

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



“EFIMÉRICO”. EXPERIENCIA DE CREACIÓN, DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN CÓMIC.

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Skarlet Paola Rios Loayza


Código 20131122

Asesor

Giancarlo Cappello

Lima – Perú

Diciembre de 2021



**“EFIMÉRICO”, EXPERIENCIA DE
CREACIÓN, DISEÑO Y ELABORACIÓN DE
UN CÓMIC. “EFIMÉRICO”, EXPERIENCIA
DE CREACIÓN, DISEÑO Y ELABORACIÓN
DE UN CÓMIC.**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES.....	5
1.1. Motivación del trabajo	5
1.2. El cómic como vehículo de expresión	5
1.3. Autoficción	6
1.4. Casos referenciales	7
1.5. Objetivo	19
1.5.1. Realizar una historieta original	19
1.5.2. Profundizar en la autoficción a través de la narrativa de un evento personal ..	19
1.5.3.Desarrollar un cómic que pueda ser aceptado en las páginas de cómic digitales	
20	
1.6. Plataforma digital y público objetivo.....	20
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL.....	22
2.1. De la vida al papel	22
2.2. Sinopsis.....	24
2.3 Búsqueda de estilo y lenguaje.....	25
2. 4. Proceso de realización	29
2.4.1. Guión gráfico.....	38
2.4.2. Dibujo a lápiz.....	39
2.4.3. Entintado y colorización.....	42
2.5. Maqueta	46

2.6. Difusión	48
CAPÍTULO III: LECCIONES APRENDIDAS.....	49
REFERENCIAS.....	50



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. 1. Les amours de Monsieur Vieux Bois, <i>Töpffer</i>	6
Figura 1. 2. Maus (Spiegelman, 1980).....	7
Figura 1. 3. Persépolis (Satrapi, 2000).....	8
Figura 1. 4. Vladek ayudando a su compañero.....	8
Figura 1. 5. Vladek dándole ánimas a Anja.....	9
Figura 1. 6. Vladek se encuentra un cable en el piso.....	10
Figura 1. 7. Abril pensando en su padre.	12
Figura 1. 8. Abril escucha todo el discurso de Alondra.....	14
Figura 1. 9. Cara 3 del cómic anterior (la versión 3).....	15
Figura 1. 10. Marji se va a comprar cassettes.....	16
Figura 1. 11. Marji de niña.....	17
Figura 1. 12. Marji habla de lo que ella quería representar.....	17
Figura 1. 13. Abril recordando su vida con Alondra.....	18
Figura 2. 1. Carmenza entrevistando.....	25
Figura 2. 2. Carmenza viendo el tema de Venezuela.....	26
Figura 2. 3. La madre de Abril está triste porque el parque está abandonado.....	27
Figura 2. 4. Recuerdos de la niñez de Rocío Diestra ..I.....	28
Figura 2. 5. Recuerdos de la niñez de Rocío Diestra II.....	29
Figura 2. 6. Liz Sulca en su puerta.....	30
Figura 2. 7. El primer boceto de Abril.....	30
Figura 2. 8. Boceto para encontrar el estilo I.....	31
Figura 2. 9. Boceto para encontrar el estilo II.....	31
Figura 2. 10. Boceto para encontrar el estilo III.....	32

Figura 2. 11. El primer guión gráfico	32
Figura 2. 12. Prueba uno	33
Figura 2. 13. Prueba dos	33
Figura 2. 14. Prueba tres	34
Figura 2. 15. Prueba cuatro	34
Figura 2. 16. Prueba cinco	35
Figura 2. 17. Modelo Camila Hurtado	36
Figura 2. 18. Celular uno	36
Figura 2. 19. Celular dos.....	36
Figura 2. 20. Portada de Don Depresso... ..	38
Figura 2. 21. Hoja uno del guión gráfico	39
Figura 2. 22. Hoja dos del guión gráfico.	39
Figura 2. 23. Dibujo a lápiz uno	40
Figura 2. 24. Dibujo a lápiz dos.....	40
Figura 2. 25. Dibujo a lápiz tres de la versión 3	41
Figura 2. 26. Dibujo Final de la actual versión.....	42
Figura 2. 27. Versión anterior.....	43
Figura 2. 28. Versión anterior II	43
Figura 2. 29. Entintado corregido	44
Figura 2. 30. Versión anterior III.....	44
Figura 2. 31. Versión anterior IV	45
Figura 2. 32. Entintado corregido II	45
Figura 2. 33. El cómic en InDesign	46
Figura 2. 34. El cómic en PDF.....	47
Figura 2. 35. El cómic en Kindle	47

RESUMEN

Este material recoge el proceso de diseño y realización de un cómic basado en una experiencia personal: la muerte de mi padre. Aquí está presente la investigación, búsqueda de estilo y creación de una historia gráfica.

Palabras clave: cómic, efimeridad, duelo, pérdida, novela gráfica.



ABSTRACT

This material collects the process of designing and making a comic based on a personal experience: the death of my father. Here is present the investigation, search for style and creation of a graphic story.

Keywords: comic, ephemerality, grief, loss, graphic novel.



INTRODUCCIÓN

Este documento recoge el proceso de investigación y creación del cómic “Efimérico”, así como la búsqueda de estilo y de referencias que se usaron para concretar la historia. El uso de insumos como mi experiencia personal más los contenidos de otros artistas resultaron muy enriquecedores para el producto final.

Este cómic buscaba satisfacer la necesidad de contar una historia de manera gráfica que a la vez se nutría de una experiencia dolorosa como la pérdida de un familiar. De esta manera, la narración sirve para cerrar un ciclo personal y mostrar una historia que tarde o temprano, todos llegamos a pasar.

“Con la aparición de nuevas tecnologías, el avance de internet y las calidades de navegación, las historietas en la red surgen como una forma de revolucionar el cómic” (Torres, 2020, párr. 3). Aprovechando el gran apogeo que tienen los contenidos digitales, esta historieta está dirigida a plataformas de este medio.

Material #1: Maqueta

Ubicación (dirección electrónica)

https://drive.google.com/drive/folders/1HZWg6vMBPfhakcb-v51kIFMr_wiZqIxL?usp=sharing

Material #2: Guión Gráfico

Ubicación (dirección electrónica):

https://drive.google.com/drive/folders/12pXHlID1th0szaRi-zksql_bntEOix8l?usp=sharing

Material #3: Dibujo

Ubicación (dirección electrónica):

https://drive.google.com/drive/folders/1rhzx_K7kINqrxWfCzzGNbmE_k7LjXMxe?usp=sharing

Material #4: Entintado y colorización

Ubicación (dirección electrónica)

<https://drive.google.com/drive/folders/1D8wP1jQeBGCmm9SUfKc1FR37RDZyrnUP?usp=sharing>



CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

1.1 . Motivación del trabajo

Este trabajo nace de la necesidad de expresar las emociones vividas en un proceso de duelo que viví cuando mi padre falleció hace unos años atrás.

Por otro lado, cuando empezó la pandemia, muchas experiencias dolorosas como la pérdida de los seres queridos se volvieron muy intensas. Esto debido a que los cierres que se tenían que dar (como el velorio o el entierro) eran acelerados e incluso omitidos para evitar contagios y concentración de personas que se convierta en foco de contagio.

Despedirse es necesario, incluso si la persona, la situación, la mascota, el objeto, entre otros, ya no está presente para escuchar el adiós. La despedida puede ser de cualquier manera: un ritual (tocar las campanas de la iglesia, por ejemplo), levantar un monumento para los fallecidos de una pandemia, escribir un cómic, entre otros.

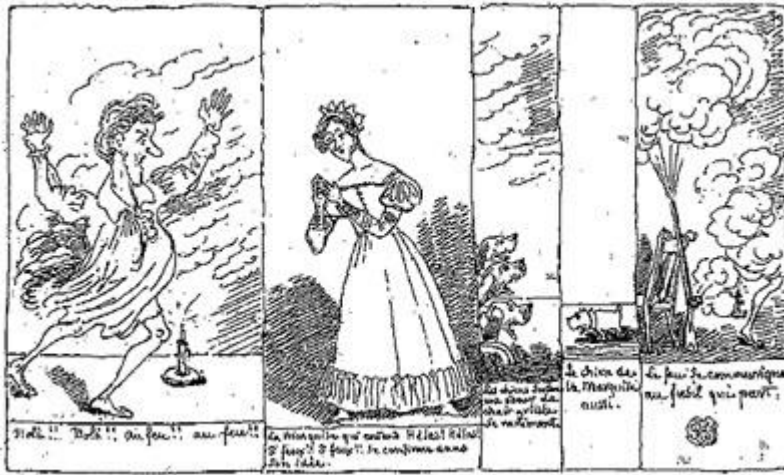
1.2. El cómic como vehículo de expresión

Desde el inicio de la humanidad, la necesidad de contar historias ha estado presente. “La narrativa gráfica ha existido desde siempre y la historia universal del arte da buena cuenta de ello, desde las pinturas rupestres de Altamira a los cantares de ciego.” (Vilches, 2014, p.15).

El cómic es un medio relativamente nuevo, ya que se puede reproducir una y otra vez gracias a la revolución industrial. De esta manera, se diferencia de su antecedente: Las Cantigas de Santa María, que es única e irreproducible. Los primeros que se realizaron fueron los del profesor Rodolphe Töpffer, unos *garabatos* que en su época fueron considerados por varios críticos como insultantes, mientras que otros lo consideraban modernos y frescos, una manera más sencilla de contar historias. Claro que esta brevedad (Töpffer tenía miopía y no pudo seguir los pasos de su progenitor, que era pintor de paisajes) era más por un tema de aprovechar el recurso de la vista que lo tenía bastante perjudicado en su momento.

Figura 1. 1.

Les amours de Monsieur Vieux Bois, Töpffer



Fuente: Töpffer, 1837,

Por otro lado, había una necesidad personal para realizar esta historieta, y los motivos personales están presentes en las creaciones humanas. Para seguir usando el ejemplo anterior, la frustración que sentía Töpffer de no poder ser pintor por tener miopía lo llevó a buscar otra estrategia para seguir creando, incluso en una época donde la revolución industrial recién estaba naciendo. En mi caso, había un tema personal que quería contar, que era el duelo por la muerte de mi padre.

1.3. Autoficción

Las escrituras del yo se pueden definir como:

uso de la experiencia personal se ha mezclado a su vez con una exaltación de la imaginación provocada en gran medida por la necesidad de ir más allá de la normalidad. Es decir, el cómic ha servido para abordar temas que incluso para el momento resultaban poco convencionales, como la violencia, lo grotesco o lo escatológico. Ante esto, podemos dividir las narraciones del yo en el cómic en dos grandes grupos. Por un lado, las que buscan retratar la realidad mediante el cómic, adoptando la forma de la autobiografía y del documental. Y por otro, aquellas que recurren al yo del autor como un elemento más del discurso y que estarían más cercanas a la autoficción. (Guzmán, 2018, párr. 4).

En el siglo XX, muchos dibujantes de historietas empezaron a refugiarse en sellos más independientes o a autoeditarse sus propias creaciones para poder retener los derechos de

sus obras. Un ejemplo de autor de género es Jeff Smith, con la creación de su propio sello “Cartoon Books” en 1991. Él saca una serie de tiras cómicas llamada “Bone”, que cuenta la historia de tres primos apellidados Bone que viven aventuras parecidas a las de “El señor de los anillos”.

Lo que caracteriza al cómic de autor es que se pueden dar licencias para mezclar diversos géneros dándole su propia voz, su propia reflexión sin ataduras, pues es una respuesta vanguardista hacia como se había empleado el cómic anteriormente.

Por otro lado, hay varios referentes en este género que vale la pena mencionar: Naoki Urasawa, con su historieta “Monster”, que está llena de giros inesperados, ciencia ficción y *thriller* psicológico. Suehiro Mauro con “La sonrisa del vampiro” es una excelente muestra de la manga de terror.

Pero sí queremos hablar de los más conocidos, pues tenemos que hablar de “Maus”, de Art Spiegelman y “Persépolis” de Marjane Satrapi.

1.4. Casos referenciales

Figura 1. 2.

Maus (Spiegelman, 2003)

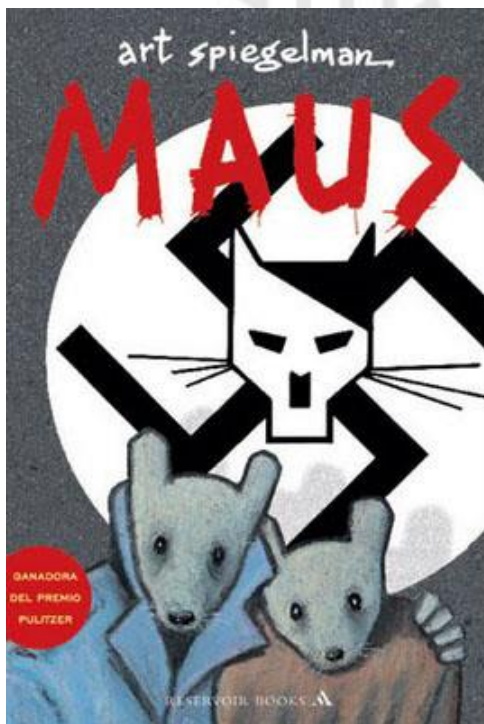
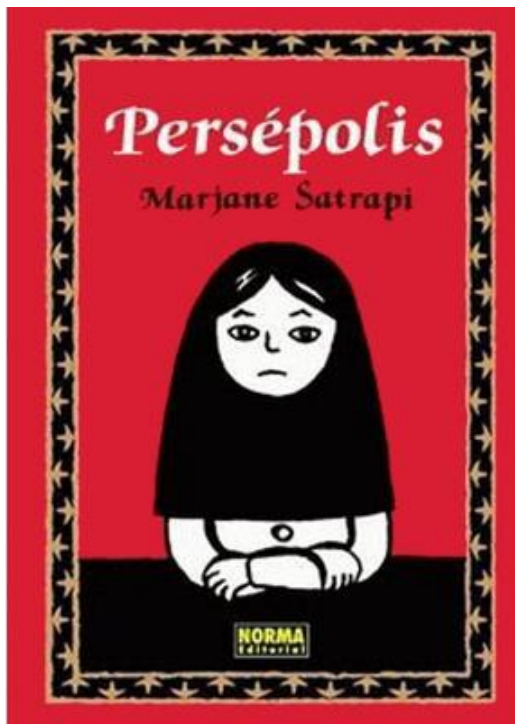


Figura 1. 3.

Persépolis (Satrapi, 2000)



En Maus (2003), Art Spiegelman cuenta la historia de su padre, desde que era joven, conoció a su madre y el ascenso del nazismo en Alemania hasta que pudieron salir de allí y viajar a EEUU. La manera en cómo el personaje principal (Vladek) tiene poder de decisión sobre lo que le ocurre, desde que tener que ver cómo ganarse la vida (antes del nazismo), hasta convertirse en un sobreviviente que se aferra a la vida. Hay muchas partes del guión donde se muestra esta forma de pensar, por ejemplo:

Figura 1. 4.

Vladek ayudando a su compañero.



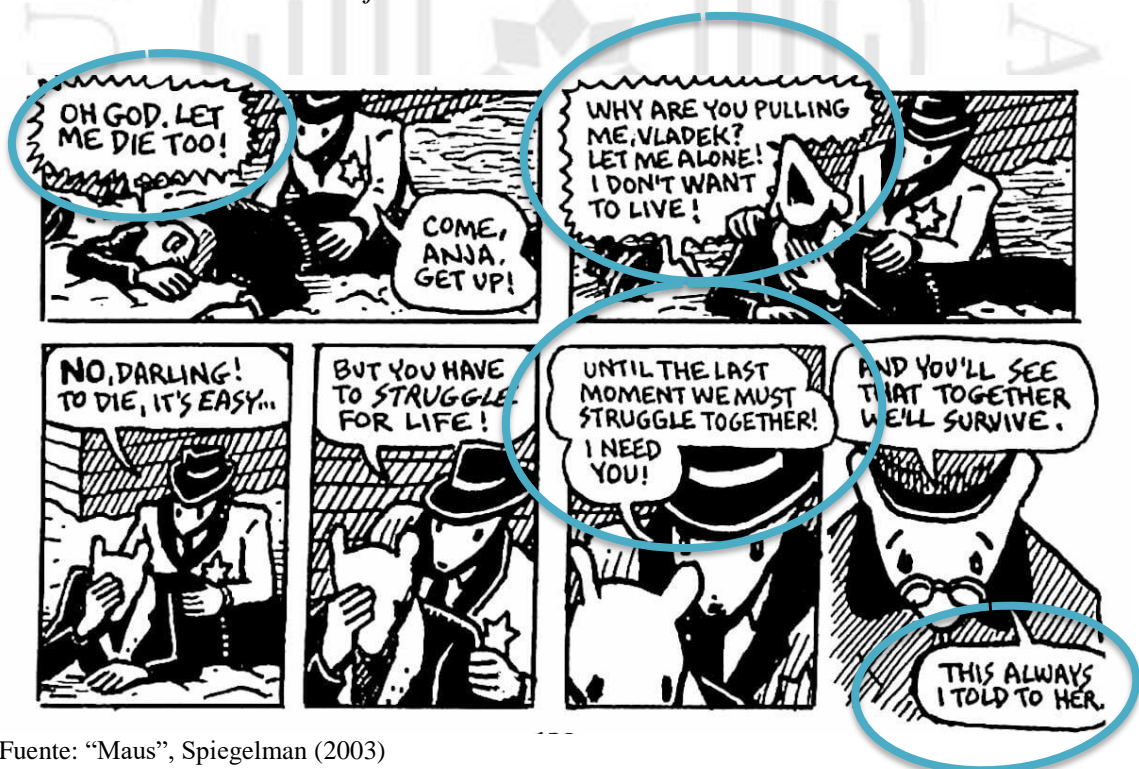
Fuente: "Maus", Spiegelman (2003)

Vladek era muy bueno haciendo todo tipo de tareas, por esa razón, lo llamaban a que resolviera problemas técnicos (zapatos rotos, etc). Trataba de ayudar a quien podía y, en esta escena, le consigue un cinturón extra a su compañero. De esta manera, él puede comer tranquilo, sin tener que estar alzando sus pantalones que se le caían todo el tiempo.

En esta imagen podemos ver que lo que sobresale es el abrazo, la emoción de haberse salvado. También podemos apreciar las lágrimas y que el texto está a la derecha, que es la manera más universal de llamar la atención al ojo. Esto porque este diálogo tiene mucha relevancia: de alguna forma, lo está salvando de la pesadilla que es sobrevivir en el campo de concentración. No hay mucha diferencia entre el texto de la conversación y el texto de la voz en off (que es Vladek contando su historia). Ambos tienen la misma tipografía. Hay trazos en el dibujo que tienen más precisión que otros. Es decir, las líneas no son delgadas sino que tienen ciertas curvas, lo que brinda un poco de respiro al dibujo. Las sombras usadas con líneas y puntos hace que no se sobrecargue la misma imagen, que ya de por sí está capturada por la emoción descrita líneas arriba.

Figura 1. 5.

Vladek dándole ánimas a Anja.



Fuente: "Maus", Spiegelman (2003)

La agonía de Anja se ve en toda la obra, era una mujer muy nerviosa y dependiente. Vladek fue quien salvó a ambos en muchas ocasiones, hasta que los separaron en el holocausto (los hombres y mujeres separados). En esta imagen, podemos ver la diferencia que hay en los diálogos, unos sobresalen más que otros, pues la emoción que se representa en esa imagen ha desbordado al personaje. Estos diálogos también son parte de la historia, no están simplemente para mostrar lo que el personaje dice o piensa, sino para enfatizar detalles que no podemos dejar pasar. No son solo adornos del cómic.

Figura 1. 6.

Vladek se encuentra un cable en el piso.



Fuente: "Maus", Spiegelman (2003)

Hay detalles que te muestran como Vladek sigue en su estado de sobreviviente, por más que el holocausto haya acabado hace décadas. Recoge artículos porque cree que le servirán luego, no quiere perder el tiempo comprándolos porque que cree que es pérdida de dinero, aún necesita sentir que está buscando salvarse (en el escenario en el que no tenga dinero para hacerlo). Estos detalles te muestran como la personalidad de Vladek ha evolucionado en este ser que sigue alerta incluso cuando no está en peligro. Muchas veces el autor se toma la licencia de salirse de sus líneas, como si necesitara más espacio para el contexto.

De Maus rescato muchos aprendizajes: la historia y el trasfondo. La historia es la narración de la juventud de Vladek hasta sobrevivir el holocausto. Por otro lado, el trasfondo es Spiegelman queriendo entender a su padre a través de su historia. Es un entendimiento muy complejo porque no eran muy cercanos, sobre todo por la personalidad de Vladek, pero en este cómic hay un gran esfuerzo por ver al humano que hay en el protagonista, con sus aciertos y desaciertos.

Hay mucha técnica que decidí usarla en mi cómic, como con el tema de las emociones:



Figura 1. 7.

Abril pensando en su padre



Fuente: Elaboración propia

Abril se siente muy sola por la muerte de su padre, y ese sentimiento se muestra ya que poco a poco se va quedando sola con sus pensamientos. Cada vez van desapareciendo porque este viaje, que es el duelo, es personal. Además, los personajes secundarios no son cercanos de manera emocional con Abril, por lo que en este dibujo se necesitaba mostrar que la protagonista empieza con ese sentimiento de soledad para afrontar lo que viene.



Figura 1. 8.

Abril escucha todo el discurso de Alondra.



Fuente: Elaboración propia.

En esta imagen podemos apreciar que Alondra explota y argumenta por qué ella debe quedarse con las propiedades del padre difunto. Es un momento muy emocional y cuando le mostré la versión previa de éste al profesor Miguel Bernal, este me recomendó que se sostuviera el diálogo con un globo, de manera que no quedara disperso como se ve a continuación:

Figura 1. 9.

Cara 3 del cómic anterior (la versión 3).



Fuente: Elaboración propia.

Ya que en esta parte el discurso se encontraba de manera tan desorganizada, se podía perder la emoción del momento. No le parecía mal, pero se vería más organizado con el uso del globo que, además, ayudar al ojo del lector.

Por otro lado, está “Persépolis” (Satrapi, 2000) y la visión de una niña ante el cambio de régimen que vive Irán gracias a la revolución islámica.

Figura 1. 10.

Marji se va a comprar cassettes.



Fuente: “Persépolis”, Satrapi (2000)

En el cómic no hay muchos detalles sobre el espacio (en algunas partes sí, en otras no tanto): más se acentúan los personajes. Hay una voz en off que es solo de Marji, y por otro lado, los diálogos que muestran son lo que dicen los personajes. Se presenta a una chica bastante independiente, que siempre está buscando hacer las cosas a sus manera.

Figura 1. 11.

Marji de niña



Fuente: "Persépolis", Satrapi (2000)

Figura 1. 12.

Marji habla de lo que ella quería representar



Fuente: "Persépolis", Satrapi (2000)

Hay mucho diálogo interno, mucha reflexión sobre la vida de Marji. Ella rompe la cuarta pared muchísimas veces, hay mucha reflexión interna, diálogos con personajes como Dios, Marx, etc.

Figura 1. 13.

Abril recordando su vida con Alondra.



Fuente: Elaboración propia

Aquí hay varios recuerdos y diálogo interno de Abril sobre una persona que siempre estuvo presente para que pase tiempos difíciles.

1.5. Objetivo

1.5.1. Realizar una historieta original

Este cómic tiene muchos trazos (algunos más sucios que otros) porque tenía diferentes ideas para hacer los dibujos. Quería que tuviese un estilo melancólico de la nostalgia del pasado, pero, a la vez, que tuviese la inocencia y la esperanza de una niña. Suena contradictorio pero me ayudé de la dirección de arte, cuando se muestra el parque todo destruido porque la gente no le da la importancia a su entorno y poco a poco el olvido, la indiferencia y el descuido muestran un ambiente muy diferente a lo que recordaba a Abril.

Quería que no solo se entendiese por los diálogos de los personajes, sino que el entorno cuente que está pasando. Abril tiene una gran carga emocional pues el conflicto de dejar ir o pelear por lo que es justo la carcome y no la deja avanzar.

La historia es autobiográfica hasta ciertos puntos e inventada en otros aspectos, pero recogen el sentimiento de aflicción por el pasado que no volverá.

1.5.2. Profundizar en la autoficción a través de la narrativa de un evento personal

Por un lado, hablar de un tema personal ya era difícil, pero dibujarlo fue un poco más sencillo de lo que pensé. Al plasmar las primeras ideas aparecían subtemas que luego se volvían más importantes que con las que se partió. Estos procesos de cómo elegir que planos usar, por qué usarlos, que diálogos poner, que diálogos no poner, pero que se entienda el subtema me parecen valiosos. La historia no es la misma sino una construcción de un relato que plasma la muerte como un detonante para abrir la puerta a los conflictos familiares sin resolver por años.

Como la carga de Abril, su infancia con su madrastra, la pérdida de su madre y luego de su padre hicieron que cada vez se sintiese más sola y sin un apoyo real, porque además de su amiga Dorotea, es la misma Abril la que tiene que aprender a defenderse sola. Afrontar los momentos difíciles que se encuentra cuando su padre fallece.

Además, hacer el proceso de dibujar una y otra vez, eligiendo y deshaciendo escenas e incluso rehacer todo el cómic porque la historia no tenía dirección es algo importante y necesario, pues también hay que aprender a desenamorarse de la primera idea que se te venga a la cabeza.

Por otro lado, cuando tuve la asesoría con el profesor Miguel Bernal, este me recomendó que empiece desde el futuro, pues la historia era muy gaseosa en algunos aspectos. Se trabaja el tema de la falta de detalle en algunos personajes (no se sabía cómo diferenciarlos) y la falta de introducción de estos mismos. Al empezar del futuro, Abril ya está mucho más centrada en su vida y los detalles son más explícitos.

1.5.3. Desarrollar un cómic que pueda ser aceptado en las páginas de cómic digitales

El formato en el que se realizó la historieta es de un e-book, para que pueda ser leído de manera sencilla.

Lo que se repite en las páginas de cómic es que la historia te atrape desde las primeras viñetas, puede ser cualquier estilo (blanco y negro, a colores, estilo boceto, estilo realista): si la historia es buena, más personas estarán dispuestas a seguir leyendo y recomendando.

Los temas son muy variados, desde ficción hasta detalles de la vida cotidiana. Cada autor tiene su propia comunidad, por ejemplo, María José Bianchi es una comunicadora que tiene su propia página de cómics sobre cómo es vivir con TDAH y lo narra en tres o cuatro viñetas semanales. Su público objetivo son personas que viven con TDAH que quieren aprender sobre lo que es vivir con este trastorno mental.

Lo interesante de hacer un e-book es que pueda adaptarse a cualquier medio digital donde se publiquen cómics, porque es la referencia común para publicar.

1.6. Plataforma digital y público objetivo

La página “Buy me a coffee” es una página que acepta donaciones para los creadores de contenido. En este espacio las personas pueden aportar para poder ver cómo hice el proceso y el trabajo final. Puedo lanzar tres viñetas por semana, además del *making of* del cómic. El público de esta plataforma suelen ser los mismos creadores de contenido

que usan esta página para recaudar fondos (buscan donantes y también son donadores). El resto de personas que consumen los contenidos de la página son en su mayoría clientes/posibles clientes de los mismos creadores de contenido que invitan a apoyar sus servicios a cambio de productos exclusivos, contenido extra, entre otros.

Según la Cámara Valencia (2019)

El consumidor digital es el de una persona *‘hiperconectada e hiperinformada’*. La infinidad de contenido que se mueve en Internet provoca en el usuario la necesidad de informarse, leer opiniones y **barajar todas las opciones posibles hasta asegurarse de que va a tomar la decisión de compra correcta.** (negritas añadidas por la autora) (párr. 5)

Este cómic está dirigido para personas que cuenten con conexión a internet, que les interese la literatura narrativa, las historias interpretadas de manera gráfica, que cuenten con un sustento económico para poder consumir este tipo de formato. Es para un público que busque contenido independiente y a la vez reflexivo.



CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

2.1. De la vida al papel

La muerte de mi padre fue real, él falleció en marzo del 2018. Me enteré cuando él ya estaba enterrado y luego de esa fecha, su esposa (mi madrastra) empezó a llamarme para hablar del testamento y la entrega de tierras. Fue una experiencia muy desagradable porque una cosa es lidiar con adultos que actúan de forma inmadura e impulsiva, y otra cosa es hacerlo cuando tu padre acaba de morir. Para ella, todo se basaba en lo material; mientras que para mí, todo se basaba en tratar de entender qué había pasado. Fue una impotencia muy fuerte y finalmente corté comunicación con ella.

Ese sentimiento de impotencia y frustración es el que acompaña a Abril desde el entierro. Pero, mientras avanza el cómic, se va mostrando que estos sentimientos aparecen cuando la madrastra empieza a ser parte de su vida, desde la infancia. Hay una gran diferencia entre estos dos personajes. Abril representa la búsqueda del entendimiento y Alondra, la superficialidad y mantener el *statu quo* que tanto le beneficia y le representa, pues su identidad está construida en base a ellos.

Por otro lado, la amistad de Abril y Dorotea está basada en la amistad que tengo con mi mejor amiga Gabriela (amiga del colegio desde los diez años de edad). Es una relación sana donde podemos conversar y apoyarnos en diferentes situaciones que hemos experimentado, en la que hay mucha comprensión y escucha por ambos lados.

Se puede ver que hay una escena sin diálogo donde Abril está contándole a Dorotea lo que ha pasado y ella escucha sorprendida. Esta escena muestra varias cosas, entre ellas, la complicidad que comparten ambos personajes. Al continuar con la historia, se aprecian además los momentos compartidos desde la infancia, el cómo se tuvieron la una a la otra luego de la muerte de la madre de Abril y sobre todo, porque los cuidadores de Abril (la madrastra y el padre) fueron negligentes en la crianza.

En la sección en la que se discute sobre la madre, he puesto que falleció. Esta parte es falsa, debido a que mi madre sigue viva. Sin embargo, decidí enfocarme en la relación de la madre y la protagonista a través del uso de *flashbacks*, pues la tristeza y la nostalgia de la madre es real. Mi madre es una persona que por muchos años vivió con

mucho sufrimiento y en mi infancia no podía entender sus palabras, pero sí entendía que había situaciones que le dolían. Quise plasmar esos momentos en los recuerdos de Abril, ya que la angustia y el peso del pasado está presente en todo el cómic, Abril necesita reconocer que estas historias la acompañan para poder decidir qué hacer al respecto, ahora que ya es una adulta independiente.

El hijo de Alondra, Diego, no existe en la vida real. Si bien mi madrastra sí tuvo un hijo con mi padre, el personaje de Diego no está basado en él, sino en diferentes personas con las que me topé años atrás, personas que solo les importaba lo material, la reputación y cómo otras personas los percibían. Existe una superficialidad que es compatible con Alondra, pues ambos se interrelacionan. No cuenta con mucho protagonismo pues al final decidí que aprovecharía a esta figura que busca la aspiracionalidad, o que va detrás de personas que les prometen seguridad a cambio de una lealtad ciega, para otros relatos en el futuro.

Hay una parte en el cómic donde Alondra se desborda y acusa a Abril de egoísta por no querer cederle las tierras. La escena de la tercera versión del cómic presentaba el discurso de Alondra de manera suelta, no hay globos de diálogo porque la madrastra estaba desbordada. Esa conversación fue real. Fue a través de una llamada, que decidí adaptar al entierro para que tuviese un poco más de sentido. Para la entrega final, esa escena está con globo de diálogo, pues el profesor recomendó que se vea más organizado para ayudar al lector.

También escribí un guión hace años sobre la relación entre Abril y su padre, quien estaba vivo y muy enfermo. Ella debía cuidarlo porque él tenía una enfermedad en fase terminal. Se muestra mucha tensión en su relación, ya que el padre es una persona muy frustrada con la vida, está muy herido por dentro. Es así que la historia del cómic nace desde ese guión, pues la idea original era que tuviera un cierre, que el padre falleciera reconciliado con su hija, que pueda morir en paz. Pero esa idea tuvo que ser modificada pues la historia real fue por otro rumbo. El cierre lo tuve que hacer yo, ya que la muerte de mi padre fue repentina. Al final es Abril quien tiene que llevar un proceso de duelo que no acaba solo con las tierras de su padre, sino que en el futuro, como dice en el cómic, se encargará de cuidar y preservar los espacios que tienen significado para sus habitantes y no solo tratarlos como un mero material descartable.

Con todas estas referencias, pude escribir la sinopsis correspondiente.

2.2. Sinopsis

ABRIL (22), ALONDRA (42) y DIEGO (17) están en el funeral del PADRE (53). Alondra, la madrastra, le pide que hablen del testamento y que las propiedades pasen inmediatamente a su nombre, pues se lo merece por los años que cuidó de ella y porque Diego aún es menor de edad. Empieza a gritarle y Abril empieza a recordar lo triste que fue su niñez y su adolescencia gracias a los tratos de Alondra. Luego de un rato de gritos, Abril le responde que le parece una vergüenza que en pleno funeral lo único que le preocupe sean los bienes materiales y se va a casa de DOROTEA (23). Alondra le advierte que la denunciará.

Pasan unas semanas y Abril recibe la denuncia de Alondra, donde le acusa de no querer colaborar con el proceso. Dorotea está sorprendida pues sabe que Alondra se ha entrometido varias veces para obtener lo que quiere, pero que en esta ocasión se ha pasado. Abril se siente triste porque no quiere ceder por una rabieta, mientras que le cuenta a Dorotea la angustia que siente y todos los recuerdos que tiene con su MADRE (33) difunta se vayan, tal y como ella le dijo antes de morir.

Ya de por sí Abril no cuenta con muchos recuerdos con su padre, lo único que tiene de él son sus propiedades y no quiere perder ese último vínculo. Dorotea le dice que esta vez Alondra no ganará, que hay pruebas sólidas que muestran cómo se está aprovechando de la situación. El juicio demora varios meses, pues tienen que asegurarse de demostrar que la misma Alondra se apropió de muchas propiedades, incluso cuando el padre estaba vivo.

Finalmente, gana el juicio y Abril decide donar algunas tierras a asociaciones de cuidado urbano. Alondra y Diego se mudaron a Chile, luego de que ésta se casara con otro hombre meses después.

Diez años después, junto con Dorotea y JORGE (33), conversan en la tumba del padre, recordando que ellos crearon una agencia de urbanismo y diseño para poder preservar y cuidar los espacios rurales y urbanos, y como la idea nació por el fallecimiento del progenitor.

2.3 Búsqueda de estilo y lenguaje

Fueron distintas obras las que me ayudaron con el tema de los trazos, obras mucho más contemporáneas como la de la ilustradora colombiana Daniella Martic con “Carmenza” (2021)

Figura 2. 1.

Carmenza entrevistando.



Fuente: Martic (2021b)

En la obra hay mucho cuestionamiento a la realidad actual, a la era digital en donde existen más relaciones parasociales que relaciones íntimas y profundas. Busca mostrar mediante este personaje a alguien que se cansó de vivir su vida según “el estándar” y que decide cuestionar su entorno. Las líneas que usa no son perfectas, más van por el lado de verse como un boceto, y funciona.

Acá otro ejemplo:

Figura 2. 2.

Carmenza viendo el tema de Venezuela.



Fuente: Martić, (2021a)

Esta viñeta fue dibujada en un contexto (que hasta ahora sigue viviendo dicho país), en donde las protestas llamaron la atención de manera global, el cómo es que sigue la indiferencia entre nosotros y el abandono de las autoridades con el pueblo.

Figura 2. 3.

La madre de Abril está triste porque el parque está abandonado.



Fuente: Elaboración propia

Hay mucha nostalgia hacia el pasado en el cómic, el recuerdo de los “buenos tiempos”, de cuando las cosas tenían sentido y la madre, que siente mucha tristeza de que sus espacios están siendo destruidos (gente que usa el parque como basurero) y que no se puede hacer nada para detenerlo. De alguna forma, la madre vive derrotada por la impotencia que siente y que su presente no puede mejorar. Los trazos que se ven aquí son un poco más libres.

Rocío Diestra es una ilustradora peruana que hace un gran trabajo con la reflexión y también utiliza trazos más liberados. Esto es algo que tienen en común varios ilustradores actuales: la libertad de sus trazos, que recuerda un poco a los *garabatos* de Töpffer.

Figura 2. 4.

Recuerdos de la niñez de Rocío Diestra I.



Fuente: Diestra, (2021)

Los bordes del dibujo no son tan rectos como los míos, pero funcionan porque más parecen como el envoltorio de los pensamientos, que usualmente son representados de manera suave. Acá, en donde se los muestra como recuerdos de la niñez, cobra mucho más sentido.

Figura 2. 5.

Recuerdos de la niñez de Rocío Diestra II.



Fuente: Diestra, (2021)

Hay dibujos que tienen los trazos más libres como el de la cama y otros más firmes como del sofá, que también te indica el material del cual está fabricado los bienes anteriores.

2. 4. Proceso de realización

Para poder realizar esta historieta de autor, primero era necesario enfocar las prioridades. Encontrar a la persona que sería la referencia de Abril y tuve mi primera opción: Liz Sulca (que después cambió por cuestiones de horario).

Figura 2. 6.

Liz Sulca en su puerta.



Figura 2. 7.

El primer boceto de Abril.



Fuente: Elaboración propia

Sin embargo, más me enfocaba en que los detalles encajaran en el storyboard a que la historia tuviera su propio estilo, su propio aire, su propio universo.

Es por eso que encontrar el estilo fue el siguiente paso.

Primero probé usar colores fuera del negro para darle un significado a cada escena.

Figura 2. 8.

Boceto para encontrar el estilo.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 9.

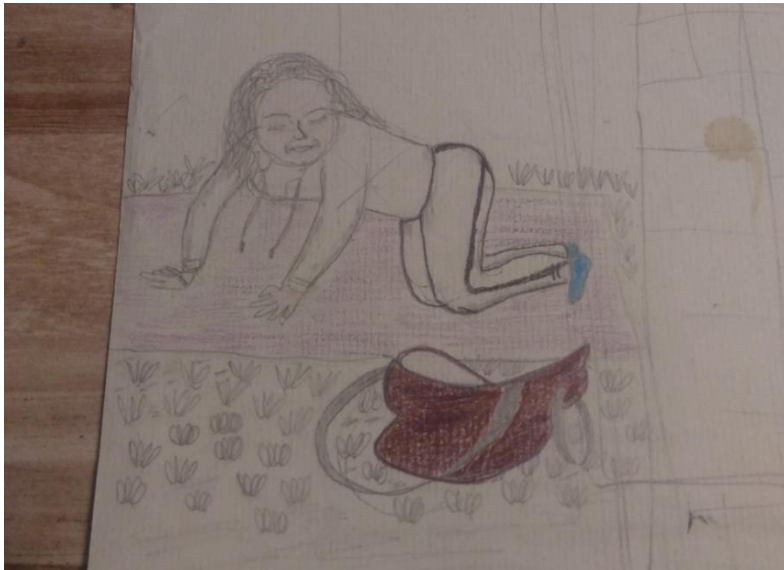
Boceto para encontrar el estilo II.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 10.

Boceto para encontrar el estilo III.



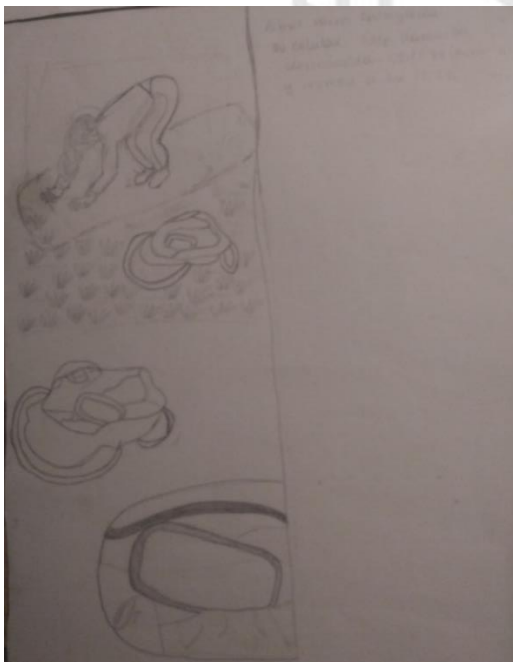
Fuente: Elaboración propia

Pero no funcionó, se sentía como si fueran lenguajes diferentes en lugar de ser un lenguaje con diversas formas de expresión que se complementan una con otra.

Así que me quedé con el color negro únicamente, con lapiceros y la tinta, y empecé a crear el estilo que quería seguir para la historieta.

Figura 2. 11.

El primer guión gráfico.



Fuente: Elaboración propia.

Al costado izquierdo está el dibujo y al costado derecho están las acciones.

Hice varias pruebas de cómo serían los detalles del personaje principal:

Figura 2. 12.

Prueba uno.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. 13.

Prueba dos.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. 14.

Prueba tres.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. 15.

Prueba cuatro.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. 16.

Prueba cinco.



Fuente: Elaboración propia.

Todo este trabajo se hizo con la modelo actual para Abril (Camila Hurtado).

Figura 2. 17.

Modelo Camila Hurtado.



Fuente: Elaboración propia.

Con estas fotos, lo que quería era concentrarme en las reacciones de la persona frente a diversas situaciones (estar al aire libre, hacer yoga, responder al teléfono).

Figura 2. 18.

Celular uno.

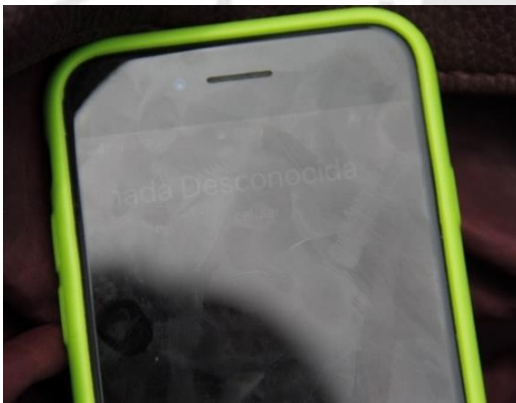


Figura 2. 19.

Celular dos.



En ambas escenas pasa la frase “Llamada desconocida” (que en la foto no se puede apreciar correctamente o que hay movimiento). Al darme cuenta de ese detalle, supe cómo hacerlo más realista. Son aspectos que pasan desapercibidos pero que al observarlos, le dan más sentido a una situación.

Porque “en el campo de la ilustración, la fase de investigación implica distintos ejercicios de observación.” (Ayuni, 2018, p. 33).

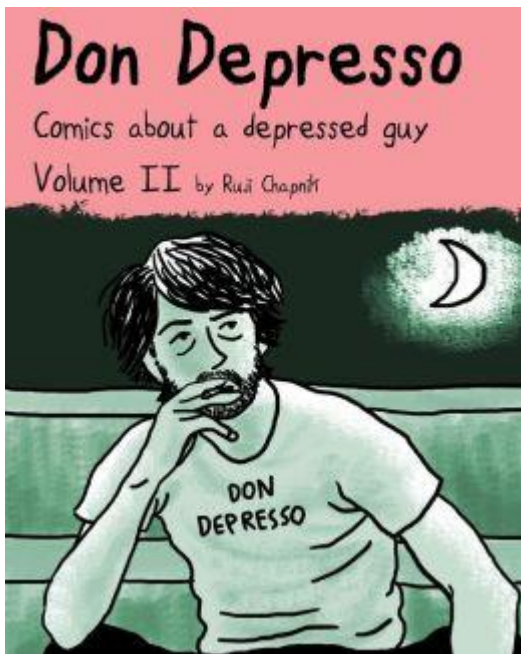
Sin embargo, mientras avanzaba con la creación del cómic, empecé a deshacer escenas e incluso volver a escribir la historia debido a que no se entendía muy bien la trama. Era más un conjunto de emociones que tiraban a muchos lados, pero ninguno de estos tenían consistencia y no quería hacer una historieta aburrida. En esos dibujos se puede entender la tristeza y lo perdida que encuentra Abril, pero no hay historia. Es más como un diario personal que cuenta relatos sueltos, pero que no se llega a entender el tema principal y cómo es que va a aceptar vivir el duelo (que era la idea principal del cómic).

Fue una gran práctica de dibujo y observación y búsqueda de lenguaje para la historieta, y sin ese proceso no habría podido aterrizar al guión gráfico final.

Luego pasé por la asesoría del profesor Miguel Bernal, quién me dejó varias ideas a desarrollar: que había de introducir a los personajes y no solo mostrarlos y que la gente “averigüe” quienes son. Que tengan rasgos distintivos para que se puedan reconocer con facilidad y rapidez. Además, de que la portada le daba una idea de mini “Persépolis” o mini “Mafalda”. Es decir, que la historia trata de las aventuras de este personaje y que eso es lo llamativo del cómic (cómo se desenvuelve, qué encuentra, qué descubre). Sin embargo, mi intención no era ir por ese lado, ya que no se trataba de “las aventuras de Abril” sino de lo corto y efímero que es la vida, que son los momentos: que la aflicción puede ser contada también. Así que cambié el nombre del cómic por “Efimérico”, ya que es la combinación de Efimeridad +Esporádico. Me inspiré en un cómic que cuya portada es la siguiente:

Figura 2. 20.

Portada de Don Depresso.



Fuente: Chapnik, (2013)

Ruji Chapnik es el autor de este cómic, que trata de las vivencias de un chico con depresión.

2.4.1. Guión gráfico.

Para hacer el cómic usé un guión gráfico que está dividido por el lado izquierdo por los bocetos de cómo iría la historia y el lado derecho, que es la parte escrita (como las indicaciones).

Figura 2. 21.

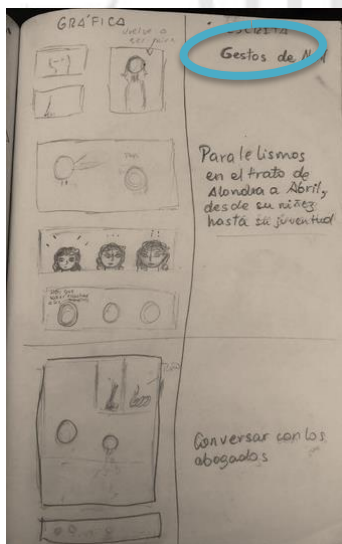
Hoja uno del gui3n gr3fico.



Fuente: Elaboraci3n propia

Figura 2. 22.

Hoja dos del gui3n gr3fico.



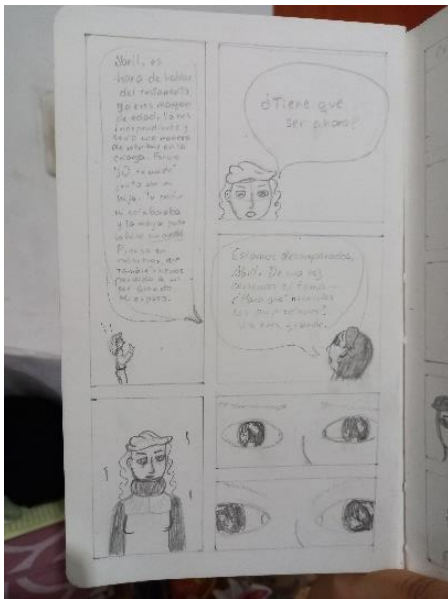
Fuente: Elaboraci3n propia

2.4.2. Dibujo a l3piz.

A mano empec3 a hacer los bocetos, est3n garabateados porque lo importante era mostrar las formas que tendr3an los personajes y los objetos.

Figura 2. 23.

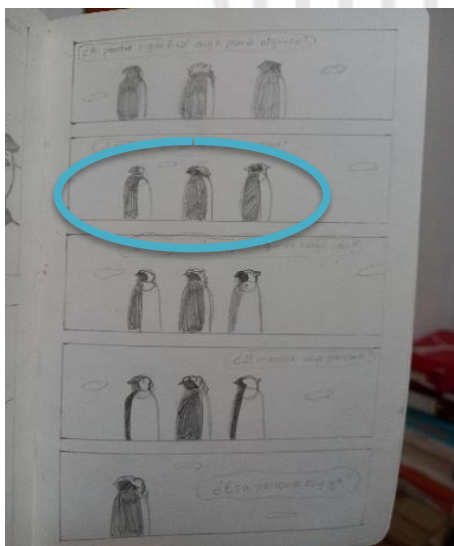
Dibujo a lápiz uno



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 24.

Dibujo a lápiz dos.



Fuente: Elaboración propia

En este dibujo quería representar cómo la atmósfera del cuarto de Abril muestra en el centro un letrero que lee “*You need to calm down*”, el título de una canción de Taylor Swift de su álbum *Lover*. En esta canción ella expresa cómo sus “*haters*” necesitan calmarse y aceptar la realidad en lugar de envidiar la felicidad de los demás.

Esta frase la usé con doble finalidad. La primera, es Abril quien tiene que calmarse para tomar una decisión final que resuelva su conflicto interno. Por otro lado, la que debe calmarse también es Alondra, por querer apropiarse de lo que no es suyo y porque no soporta la idea de no recibir lo que ella cree merecer. A la vez, también sugiere una calma hacia los personajes de la escena (las expresiones muestran incertidumbre y enojo).

Figura 2. 25.

Dibujo a lápiz tres de la versión 3.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 26.

Dibujo Final de la actual versión.



Fuente: Elaboración propia

Parte de la corrección que dio Bernal fue que explicara mejor quién era Dorotea, pues la escena terminaba en el velorio pero no se entendía quién era la amiga. Por otro lado, es solo una escena en toda la hoja, pues Dorotea le da un espacio y este necesitaba ser mostrado, tanto metafóricamente como en el dibujo.

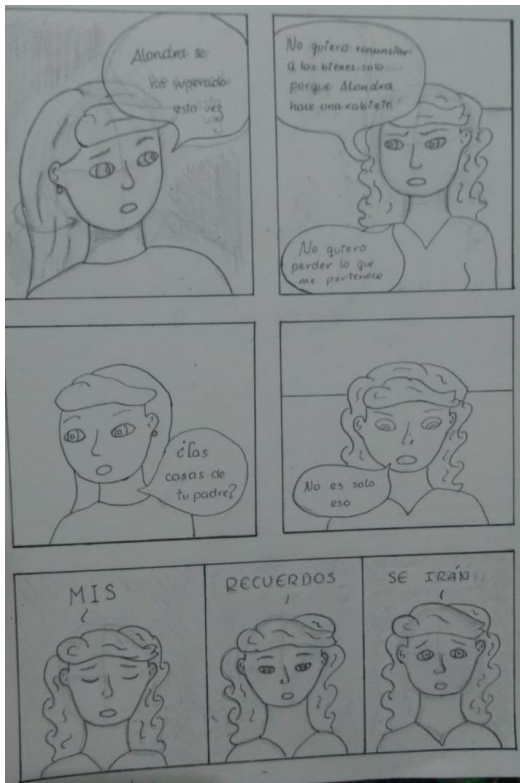
2.4.3. Entintado y colorización.

En estas imágenes hay mucha más decisión al momento del tinte pues las figuras ya están realizadas, lo que hace falta es darle la precisión para que deje de parecer un boceto. De la misma manera sucede con la colorización.

Abril empieza a expresar cómo se siente realmente, la angustia y los pensamientos que la tienen atrapada.

Figura 2. 27.

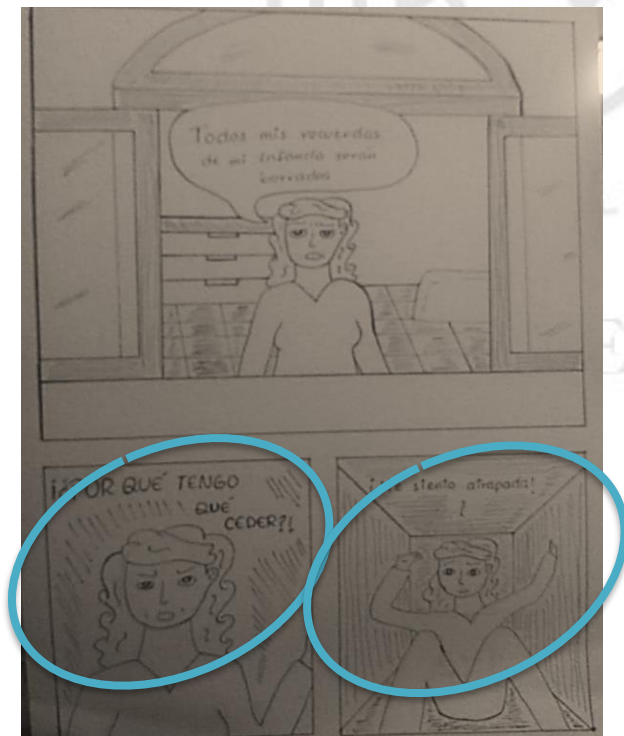
Versión anterior.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 28.

Versión anterior II.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 29.

Entintado corregido.



Fuente: Elaboración propia

Bernal vio la versión anterior y recomendó usar los encuadres para dar contexto además de emoción, y no solo lo segundo. En la anterior versión vemos como Abril está perdida y en la versión actual, se entiende por qué se siente atrapada.

Figura 2. 30.

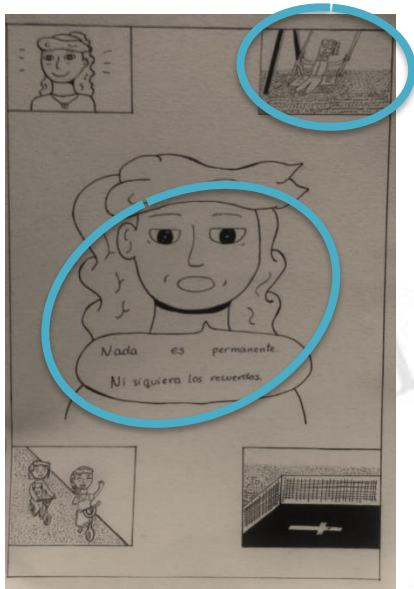
Versión anterior III.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 31.

Versión anterior IV.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. 32.

Entintado corregido II



Fuente: Elaboración propia

Para esta escena, los diálogos de la versión anterior confunden un poco al espectador, pues parece que la persona (la madre) que habla está cerca, pero en realidad, está al otro lado. Bernal mencionó que los diálogos deben estar de acuerdo con las personas que los enuncian.

2.5. Maqueta

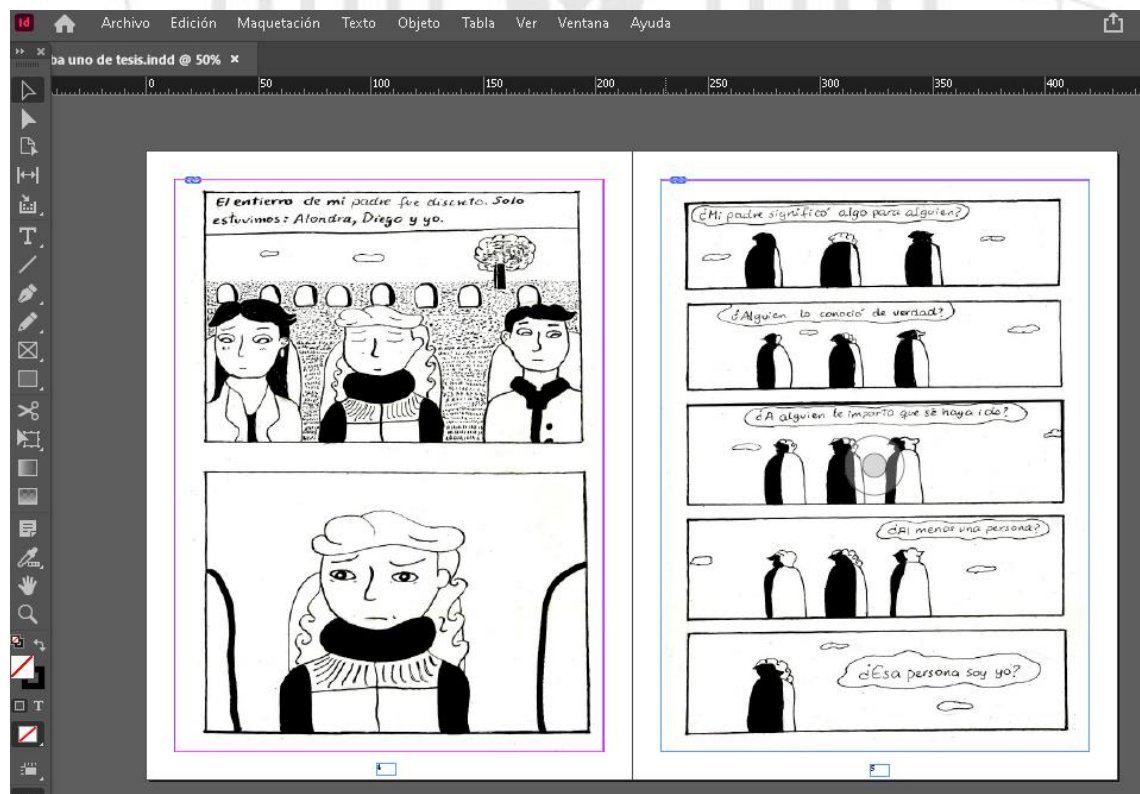
Me descargué la aplicación Kindle para poder exportar el cómic como un e-book, ya que si quiero publicarlo en otras plataformas digitales, el formato e-book es el estándar.

La aplicación y el tutorial son gratuitos, por lo que no tomé mucho tiempo para exportar la historieta que estaba guardada en pdf. De esa manera, la lectura iba a ser más amigable con el lector.

El pdf ya estaba preparado en Adobe InDesign, lo exporté a pdf y luego lo pasé a Kindle.

Figura 2. 33.

El cómic en InDesign.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. 34.

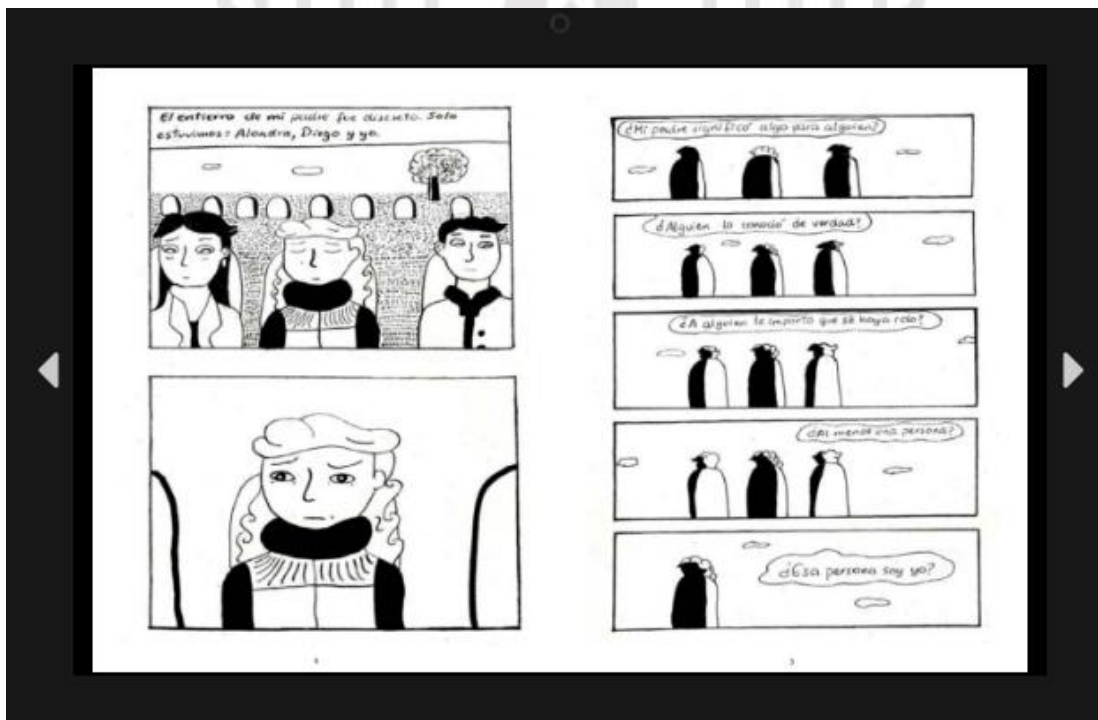
El cómic en PDF.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. 35.

El cómic en Kindle.



Fuente: Elaboración propia.

2.6. Difusión

La página de difusión es “Buy me a coffee”. Es una plataforma donde se aceptan donaciones (aportes económicos) para contribuir con el contenido que se prefiera. Hay muchos proyectos dentro de esta página (no solo de cómics, también existen ensayos académicos, cortometrajes, entre otros). Es muy variado, el enfoque que tiene es de crear una comunidad, una red de aportantes que apoyen el proyecto de su interés.

Funciona con cantidades pequeñas (desde un dólar) y si vas juntando el precio de lo que cuesta un café (cinco dólares) significa que tu comunidad está creciendo. Permite una suscripción mensual de pago y la posibilidad de mostrar contenido exclusivo para tus seguidores más fieles. Esta plataforma se queda con el 20% de las ganancias.



CAPÍTULO III: LECCIONES APRENDIDAS

Para empezar, la primera lección que rescato es saber que siempre se necesita un equipo, incluso cuando uno cree que no es necesario, siempre habrá manos que falten. En este caso, al ser mi primer cómic, me faltó mucha más ayuda técnica que, si bien pude encontrar el estilo después de varias pruebas, habría terminado mucho más rápido si hubiese tenido ayuda en las demás áreas (maquetación, colorización, etc.)

Por otro lado, al momento de hacer las pruebas (que fueron varias) fue necesario guardar cada una de ellas y no desecharlas, ya que se convirtieron en una gran memoria gráfica que ayudó a dar forma al resultado final. No descartar lo que no quedó, pues de ese contenido pueden salir nuevos contenidos que no se esperaban que fueran a funcionar.

Además está el hecho de que la organización es clave para cualquier creador de contenido (en este caso, una dibujante). Las primeras pruebas las hice sin saber a qué final me dirigía, pues la idea central era muy gaseosa aún. Entonces, sentía la necesidad de estar cambiando la historia para ver cómo encajaba mejor. Sin embargo, no volvería a hacer lo mismo, ya que si bien es válido cambiar de idea, también tenía que recordar que tenía un tiempo delimitado y que aterrizar y darle forma a las ideas era urgente y necesario.

Para finalizar, tener la mente abierta también es una gran lección que me llevo, pues tenía tanto miedo de fallar o que la historia no resultase llamativa que solía comparar mi trabajo constantemente en lugar de enfocarme en la historia y el cómo enriquecerla, cambiar la perspectiva en búsqueda de aprendizaje en lugar de competir de manera insana con otras ilustraciones.

REFERENCIAS

- Ayuni, C. (2018). *El fluir del ilustrador: el proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a público infantil*. Ucal.
- Cámara Valencia (2019, 14 de abril) *¿Cómo es el perfil de consumidor?*
<https://www.mastermarketing-valencia.com/marketing-digital/blog/perfil-del-consumidor-digital/>
- Chapnick, R. (2013) *Don Depresso, Volumen II (Color Edition)*. Depresso Publishing
- Diestra, R. [@rociodiestra] (2021, 9 de junio) Mis sueños son muy vívidos y casi siempre los recuerdo al detalle. ¿Qué se siente ver una película con una [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CP64b_fsiMO/
- Guzmán, T. (enero, 2018). La autoficción en el comic. *El Cuaderno*.
<https://elcuadernodigital.com/2018/01/10/la-autoficcion-en-el-comic/>
- Martic, D. [@daniellamartic] (2021a, 21 de mayo) Estado: complicado. Siguen las manifestaciones, las violaciones a los derechos humanos y la tensión social crece. El mundo sigue mirando. [Fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/CP11A1plrZW/?utm_medium=copy_link
- Martic, D. [@daniellamartic] (2021b, 4 de julio) Hace rato que no compartía esta viñeta. Llevamos desde ayer en Mis historias hablando sobre influencers y su impacto. [Fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/CQ6ZFB3AaEM/?utm_medium=copy_link
- Satrapi, M. (2000). *Persépolis*. L'Association
- Spielgman, A. (2003) *The Complete MAUS*. Penguin Books.
- Töpffer, R. (1860). *Les amours de Monsieur Vieux Bois*.
- Torres, G. (31 de mayo, 2020). Webcómic, la revolución de la historieta. *BBC Mundo*.
https://www.bbc.com/mundo/cultura_sociedad/2009/05/090531_1640_comics_web_sao
- Vilches Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus, S.L.