

¡EXTRA!

Un proyecto para la Pontificia Universidad Javeriana

Nº. 001

VIERNES 10 DE MAYO 2019

Proyecto realizado por
Valeria Cobo Méndez

Asesor
Felipe Machado

MISOFONÍA

LA CIUDAD QUE CLARA SALVÓ

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Construcción Avenida Boyacá desde mi ventana.
Archivo particular

Introducción

Cada mañana es un martirio cuando de ir a la ciudad se trata. Despierto, miro por unos instantes mi celular para revisar qué ha pasado. De repente se activa un video (con un volumen particularmente duro para alguien que recientemente abre los ojos), inmediatamente le bajo el volumen al mínimo. Después de bañarme y arreglarme, salgo a pasear a mi perro. Al abrir la puerta le advierto que no ladre, algo realmente imposible de lograr. Es inevitable que Mambo haga un llamado para avisarle a los otros perros que está afuera. Su ladrido impacta y se proyecta hacia todo el conjunto y seguido de esto, comienza el coro canino a despertar a todo el vecindario. Yo aligero el paso para que evite ladrarles más. Cuando esta odisea de sacar a Mambo se acaba, estoy en el parque sentada, disfrutando de la tranquilidad que rodea a este lugar. Me limito a sentir el aire y escucho uno que otro pajarito por ahí. Este es mi momento a solas.

En algún punto, debo movilizarme hacia la universidad. Me preparo mentalmente para salir; por lo general saco de mi maleta un par de audífonos y pongo mi usual lista de reproducción: "Mis canciones favoritas" de Deezer. Hoy es diferente porque voy a la universidad con Adriana. Una vez salgo a la Avenida que está en frente de mi casa escucho el primer bus pasar. Hay tráfico y las personas que van en carros, camiones, buses, etc., se encuentran pitando para mover a los otros carros.

Bueno, así lo ven ellos. "¿Es necesario dejar sonar el pito lo que dure el semáforo?", me pregunto yo al tapar mis oídos con bastante presión. Lo que más me molesta son los buses, en los que no sólo pitan para mover el tráfico sino que siempre hay un personaje llamando a gritos a los pasajeros que quieran ir al terminal. Total, este ruido entra por mis oídos hasta lo más profundo de mi ser. Es como el equivalente a cuando Mambo ladra con su tono particularmente agudo. Se me eriza la piel.

"No pasa nada, ya podré pasar la calle" me doy ese apoyo y espero hasta que realmente pueda pasar la calle. Camino unos diez minutos para encontrarme con Adriana y nos dirigimos a una de las peores experiencias que puedo vivir casi a diario: El trayecto del Transmilenio. Un K23 en el que se montan cientos de personas, en la estación de las Calle 85 se suben siempre personas a vender y/o pedir dinero, acompañadas de un discurso que por lo general dura 5 minutos o una eternidad en mi cabeza. Se cercioran de hacer un comunicado a todos los pasajeros a través de gritar, o usar un micrófono con un amplificador al tope (incluso cuando voy con audífonos, puedo escucharlos fuerte y claro). Esto, acompañado con el estrés, los estudiantes en grupo que van hablando, el rap fuerte, el señor hablando por teléfono... No puedo más. No puedo escuchar a mi amiga que está a mi lado. Todo se vuelve una masa amorfa que entra a mis oídos, todo es inexplicable. No entiendo nada, no escucho, no veo, no pienso. Sale lo peor de mí. Quisiera gritar para callar al mundo entero, pero sé que esto no pasará.

Mi nombre es Valeria y soy misófona. O tal vez soy intolerante. Sencillamente no soporto el ruido y ciertos sonidos molestos a mi alrededor.

Además de ser misófona, considero que soy buena imaginando historias. Quienes crean las historias no tienen un patrón o un método específico para encontrar la inspiración en su interior de lo que escriben. La historia puede aparecer al dormir, al tomar un baño, al ver un evento extraño en la calle. Otros, escuchamos música para desconectarnos. Es ahí donde aparecen nuevos escenarios y situaciones, una película mental en la que por lo general uno es el protagonista de la historia que narra. La música y sonido están estrechamente relacionados y si fuera por mí, estaría siempre conectada a un par de audífonos, sin embargo sé que todo elemento tiene su opuesto y debo estar presente en el mundo real.

Hace unos años me di cuenta de un factor que me ha perturbado pero que había dejado pasar. Siempre he vivido en una zona que todavía está alejada de la urbe pero que no alcanza a estar a las afueras de la ciudad. Al mismo tiempo, estudié en un colegio en el que estaba desconectada. Todo eran árboles, grandes lotes de pasto y viento soplando durante todo el día. Realmente todo era tranquilo hasta salir al descanso. Fue entonces cuando salí de este sitio, el momento en el que me di cuenta de que mis oídos eran realmente sensibles.

Soy consciente de la ciudad desde hace aproximadamente cinco o seis años, debido a que comencé a desplazarme hacia la universidad. Puedo decir que, desde aquel tiempo hasta ahora, no tolero mis nuevos alrededores. No sólo se trata de la contaminación visual, de la suciedad ni del miedo a que me hagan daño. Lo que me realmente me perturba es el exceso de elementos ruidosos e incluso los sonidos, esto es algo que despierta mi preocupación.

Vengo de una familia en la que el sonido es importante, pero nunca he escuchado a ninguno de ellos quejarse del ruido que hay afuera. Tampoco he escuchado a personas desconocidas quejarse del entorno. Solo sienten una pequeña molestia, pero continúan con su vida. No recuerdo con certeza pero de algún modo llegó a mí un artículo en el que se hablaba de "Misofonía" (este término literalmente se traduce como el odio al sonido)¹, algo realmente nuevo para mí pero que al leerlo, sentía que cada vez era más convincente y afín con lo que he sentido desde siempre. Supe desde ahí que era una temática que quería abordar junto con la contaminación acústica.

¹ Romero, S. (2018c, 11 abril). ¿Qué es la misofonía? Recuperado 4 abril, 2019, de <https://www.muyinteresante.es/salud/preguntas-respuestas/que-es-la-misofonia-681523441435>

Justificación

La contaminación acústica es un fenómeno que afecta las grandes urbes en el mundo y que con el tiempo ha ido aumentando. Puede llegar a ser un problema para las personas, puesto que su impacto puede dañar físicamente el oído y ocasionar problemas de audición en un momento de la vida en que todavía se es joven. La hipoacusia (o sordera), no es la única consecuencia que hay después de estar expuestos al ruido, hay datos científicos en los que se evidencia que el ruido afecta el ciclo de sueño, puede llevar a depresión, ataques cardíacos e incluso diabetes tipo 2³.

La temática a trabajar en este proyecto, se encuentra ligada a otros términos alusivos a lo auditivo. La misofonía es, por ejemplo, un término relativamente nuevo con el que me sentí identificada al ver que se presentaban síntomas que yo sentía desde hace bastante tiempo. Lo consideré un término importante para la realización de este proyecto, ya que fue gracias a esto que me he dado cuenta de cómo el ruido está siendo un problema para la ciudad.

El ciudadano promedio no conoce de términos médicos ni psicológicos para entender esta contaminación sonora y sus consecuencias, tampoco



está interesado en averiguar de qué trata y si realmente esto es una problemática para él. Por lo menos no todos. Por el contrario, la industria del entretenimiento llega a más público por medio de distintos canales. El cómic, al ser un medio impreso de entretenimiento, por su manera dinámica de presentar historias, puede ser apropiado para sensibilizar al público respecto al tema de la contaminación acústica y puede ser un medio en el que las personas aprendan con gusto.

Por lo tanto, el desarrollo de esta historia mediante el cómic, contribuirá a un mayor conocimiento y toma de conciencia del ruido como un factor de riesgo de enfermedades acústicas.

2 (2019). Retrieved from <http://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/jul/03/sonic-doom-noise-pollution-kills-heart-disease-diabetes>

Impacto

Con el desarrollo de este trabajo se espera contribuir desde las artes visuales a la sensibilización frente a riesgos o situaciones que afecten a las personas y/o comunidades. El cómic se vuelve un medio social que facilita la entrega de información a un público determinado.

Desde el ejercicio mismo de la profesión, permite poner en evidencia a los estudiantes y egresados de artes visuales, la importancia de apropiarse de un método investigativo para el abordaje de problemas, situaciones en las que puede desarrollar proyectos artísticos (impresos, virtuales), como medio para la profundización en un determinado tema y la búsqueda de soluciones.

Ubicación

Este proyecto se realiza en la ciudad de Bogotá, y la historia está inspirada en el mismo lugar donde se realiza. El caos y la contaminación acústica que existe en esta ciudad es sin duda una problemática que puedo abordar directamente, viviendo experiencias sonoras en diferentes zonas de la ciudad como la avenida Boyacá, la Avenida Suba, Plaza de Bolívar, Carrera Séptima y Avenida Caracas.



Pregunta de investigación:

¿Es el cómic un medio para enseñar o advertir acerca de una problemática como lo es la contaminación sonora y sus consecuencias?

OBJETIVOS

Objetivo General

Crear un cómic de ficción en el que se busca desarrollar una historia para la sensibilización de los lectores respecto a la contaminación sonora.

Objetivos Específicos

- ◆ Identificar el ruido como factor de riesgo para la salud de las comunidades que habitan en grandes ciudades.
- ◆ Comprender el concepto de contaminación sonora como tema central de la obra.
- ◆ Aplicar esta temática en la elaboración de la historia del cómic y la creación de sus personajes.

Esta es la historia resumida de una serie de cómics que quisiera realizar de aquí en adelante. La idea general de una historia que espero estructurar en diferentes tomos. Es entonces el prototipo o versión resumida de una saga de mi historia de ficción que busco desarrollar de aquí en adelante para publicar en una editorial.

Dentro de mis planes a futuro está hacer que los cómics sean digitales para animar algunos elementos y hacer algunas viñetas sonoras. Una vez más, este es un prototipo físico con algunas pruebas sonoras para comprender un poco más acerca del tema del proyecto.

MARCO TEÓRICO



Foto tomada de video "How to eat an apple like a boss". Foodbeast

Misofonía, fobia y otras reacciones al sonido

La Misofonía es la fobia hacia algunos sonidos que para el resto de la gente pueden pasar desapercibidos; desde el sonido al masticar, hasta el "click" que produce un bolígrafo. El término es relativamente nuevo, de hecho sigue siendo tema de investigación⁴. En el 2013, Ajan Schröder et al., psiquiatra del Centro Médico Académico de Ámsterdam (CMA), publicó una investigación sobre este fenómeno que hasta el momento no había sido estudiado a conciencia⁴.

Él, junto al profesor Damiaan Denys, hicieron un estudio en 42 pacientes con síntomas similares. Dentro de los descubrimientos, concluye frente a la misofonía que los pacientes se sentían irritados al escuchar sonidos que provenían de los seres humanos, como masticar o respirar fuerte. Su reacción ante este tipo de sonidos tenía que ver con la ira y la agresión frente a las personas que emitían aquellos sonidos.

Para el año 2017, en una investigación realizada por Steven Taylor profesor de la facultad de psiquiatría, especializado en problemas de ansiedad en la Universidad de British Columbia (Canadá)⁵, hace un estudio con base a lo que la investigación de Schröder y Denys argumentan. Taylor realizó también una serie de estudios y pruebas con respecto a la misofonía y argumenta que, los investigadores que han trabajado en este desorden mental hablan únicamente de reacciones violentas frente a ciertos sonidos que emiten los seres humanos, pero en realidad, el rango de sonidos no es tan limitado. Algunas personas reaccionan también a sonidos como el ladrido de un perro, el ruido que emiten los frenos de los buses, cubiertos tocando los platos, algunas personas ruidosas, entre otros sonidos como los que se enunciaron anteriormente.

Taylor mencionaba que si bien, las personas tienen una reacción negativa ante los sonidos que les molesta, no quiere decir que todos vayan a reaccionar con ira⁶. Esta sería una reacción más común en niños y adolescentes. Por lo general, las personas con esta condición tratan de evadir y no estar en los sitios donde se producen esos sonidos molestos.

Como mencioné al empezar este texto, me considero una persona misófona en cuanto a que no tolero ciertos sonidos que la gente no percibe. El sonido es un elemento que puede causar diversas reacciones en las personas, sean positivas o negativas. Oliver Sacks, es un escritor clínico de este siglo quien argumenta que los seres humanos somos una especie tan lingüística como musical. Por medio de "musicofilia", argumenta que el fenómeno que hay con la música y el cerebro no solo puede llevarnos a un mundo armonioso sino que en algunos casos, puede afectarnos desde la psique hasta lo físico⁷.

Hace algunos años desperté una conciencia por lo sonoro y sentí que era cada vez más sensible a lo que escuchaba. Para ser más precisa, a veces me siento como el protagonista de El Perfume⁸, un hombre que tenía el don de percibir cada olor en el ambiente y era capaz de sentir aromas específicos sin importar la distancia en la que se encontraba. En mi caso, podría escuchar algún sonido a una distancia considerablemente larga o escuchar frecuencias que no todas las personas pueden percibir.

No sé si considerar esto como un don, ya que entre más sensibles son mis oídos, más expuesta me siento al ruido. Las frecuencias sonoras que hay dentro de la ciudad son tan altas que no me permiten pensar con claridad. Cuando veo televisión y las propagandas suenan más alto que el mismo programa, es algo realmente molesto para mis oídos y cuando las películas son estruendosas suelen ser todo un reto para mí. Hace algunos años era incapaz de ver películas de miedo porque implicaba saltar de mi silla cada escena de por medio.

Con el tiempo lo comprendí, y es que no me asustaba tanto al ver lo que ocurría. Mi miedo era gracias a esos momentos de total silencio, seguido de un estruendoso ruido, grito, golpe, o algún efecto que estaba más alto que el resto de la mezcla sonora. Ahora, cuando tengo bastante miedo, lo primero que hago es taparme los oídos para que el impacto no sea tan alto. Las películas de miedo no son mis favoritas, sin embargo, soy consciente de que el sonido es el gran éxito de este género.

Las vivencias que he tenido con respecto al ruido y el sonido, y la teoría de la misofonía, han despertado en mí una manera de contar una historia por medio de lo que me molesta escuchar. No solo hay sensibilidad hacia el ruido sino también el inicio de una problemática que puede afectarnos a todos. La contaminación sonora es realmente una problemática que con los años ha ido en aumento.

3 Blasco, L. (2015, 30 octubre). Misofonía: la enfermedad que hace que los sonidos del día a día resultan insoportables. Recuperado 4 abril, 2019, de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/10/151030_salud_misofonia_hipersensibilidad_sonidos_lb

4 Schröder, A. (2013, 23 enero). Misophonia: Diagnostic Criteria for a New Psychiatric Disorder. Recuperado 6 abril, 2019, de <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0054706>

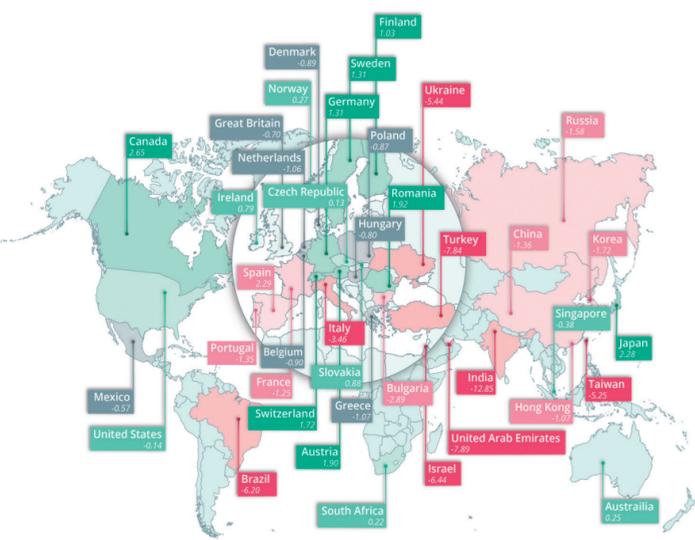
5 Taylor, S. (2017). Misophonia: A new mental disorder?. Medical Hypotheses, (103), 110.

6 Taylor, S. (2017). Misophonia: A new mental disorder?. Medical Hypotheses, (103), 114.

7 Sacks, O. (2010). Musicofilia: Relatos de la música y el cerebro (3ª ed.). Barcelona, España: Anagrama, pp 9-15

8 Süskind, P. (1986). El perfume: Historia de un asesino (5ª ed.). Bogotá, Colombia: Seix Barral.

Ruido y contaminación acústica



Mapa de cómo escucha el mundo, edición 2018. Tomada de Mimi Hearing Technologies.

How the world hears
Because every country hears differently
2018 Edition
Source: data from Mimi Hearing Technologies

EXCELLENT
GOOD
NORMAL
BELOW AVERAGE
POOR

El ruido algo que físicamente nos hace más daño a unos que a otros. La concentración de todos ellos puede llegar a ser algo realmente molesto, pero no solo eso; es también un factor de riesgo que nos puede afectar físicamente, ya sea ahora o en el futuro. Según un informe en el 2015 de la Organización Mundial de la Salud, la contaminación acústica es el segundo problema ambiental después de la contaminación y las personas sufren no solo daños en su oído, sino problemas con relación a otras partes del cuerpo y la mente.

El ser humano actualmente percibe frecuencias sonoras altas (según la Organización Mundial de Salud, los seres humanos deberíamos estar expuestos a frecuencias máximo de 65 decibelios), de las que no todos son conscientes, pero que perjudican significativamente el estado físico y mental. Al escuchar continuamente una gran cantidad de ruidos



Así se vive la hora pico en las estaciones de transmilenio. Foto: EFE Tomada de Publimetro

que superan los 65 decibelios, estamos expuestos no solo a la hipoacusia sino también a enfermedades cardíacas, aumento de tensión, tensión muscular, irritabilidad, agresividad, nerviosismo e incluso problemas digestivos¹⁰.

La contaminación acústica proviene del hombre, y está relacionada directamente con el ruido emitido por el tráfico, la industria, los aviones, entre otros¹¹. Es por eso que es común este fenómeno en las ciudades capitales. En un estudio realizado por Mimi Hearing Technologies GmbH (es un sistema de pruebas de sonido para emitir una frecuencia que se puede adaptar al oído de cada persona), se dio a conocer el ranking de las 10 ciudades más ruidosas, siendo Cantón, China, la de mayor ruido. Por medio de la aplicación *Hearing Test*, junto con las investigaciones de la OMS y el reporte de ruido por la SINTEF (Una de las organizaciones más grandes de investigación en Europa), se evaluaron 50 ciudades en el que 0 era el más bajo y 1 el más alto nivel de contaminación. Dentro de esta investigación demostraron que las personas generalmente tienen una audición que no está acorde con su edad real. Es decir, si yo tengo 23 años, y estoy expuesta a unas frecuencias más altas de lo permitido, podría escuchar como una persona que es 10 años mayor que yo, o tal vez 14 años, dependiendo del nivel de contaminación en las distintas ciudades. En Cantón, China, el nivel de contaminación acústica es de 0.82 y en promedio, una persona escucha como alguien 17,43 años mayor de lo que es.¹²

En una ciudad como Bogotá, la mayoría de las personas nos movilizamos en transporte público. Al ser una usuaria frecuente del transmilenio, me he dado cuenta que muchos de los síntomas causados por el exceso de ruido se ven reflejados en la gran mayoría de las personas que he visto: en horas pico, las personas por lo general se encuentran a la

defensiva, malhumoradas, tensas, estresadas e irritables. El entorno y la cantidad de personas en un mismo lugar alteran el estado neutral de una persona, pero creo que el gran causante puede tratarse del ruido del fondo, de lo que no somos conscientes. Por otro lado, me he dado cuenta que algunas (no todas) personas que llevan audífonos se aíslan del caos y se ven más tranquilas que los demás. A veces hago un desglose de todo el sonido que hay alrededor para ver qué es lo que realmente molesta:

6:00 p.m.: La hora pico, Estación Calle 45 de transmilenio. Al hacer la fila para comprar el pasaje, pasan al lado mío 3 o 4 buses que, al estar tan cerca, puedo escuchar la velocidad con la que llegan. En la fila por lo general hay un grupo o una pareja de personas que hablan de cualquier cosa. Usualmente, cuando el grupo de personas es más grande, hay una, dos o todas las personas hablando más duro. La siguiente fila es para entrar a la estación. Casi siempre hay que hacer una fila larga mientras se llega a los torniquetes de entrada. La canción "Paralisa" que suena cuando alguien entra por la entrada de discapacitados, cientos de personas hablando, por lo general una persona quejándose del transporte público y una que otra ambulancia sonando por ahí. A esa hora hay tráfico en la Caracas, lo que causa que ciertos carros piten para que el de adelante se mueva, a veces pasan motos que suenan más duro de lo normal. Llega el transmilenio en el que voy a subir, las personas siempre quieren entrar y no dejan salir con facilidad a los otros pasajeros. Los buses tienen un timbre de aviso para cerrar o abrir las puertas, algunas veces es más agudo y penetrante que lo normal. Cuando me hago en la parte de atrás en el bus, suena el motor, y si es un bus viejo, con seguridad va a sonar más duro de lo normal. En el recorrido se suben por lo menos tres personas, ya sea a vender algún producto o a cantar. A veces prefiero que se suban los vendedores, porque algunas personas que cantan llevan amplificadores. Aunque no disfruto de ninguno de los dos. Siempre siento que me invaden, que no puedo estar tranquila. Todo está sonando al mismo tiempo.

Este tipo de situaciones no serían tan incómodas si estos sonidos no fuesen tan estruendosos. Cada uno de los sonidos que dije son diferentes entre ellos, pero todos juntos, y al llevar distintos tonos y frecuencias me obligan a vivirlos a diario. Es por eso que prefiero usar audífonos cuando estoy sin compañía.

9 Hernández, J. M. (2018, 3 julio). El ruido está matando a miles de personas cada año. *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/salud/el-ruido-esta-matando-miles-de-personas-cada-ano-articulo-797965>
10 Publimetro. (2016, 27 abril). Los 10 efectos de la contaminación acústica en tu salud. Publimetro. Recuperado de <https://www.publimetro.cl/cl/nacional/2016/04/27/10-efectos-contaminacion-acustica-tu-salud.html>
11 Rebolledo, R. A. (2017, 27 marzo). Las 10 ciudades con la peor contaminación acústica. *El Economista*. Recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/internacionales/Las-10-ciudades-con-la-peor-contaminacion-acustica-20170327-0022.html>
12 Worldwide Hearing Index 2017. (2017, 8 marzo). Recuperado 10 abril, 2019, de <https://www.mimi.io/en/blog/2017/3/8/worldwide-hearing-index-2017>

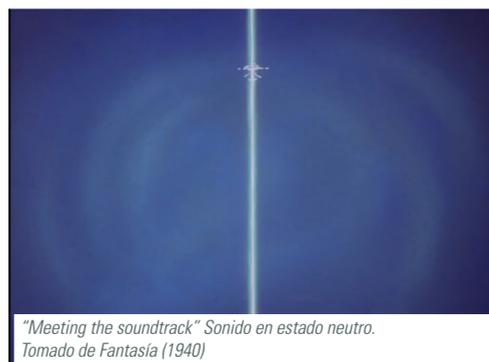
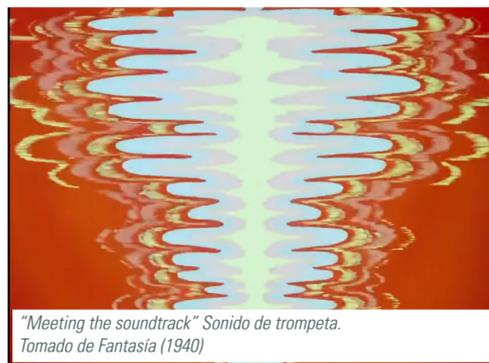
Interpretación de lo auditivo en distintos medios

Al vivir varias experiencias sonoras, he revisado distintos medios visuales en donde lo auditivo funciona como herramienta esencial para su realización. Desde la aparición del cine, ha existido un apoyo instrumental que crea una trama y caracterización en la historia que se desarrolla. Las primeras películas que fueron proyectadas en los cines estuvieron apoyadas por un piano y este recurso fue utilizado por décadas. Con el tiempo, la tecnología fue evolucionando y así mismo el entretenimiento fue involucrando nuevas maneras de realizar sonido.

Al acabarse el cine mudo, los realizadores involucraron el sonido en casi todas las películas. Ahora no podemos imaginarnos una película sin nada de sonido. Ha sido el caso de Disney, que si bien hemos visto, sus primeras películas animadas se encuentran acompañadas de música. Hay otros momentos en los que el teatro, los musicales y la ópera han sido adaptados para la pantalla grande.

En varios casos, la música clásica es acogida en las películas. Una vez más tomaré un ejemplo de Disney en cuanto a la música e imagen. *Fantasia*¹³, es una película diferente a lo que ha realizado anteriormente esta compañía, y fue un proyecto en el que los animadores se inspiraron en obras de la música clásica, óperas e incluso ballet, para la realización de unas series de imágenes que acompañan la melodía. La *Tocata y fuga en re menor* de Joan Sebastian Bach, es interpretada musicalmente por la filarmónica de Filadelfia y la imagen por Walt Disney y sus asociados. Quienes realizaron esta serie de imágenes han hecho un juego con las luces, color y movimiento que depende de lo que esté sonando durante la obra. Si el sonido es algo suave, los elementos se moverán lentamente dentro del espacio, pero si los violines se escuchan rápidos, las figuras se desplazan y cambian rápidamente de forma.

En la historia de "Misofonia", Clara, quien es el personaje principal está en la búsqueda del remedio para la contaminación sonora que hay en su ciudad, ya que las grandes empresas invierten en publicidad sonora que acaba con la



A Quiet Place (2018)

tranquilidad. En el comic, el ruido es el enemigo de todos, pero las otras personas lo han normalizado. Ella, sin embargo, no es capaz de seguir viviendo como los demás.

Hay medios en los que le dan bastante importancia al silencio como al sonido. Anteriormente hablé de terror, debido a que es uno de los principales referentes que adopto para hablar de lo auditivo. Las películas y videojuegos de miedo van de la mano con el ruido, el silencio y el sonido en algunos casos.

"A quiet place"¹⁴ es una película en la que el silencio es el protagonista y el ruido es el héroe. Fue este trabajo audiovisual lo que me dio a entender que no todo se trata de lo que se escucha. El silencio es tan importante como el sonido y en esta película se emplea bastante bien al mostrar que al mínimo sonido que alguien haga, puede terminar por quitarle la vida. La historia que manejo, no llega a ser tan violenta como la película, pero tienen en común que lo auditivo es la motivación de ambas historias. El terror siempre juega con las emociones del espectador y se apega al silencio para dar a entender que estamos bajo una amenaza.

Los videojuegos son también un punto de apoyo para la explicación de este tema. En el principio, estaban limitados por musicalizaciones en loop, algo similar a lo que ocurría con las películas y el acompañamiento del piano al principio. No obstante, en videojuegos como *Super Mario 3*¹⁵, el sonido nos daba a entender que el tiempo estaba próximo a acabar o que estábamos cerca de Bowser.

Con su evolución, los desarrolladores de estos juegos fueron incrementando el protagonismo del sonido y así le han dado la misma importancia que en lo visual. Por ejemplo, *Silent Hill* es un videojuego

14 Krasinski, J. (2018). *A Quiet Place* [DVD]. Estados Unidos: John Krasinski.

15 Nintendo. (1988). *Super Mario 3* [Nintendo Entertainment

13 Shardsteen, B. (1940). *Fantasia* [Video]. Estados Unidos: Disney.

en el que el sonido nos hace ser más temerosos de nuestro entorno. Constantemente se escuchan ecos y pequeños sonidos que se asemejan a cuando estamos en silencio en la vida real y cualquier cosa que suene nos pone en alerta. Es un juego que por medio del sonido nos hace estar ansiosos ante cualquier amenaza¹⁶.

Dentro de "Misofonía", no pretendo sonorizar toda la historia, ya que hay que saber realmente cuándo es necesario el sonido. Ocurre lo mismo en videojuegos como Dark Souls¹⁷, en donde sabemos que el silencio está previo a la amenaza y el verdadero peligro se ve acompañado de notas menores cargadas de disonancias que nos dan a entender que estamos en peligro.

La primera aparición del enemigo en la historia que creé se ve acompañada de una tonada molesta porque es algo que quiero resaltar para darle un carácter y dramatismo a la historia. En un principio vemos el ruido representado por una figura que es capaz de romper barreras y atacar físicamente a Clara. Pero en este caso es necesario acompañarlo con un elemento sonoro que le de una personificación.

Esto me da a entender que el sonido es un creador de identidades. Representar el ruido y el sonido es todo un reto al ser elementos intangibles, pero hay ciertas características físicas que nos permiten imaginar una esencia dentro de ellos.

Overwatch¹⁸, es otro videojuego para tener el oído alerta. El sonido dentro de este juego nos permite reconocer e identificar qué tan cerca o lejos estamos del peligro. De las cosas que más llaman la atención dentro de este juego, es la identidad que se le da a los personajes por medio del sonido de sus pasos. En la vida real no nos damos cuenta y omitimos el sonido de los pasos. Pero en este juego, cada persona se diferencia por el modo de caminar. Pasos pesados, unos más agudos, otro personaje suena por sus espuelas. Un elemento primordial para la creación de personajes.

Darle un carácter a los personajes ocurre también en las películas. Whiplash¹⁹, por ejemplo, muestra a un músico que quiere demostrarle al director de la Big Band de su universidad que

puede ser más hábil de lo que cree. La forma en la que toca y como escucha, nos da a entender su estado de ánimo y qué tan violento puede llegar a ser. Otro ejemplo más reciente es en The Umbrella Academy²⁰: Vanya Hargreeves, o número siete, la única que no tenía poderes en la familia, o eso creíamos hasta ver que su poder oculto involucraba sus emociones. Cuando tenía alguna emoción fuerte, trataba de contenerse, pero como ella describe, lo único que escuchaba eran ruidos cada vez más fuertes que hacían que ella los absorbiera y reaccionara de una forma violenta.

Esto también ocurre en la música y quienes la escuchan. Ha sido una influencia para la forma de ser de las personas. Desde mediados de los 60, por medio de lo que escuchamos han surgido modas. Por ejemplo, personas que escuchan bandas grunge como Nirvana y Pearl Jam, han desarrollado un estilo similar al personaje que los representa. Camisas de cuadros y ropa desgastada, son los elementos que usaba Kurt Cobain y que en su momento de fama, indirectamente influenciaron a quienes lo seguían, y ocurre en distintos géneros. La musicalización genera una identidad.

Cuando creé el personaje de Clara, tuve en cuenta ciertos géneros musicales que me hacían imaginar su forma de ser. Elementos como el grunge y un poco de música de los noventa fueron motivo de su creación. Por el contrario, me dediqué a escuchar música pop, canciones totalmente opuestas a las que dieron origen a Clara, para así crear a su amiga Lucy. Una chica que se encuentra siempre alegre.

Teniendo en cuenta la identidad sonora, debo decir que me imagino el ruido como una maraña de gritos y elementos demasiado agudos, generalmente industriales y llenos de pequeñas púas metálicas que chocan constantemente entre ellas. Me lo imagino físicamente como algo similar a los cables cuando están bastante enredados pero llenos de mucha chatarra. El sonido, por el contrario, me lo imagino como un elemento puro, iluminado. Como si fuera algo tan delicado como los objetos de cristal.



The Umbrella Academy (2019)



Whiplash (2014)

System]. Japón.

16 Team Silent | Konami Computer Entertainment Tokyo. (2001). Silent Hill 2 [Play Station 2]. Japón.

17 From Software. (2011). Dark Souls: Prepare to die edition [PC, Xbox 360, Play Station 3]. Japón.

18 Blizzard Entertainment. (2016). Overwatch [PC, Play Station 4, Xbox One]. Estados Unidos.

19 Chazelle, D. (2014). Whiplash [DVD]. Estados Unidos: Damien Chazelle.

20 Slater, J., Hoar, P., Bernstein, A., Kuras, E., Surjik, S., & Webb, J. (2019). The Umbrella Academy [Serie]. Estados Unidos: Netflix.

Cómic y novela gráfica para la enseñanza



Fragmento de Persépolis (2002)

Un cómic es un medio ligero en lectura, es interactivo, portátil y tangible. Es un lenguaje en el que se involucran la imagen y el texto, sin embargo, el último puede no estar en algunos casos y la imagen hablaría por sí misma. Recuerdo haber visto en mis clases de español algunas lecciones que trataban acerca de la historieta. Algo que veía como ocio y entretenimiento. De repente era algo que me enseñaban.

En un trabajo de investigación de la Universidad de Colima (México), Patricia Ayala García²¹ hace una revisión de diversos autores y afirma que, los niños tienen más afinidad a dibujar una historieta porque tienden a plasmar en el papel historias y personajes relacionados con sus vivencias, su familia, sus amigos, entre otros.²² Menciona que antes no era tan fácil comprender que el desarrollo artístico de los niños no se podía hacer a partir de este medio, pero que en la actualidad (2016, fue el año en el que hizo esta investigación), hay más comprensión respecto a este tema y ha sido también una herramienta para el aprendizaje de otras materias.

Estamos en un momento en el que lo visual estimula al público. Como mencioné al principio de este texto, estoy rodeado de músicos y, algo que me han dicho es que ahora no es tan fácil pensar en música sin

pensar también en la producción visual que se haga, ya sea en la imagen de un artista, un video, o la carátula del CD. Las personas buscamos que las cosas nos "entren por los ojos", y más tratándose de niños, los dibujos los entendemos más. Cuando somos niños, un libro no nos interesa si no tiene ilustraciones o cualquier vacío que vemos en cualquier lugar tendemos a llenarlo con dibujos y color.

Esta situación no solo ocurre con los niños, ya que de alguna manera este tipo de atracción por lo visual está en jóvenes, adultos y ancianos. El cómic capta la atención del espectador y funciona también como herramienta de enseñanza al públicos que no son niños.

La contaminación acústica es un tema que nos debe interesar a todos y de alguna forma hay que tener un conocimiento de esta situación. Bernardo Fernández Bef²³, escribió "Habla María", una novela gráfica acerca de una etapa desconocida en la que debía aceptar y conocer a su hija de quien se supo a sus dos años que era autista. Bef no conocía nada acerca del autismo y fue difícil para él entender cómo manejarlo. Fue después de siete años cuando logró dibujar esta novela gráfica en la que presenta dos puntos de vista: el de él y el de su hija²⁴. Mencionó también que el cómic es un medio poderoso y una gran herramienta de enseñanza y cómo él hubiese querido poder haber sido informado de esta forma.²⁵

Otros ejemplos son las tiras cómicas de Mafalda, que han aparecido en los periódicos como medio no convencional para educar diferentes generaciones acerca de diversos contextos, ya sean políticos, cívicos y socioculturales. Mafalda vive una vida de clase media y la vemos en distintos escenarios, a veces en compañía de sus amigos, otras veces de sus padres, o incluso puede romper la cuarta pared y hablarnos a nosotros. Joaquín Salvador Lavado, Quino, creó un personaje que se ve como una niña pero que tiene visión de una persona adulta. Dentro del mundo de Quino, no se ve ninguna alteración en la cotidianidad, pero hay algo que inquieta: los diálogos son en gran parte críticas a diversas temáticas que nos permiten aprender sobre situaciones actuales²⁶.

Estos ejemplos no son lo único que hay. La novela gráfica, siendo una rama de la literatura que tiene elementos propios del cómic, en algunos casos nos enseñan situaciones que han pasado a lo largo de la historia. Persépolis²⁷ por ejemplo, es una historia en la que su protagonista ha vivido un cambio sociopolítico, la llegada del Islam a Irán, motivo que restringe los derechos de la mujer y cómo este personaje demuestra durante toda su vida el descontento por su país, motivo lo que la hace correr peligro y la lleva a abandonar su hogar.

Siento que debe ser importante explicar la razón por la cual decidí trabajar en un cómic para dar a conocer un fenómeno netamente sonoro. Esto radica en un gusto particular por la novela gráfica y a su vez un gusto que adquirí por ver a mi mamá desde siempre admirando toda la estética, historias desde superhéroes como Superman hasta las pequeñas tiras cómicas que aparecen en el periódico como Mafalda y Calvin y Hobbes.

Desarrollar una historia gráfica ha sido un reto, y más si se trata de resaltar el ruido y el sonido. No obstante, el cómic se desenvuelve bastante bien al hacer tangibles algunos sonidos por medio de las tipografías. Algunas se retuercen al igual que el ruido, otras veces escuchamos que algo suena muy suave y la letra es entonces limpia y pequeña.

Papel del héroe en las historias

Considero que, desde siempre, es costumbre del ser humano contar historias en las que hay algo o alguien que salva el día. Desde las historias de la Biblia hasta los cuentos que nos leían antes de ir a dormir. Para ser más específica con respecto a mi argumento, dentro de la mitología griega, aparece Zeus como el héroe que salva al mundo de su padre Cronos, quien lleva la injusticia y la desgracia. Tiene un sentido o razón. A lo largo de los años han existido historias de esta temática heroica. Pensando un poco en historias que salvan al mundo, inmediatamente llegan a mis recuerdos, la solución que plantearon los militares durante la segunda Guerra Mundial al convertir a Steve Rogers en el héroe que quieren ser todos los niños.

De niños, no alcanzamos a ser completamente conscientes del entorno, sino de las situaciones en las que estamos, pero en algunos casos hay maneras para estar mentalmente lejos de ellas. El planteamiento de una historia para salvar el mundo existe para que las personas se desconecten y a su vez encuentren esperanza. Volviendo al ejemplo del Capitán América, en principio existió como un héroe que salvaba a todos de Hitler.

Las historias que hablan de salvar el mundo, el día o a alguien, por lo general nos enseñan algo ya sea con respecto a la vida, los valores, situaciones actuales, entre otras. Tienen de esto un poco, enseñar por medio de ejemplos, con personajes con los cuales nos podemos sentir identificados y decir qué es lo que estamos viviendo desde nuestro punto de vista y nuestra realidad. Un espectador genera una empatía con los personajes y más si son personajes que resuelven el nudo de la historia.

Con el paso de los años han aparecido historias en las que hay un mundo que ya se ve afectado por una problemática. Wall-e es un ejemplo exagerado en el sentido que el mundo está totalmente solo, salvo por este robot que sigue su vida. Desde el comienzo, somos conscientes de que hubo un factor que desató el fin de la tierra. Sin embargo, todavía hay una pequeña esperanza de volver a este caos gracias a una pequeña planta que Wall-e ha descubierto. Otro ejemplo dentro de las sagas juveniles es Katniss Everdeen²⁸. Una persona que salva el mundo (su mundo), de una problemática que está acabando con las clases bajas.

Cada ejemplo realmente busca mostrar en los espectadores una idea de lo que el mundo de las historias ha vivido, pero que realmente es un llamado a lo que vivimos en el mundo real.

En mi caso, el propósito de este trabajo de investigación es plantear una historia en la que una persona salva a su población que se encuentra contaminada por el ruido, confrontándola con sonidos. No es mi intención darle esperanza a un público, sino hablar de un problema que la mayoría de las personas pasan por alto pero que realmente nos afecta actualmente.

21 Profesora investigadora de tiempo completo en el Instituto Universitario de Bellas Artes de la Universidad de Colima

22 Ayala, P. (2017). La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, XXIII(45). Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html>

23 Escritor, historietista y diseñador gráfico mexicano (1972)

24 Aguilar, Y. (2019, 21 enero). El mundo del autismo en una novela gráfica. El universal, México. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/cultura/el-mundo-del-autismo-en-una-novela-grafica>

25 Corona, S. (2018, 28 noviembre). Bernardo Fernández Bef: "Los cómics son una herramienta muy poderosa de comunicación". El país. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2018/11/28/actualidad/1543427248_587026.html

26 hFerreira, A. (2014, 13 octubre). El mundo a través de los ojos de Mafalda. Recuperado 6 mayo, 2019, de <https://www.razonpublica.com/index.php/cultura/7962-el-mundo-a-trav%C3%A9s-de-los-ojos-de-mafalda.html>

27 Satriani, M. (2017). Persépolis (6th ed.). Barcelona: Norma.

28 Collins, S. (2008). Los juegos del hambre (Ed. rev.). Barcelona, España: Molino.

Plan de recolección de datos

Honestamente, no sabía por dónde comenzar. En principio, buscaba hacer un proyecto acerca de la sinestesia y para esto, estuve buscando distintos medios en los que el sonido, ruido o silencio fueran un elemento importante para el desarrollo de los mismos. Había un par de condiciones que me di al hacer esta búsqueda: lo importante era no hablar, usar referentes o apropiarse alguna película o medio que musicalizara escenas, musicales o videoclips. Tuve esta restricción porque en diferentes oportunidades he visto y a la vez concluido que, musicalizar obras era en la mayoría de los casos, una salida fácil para quienes lo hacían. No estoy diciendo que todos hagan esta salida fácil, sino que, para hacer un videoclip o un musical, hay que tener este propósito, y mi idea en este caso no es musicalizar mi proyecto.

Comencé viendo películas como Whiplash y Fantasía, en las que la música cumple un rol fundamental para su desarrollo. Fantasía no la

consideré un musical o una serie de videoclips, sino que lo vi netamente como un proyecto sinestésico. Con el paso del tiempo, fui nutriendo mi búsqueda con videojuegos con el mismo propósito que las películas: en donde lo auditivo fuese lo primordial. Al verlos, me di cuenta de que en realidad, muchos juegos te advierten del peligro por medio del sonido, o incluso podemos saber que ganamos por medio de notas mayores que expresan felicidad.

Algunas de las cosas llegaron a mí realmente por coincidencia. La película "A Quiet place", fue nominada en este año (2019) por mejor diseño sonoro, y al leer la sinopsis supe que tenía que verla para involucrarla en este proyecto. Otro caso fue la serie de Netflix The Umbrella Academy, que quería verla porque la persona quien escribió esto fue el vocalista de My Chemical Romance, que hace tiempo fue mi banda favorita. Ciertamente encontré varios materiales que finalmente no utilicé, como un cómic que fue realizado para Coldplay y el libro del Silencio de John Cage²⁹.

Para la recolección de la evidencia científica, realicé una búsqueda de artículos de revistas y

periódicos que fueron escritos en los últimos cinco años para tener una idea general de la situación actual con respecto a la contaminación sonora. Luego investigué acerca de la misofonía, ya que cuando llegó este término a mí, lo leí en una red social y no sabía si esto era cierto. Procedí a hacer una investigación, que comenzó también por los medios actuales, donde encontré primero artículos de distintas revistas como Vice, artículos de la BBC, entre otros medios que hablaban acerca de esta situación.

Al buscar en los medios de comunicación hay una ventaja que es la fuente de donde toman estas historias. Al entrar a estas revistas, descubrí la investigación de Arjan Schröder, quien ha estudiado por años el tema de la Misofonía. Paralelo a esto, en la red de bibliotecas he encontrado a Steven Taylor, un profesor de psiquiatría canadiense que contradujo ciertas conclusiones de las que hablaba Arjan Schröder.

De la idea a la

29 Cage, J. (2009). La anarquía del silencio John Cage y el arte experimental (Ed. rev.). Barcelona, España: MACBA. Museu d'Art Contemporani.



Primer boceto de misofonía. Archivo particular

historia

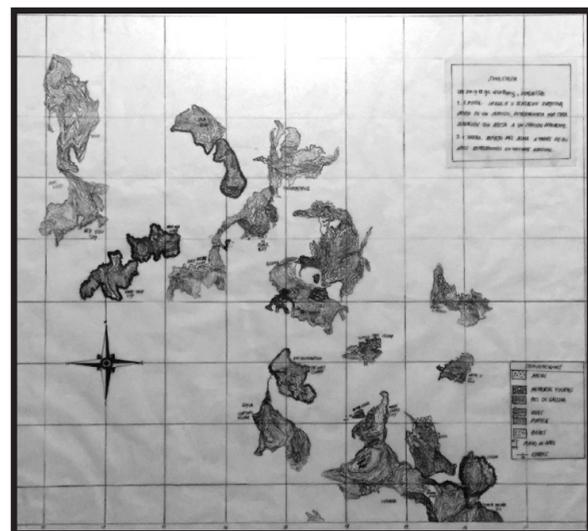
La primera vez que me arriesgué a hacer un ejercicio de representación del sonido a la imagen fue en quinto semestre para dibujo. Cronologías de la sinestesia fue un ejercicio que por primera vez en mucho tiempo disfruté. La intención de este trabajo era trazar texturas que sentía al escuchar canciones que han sonado a lo largo de mi vida.

Teniendo en cuenta este trabajo puramente sinestésico, para un par de semestres más adelante, me concentré en trabajar en un proyecto que involucrara la música, el sonido, o algo que fuese auditivo. Pensé en diferentes ideas, viendo los referentes quería hacer un trabajo netamente sinestésico, pero no encontraba la excusa para hacerlo. Tomé aire y organicé mis ideas; tantos datos en mi cabeza no me permitían pensar con claridad, ya tenía tres ideas que quería desarrollar. Me hice esta pregunta: "Y, ¿qué quiero decir con esto?". Fue entonces cuando descarté diferentes elementos. Primero, descarté la música como una opción para mi trabajo de grado. Segundo, ya no me interesaba como antes la sinestesia, aunque siempre tenía presente el ruido a pesar de ser un factor que me abrumba permanentemente. A fin de cuentas, siempre estuvo el ruido en mi cabeza, una maraña de pensamientos que no me permitían respirar y descansar la mente eran para mí ruido.

Partí por escribir una historia teniendo en cuenta los siguientes aspectos: Lugar de la historia, tiempo, cuántos personajes principales, y como siempre, inicio, nudo y desenlace. De tanto de dar vueltas, tomé un papel y escribí diferentes premisas con respecto al sonido y finalmente encontré una que me convenció:

No sabía que era posible perderme en el río, pero de repente un sonido que jamás había escuchado me hacía avanzar en mi barca. Una especie de narval o criatura extraña apareció al final y me sumergió en aquel sonido.

A partir de aquella premisa quise hacer una historia en la que las criaturas se vieran involucradas, mas no fueran las protagonistas de esta historia. Haciendo la estructura del texto, comencé a escribir una primera versión de la historia. Luego la dejé a un lado para escribir



Cronologías de la sinestesia (2015)

nuevamente la historia y así tener distintas opciones. No fue un proceso de sentarse todo un día, sino que esta historia fue estructurada por varios días. Al leer las dos versiones, definitivamente me quedé con la segunda. En ambas historias Clara descubre esta nueva tierra. Cree en una teoría de un científico que la descubre, pero de quien no hay rastro de sus descubrimientos y fue tildado como loco. En una versión se ve apoyada por su jefe y en la segunda no. Esto es lo que la hace tomar el riesgo junto con sus amigos de buscar respuestas. Hay algo que tienen en común las dos versiones: Clara está relacionada con esta tierra, pero no lo sabe.

Misofonía: La ciudad



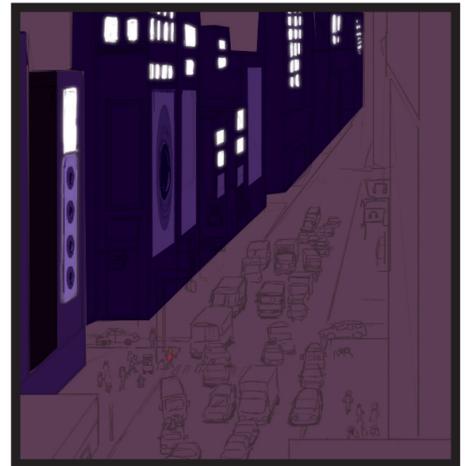
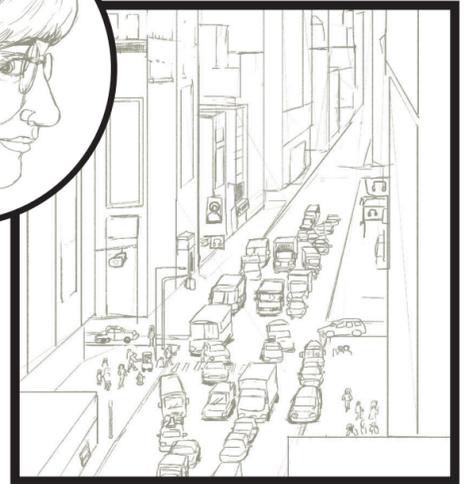
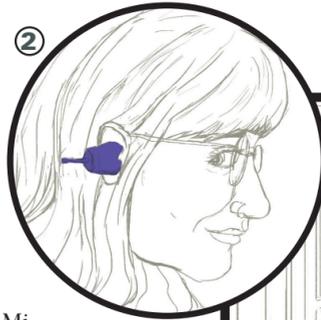
Pensé en hacer Bogotá como el lugar de la historia, sin embargo, esta no es la única ciudad que presenta contaminación acústica y mi mensaje es global. Partí haciendo dibujos de ciudades, con algunos cambios respecto a la historia. Edificios tal y como los vemos en nuestra realidad, pero con un toque personal. Los dispositivos como amplificadores, para hacer un énfasis en que contaminación no significa solo la unión de muchos sonidos, sino también el impacto y volumen que tenga. Los dispositivos sonoros que implemento en los edificios (Fig. 1), son inspirados en las campañas publicitarias, propagandas de televisión, del radio e incluso del cine, cuando el volumen es significativamente más alto que los que estamos viendo o escuchando. O cuando vas por la calle y en algunos locales ponen música a todo volumen y el vendedor tiene un micrófono para avisarnos que hay promociones. Mi historia muestra esta situación de manera extrema, pero honestamente siento que algún día la publicidad va a llegar a estos medios.

Teniendo en cuenta la estructura de la ciudad, quise tener en cuenta las consecuencias frente al contexto en el que se encuentran los ciudadanos de la historia. La contaminación acústica ha llegado a su límite, ahora todos deben amortiguar sus oídos. Cada ciudadano hace uso de algún dispositivo que sirve para aislar un poco la contaminación, ya sean audífonos, cascos u orejeras (Fig. 2).

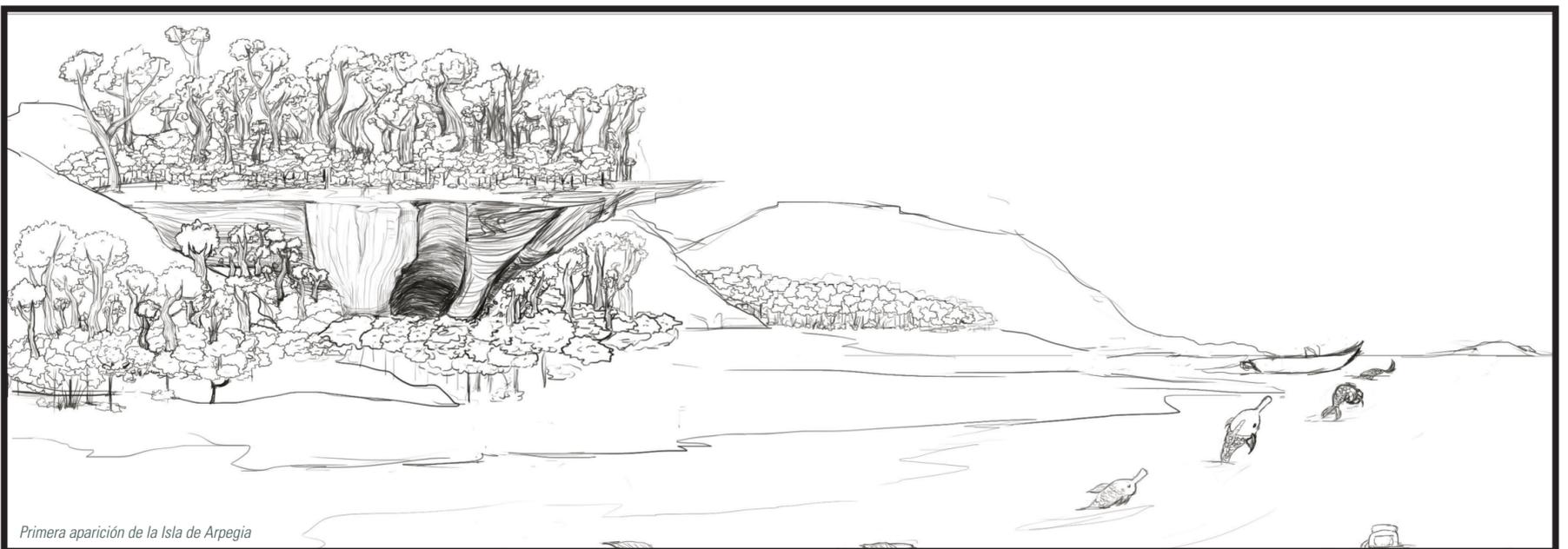
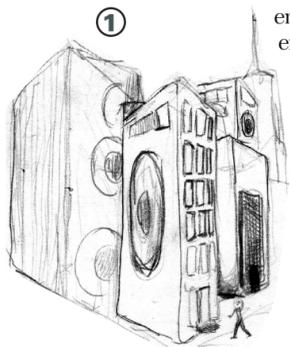
Mi pregunta principal al hacer un cómic fue pensar en cómo hacer gráficos el sonido y el ruido. Dibujarlos fue todo un reto porque, a fin de cuentas, esto es subjetivo. Sin embargo, comencé a hacer distintas comparaciones. Siempre que estoy pensando en contaminación acústica, me imagino una larga caminata por la carrera séptima en

la tarde. Ruido no es solo lo que estoy escuchando sino también lo que veo. Hay cosas bellas que puedo encontrar en este tipo de caminatas, pero al estar en una concentración de gente, es imposible para mí, estar más de una hora dentro de este ambiente. Mi oído no tiene paz. Esto realmente me sirvió para pensar en una ciudad como Misofonía. Al estar tan concentrados en un mismo lugar, hay una saturación de aire, visual y auditiva. El sonido, por el contrario, lo he relacionado con algo tan único, un hilo compuesto por partículas brillantes. A veces cuando escucho algunas canciones, encuentro paz al ver que hay una armonía y orden entre las canciones. El sonido que aparece en mi proyecto no se ve interrumpido y presenta una armonía visual, aparece sutilmente.

Con la búsqueda de todos mis referentes, pude entender que el sonido es un modo de ambientar espacios y contextos, aunque también puedo crear espacios y contextos a partir del mismo sonido. Mi ejercicio para dibujar Misofonía fue escuchar tres canciones al tiempo que me generaban un caos auditivo. La acumulación de elementos fue por donde comencé. Tanto texto como fuese posible, superponer distintas palabras y a su vez, involucrar mugre, dio como resultado una masa amorfa, una enredadera de objetos que no se pueden divisar. A pesar de haber dejado a un lado la sinestesia, me di cuenta que lo que estaba haciendo era sinestésico.



Viñeta, primera aparición de la ciudad.



Primera aparición de la Isla de Arpegia

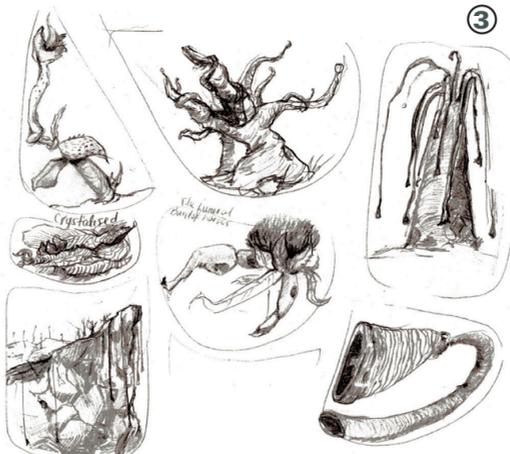
La isla de Arpegia

Habiendo hecho un análisis de toda la contaminación acústica, me puse a pensar en lo opuesto a todo lo que había vivido. Decidí entonces hacer otro ejercicio a partir de lo que yo consideraba sonido. Todavía vivo en un entorno donde siento el sonido que hay en la naturaleza. Cuando salgo al parque que queda al final de la cuadra, no percibo ningún ruido que sea de los carros o la calle en general. Puedo escuchar el viento, los pájaros, los pasos en el pasto, y otros elementos que verdaderamente generan una armonía en el ambiente. El sonido es tan sutil que algunas veces no lo percibimos.

Fue así como pude interpretar el sonido. Algo que sea tan ligero y limpio que no se presente tan directamente a nosotros. En distintas pruebas que hice, no me sentía del todo convencida, por lo general eran ideas inmediatas. Luego comprendí que todo sonido tiene una musicalidad, incluso el ruido. Pero la música nos hace llevar un ritmo y en algunos casos, la musicalidad de las cosas nos permite dar una respuesta inmediata. La danza, por ejemplo, es una de las innumerables respuestas de nuestro cuerpo. Aquí encontré la forma de demostrar este dinamismo, su distribución y un hilo conductor fueron la respuesta para la creación del sonido en mi historia.

El territorio de Arpegia es un lugar lleno de vegetación, un lugar que claramente no se ha visto afectado por la construcción de una ciudad. Por ende, no a sequía, distintas plantas, algo que pareciera que no es normal para los ciudadanos de Misofonía. Quise volver al ejercicio de escuchar canciones sólo para ver qué podía salir de esto. Dibujé algunas plantas (Fig. 3) que en un principio tomé en cuenta y me sirvió para hablar de aquella planta que suena para que Clara vaya hacia ella. Una planta extraña, una especie de flor.

Cuando comencé a dibujar mi cómic caí en cuenta de algo: en la realidad en la que viven los personajes principales no conocen la naturaleza, y aunque hay árboles, hay una evidencia de no crecimiento de



la vegetación y el suelo es seco a pesar de existir un río. Esto quiere decir que una planta como las que vemos nosotros a diario sería algo novedoso para ellos, y fue por esta razón que no hice tanto uso de mis creaciones, aunque en algunas viñetas se pueden ver algunas pequeñas plantas nuevas. Le di importancia a las plantas en algunos detalles valiéndome de secuencias visuales, fotogramas que muestran un proceso (fig. 4). Las plantas en este proyecto dan una idea de lo que pasa con estos dos territorios. En Arpegia quise hacer evidente ese contraste de ruido versus sonido, que es cuando Lucy, la amiga de Clara hace marchitar a la flor que encuentran. Posteriormente, vemos como uno de los seres de la isla la revive con sonido.

Arpegia es la tierra desconocida, una serie de preguntas que se hacen los personajes, es todo lo opuesto a Misofonía, es entonces sonido y armonía.

Creación de personajes

CLARA

Al terminar la historia me imaginé a Clara de mil formas, pero nada me hacía tener una conexión con ella, hasta que decidí pensar en las personas que rodean mi entorno. Pensé en qué tipo de personalidad debía tener Clara.

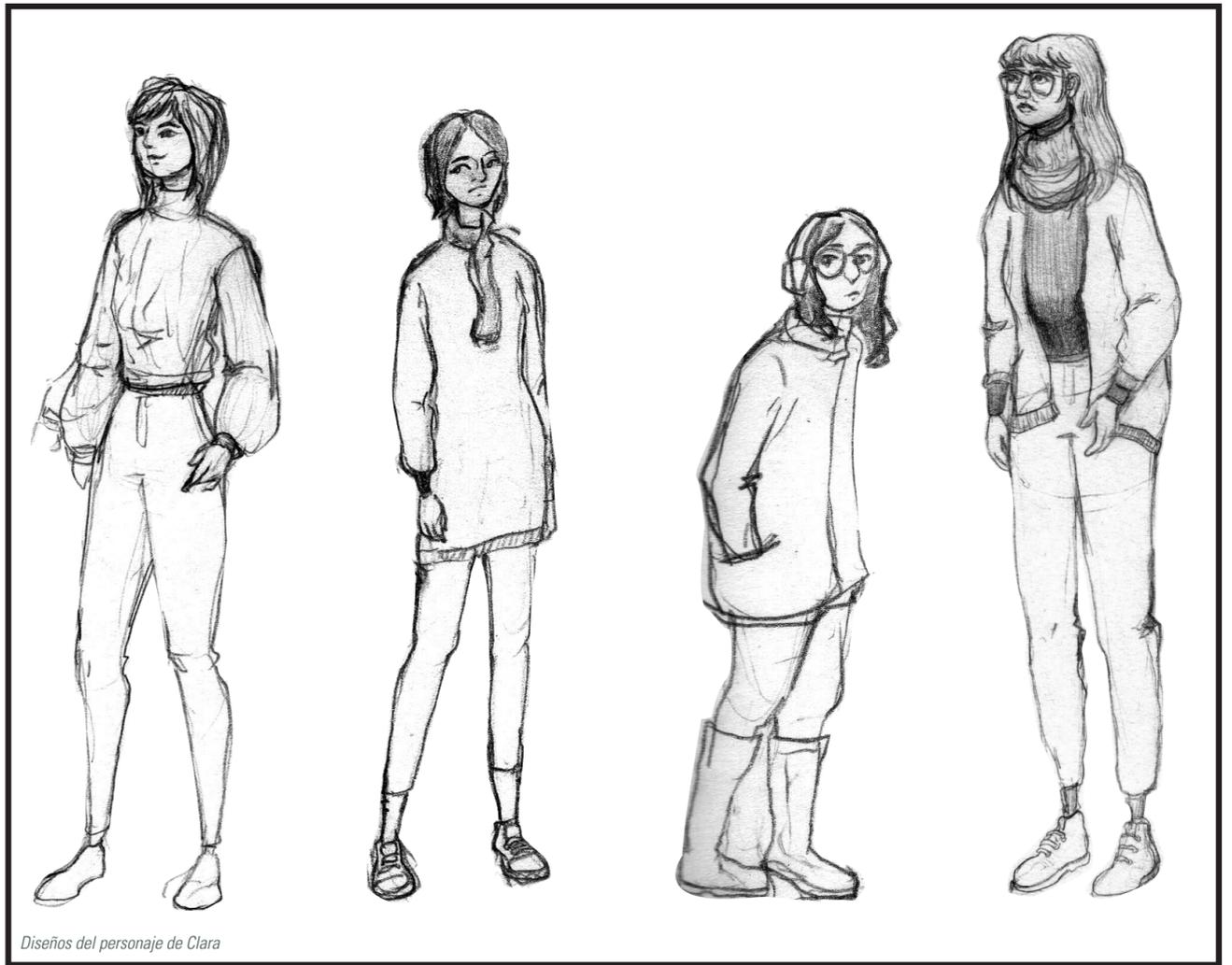
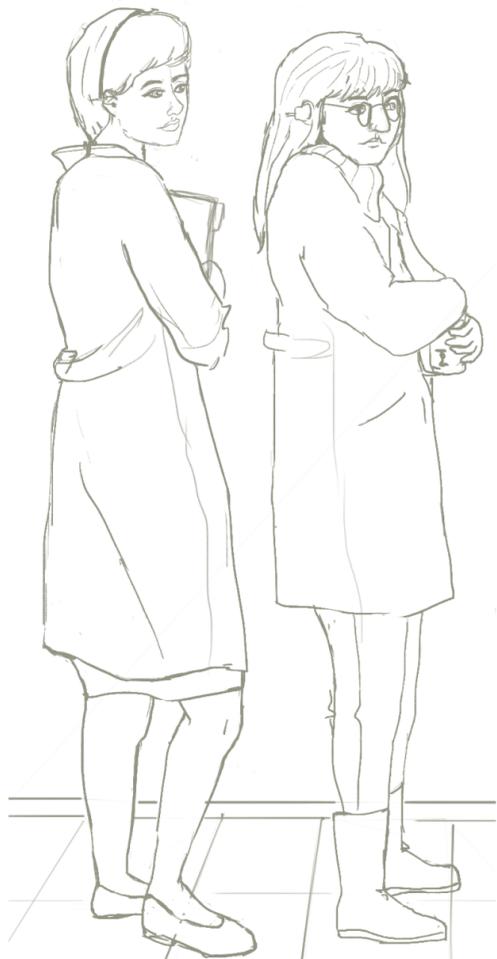
Inmediatamente sabía que era una persona tímida pero dispuesta a atreverse a hacer cosas para encontrar respuestas a sus preguntas. Clara y yo somos, de alguna manera, la misma persona. Somos tímidas y algo miedosas al principio. Luego pensé: ¿Qué escucharía Clara? Fue entonces cuando me di cuenta que mi personaje principal escucharía lo mismo que yo estoy escuchando ahora, música de los noventas. Clara entonces sería un poco mi autorretrato, pelo rojizo, gafas, sacos de lana y permanentemente una bufanda. Esto fue lo que realmente me enganchó a ella. Considero que es importante llevar al cómic un poco de mí para darle un carácter especial y que no sea ajeno a mí



Primera aparición de Clara



Clara y el ruido



Diseños del personaje de Clara



Pruebas de diseño Lucy

LUCY

personalidad.

A partir de evaluar mi entorno y las personas que me rodean, pensé en Lucy como el opuesto de Clara. Alguien más alegre, siempre sorprendida por algo. Son personas que se complementan al ser tan distintas. Esto lo relacioné a la vida junto a mi hermana. Somos opuestas y eso nos permite convivir y tener una buena forma de entendernos. Lucy es entonces una chica con la personalidad extrovertida de mi hermana. Otro ejemplo que me hizo pensar en este tipo de personaje es Alegría con Tristeza en *Intensamente*³⁰. De hecho, al ver un poco los personajes, ahora me doy cuenta que Lucy y Clara se parecen un poco a Tristeza y Alegría.

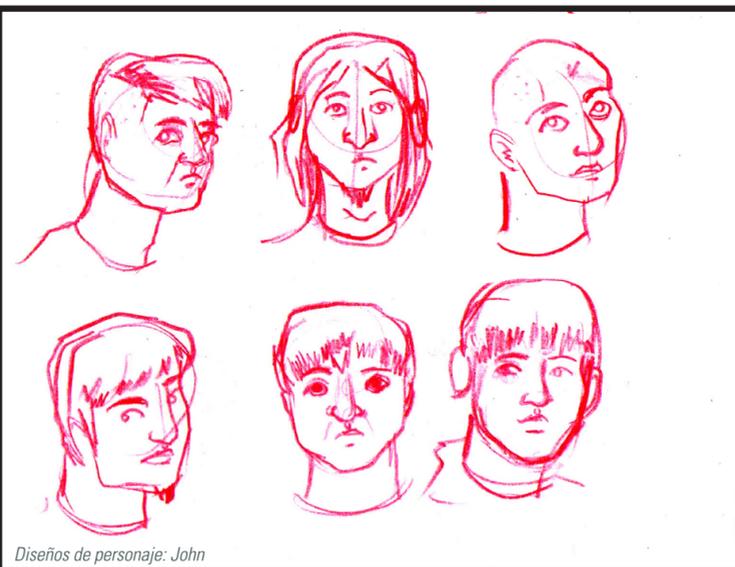
³⁰ Docter, P., & Del Carmen, R. (2015). *Intensamente* [DVD]. Estados Unidos: Pixar.



JOHN

John es el otro personaje que siempre las acompaña, y realmente lo creé porque lo veo como un equilibrio para la historia. Él es tan importante como Lucy, al ser un apoyo para ellas dos. Personalmente, un grupo de tres amigos que van en busca de aventura, es para mí el número perfecto. Comencé a pensar en alguna persona de mi vida que me recordara a su personalidad. Escuché entonces algunas canciones de bandas como Stone Temple Pilots y Soundgarden. Pero seguía sin saber cómo diseñarlo.

Aquí pensé a John con un estilo más tranquilo y mesurado. Alguien con el pelo un poco desordenado y su vestimenta era algo tan básico. Sólo pensaba en personajes con estilos como el de Shaggy en *Scooby Doo*. Lo dibujé sin darle tantas vueltas al asunto.

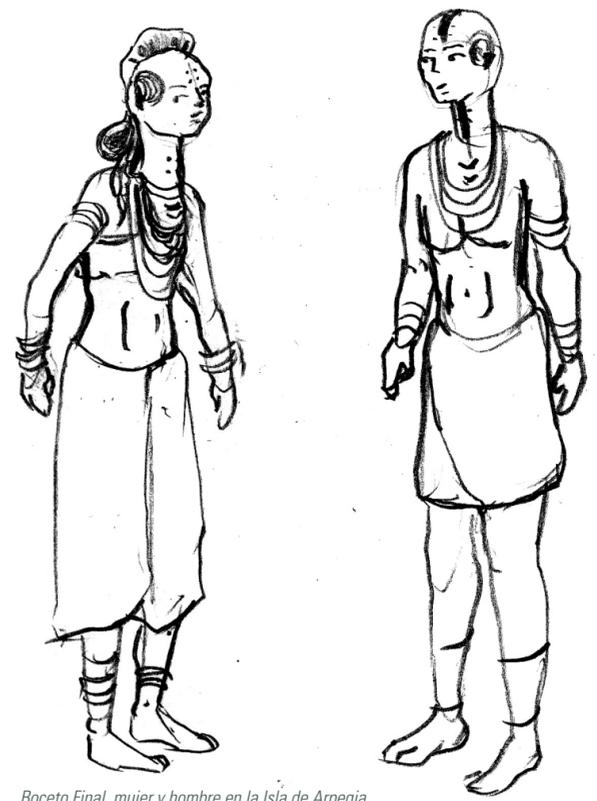


Diseños de personaje: John

LOS SERES DE ARPEGIA

El reto para la creación de personajes era crear unos seres parecidos al ser humano, pero con algunas características no vistas. El año pasado tomé clases de canto y aprendí que la voz se proyectaba y sonaba de diferentes maneras. El sonido de cabeza y de pecho son las formas de proyección de voz que generalmente se utilizan para el canto y locución. En mis clases de canto, para lograr una nota alta, debía conducir mi voz hacia la cabeza, lo cual suena algo abstracto, pero al aprender a manejar la voz, se puede entender el proceso del que estoy hablando. Dejando a un lado la teoría, estos personajes de la isla tienen unos agujeros en los lugares por donde sucede este proceso de emitir sonido por medio de la voz. Cuatro agujeros en la frente, seguido por otros cuatro agujeros en la garganta, dos agujeros en el pecho y finalmente, dos agujeros en el estómago. Estos son personajes que emiten sonido y regeneran por medio de su voz.

Por otra parte, esta es una especie que no ha tocado la ciudad y no la ha visto. La llegada de estos personajes es una historia de descubrimiento, en este nuevo sitio no tienen las mismas costumbres que ellos tienen. Estos personajes los vi entonces, como una nueva tribu. Al hacer un estudio de diferentes tribus, pude ver que hay una identidad colectiva, una forma de vestir, de pensar y de vivir en grupo. Esto lo hice también para Arpegia.



Boceto Final, mujer y hombre en la Isla de Arpegia

CONCLUSIONES

Después de lo expuesto en el desarrollo de esta investigación, la recolección de datos y pruebas con respecto a los objetivos planteados al inicio de este documento y el proceso de creación del proyecto concluyo que:

- ◆ Dentro del proceso creativo fue un tanto complejo volver tangibles los elementos sonoros de los que comento en todo el documento; sin embargo, fue un ejercicio que me motivó a explorar y a comparar el sonido y el ruido con elementos que hemos visto o relacionado con experiencias vividas. No obstante, sigo en constante experimentación y estudiando las formas de dibujar lo auditivo.
- ◆ Después de todo mi proceso de escritura, concluí que toda historia debe tener una investigación previa para su desarrollo; sin esto la historia podría tener puntos débiles que pueden hacer caer toda la idea.
- ◆ De otra parte la creación de personajes como Clara hace que no se pierda el espíritu heroico que ha tenido el comic en otros momentos.
- ◆ No quedarse en una versión de la historia nos hace pensar en otras posibilidades para la creación de una historia. En mi caso, escribir tres versiones me permitió darle vueltas a ideas que no había considerado.
- ◆ El ejercicio de crear mientras escucho y soy conciente de mi ambiente auditivo es sin duda, un método enriquecedor para mí, porque me permite expandir mis ideas para la creación de espacios. En algunos casos, ayudan a despejarme, pero no quiere decir que todo elemento que salga de este ejercicio vaya a ser utilizado para este proyecto.
- ◆ La contaminación sonora, tema principal del comic es, sin duda alguna, un factor de riesgo en las ciudades, y si no tomamos conciencia y medidas preventivas y correctivas, nuestro cuerpo entero puede sufrir grandes consecuencias. Este tema se manifiesta en el comic como el villano que acabó con la salud de toda una población, razón que impulsa a Clara y a sus amigos a buscar una solución.
- ◆ No es prudente hablar de ruido como una idea general, debido a que este concepto es algo subjetivo y cada persona considera como ruido, elementos que yo no podría considerar molestias sonoras.

EL FIN

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto fue posible gracias al apoyo de:

Felipe Machado
Adriana Villegas
Rodrigo Cobo y Diana Méndez, mis padres
Rod, por recordarme que tengo que respirar

BIBLIOGRAFÍA

- ◆ Schröder, A. (2013, 23 enero). Misophonia: Diagnostic Criteria for a New Psychiatric Disorder. Recuperado 6 abril, 2019, de <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0054706>
- ◆ Taylor, S. (2017). Misophonia: A new mental disorder?. *Medical Hypotheses*, (103), 109-117.
- ◆ Sacks, Oliver. (2010). *Musicalophilia: Relatos de la música y el cerebro*. España: Anagrama
- ◆ Süskind, P. (1986). *El perfume: Historia de un asesino* (5ª ed.). Bogotá, Colombia: Seix Barral.
- ◆ Publimetro. (2016, 27 abril). Los 10 efectos de la contaminación acústica en tu salud. Publimetro. Recuperado de <https://www.publimetro.cl/cl/nacional/2016/04/27/10-efectos-contaminacion-acustica-tu-salud.html>
- ◆ Hernández, J. M. (2018, 3 julio). El ruido está matando a miles de personas cada año. *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/salud/el-ruido-esta-matando-miles-de-personas-cada-ano-articulo-797965>
- ◆ Rebolledo, R. A. (2017, 27 marzo). Las 10 ciudades con la peor contaminación acústica. *El economista*. Recuperado de <https://www.economista.com.mx/internacionales/Las-10-ciudades-con-la-peor-contaminacion-acustica-20170327-0022.html>
- ◆ Worldwide Hearing Index 2017. (2017, 8 marzo). Recuperado 10 abril, 2019, de <https://www.mimi.io/en/blog/2017/3/8/worldwide-hearing-index-2017>
- ◆ Shardsteen, B. (1940). *Fantasia* [Video]. Estados Unidos: Disney.
- ◆ Krasinski, J. (2018). *A Quiet Place* [DVD]. Estados Unidos: John Krasinski.
- ◆ Nintendo. (1988). *Super Mario 3* [Nintendo Entertainment System]. Japón.
- ◆ Team Silent | Konami Computer Entertainment Tokyo. (2001). *Silent Hill 2* [Play Station 2]. Japón.
- ◆ From Software. (2011). *Dark Souls: Prepare to die edition* [PC, Xbox 360, Play Station 3]. Japón.
- ◆ Blizzard Entertainment. (2016). *Overwatch* [PC, Play Station 4, Xbox One]. Estados Unidos.
- ◆ Slater, J., Hoar, P., Bernstein, A., Kuras, E., Surjik, S., & Webb, J. (2019). *The Umbrella Academy* [Serie]. Estados Unidos: Netflix.
- ◆ Ayala, P. (2017). La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XXIII(45). Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html>
- ◆ Aguilar, Y. (2019, 21 enero). El mundo del autismo en una novela gráfica. *El universal*, México. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/cultura/el-mundo-del-autismo-en-una-novela-grafica>
- ◆ Corona, S. (2018, 28 noviembre). Bernardo Fernández 'Bef': "Los cómics son una herramienta muy poderosa de comunicación". *El país*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2018/11/28/actualidad/1543427248_587026.html
- ◆ Satrapi, M. (2017). *Persépolis* (6th ed.). Barcelona: Norma.
- ◆ Ferreira, A. (2014, 13 octubre). El mundo a través de los ojos de Mafalda. Recuperado 6 mayo, 2019, de <https://www.razonpublica.com/index.php/cultura/7962-el-mundo-a-trav%C3%A9s-de-los-ojos-de-mafalda.html>
- ◆ Cage, J. (2009). *La anarquía del silencio John Cage y el arte experimental* (Ed. rev.). Barcelona, España: MACBA. Museu d'Art Contemporani.
- ◆ Docter, P., & Del Carmen, R. (2015). *Intensamente* [DVD]. Estados Unidos: Pixar.