno de sus amigos teniendo en cuenta la forma en que estos se comen sus platos, asemejando esta actividad con la manera particular que tiene cada uno de afrontar la vida y finalizando con un análisis propio, en este caso como en el anterior tampoco se trata de un estudio riguroso sino más bien de un relato que toma como punto de partida la psique de estos personajes.

Esta manera que tiene el autor para narrar cómo se puede comportar él mismo y las demás personas de acuerdo con ciertas decisiones que a simple vista parecen pequeñas contribuye a la construcción de una identidad, el artista al reconocerse y reconstruirse en sus viñetas da un buen ejemplo de esto.

La relativa indeterminación de la experiencia interna la hace fácilmente moldeable por representaciones tanto personales como sociales. Es ahí donde interviene un modelo narrativo de identidad, hoy en boga en psicología social: tratamos de poner orden en nuestra experiencia personal gracias a relatos autobiográficos exclusivos para uso nuestro; nos construimos a nosotros mismos mediante narraciones, cada cual acerca de sí mismo, narraciones, además, cuyo curso no está prefijado. Confeccionamos libretos ("scripts") de nuestra propia vida: en eso consiste el autoconcepto y, asimismo, en gran medida, el "significado" individual que cada uno otorga a su existencia (Fierro, 2005, p. 20).

Figura 6

Memorias de un Hombre en Pijama



Nota. Paco Roca [Novela gráfica]. 2011

Figura 7

Memorias de un Hombre en Pijama



Nota. Paco Roca [Novela gráfica]. 2011

Es interesante cómo el autor logra unificar en su obra componentes que ayudan a definir el comportamiento de las personas como el de él mismo, quién a pesar de ser el centro de su narración se reconoce como un ente afectado por las circunstancias que lo atraviesan y que de manera indudable ayudan a definir quién es, es decir, no se enfoca solamente en lo introspectivo porque esto significaría negar una parte fundamental de su identidad y esta es la de constituirse como un ser social, en palabras de Bourdieu:

Tratar de comprender una vida como una serie única y suficiente en sí de acontecimientos sucesivos sin más vínculo que la asociación a un «sujeto» cuya constancia no es sin duda más que la de un nombre propio, es más o menos igual de absurdo que tratar de dar razón de un trayecto en el metro sin tener en cuenta la estructura de la red, es decir la matriz de las relaciones objetivas entre las diferentes estaciones. Los acontecimientos biográficos se definen como inversiones a plazo y desplazamientos en el espacio social (p. 82, 1989).

Esta idea de narrarse a uno mismo está presente en toda la novela de Paco Roca, y se relaciona de manera directa con la obra que tendrá lugar en el tercer capítulo debido a que al tratarse de un trabajo que tiene como foco central la autorreferencialidad se verán ciertas similitudes, pero abordando temáticas personales que, si bien tienen como medio la narrativa gráfica, se implementarán otras estrategias formales cuyas razones serán explicadas en párrafos siguientes.

## **5. Creación De Un Cómic Autorreferencial**

Para la conclusión de este trabajo de investigación se realizó un cómic autorreferencial con ayuda de medios análogos y digitales, por lo que en las siguientes páginas se podrán encontrar los procesos para la creación del mismo, yendo estos desde la idea inicial, los apuntes y bocetos en la bitácora hasta la documentación del paso al software de dibujo para hacer la diagramación, delineado y color. Con el objetivo de nutrir la obra también se hablarán de los antecedentes, tanto de cómics realizados anteriormente como de ejercicios para la creación de personajes e ilustraciones que han surgido como exploraciones en el medio digital.

Por ende en el desarrollo de este capítulo se podrán ubicar tres secciones: una desde un punto de vista metodológico donde se pueda dar cuenta de cómo se llegan a ciertas elecciones formales que contribuyen además a moldear la creación producto de la presente investigación, otra sección dedicada a antecedentes de cómics propios elaborados con la temática de lo autorreferencial concerniente a este trabajo y por último, se evidenciará tanto el proceso como la conclusión del cómic realizado para culminar este proyecto.

### **5.1 Procesos Entorno A La Ilustración Digital Y La Narrativa Gráfica**

El grupo de trabajos a tener en cuenta como antecedentes de la obra producto de esta investigación comprende procesos, bocetos y dibujos realizados a partir del año 2018 hasta el presente 2021, la razón de la escogencia de dicho periodo tiene una respuesta simple y es que hace tres años se empezaron a incorporar los medios digitales como una herramienta para complementar mi proceso creativo del dibujo análogo, dando pie a nuevas exploraciones formales que contribuyeron a nutrir los campos principales en los que me desenvuelvo como lo son la ilustración y la narrativa gráfica.

**Figura 8**  
*Sin título*



*Nota.* Anderson Gómez. [Dibujo digital]. Archivo personal. 2018.

**Figura 9**  
*Sin título*



*Nota.* Anderson Gómez. [Boceto]. Lápiz sobre papel bond. Archivo personal. 2018.

Como se mencionaba anteriormente estos primeros acercamientos todavía no tenían una base conceptualmente sólida debido a que eran ejercicios para familiarizarse con el medio digital (para lo cual se utilizaba el programa *Photoshop cs6*), esto teniendo en cuenta que se partía en un principio del dibujo análogo, una cámara de celular como escáner, una computadora y un mouse.

**Figura 10**

*Sin título.*



*Nota.* Anderson Gómez. [Boceto]. Rapidógrafo sobre papel bond. Archivo personal. 2018.

**Figura 11**

*Sin título.*



*Nota.* Anderson Gómez. [Tira cómica]. Ilustración digital. Archivo personal. 2018.

Siguiendo con esta idea de la exploración en el campo del dibujo digital se comenzó a hacer uso del color además de integrar el lenguaje textual como apoyo discursivo, que como se ve en figura 10 y 11 se utiliza para complementar la sátira de la viñeta, recordando que esta relación entre imagen y palabra hace parte de una de las propiedades más características del cómic. Este ejemplo se pone debido a que es uno de los primeros trabajos que enrutarán posteriores obras de índole más compleja.

Además del hecho de que estas primeras aproximaciones al dibujo digital y la narrativa gráfica fueran muy experimentales, había otro motivo para su simplicidad discursiva y era el hecho de pensarse para compartirse por redes sociales, donde el consumo suele ser rápido y las producciones complejas no tienen demasiada cabida por requerir un mayor análisis y tiempo de observación.

**Figura 12**

*La perfección se desvanece si la miras durante mucho tiempo*



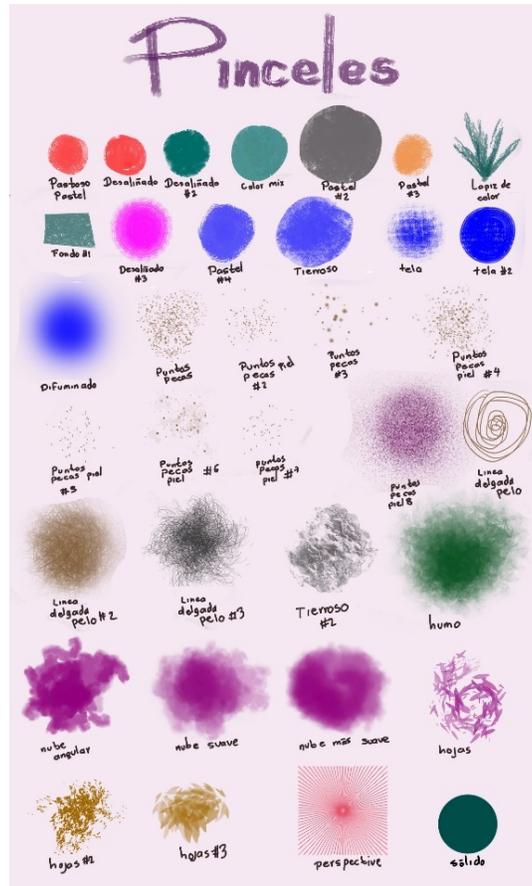
*Nota.* Anderson Gómez. [Pintura digital]. Archivo personal. 2018.

Otro de los campos que se exploró en cuánto a las estrategias formales fue el de la pintura digital, teniendo en cuenta que una de las facilidades con las que cuentan los softwares de dibujo es el de la accesibilidad a pinceles que simulan diversas texturas como lo puede ser la acuarela,

el óleo, el pastel, el lápiz, el aerosol entre muchas otras herramientas que pueden aportar a una búsqueda de un lenguaje propio o a definir un estilo.

**Figura 13**

*Estudio de pinceles digitales*



*Nota.* Anderson Gómez. [Boceto]. Ensayos y selección de pinceles digitales en *Photoshop CS6*. Archivo personal. 2019

Como se puede observar en la figura 13 hay una tabla con 35 pinceles digitales seleccionados para la realización de futuras obras con el fin de tener un orden y un delineamiento formal a la hora de crear una ilustración o un cómic, es necesario tener en cuenta además que

esta biblioteca de pinceles se va actualizando a medida que pasa el tiempo en función de las necesidades que van surgiendo se le agregan o quitan herramientas.

Así como se comienza a tener un orden en cuanto a las herramientas a utilizar, también se puede evidenciar la delimitación de un marco temático en el surgimiento de nuevos proyectos esta vez encaminados en torno a lo autorreferencial, haciendo uso de los medios anteriormente mencionados como lo son el dibujo digital y la narrativa gráfica.

Una de estas iniciativas fue *Draw With Spiikee*, un proyecto que surgió en principio como un reto personal para lidiar con dos problemáticas existentes, la primera era la necesidad de poner en práctica una actividad que para ese entonces (2018) estaba algo abandonada siendo esta el dibujo, haciendo uso ahora de las nuevas estrategias aprendidas desde los medios digitales; mientras que la otra necesidad era la de poder exteriorizar pensamientos y emociones que debido a una personalidad introvertida no solían salir a la luz, trayendo consigo un malestar interno que dio como resultado una búsqueda de desahogo en el arte.

El reto propuesto en *Draw With Spiikee* consistía en realizar una serie de mini cómics (de una o dos páginas) divulgados en redes como Instagram, Facebook y Tumblr, con la particularidad de tocar temas concernientes a lo autorreferencial, lo cotidiano y la percepción individual del entorno. Estas creaciones se publicaban cada día, con el objetivo de fomentar la práctica para el mejoramiento técnico y agudizar la observación de situaciones que se pudieran resaltar en las viñetas realizadas, por ende, se podría decir que este trabajo era casi como un diario ilustrado de vivencias personales, que como no podía ser de otra manera, tenían un personaje central a modo de alter-ego de su creador.

**Figura 14**

Proyecto Draw With Spiikee



*Nota.* Anderson Gómez. [Historieta digital] Primera historieta realizada del proyecto *Draw With Spiikee*. Archivo personal. 2018.

El personaje encargado de narrar estas vivencias se llama Celeste y es una adolescente de cabello azul, quien al igual que su autor, encuentra refugio en las reflexiones personales sobre la vida y las cosas que suceden a su alrededor, en parte similar al trabajo realizado por Quino con *Mafalda* o Paco Roca con su obra *Memorias de un Hombre en Pijama* (2011) la cual fue escogida para el análisis de caso visto en el capítulo dos de la presente investigación.

Figura 15

Proyecto Draw With Spiikee



Nota. Anderson Gómez. [Historieta digital]. Archivo personal. 2018.

Se menciona la obra de Paco Roca como un referente importante debido a la similitud en cuanto a temática con la línea discursiva en la que se ha enfocado el trabajo que he realizado referente al cómic y a la narrativa gráfica.

**Figura 16**

*Proyecto Draw With Spiikee*



*Nota. Anderson Gómez. [Historieta digital]. Archivo personal. 2020.*

*Memorias de un Hombre en Pijama* (2011) ha servido como referente de las historietas que he realizado, tanto si se analiza desde una línea conceptual como también formal puesto que como se ve en el proyecto de *Draw With Spiikee* se coincide en hacer uso de relatos muy cortos, de entre una a dos páginas que se pueden leer de manera aislada o ser entendidos como

un conjunto que tiene de eje central la autorreferencialidad, lo cotidiano, la introspección y la observación del entorno.

**Figura 17**

*Proyecto Draw With Spiikee*



*Nota.* Anderson Gómez. [Historieta digital]. Archivo personal. 2020.

## 5.2 Antecedentes De Cómic Propios

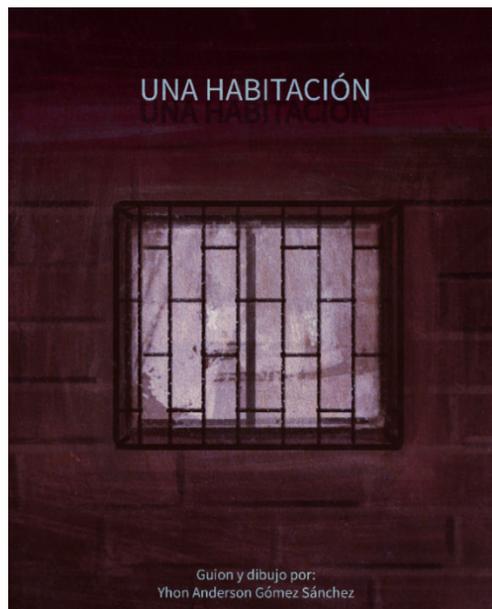
El proyecto de *Draw With Spiikee* sirvió para enrutarse un trabajo que inició desde un interés por el dibujo para llegar a mezclarse con la creación de historias y la narrativa gráfica, en este punto empezaron a surgir nuevas búsquedas estéticas y de contenido debido a que el trabajo mencionado anteriormente no tenía como característica la narración de un relato extenso sino la

ilustración de momentos específicos que iban surgiendo en la cotidianidad, por lo que con la intención de empezar nuevos retos se procedió a trabajar en la creación de piezas donde se pudieran ver unas historias un poco más largas y complejas.

En este contexto surgieron algunas iniciativas como *Una Habitación* (2020), un cómic de cinco páginas donde se proponía una reflexión en torno a las problemáticas que surgen cuando el espacio personal llega a ser agobiante debido a la constante confrontación que tiene el individuo consigo mismo.

**Figura 18**

*Una Habitación*



*Nota.* Anderson Gómez. [Cómic digital]. *Página de la portada.* Archivo personal. 2020

En este cómic se empezó a afianzar la dinámica de lo autorreferencial implementado en un relato más poético y expresivo, complementado con una imagen más cruda y pictórica en contraposición a proyectos como *Draw with Spiikee* donde se usaba la línea y el color plano. En *Una Habitación* (2020), tanto el texto como la imagen buscaban generar un ambiente de incertidumbre y soledad en donde se le diera más importancia a la psicología del personaje que

era afectado por su propio entorno, para esto se hizo uso de grandes zonas en negro que le agregaran dramatismo a la composición, así como se implementaron fuertes contrastes entre colores poco saturados y colores brillantes para generar dinamismo.

**Figura 19**

*Una Habitación*



*Nota.* Anderson Gómez. [Cómico digital] Una habitación (Página 2). Archivo personal. 2020

Como se mencionaba anteriormente, el color fue una característica fundamental para tener en cuenta en la elaboración de *Una habitación* (2020). Para hacer la elección de la paleta de colores se tomaron como referencia los planteamientos propuestos por Joan Costa en su libro *Diseñar para los ojos* donde menciona que:

El color expresionista tiene un carácter retórico, donde juega lo cultural y lo psicológico.

la búsqueda de la expresividad cromática se funda en una impresión global de la imagen, un *clímax* que inyecta el significado de la imagen más allá de la reproducción parcial de los colores de las cosas que en ella aparecen (2003, p. 72).

Además de hacer uso de un color expresionista también se implementaron esquemas cromáticos teniendo en cuenta los colores complementarios y análogos como se observa en la figura 20.

**Figura 20**

*Esquema cromático del cómic Una Habitación*



COLORES ANÁLOGOS



COLORES COMPLEMENTARIOS



GRADACIONES

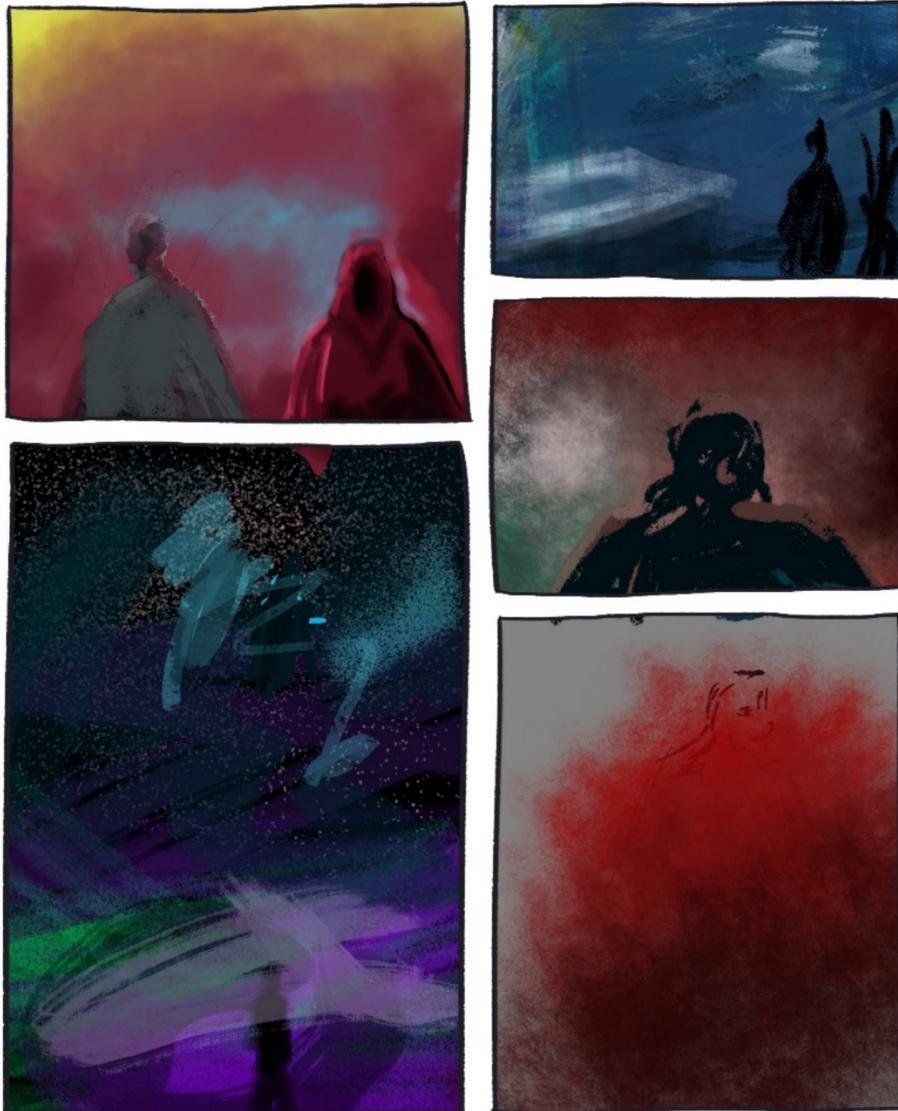
*Nota.* Anderson Gómez. [Esquema cromático]. Elección del esquema cromático para la elaboración de *Una Habitación*. Archivo personal. 2020

Otro punto para tener en cuenta fue la escogencia del trazo, que después de algunos estudios realizados con diversos pinceles y texturas se seleccionó uno que pretendía simular la impresión de la pintura al óleo con brocha, para contribuir con que la pieza lograra generar esas

sensaciones mencionadas en párrafos anteriores, creando un ambiente inestable de desconcierto, estos ensayos se pueden ver en la figura 21 y 22.

**Figura 21**

*Ensayos de textura digital*



*Nota.* Anderson Gómez. [Bocetos] Ensayos de pinceles digitales y texturas para la elaboración de *Una Habitación*. Archivo personal. 2020.

**Figura 22**

Ensayos de textura digital



*Nota.* Anderson Gómez. [Bocetos] Ensayos de pinceles digitales y texturas para la elaboración de *Una Habitación*.  
Archivo personal. 2020

Esta obra puede visualizarse escaneando el siguiente código QR.



*Código QR que redirecciona a una página web donde se puede visualizar el cómic Reflejo (2020).*

Para seguir con esa línea de exploraciones en torno a la narrativa gráfica, ahora en búsqueda de nuevas manifestaciones estéticas surge otro proyecto que también tendría como tema central el desarrollo de la idea vista en *Una Habitación* (2020) con respecto al cuestionamiento del espacio privado y la confrontación del individuo con sus propios pensamientos y emociones. En este contexto se crea *Reflejo* (2020), Una obra que, a pesar de repetir los temas mencionados anteriormente, se diferencia en su formalización puesto que ya no se buscaba una expresión en las pinceladas ni tampoco obtener una estética cruda, por el contrario, se volvió al uso de la línea y el color plano como en *Draw With Spiikee*, además, también se limitó la paleta de colores a un esquema monocromático de azules.

**Figura 23**

*Reflejo*



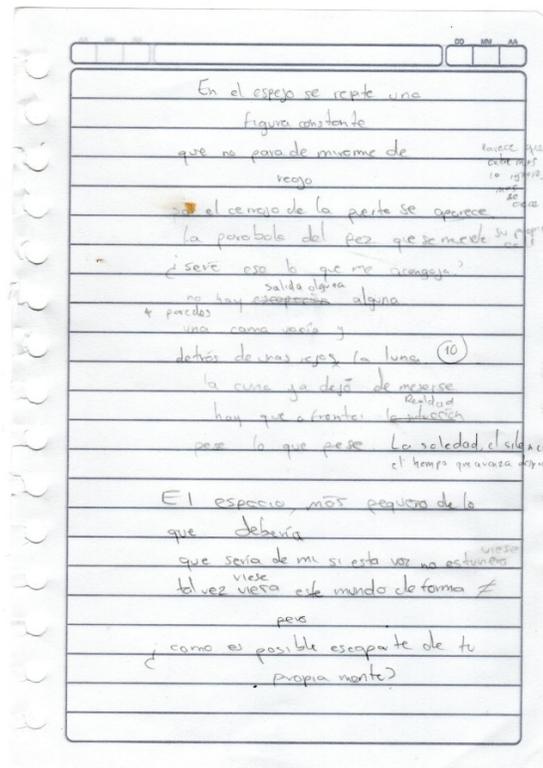
*Nota.* Anderson Gómez. [Cómic digital] *Reflejo*. Página de la portada. Archivo digital. 2020.

Una de las razones que se tuvo en consideración para regresar a una estética más simple, donde se le diera prioridad a la estilización de la forma y el color plano tiene que ver con la definición de una metodología de trabajo más cómoda y propia, pues a pesar de que en *Una Habitación* (2020) se ve un claro interés en la anatomía y el realismo, no es el enfoque pensado para futuros proyectos, como por ejemplo el que se realiza como producto de la presente investigación.

Sin embargo, otro de los puntos de interés que vemos entre ambos cómics presentados es el uso de un discurso en verso, para *Reflejo* (2020) se elaboró primero un texto que sirvió como guion del relato a contar.

**Figura 24**

*Boceto del guion para el cómic Reflejo*



*Nota.* Anderson Gómez. [Boceto]. Texto base para la elaboración de la obra *Reflejo*. Archivo personal. 2020

En *Reflejo* se buscaba generar un ambiente relacionado con la soledad y el ensimismamiento, por ende, se hizo uso de una paleta de tonalidades frías, como también se varió un poco el uso de la línea siendo ahora más insegura y temblorosa con el objetivo de complementar las intenciones gráficas y narrativas de la obra.

**Figura 25**

*Reflejo*



*Nota.* Anderson Gómez. [Cómic digital]. Fragmentos de algunas páginas de *Reflejo*. Archivo personal. 2020.

Esta obra puede visualizarse escaneando el siguiente código QR.



*Código QR que redirecciona a una página web donde se puede visualizar el cómic Reflejo (2020).*

### 5.3 Procesos Y Creación Del Cómic ¿Aló?

Para la creación de la obra se realizó un proceso similar a los anteriormente mencionados, partiendo del objetivo inicial que era crear un cómic con tinte autorreferencial que hiciera hincapié en la búsqueda del individuo sobre sí mismo. Se llevó a cabo en primera instancia una lluvia de ideas teniendo como referencia la temática planteada, donde al pasar por un proceso de depuración y selección se eligió una de las propuestas y se escribió su correspondiente sinopsis.

**Figura 26**

*Sinopsis del cómic ¿Aló?*

The image shows a light blue rectangular box containing the synopsis of the comic '¿Aló?'. The text is centered and reads: 'Sinopsis' followed by two paragraphs. The first paragraph describes the main conflict: a man named Jonas confronts himself due to sadness and anger during a difficult life moment. The second paragraph describes the narrative development: as the story progresses, the protagonist experiences hallucinations that reveal his thoughts and emotions, leading to unbearable and difficult-to-handle situations that eventually force him to seek help.

Sinopsis

La historia se basa en la confrontación que tiene un hombre llamado Jonas consigo mismo, producto de la tristeza y rabia que le genera estar pasando por un momento complicado de su vida.

A medida que se desarrolla la narración, el protagonista va teniendo una serie de alucinaciones que darán cuenta de cuáles son sus pensamientos y emociones con respecto a los problemas que afronta; llegando hasta el punto de ser tan insostenibles y difíciles de sobrellevar que exigirán que Jonas haga un llamado de auxilio donde por fin reconozca que es necesario pedir ayuda.

*Nota.* Anderson Gómez. [Sinopsis] Sinopsis de ¿Aló?. Archivo personal. 2021.

Otro de los puntos que se retomaron con anteriores trabajos como *Una habitación* (2020) o *Reflejos* (2020) fue la idea de que un personaje central hiciera avanzar la narración en torno a él a manera de monólogo, interactuando sólo consigo mismo, pero en este caso a diferencia de las anteriores dos, se trata de una historia con muy poco diálogo, en donde el texto aparece sólo en la última página, esto con el objetivo de darle mayor peso a las acciones que son claves para entender el momento de declive por el que está pasando el personaje central llamado Jonas.

Después de tener la sinopsis de la historia y su metodología narrativa era necesario la elaboración de una escaleta donde se tuviera de una forma más clara cada una de las escenas que se iban a llevar a cabo con su correspondiente descripción.

**Figura 27**

*Escaleta del cómic ¿Aló?*

ESC/SEC	INT/EXT	LUGAR	DÍA/NOCHE	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
1	INT	Ducha de la casa de Jonas	DÍA	Se muestra un plano de la ducha del baño abierta mientras el agua cae en el rostro de Jonas, éste se sienta en el suelo de la ducha.	Mostrar que es un momento de reflexión y quietud donde el Jonas está inmerso en sus pensamientos.
2	INT	Ducha de la casa de Jonas	DÍA	Jonas alucina que se mezcla con el agua que cae de la ducha, se diluye y se mete en la rejilla del drenaje	Mostrar que Jonas está teniendo unas alucinaciones o metáforas visuales.
3	INT	Ducha de la casa de Jonas	DÍA	Jonas despierta de su alucinación y se mira las manos confundido de qué es real y qué es ficción	Dar cuenta de que el personaje está distraído y desconcertado, mostrar su estado anímico
4	INT	Ducha de la casa de Jonas	DÍA	Jonas se levanta Del suelo de la ducha, cierra la llave y seca su cuerpo.	Finalizar con esta escena y romper con el momento de quietud.
5	INT	Baño de la casa de Jonas	DÍA	Jonas se ve a sí mismo en el espejo	Generar un punto de encuentro de Jonas consigo mismo (su reflejo)
6	INT	Baño de la casa de Jonas	DÍA	Jonas se enfada al verse a sí mismo y en una nueva alucinación se empieza a pelear literalmente con su reflejo	Mostrar que Jonas tiene un conflicto consigo mismo

*Nota.* Anderson Gómez. [Escaleta] Escaleta de las primeras páginas de ¿Aló?. Archivo personal. 2021.

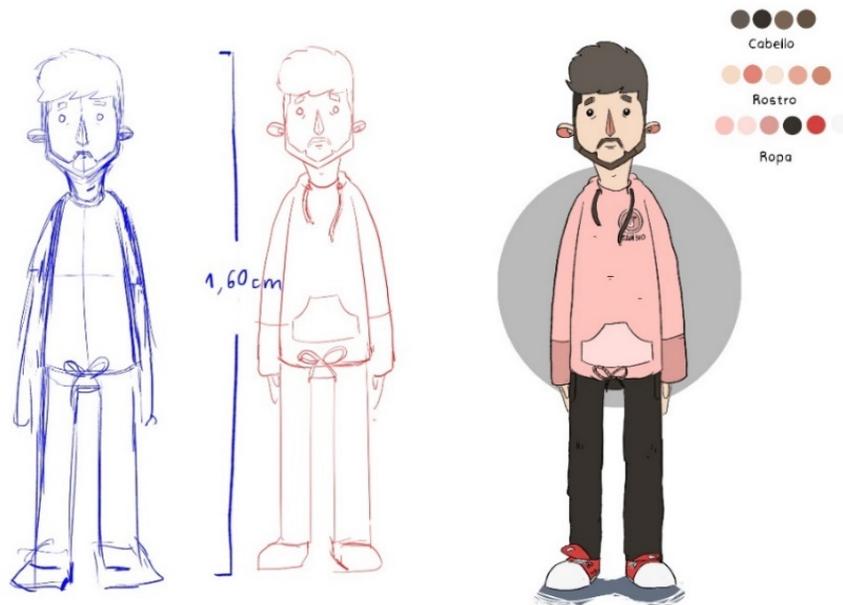
En este caso se tomaron elementos pertenecientes a la elaboración de guiones para cine puesto que finalmente esta práctica comparte mucho del lenguaje del cómic, además también se

le agregó una casilla de “objetivo” con el fin no sólo de que se explicara la escena sino también de entender su razón de ser o intencionalidad.

Para la elaboración de la obra se realizó un proceso de creación de personaje, teniendo éste rasgos propios al tratarse de un cómic autorreferencial, como lo mencionaba Jaume Camats en el capítulo 3.2 de esta investigación. Aquí se buscaba de parte del creador imitar su apariencia física, en este caso en la figura de Jonas.

### Figura 28

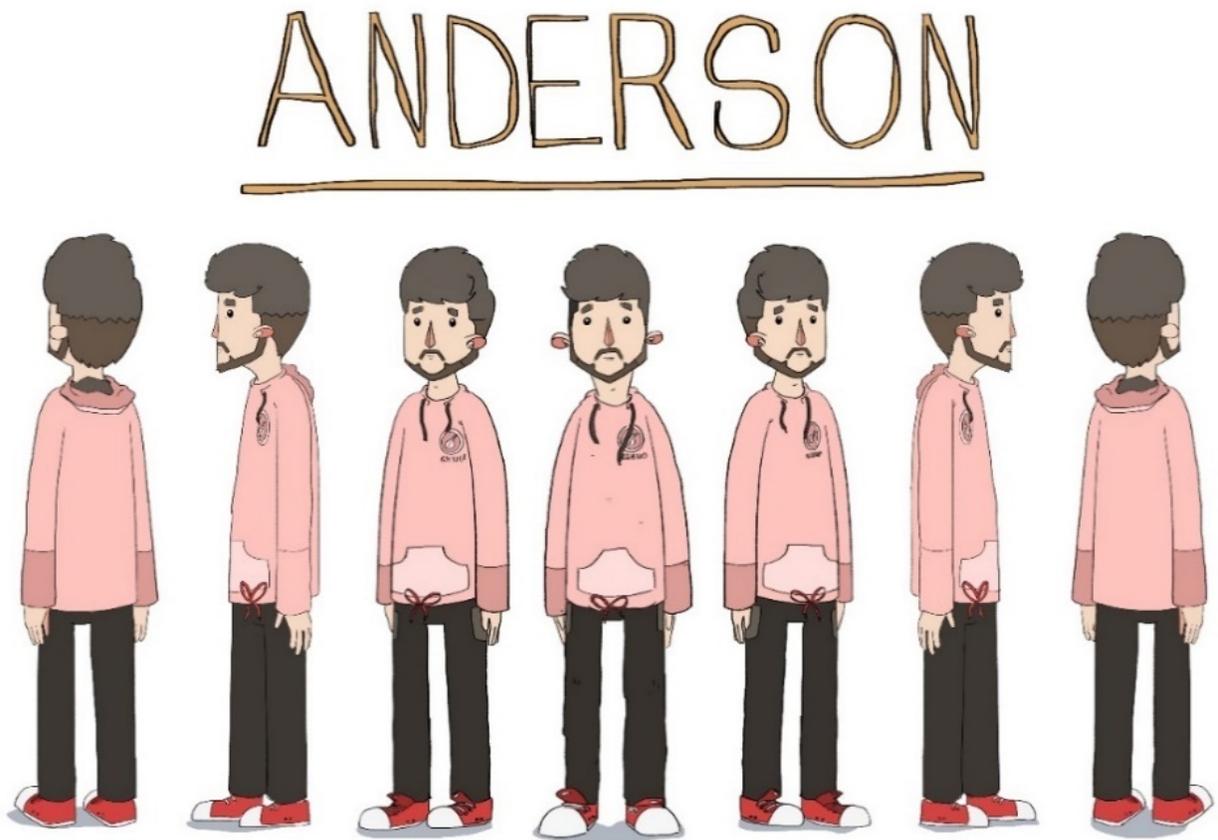
*Bocetos para la creación del personaje de Jonas.*



*Nota.* Anderson Gómez. [Bocetos] Definición de una paleta de colores para el personaje de Jonas. Archivo personal. 2021.

**Figura 29**

*Turnaround del personaje de Jonas.*



*Nota. Anderson Gómez. [Boceto] Turnaround del personaje de Jonas. Archivo personal. 2021.*

En este caso se decidió volver a replantear al personaje visto en la figura 28 y 29 para acudir a un diseño un poco más simple que respondiera de una manera más adecuada a las intenciones que se buscaban en la obra y a la paleta de colores que se iban a escoger para la misma.

**Figura 30**

*Boceto de una de las páginas del cómic ¿Aló?*



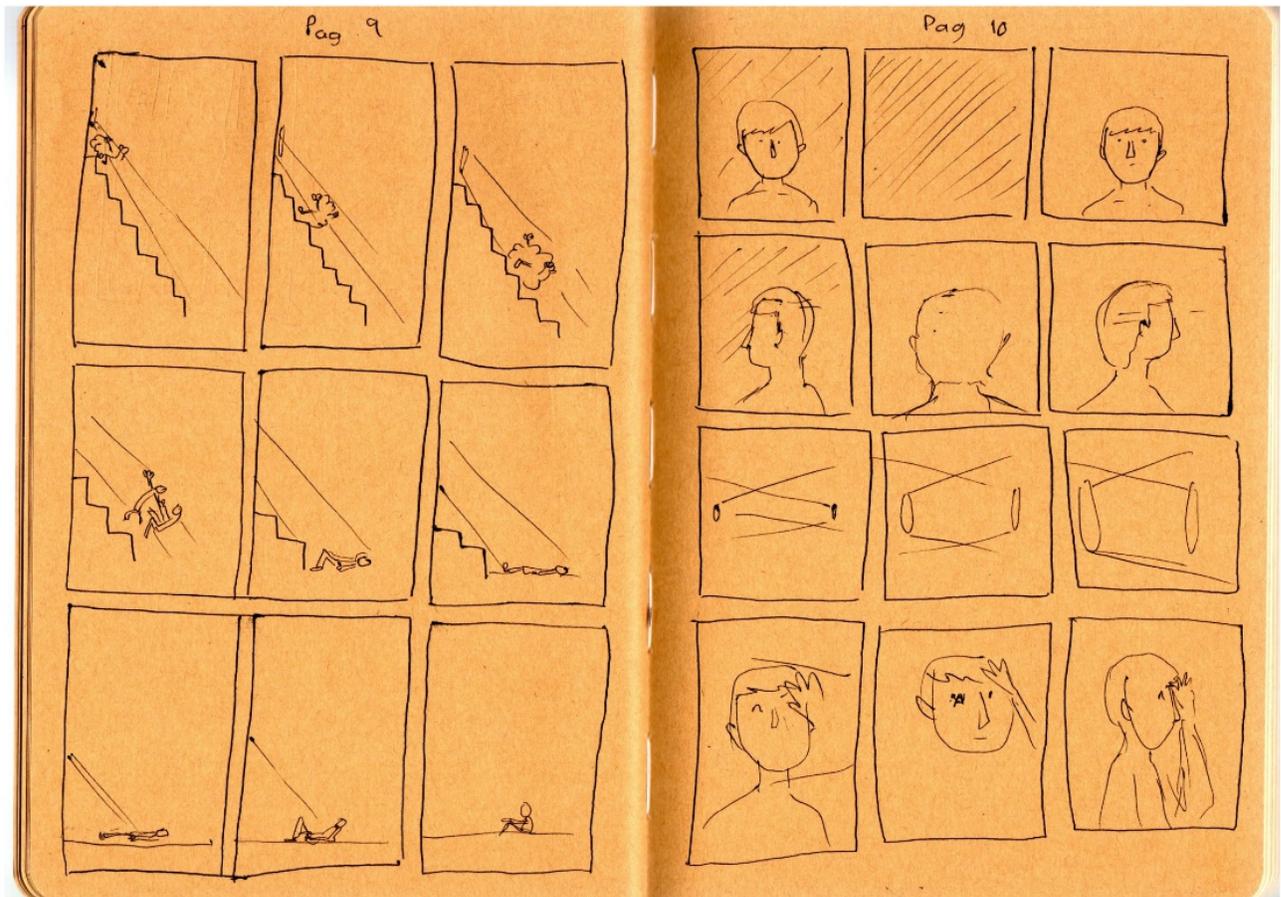
*Nota.* Anderson Gómez. [Boceto] Diseño del personaje central de la obra *¿Aló?*. Archivo personal. 2021.

Teniendo los factores mencionados anteriormente se procedió a realizar los bocetos o storyboard para cada una de las páginas que iban a componer la obra, en este punto es necesario aclarar que si bien se tenía en principio una idea inicial con unas escenas marcadas y una línea narrativa también se le dio cabida a la experimentación sobre la marcha, es decir, algunas ideas empezaron a surgir en el transcurso de la historia y se fueron integrando aunque en un principio no hubieran estado planeadas en una escaleta.

El storyboard se realizó alternando entre los medios análogos y digitales. Generalmente los bocetos en la bitácora eran más crudos a diferencia de cuando se realizaban en el software de dibujo, este proceso, aunque más extenso facilitaba después el trabajo a la hora de hacer unas líneas finales más seguras y acordes a una composición clara.

**Figura 31**

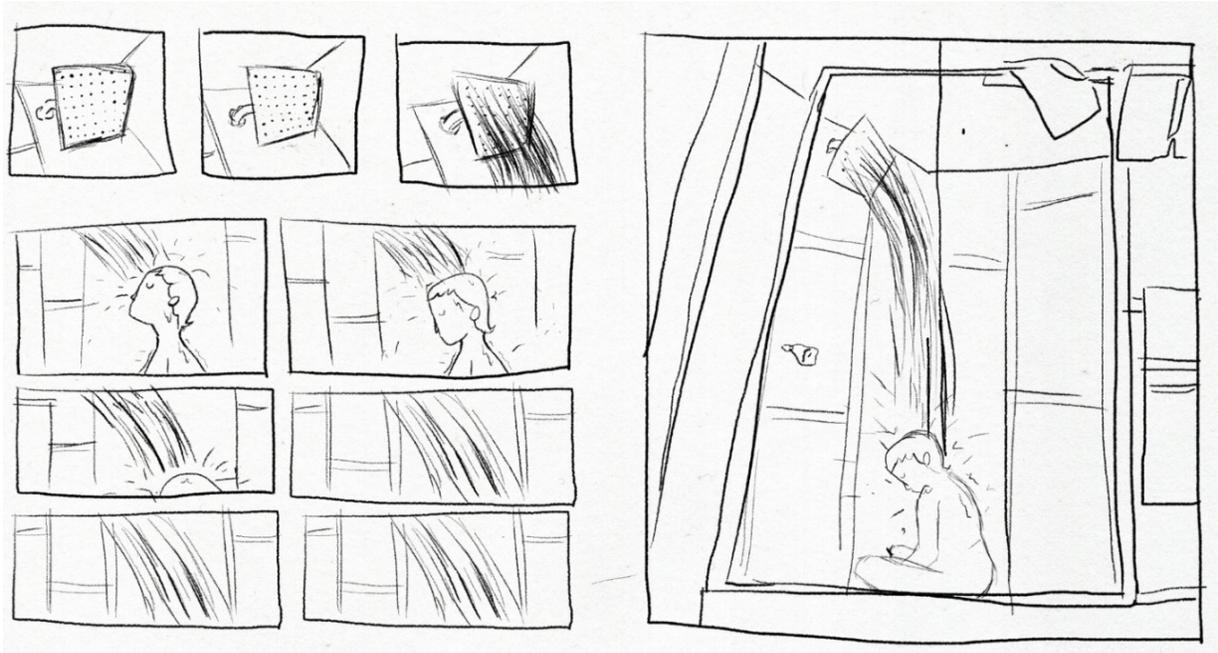
*Bocetos análogos para el cómic ¿Aló?*



*Nota.* Anderson Gómez. [Bocetos] Bocetos páginas 9 y 10 de ¿Aló?. lapicero sobre papel envejecido. Archivo personal. 2021.

### Figura 32

Boceto digital para el cómic ¿Aló?

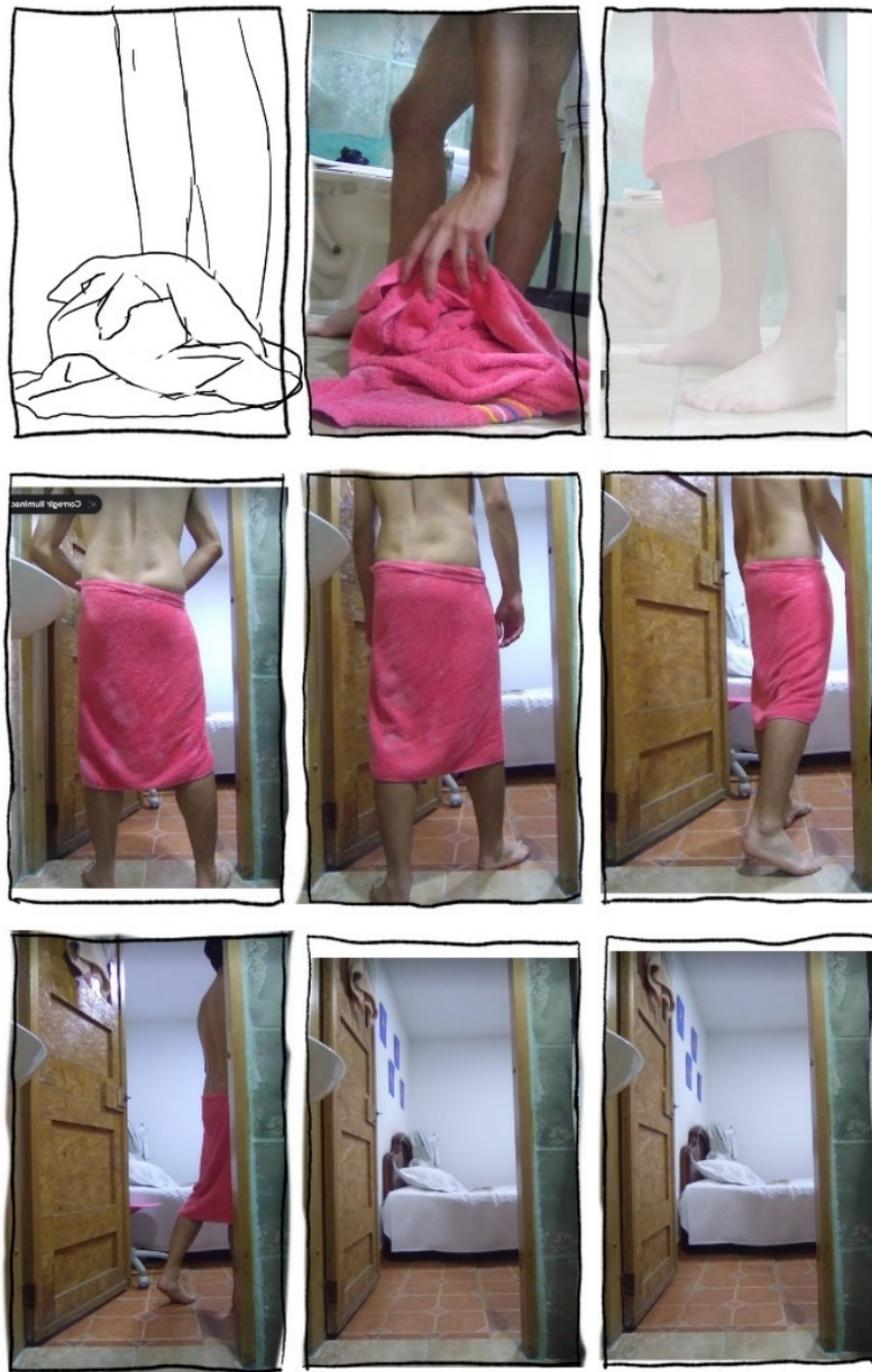


Nota. Anderson Gómez. [Bocetos] Bocetos página 1 y 2 de ¿Aló?. Dibujo digital. Archivo personal. 2021.

Para esto otra de las metodologías que se implementaron fueron la toma de fotografías que sirvieran como referencia para la realización de algunas secuencias que hacían parte del cómic, como se puede ver en la figura 33.

**Figura 33**

*Bocetos y fotografías de referencia para el cómic ¿Aló?*



*Nota.* Anderson Gómez. [Bocetos y fotografías] Bocetos página 29 de ¿Aló?. Archivo personal. 2021

Finalmente se hicieron algunas pruebas de color en donde se decidió realizar una obra monocromática que tuviera una tonalidad azul en cada una de sus páginas, esto debido a las sensaciones que genera este color al asociarse con el frío, la soledad o la tristeza.

**Figura 34**

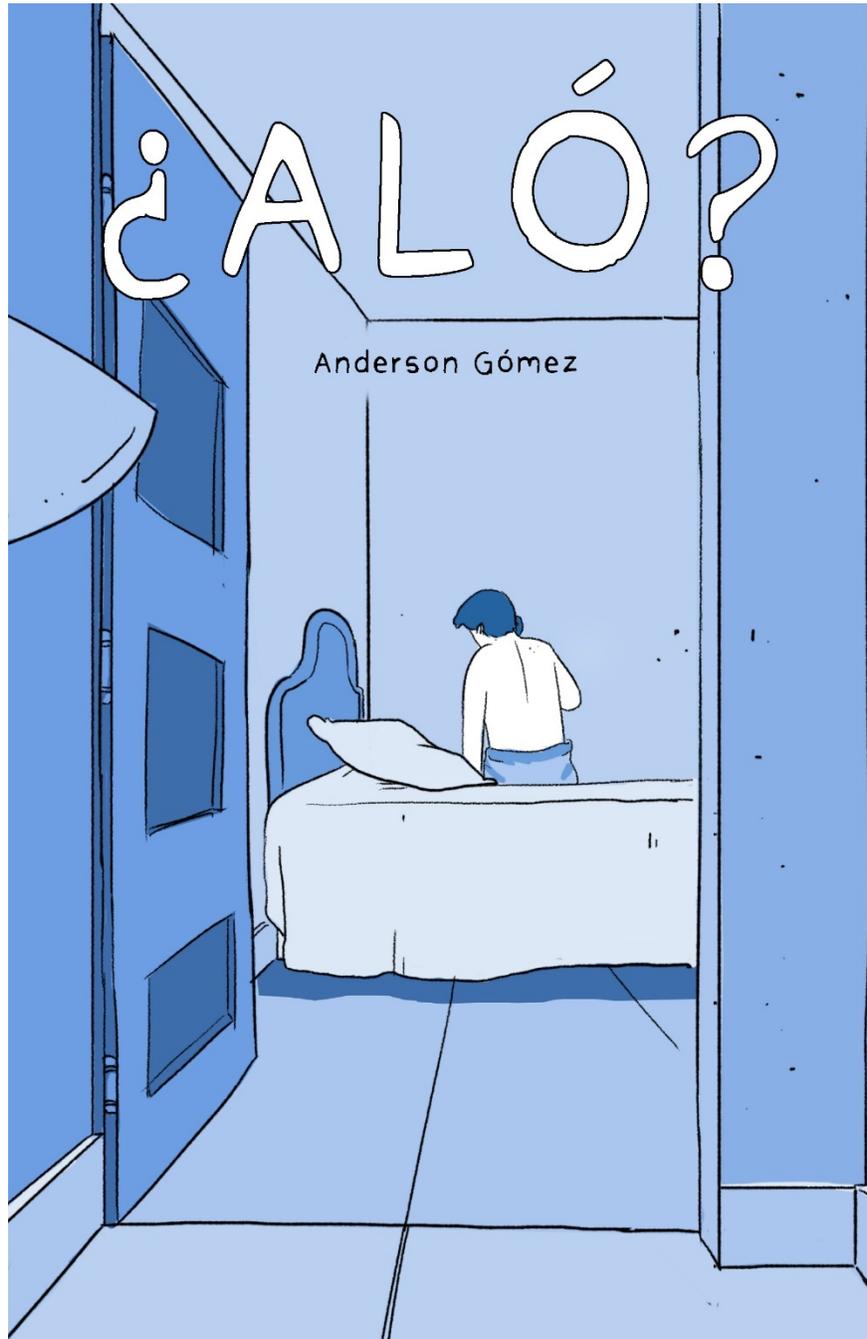
*Ensayo paleta de colores del cómic ¿Aló?*



*Nota. Anderson Gómez. [Bocetos] Ensayo de paleta de color monocromática para ¿Aló?. Archivo personal. 2021*

Figura 35

¿Aló?



Nota. Anderson Gómez. [Comic digital] Página de la portada. Dibujo digital. Archivo personal. 2021

Teniendo presente estos procesos se procedió a realizar la obra llamada *Aló* (2021) siendo esta un cómic autorreferencial donde a modo de un monologo de acciones el protagonista

se va desarrollando en la trama dando una serie de pistas sobre la condición en que este se encuentra, sus alucinaciones hacen referencia a unos problemas concretos que minimiza e ignora, hasta que finalmente no en un acto desesperado sino más bien de conciencia sobre lo que pasa y su interés por salir de esa situación es que decide hacer una llamada. La obra mencionada anteriormente puede visualizarse escaneando el siguiente código QR.



*Código QR que redirecciona a una página web donde se puede visualizar el cómic ¿Aló?. (2021)*

## 6. Conclusiones

El presente trabajo sirve como un aporte al campo de la historieta colombiana que como se pudo evidenciar todavía sigue en desarrollo, se concluye que hacen falta más estudios desde los ámbitos de las artes visuales con respecto a este tema abordado desde facultades de educación, comunicación social y periodismo, por ello, se planteó una mirada diferente que tuvo como intención fortalecer este panorama en el país e incluirlo dentro de las técnicas artísticas. Como se vio en el desarrollo de la investigación, el cómic no es una mezcla extraña entre la literatura y la imagen visual; tiene sus propias características e intenciones que se pueden llevar a diversos géneros, como el romance, la comedia, el terror, lo periodístico, lo documental, lo fantástico, lo autorreferencial entre otros. Además, este también puede narrar historias serias y complejas que se desliguen del mero entretenimiento.

Asimismo, se hacen necesarios trabajos que tengan que ver con lo autorreferencial puesto que este es un concepto que ocupa un lugar abismal en la cotidianidad contemporánea, en donde se puede ver un claro interés por mostrarnos a nosotros mismos o lo que creemos ser mediante estrategias que proponen algunos medios, como lo pueden ser las redes sociales con sus perfiles o el famoso fenómeno de la selfie.

El estudio de sí mismos es relevante debido a que permite entender muchas de las conductas que se tienen a la hora de asumir el día a día, siendo el cómic una buena solución para la auto-narración. Este trabajo de investigación-creación tuvo como resultado la creación de una serie de piezas artísticas, en este caso, utilizando el lenguaje del cómic y la narrativa gráfica para abordar el tema de lo autorreferencial, este producto se consiguió con ayuda de los medios análogos y digitales, para finalmente presentarse en formato PDF, sin embargo, se propone en un futuro trasladarlo al formato físico como el libro de artista.

El cómic y el arte sirven como un objeto catalizador de emociones en donde se puede hacer uso tanto de energías positivas como negativas para la elaboración de una obra, el hecho

de mirarse y cuestionarse a uno mismo implica un ejercicio que debería ser realizado prácticamente de manera diaria y juiciosa para no caer en el desligamiento de lo que somos.

Con respecto a el papel que tiene esta practica artística en la vida cotidiana y la sociedad, se puede concluir que existen muchas obras de diversos artistas que logran alcanzar niveles altos de calidad como para lograr el objetivo que se proponen de trascender y dejar un mensaje a cada uno de los lectores, por ende, se insiste en la importancia que puede llegar a tener el cómic si se le da la resignificación que se merece. Si bien en contextos como el norteamericano, asiático o europeo se puede ver un claro interés en llevar más allá esta práctica, en lo que tiene que ver con el entorno nacional todavía se sigue viendo un vacío que no permite del todo un desarrollo óptimo para artistas locales y su producción, sin embargo este no es un motivo de desaliento puesto que en comparación con el siglo pasado, en Colombia se ha visto un avance mucho mayor, con algunas iniciativas y propuestas que se están gestando, prometiendo un futuro mejor para el panorama de la historieta en el país.

En lo concerniente a los objetivos iniciales, se logró mostrar la relación que se genera entre el artista y su creación, sirviendo esta última para entender cómo es la percepción que tiene el individuo sobre sí mismo y sobre el mundo que lo rodea. El iniciar un proyecto de esta índole implica un compromiso que tiene que ver más con el crecimiento personal y la identificación de elementos propios que normalmente suelen pasar desapercibidos por el enfoque que se le suele dar a los factores externos.

## Bibliografía

- Alba, J. S (2014) Breve historio del cómic y la revista ACME. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana] Repositorio institucional Pontificia Universidad Javeriana. [Breve historia del cómic y la Revista ACME \(javeriana.edu.co\)](#)
- Arango. J. A., Gómez. L. E. y Gómez. M. M. (2009) El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior. *Revista Anagramas*, (7), pp. 15-32. <https://doi.org/10.22395/ANGR.V7N14A1>
- Barroso, J. (2005). *Tema, iconografía y forma en las vanguardias artísticas*. (1.<sup>a</sup> ed.). Ajimez Libros.
- Blumer, H. (1992). La posición metodológica del interaccionismo simbólico. En Blumer, H. y Mugny, G. (Eds.): *Psicología social. Modelos de interacción*. (pp.1-14). CEAL.
- Bordieu, P. (1989). La ilusión biográfica. En *Historia, antropología y fuentes orales, Historia y Fuente Oral*. (pp. 27-33)
- Camats, J. (1998). *Autorretrato: La mirada interior*. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona] Repositorio institucional Universidad Autónoma de Barcelona. [Autorretrato: la mirada interior \(tesisenred.net\)](#)
- Campos, J. (2013). El desconocimiento del sí mismo: presupuestos epistemológicos nietzscheanos en el pensamiento freudiano. *CIENCIA ergo sum*, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva, (20), pp. 71-79. <https://www.redalyc.org/pdf/104/10425466001.pdf>
- Cárdenas, S. (2017). *20 años de viñetas: Una caracterización de 3 autores de historieta colombiana*. [Tesis de magíster, Universidad del Tolima]. Repositorio Universidad Tecnológica de Pereira. <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/9239>

- Colectivo Bicicleta. (2015). Festival Gráfico de Bogotá 2015. [Festival Gráfico de Bogotá 2015 - Colectivo Bicicleta: Blog de ilustración y artes visuales](#)
- Conde, A. (2019). Del cómic a la novela gráfica: Mutaciones editoriales de la Historieta colombiana en el siglo XXI. *Mitologías hoy. Revista de pensamientos, crítica y estudios itinerarios latinoamericanos*, (20), p. 61-77. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.662>
- Costa, J. (2003). La semiótica del color. En *Diseñar para los ojos*. (pp. 57-81). La Paz, Bolivia: Grupo Desing.
- Daza, S. L. (2009) Investigación – creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. *Planilla educativa*, pp. 72-79.
- De Micheli, M. (1979). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza editorial
- Fierro, A. (2005) Uno mismo a examen. *Escritos de Psicología*, 7, pp. 15-23. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=271020873002>
- Foucault, M. (1966). El orden de las cosas, Una Arqueología de las Ciencias Humanas. Siglo veintiuno editores Argentina
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. (1.a ed.). Astiberri Ediciones.
- Guasch, A. M. (2009). *Autobiografías visuales. Del archivo al índice*. Ediciones Siruela.
- Guzmán, A. C. (2017). *Figuraciones del yo en el cómic contemporáneo*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio institucional Universidad Autónoma de Barcelona. [Figuraciones del yo en el cómic contemporáneo \(tesisenred.net\)](#)
- Gómez I. A. (2015). *El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión de lectura en inglés*. [Tesis de grado, Universidad Libre]. Repositorio institucional unilibre. [El cómic como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión de lectura en inglés. \(unilibre.edu.co\)](#)



Radiónica. (2015). *Hablando de cómic colombiano*.  
<https://www.radionica.rocks/noticias/hablando-de-comic-colombiano>

Revista Semana. (2015). ENTREVISTAS. Primer Festival de la Historieta. [ENTREVISTAS](#).  
[Primer Festival de la Historieta \(semana.com\)](#)

Rizo, J. (2018). *La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo* [Tesis de Posgrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/40117>

Salazar, A (2015). Hablando de cómic colombiano... [Hablando de cómic colombiano... | Radiónica \(radionica.rocks\)](#)

Shaefer, R. (2012) *Sociología*. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.

Trabado, J. M (2013). *La novela gráfica, poéticas y modelos narrativos*. Editorial ARCO/LIBROS, S. L.

Van Gogh. V. (2012). *Cartas a Theo*. Ediciones Paidós

Vásquez, A. (2013). Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: duchamp, beuys, cage y fluxus. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 37(1).  
[http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_NOMA.2013.v37.n1.42567](http://dx.doi.org/10.5209/rev_NOMA.2013.v37.n1.42567)