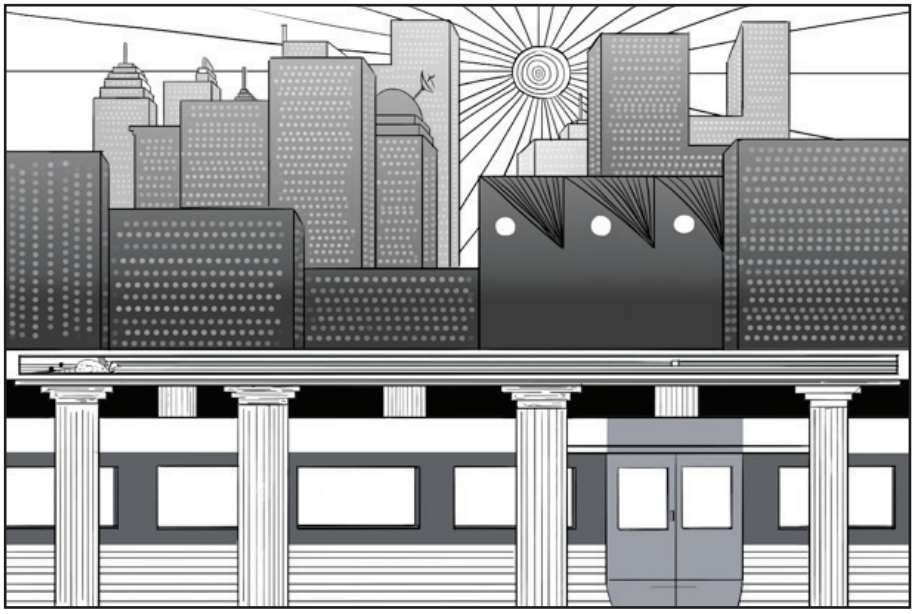
UNIVERSIDAD DE GRANADA



Trabajo de Fin de Máster
Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:
CÓMIC Y MEMORIA. DIBUJO Y LÍNEA COMO EXPRESIÓN DE LA IDENTIDAD

Autor: **Néstor Rosales Guerra**
Tutora: **Sara Blancas Álvarez**

Línea de Investigación:

Cómic experimental y variación de grafismos

Convocatoria: **septiembre**
Año: **2023**

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi gente porque, a pesar de que no nombre a nadie en concreto, todos están ahí. A Fran sí le menciono en concreto.

Trabajo de Fin de Máster
Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:
CÓMIC Y MEMORIA. DIBUJO Y LÍNEA COMO EXPRESIÓN DE LA IDENTIDAD

Autor: **Néstor Rosales Guerra**
Tutora: **Sara Blancas Álvarez**

Línea de Investigación:

Cómic experimental y variación de grafismos

Convocatoria: **septiembre**
Año: **2023**

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Néstor Rosales Guerra con DNI --------- que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: *Cómic y memoria: Dibujo y línea como expresión de la identidad*. declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 7 de septiembre de 20223

El autor:

Abstract

This Master's Thesis focuses on the development of an experimental comic, with its main point of interest being the use of various graphisms and styles that interweave to create cohesion with the comic's narrative. The narrative is based on a hyperindustrialized and transhumanized capitalist system.

Here, we will present the theoretical foundations, processes, narratives, and outcomes of "Inconexo": the title of the work resulting from this project. Besides enriching the narrative through graphisms, we emphasize a storytelling approach that delves into experimentation, with more geometric graphisms representing the physical and more organic styles representing memory.

In a cultural context marked by the extensive flow of images and an excessive accumulation of archives, we question the reliability of images and their resulting archives, using the tools of drawing and its won capability of manipulation itself as a way of representation of these same images.

Keywords

Experimental cómic, graphisms, identity, memory.

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster se centra en el desarrollo de un cómic de carácter experimental, cuyo principal foco de interés es el uso de diferentes grafismos y estilos que se intercalan para generar una cohesión con la narrativa del cómic, basada en un sistema capitalista hiperindustrializado y transhumanizado.

Aquí se presentarán las bases teóricas, los procesos, las narrativas y los resultados de *Inconexo*: título del resultado de la obra planteada para este proyecto. Se pone en valor, además del enriquecimiento de la narrativa a través de la gráfica, una forma de contar una historia que se adentra en lo experimental, centrando los grafismos más geométricos a una representación de lo físico y los estilos más orgánicos a una representación de la memoria.

En un contexto cultural marcado por el gran flujo de imágenes y por la excesiva acumulación de archivo, ponemos en tela de juicio la fiabilidad de las imágenes y de sus consecuentes archivos, utilizando las propias herramientas del dibujo y su manipulación como forma de representación de lo mismo.

Palabras clave

Cómic experimental, grafismos, identidad, memoria.

Contenido

1. Introducción . . . . . 11 - 13
   - 1.1. Justificación 11
   - 1.2. Objetivos 12
   - 1.3. Metodología 12 - 13
2. Marco teórico . . . . . 15 - 25
   - 2.1. Base narrativa 15 - 22
   - 2.2. Grafismos e investigación 23 - 25
3. Inspiración . . . . . 27 - 33
   - 3.1. Antecedentes 27 - 29
   - 3.2. Referentes visuales y narrativos 30 - 33
4. Proceso . . . . . 35 - 61
   - 4.1. Proceso narrativo 35 - 36
   - 4.2. Bocetos 36 - 44
   - 4.3. Storyboard 45 - 61
5. Resultados . . . . . 63 - 93
   - 5.1. Narrativa 63 - 64
   - 5.2. Tripas 64 - 92
   - 5.3. El cómic 93
6. Conclusiones 95
7. Bibliografía . . . . . 96 - 98
   - 7.1 Referencias teóricas 96
   - 7.2 Índice de figuras 97 - 98
8. Currículum 99

1. INTRODUC-
CIÓN

Justificación

El presente Trabajo de Fin de Máster nace de una profunda pasión y afinidad por el cómic. No solo se limita a su consumo, sino que también abarca un anhelo creciente por introducirme en su mundo. Aprovechar la ocasión académica de este proyecto como medio para adentrarse en el ámbito del cómic constituye una oportunidad estratégica, una especie de trampolín hacia la exploración y explotación del aprendizaje en busca de un hueco en el mercado, convirtiéndose en mi cercana vida profesional y laboral.

Por otro lado, el proceso de amalgamar una teoría que ha estado evolucionando conmigo con el transcurso del tiempo con la práctica de la narrativa también presenta un gran atractivo. Esta teoría, que desarrollaremos más adelante, surge de estudios y reflexiones en torno a la falsedad de la memoria y los archivos, así como de las implicaciones de estas cuestiones en la construcción de nuestras identidades. Estos elementos, combinados con un temor inherente al porvenir y a la subsistencia individual, marcan profundamente el ritmo del sistema de producción contemporáneo.

Las motivaciones subyacentes de este cómic, por tanto, se despliegan en dos vertientes fundamentales. En primer lugar, tiene como propósito demostrarme la capacidad de aplicar conocimientos y reflexiones personales en un proyecto visual y narrativo y, al mismo tiempo, brinda un espacio propicio para explorar y sobrellevar las inquietudes y preocupaciones vinculadas a un futuro que, de vez en cuando, se muestra oscuro.

1.2.

Objetivos

Los objetivos de este TFM son los siguientes:

1. Desarrollar un cómic de carácter experimental que explore modalidades narrativas innovadoras y el aprovechamiento creativo de los grafismos.

2. Indagar en nuevas formas de expresión y manifestación de la memoria y los recuerdos en ámbitos artísticos y del campo del arte visual.

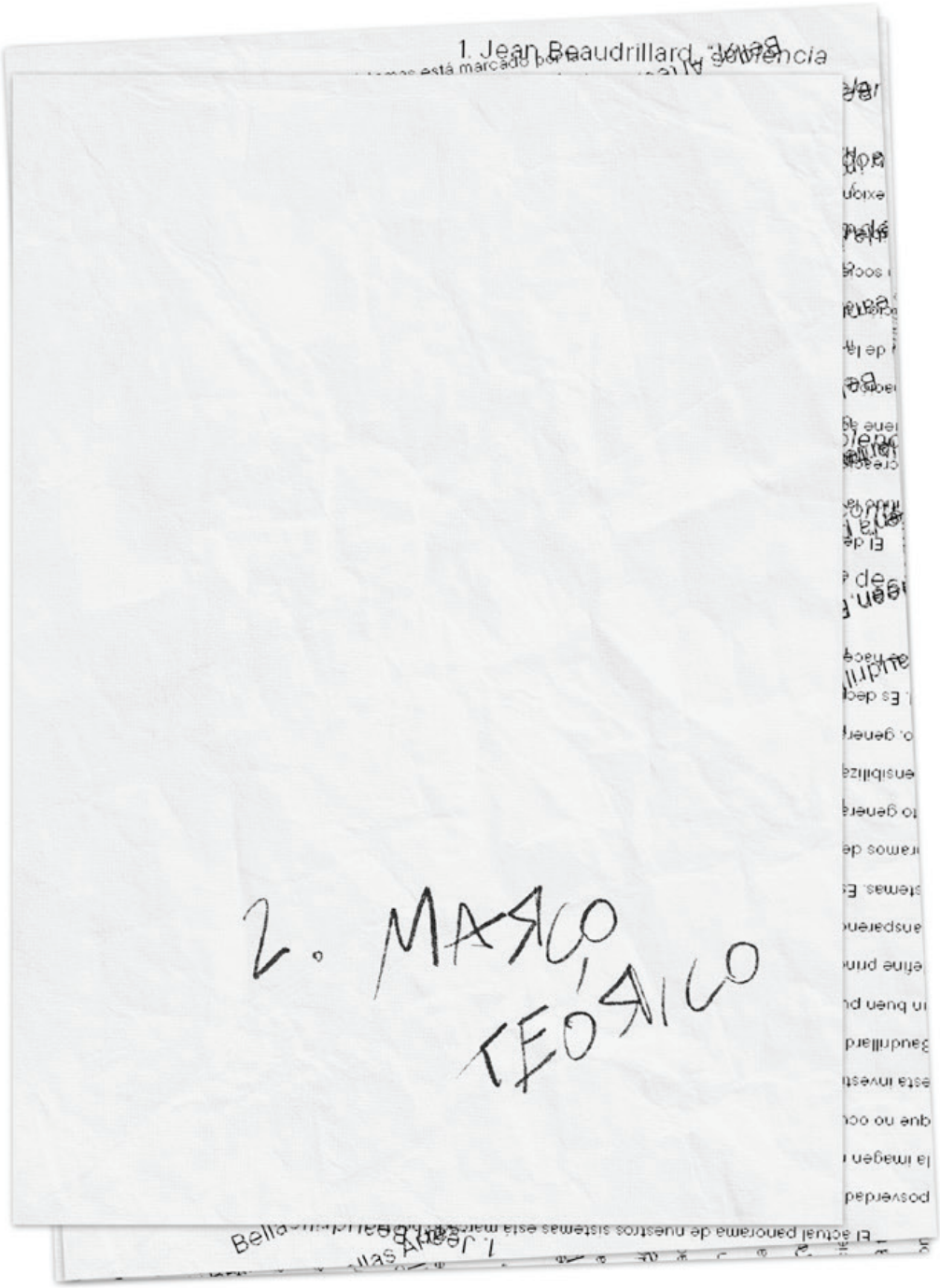
3. Ahondar en nuevas concepciones y modalidades del relato concernientes a la identidad postmoderna.

1.3.

Metodología

La metodología que se ha seguido para la realización de este Trabajo de Fin de Máster es la común en el desarrollo de un cómic narrativo. Se comienza, primero, con una idea y conceptualización del cómic, definiendo cuál será su narrativa, la premisa, el género, el tono… y haciendo un esquema del que partir. Con la narrativa ya marcada, aunque todavía con pie a tener cambios, se desarrollan los personajes, tanto en su físico como en su personalidad y trasfondo. Todo esto anterior marca las bases para hacer un primer guion a modo de boceto inicial,

donde se bocetea la construcción visual de las viñetas para, después, hacer el diseño visual del cómic, diseñando los personajes y entornos sobre viñetas y definiendo de forma más contundente el estilo artístico. En este caso, el estilo visual del cómic está intrínsicamente ligado a las reflexiones e investigaciones que anteriormente se realizaron sobre el archivo y la memoria, de forma que es la teoría la que se convierte en el hilo conductor del grafismo del cómic. Los siguientes pasos de la metodología corresponden a la construcción final de las páginas del cómic: pasar los bocetos a imágenes limpias en digital, añadir los diálogos y los diferentes textos necesarios y corregir todo aquello que afecte a la correcta construcción del cómic. Todo este proceso culminaría, efectivamente, en la revisión y edición del cómic, para poder tener por fin un formato final del mismo para presentarse de forma física. Es por ello, que finalmente se decide cómo se presentará el cómic [1].


2. MARCO
TEÓRICO

Base narrativa

El actual panorama de nuestros sistemas está marcado por la posverdad. En las palabras de Jean Baudrillard, “la violencia de la imagen radica, principalmente, en hacer que todo lo real sea visible, que no oculte secreto, que sea transparente” (Baudrillard, 2006: p. 38). Si bien en esta investigación no hablaremos sobre la violencia de la imagen que Baudrillard desarrollaba hace casi una década y media, funciona como un buen punto de inicio para hablar de este panorama. La posverdad se define principalmente por la “transparencia” (Baudrillard, 2006: p. 40), y esta transparencia es relevante para comprender las mecánicas de nuestros sistemas. Estamos inundados de imágenes. Todo se hace visible y no paramos de generar archivo nuevo, en todo momento y en todo lugar. Esto genera un problema de irrealización pues, en primer lugar, nos insensibilizamos ante todo lo que se muestra en todo momento. Por otro lado, generan una mayor facilidad para hacer pasar lo irreal como algo real. Es decir, entre el flujo imparable de imágenes que vemos día tras día, se hace difícil discernir entre aquello que es verídico y lo que no lo es.

El desarrollo de la tecnología durante las últimas décadas ha permitido la democratización de la imagen y la información o, al menos, de la creación de estas. Actualmente, la inmensa mayoría de la población tiene acceso a herramientas para crear y compartir imágenes e información en cuestión de segundos, haciendo posible aquella masificación de la que hablábamos anteriormente. En este sentido, la democratización de la imagen y la información han participado en la creación de esta sociedad de la transparencia, donde todo fluye de forma abierta y accesible, tanto en la vida pública como en la privada. Byung-Chul Han reflexionaba en su escrito *La sociedad de la transpa-*

rencia que esta dinámica de sistema tiene grandes consecuencias, no solo sobre la política, la economía o la cultura, donde la manipulación de la información aprovechándose del flujo incesable puede influir gravemente, sino también sobre la privacidad -exponiéndonos continuamente ante el flujo de información-, la autonomía -formentando la conformidad y la autocensura- y la reflexión -promoviendo la inmediatez y la superficialidad en un flujo rápido de información- (Han, 2013: p. 14 - 16). También es relevante destacar cómo afecta esto a nuestra identidad, que ahora no está influenciada por nuestros contextos y entornos, sino que puede verse afectada desde muchísimas otras vertientes, ya que en el mundo globalizado la información y la imagen, la circulación de datos es, también, global. Además, toda esta sociedad de la transparencia nos empuja a renegar la autenticidad, a dejarnos ser aplastados bajo la presión de seguir unos estándares, de buscar una validación y aprobación constante, que tambalean unas identidades meramente superficiales.

Esta democratización de la información y sus consecuencias no son, sin embargo, un fruto casual del progreso, sino que es una herramienta útil para los sistemas y Estados que, apoyados bajo su cuarto brazo -los medios de comunicación-, tienen la capacidad de controlar el flujo de información y de crear opacidades en las transparencias. Si bien en su concepto las imágenes son transparentes, en realidad son traslúcidas, y sumar imágenes sobre imágenes genera espacios opacos. Esto se traduce en una herramienta muy útil para los sistemas, entendiendo que estos son transparentes y hacen todo lo suyo público y accesible, pero creando grandes amasijos de imágenes e información, ocultando y emborronando todo el flujo. En este sentido, se nos empuja a una posverdad incesable, donde todo es accesible y todo es trans-

parente, donde todo se ve, pero en donde es esa propia transparencia la que juega en nuestra contra, permitiendo que las esferas de poder puedan controlar a su antojo cuál es toda esa información que se hará transparente y cuál es toda aquella que desaparecerá ante nuestros ojos.

Fernando Latorre Andrés expresa que las clases altas y burguesas utilizaban la cultura como herramienta de violencia contra la clase obrera, generando una alienación cultural sobre ella: "la ideología depende en gran medida de la producción cultural, por ello contiene efectividad en el seno de la conducta social [...], formando un denominador cultural que permite a todas las clases ir juntas en una especie de consenso" (Latorre, 2015: p. 60). De esta forma es como las élites sociales se apropian de la cultura y nos consiguen convencer de que su cultura -o, al menos, la que generan- es la nuestra. En este contexto nacen la cultura del esfuerzo y la meritocracia. La meritocracia se populariza por primera vez gracias a Michael Young y su obra *El ascenso de la meritocracia*, de 1958, usando el concepto como una burla al futuro, como una sátira. Resulta irónico que, tras su popularización, la meritocracia se convirtiese en uno de los ejes principales de la socialdemocracia, ignorando su capacidad de ser moldeada por factores económicos, sociales y políticos. Las redes se ven inundadas por noticias de jóvenes que llegan a la cima partiendo de cero, creando una falsa ilusión de ruptura de clases, una falsa ilusión de poder salir del bucle de precariedad. Todas estas noticias inundan también, antes o después, los periódicos y revistas, que llegan a ojos y oídos de jóvenes, adultos y ancianos. El dicho popular indica que una mentira contada muchas veces se convierte en una realidad, y parece cada vez más que este es

el caso. Lo que acaba resultando vergonzoso es la complicidad de los medios de comunicación. Esto no quiere decir que los medios de comunicación mientan, aunque tampoco pretendo en este proyecto desmentirlo, sino que participan activamente en la dinámica de inundar de imágenes incesantemente, opacando otras informaciones e imágenes que pueden no ser de utilidad para el mantenimiento del status quo.

Un ejemplo extremadamente actual de lo que ocurre con los medios de comunicación lo encontramos en Canarias, donde sus ciudadanas y ciudadanos están sufriendo una sequía terrible, que está afectando no solo al correcto desarrollo de la agricultura y la ganadería, sino también al día a día de los y las canarias, con cortes de agua continuos en los hogares, y entorpeciendo el apagado de los incendios que han golpeado estos últimos meses a las islas occidentales. Sin embargo, paralelamente, los hoteles y apartamentos de las islas siguen pudiendo llenar sus piscinas, usar agua sin límites en las habitaciones de los turistas y regar todos los campos de golf. Esto ha provocado, indudablemente, que la población se manifieste en diversas ocasiones, exigiendo que la ciudadanía vea suplidas primero sus necesidades y una moratoria turística, donde se tenga en cuenta la sostenibilidad y las limitaciones que un archipiélago tiene en cuanto a recursos naturales. La respuesta de los medios ha sido llenar las portadas y titulares de “turismofobia” como amenaza para la economía, cogiendo el control del discurso y convirtiendo en verdugos a la ciudadanía que sufre las consecuencias del modelo turístico.

Es partiendo de este ejemplo donde desarrollaremos una crítica hacia la manipulación de la percepción sobre el trabajo de la ciuda-

danía. Herbert Marcuse explicaba en sus escritos, principalmente en *El hombre unidimensional*, que los sistemas modernos promovían una conformidad consumista en los y las trabajadoras, convirtiéndose en una falsa conciencia que opacaba la jerarquización del poder y control económicos (Marcuse, 2016: p. 24). El capitalismo se fundamenta, entre otros elementos, en la eficiencia, el consumo y la producción, y necesita un continuo sacrificio popular para cumplir con los utópicos estándares de crecimiento económico. El control cultural, de la información y de la economía, creando una alienación de la clase obrera y sobre sus deseos y decisiones, resulta en la conformidad pasiva de la que hablábamos, y también en un derrotismo de clase, donde la masa obrera ya no puede vislumbrar una salida o un cambio radical de la estructura social. Es por esto que, si bien las juventudes se suelen ver como rebeldes y radicales, al llegar a la edad adulta el sistema ya ha trabajado lo suficiente en nosotras y nosotros para generar una frustración insoportable en donde somos conscientes de que el único modo de sobrevivir, ahora mismo, es trabajar y consumir. Como ejemplo radical de este modelo de sistema, tenemos a los Bosozoku japoneses, un subgrupo contracultural que tuvo su mayor auge en las décadas de los 70 y los 80. Siendo una tribu violenta, se caracterizaban por la rebeldía -aparte de los elementos estéticos-, desafiaban el sistema de trabajo y consumo capitalista de Japón pero, sorprendentemente, al llegar a la mayoría de edad, transicionaban a una actitud más conservadora, por un lado por la presión cultural continua sobre el trabajo y la familia y, por otor lado, por la necesidad de estabilidad y seguridad. ¿Dónde entra aquí el ejemplo de los medios de comunicación mencionados anteriormente? Los medios de comunicación pueden contribuir activamente en generar una desconexión de los problemas sociales que sufre la clase obrera, selecciones,

presentando y enfocando las noticias subjetivamente, manipulando la percepción de la ciudadanía sobre qué es relevante para la masa proletaria. Pamela Shoemaker sugirió la *Teoría de la brecha de visibilidad* o *Gatekeeping*, expresando que ciertos grupos sociales y problemáticas pueden invisibilizarse en los medios de comunicación por la falta de representación, desconectando la realidad social y lo que se muestra en medios (Showmaker ,1991: p. 77).

Por otra parte, Elisabeth Noelle-Neumann propuso la *Teoría de la espiral del silencio*, que sugiere que la ciudadanía es menos propensa a expresar opiniones minoritarias y prefieren sumarse a las mayoritarias (Martínez, Juanatey, Orosa, et. al., 2005: p. 435). En este sentido, los medios tienen la capacidad de amplificar determinadas opiniones, haciéndolas pasar por mayoritarias, separando una vez más las opiniones reales y las presentadas en medios. La meritocracia se coloca como una cultura positiva gracias al apoyo de los medios de comunicación, sobre todo gracias a la continua criminalización de la clase obrera, manifestándose en estereotipos sobre la falta de esfuerzo y sacrificio por parte de los trabajadores, una exclusión continua de las voces obreras -estos últimos años hemos tenido que ser testigos de dueños de comercios y empresas haciéndose pasar por trabajadores en diferentes medios-, un fomento de una polarización sobre la clase obrera y una insistencia en la supuesta capacidad de la clase obrera para alcanzar las clases altas. Esto lleva a un continuo mecanismo de autoexplotación, donde los y las trabajadoras se convencen a sí mismas de que quieren trabajar más duro que los demás para poder llegar más lejos, ignorando activa y pasivamente la brecha de oportunidades, los cambios continuos de la economía y sus puntos de partida. Al final, la presión sobre la clase obrera

para sobreexplotarse continuamente durante todo el transcurso de sus vidas acaba convirtiendo al trabajo asalariado en esclavitud. El trabajo se convierte ya no solo en una necesidad para cubrir necesidades básicas como comer, tener un lugar donde dormir o poder contar con agua potable, sino también en una obligación moral y cultural, aunque únicamente para la clase obrera. Nuestros trabajos acaban convirtiéndose en nuestras personalidades, en uno de los ejes de la construcción de nuestras identidades. Y esto no se queda aquí, sino que estamos siendo testigos de una crisis tras otra, que algunas autoras y autores han definido como *permacrisis*. Los trabajos son cada vez más precarios, cubrir las necesidades básicas es cada vez más caro, acceder a ser propietaria o propietario es cada vez más complicado. La ciudadanía, y en especial las generaciones jóvenes que están intentando entrar ahora en el mercado laboral, vive con el miedo a no ser capaz de subsistir por su cuenta, a estancarse en el mercado y a no poder acceder siquiera a una vivienda propia. Mientras tanto, los medios de comunicación insisten con malicia en culpabilizar a estratos aún más empobrecidos de nuestra sociedad, principalmente a la inmigración, participando activamente en reforzar el miedo a la otredad y creando un enemigo externo al que culpabilizar de nuestra situación sistémica.

La juventud, además, tiene cada vez más miedo a convertirse en un adulto responsable e independiente, pues resulta incluso normal sentirse atemorizado ante las consecuencias del fallo. Sin empleo, no puedes acceder a una vivienda, ni a comida, ni a agua, ni a nada que cubra nuestras necesidades pero, como si esto no fuese de por sí una situación terrorífica, incluso teniendo empleo sigue siendo extremadamente complicado acceder a esas necesidades. Eso lleva solo a tres si-

tuaciones que no conlleven el suicidio: depender de tu familia si tienes la oportunidad de ello, tener varios empleos deteriorando así tu salud y bienestar o recurrir a la criminalidad. La criminalidad está íntimamente ligada a la precariedad, aunque sea un tema complejo. Sin embargo, tiende a señalarse a la vez que quien es pobre es porque no se esfuerza lo suficiente, ignorando continuamente la explotación laboral extrema que se realiza en el sistema capitalista. El esfuerzo además se convierte en un concepto ambiguo, pues si bien se tiende a señalar que la pobreza es una falta de esfuerzo, no se suele señalar con esa asiduidad que la riqueza es, en una gran mayoría de caso, hereditaria. Sin entrar en profundidad al respecto de lo escrito en este párrafo y resumiendo, la clase obrera se ve sumida en una precariedad laboral respaldada por un sistema criminal y por la complicidad de una sociedad de la transparencia que nos culpabiliza de una situación que favorece a los estratos sociales más privilegiados que, casualmente, controlan la cultura y la economía, poseyendo una gran influencia sobre la política de los Estados. Es así como podríamos definir la situación de la masa obrera actual como una depresión sistémica en un Estado de control.

Esta base reflexiva, de un sistema de producción cuyas consecuencias son un continuo estado de supervivencia, miedo, conformismo e incertidumbre, es la base de pensamiento de la que parte el cuestionamiento de la narrativa de este cómic.

2.2.

Grafismo e investigación

El grafismo escogido para este cómic no es únicamente una elección estética, sino que surge de un proceso de reflexión y estudio acerca del archivo, la memoria y el recuerdo, desde una óptica de comprender lo falseadas que pueden ser las tres cosas.

Para marcar una base teórica, comencemos expresando que la identidad solo existe en sociedad. Las identidades personales no pueden separarse del contexto completo en el que existen los sujetos, no pueden verse despojadas de su entorno. El papel aportado al archivo, en este sentido, es la capacidad para reconocer nuestra identidad a lo largo del tiempo, junto con nuestra memoria y nuestros recuerdos. Es más, según las palabras de Hernández, "la fuente de inspiración e información más fructífera para un creador [de archivo] es sin duda la propia experiencia" (Hernández, 2013: p. 35-36) porque, según ella, "cualquier recuerdo puede convertirse en el detonante del proyecto artístico" (Hernández, 2013: p. 35-36). Esta memoria, esta creación de archivos a través de la experiencia, se interrelaciona con la identidad, también según Hernández, como un "suplemento mnemotécnico que ayuda al ser humano a preservar y ordenar sus propios recuerdos" (Hernández, 2013: p. 38).

Antes de continuar, hace falta comenzar con una base de qué hablamos. El archivo en el arte suele comprenderse como una recopilación, organización y presentación de diversos documentos, imágenes, materiales, registros, objetos... que conforman una práctica, proceso o fin artístico. El archivo se utiliza en el panorama artístico para una

inmensa variedad de cosas, desde la colección y la memoria hasta la reinterpretación, crítica y apropiación. Sin embargo, el archivo se puede simplificar en su propia existencia, fuera del arte. El archivo no es más que el conjunto de imágenes, datos, documentos, registros, informaciones y derivados de todos estos que se guardan y acumulan a lo largo del tiempo. El registro civil, los antecedentes penales de algún sujeto, el carrete de un móvil, el sótano de un museo o un álbum de fotos de cualquier casa corresponderían a un archivo. En una época saturada de información, no paramos de generar archivo continuamente. Fotografiamos y registramos prácticamente todo lo de nuestro alrededor. Convertimos rápidamente en archivo todo lo tangible y experiencial que vivimos. Por esto mismo las y los artistas jóvenes tenemos a mano una gran cantidad de archivo auto-biográfico que puede ser, efectivamente, el detonante de un proyecto artístico.

Sin embargo, hay que tener en cuenta la fiabilidad del archivo y de las consecuencias del mismo. Si bien nunca antes había sido tan fácil generar archivo, nunca antes había sido tan fácil manipularlo. Se suele entender que la fotografía -y, en su extensión, el vídeo- son un registro objetivo de la realidad, no lo es. La mirada del fotógrafo no permite la plena objetividad de una imagen, y esto ya marca un punto de partida subjetivo del archivo. El archivo es, insistimos, subjetivo cuando decidimos qué archivar y cómo archivarlo. La decisión personal del registro de su propia vida marca una perspectiva concreta del recuerdo a archivar. Y esto es, de por sí, la reflexión de la que partiremos para hablar del archivo “falso” y de cómo puede afectar a nuestra memoria y nuestros recuerdos.

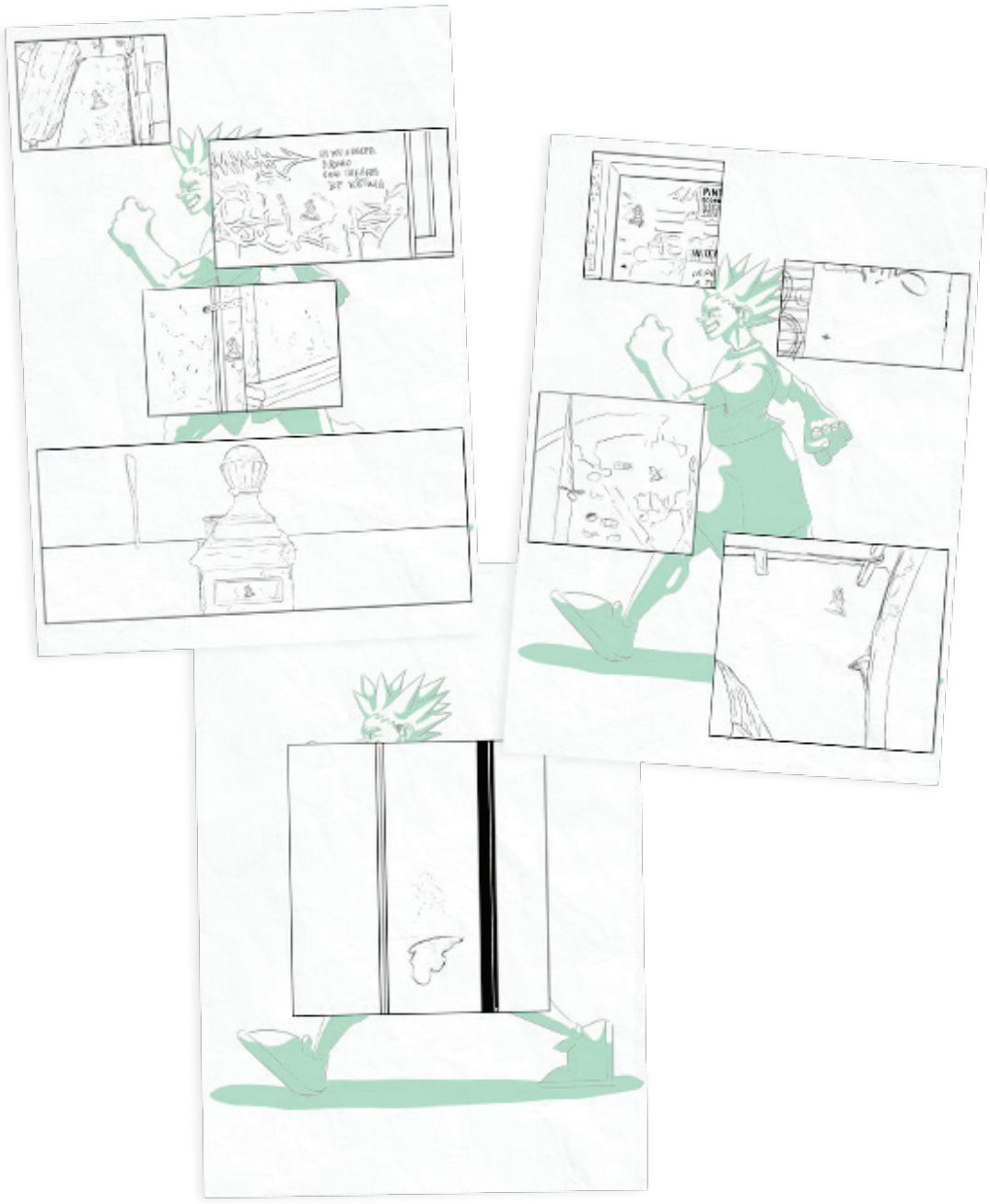
La problemática planteada en el grafismo -y, en menos intensidad, en la narrativa- de este cómic, es que el archivo es fácilmente manipulable, y tiene la capacidad de manipular nuestras nociones alrededor de nuestra memoria y nuestros recuerdos, tambaleando así la perspectiva de nuestras identidades. Esta capacidad de vulnerar es, además, recíproca, y nuestra memoria y recuerdos pueden también falsear nuestra visión ante el archivo. Esto crea una relación entre archivo, memoria y recuerdos en donde no podemos estar seguras y seguros de quiénes somos porque, por un lado, no podemos fiarnos del archivo partiendo de la base de que es fácilmente manipulable y, por otro lado, no podemos fiarnos de nuestra memoria y recuerdos -y mucho menos de las emociones y sentimientos que relacionamos con estos- porque se diluyen ante todo lo que seguimos archivando sobre ellos.

Continuamente, nos encontramos en una dinámica de inmersión propia en donde el archivo juega el papel de convencernos de una supuesta objetividad autobiográfica y donde la memoria lo pone en tela de juicio, generando un choque entre lo que consideramos nuestra realidad y el intento de perspectiva externa que intentamos tener sobre nosotras y nosotros. En todo caso, parece que tratamos sin esfuerzo de accidentar nuestras imágenes en el intento de encontrar quiénes somos, por lo que hemos pasado y, en cierta manera, qué sentimos o deberíamos sentir al respecto. Es, en definitiva, un glitch en nuestro sistema autobiográfico.

3. INSPIRACIÓN

Antecedentes

Los antecedentes creativos de este Trabajo de Fin de Máster, por un lado, es un pequeño proyecto de cómic realizado con anterioridad en la asignatura de Práctica Artística y, por otro lado, los resultados artísticos del Trabajo de Fin de Grado presentado el pasado junio de 2022 (Figs. 1, 2, 3, 4, 5 y 6).



Figs. 1, 2, 3, 4, 5 y 6

Referentes visuales y narrativos

Para darle vida a este proyecto de cómic, se han tenido en cuenta diferentes referentes artísticos, tanto por el estilo como por la narrativa.

En el apartado visual, la primera referencia más clara es La Cólera (Fig. 7), Olivares, J. y García, S. (2021) Editorial Astiberri.

La manera de experimentar en este cómic con respecto a la identidad el tiempo los formatos y los grafismo es un buen punto de partida para empezar a iniciarse en este tipo de investigaciones, los cambios tonales y gráficos para mejorar la narración de cada historia que aunque separadas acaban relacionándose entre sí es bastante interesante, sobretodo teniendo en cuenta como la obra nace de la reinterpretación del mito clásico de Aquiles en la Guerra de Troya.

Fig. 7

Por otra parte, otra referencia visual es Spiderman Intro the Spiderverse (Fig. 8) y Spiderman Across the Spiderverse (Fig. 9). El principal

Fig. 8

Fig. 9

atractivo de estas series son los glitches ocurridos entre los saltos de universo como parte de la trama y los consecuentes cambios de estilo entre estos.

Fig. 10

EUSTACE TILLEY. The Nev
2021. AD: FRANÇOISE M

Fig. 11

PORTADA. El País Semanal.
2020. AD: Diego Areso

Mencionar también los estudios compositivos y analíticos de Sergio García Sánchez (Figs. 10 y 11), una de las referencias en cuanto a composición y estudio de la línea de este proyecto.

En cuanto a la narrativa, entre ellos está, por ejemplo, Zima Blue (Fig. x) de Robert Valley (Death Love and Robots, Netflix). Este corte de la serie creado por el artista Robert Valley trata temas clave de este trabajo de investigación como la identidad ligada a los recuerdos y como estos con el tiempo no solo se vuelven difusos sino que directamente los falsos recuerdos pueden ayudar a la concepción de identidades que pueden resultar ajenas a la real, de esta forma la carencia de un lugar de procedencia real del protagonista afecta a su identidad lo que le obliga a no solo buscarse a sí mismo sino también a actuar al respecto una vez sus recuerdos son contextualizados y realmente confirmados.

También está The Witness (Fig. x) de Alberto Mielgo (Death Love and Robots, Netflix). Este otro corto de la misma serie pero diferente creador, también habla del tiempo y la memoria, pero de la carencia de ella, de lo cíclico y repetitivo que es la carencia de un tiempo real y de una memoria en la que fundamentar nuestras acciones. La repetición como clave de la creación es un punto de interés para la obra relacionada con la memoria.

Incluimos aquí, como ya nombramos antes, Severance, dirigida por Dan Erickson, Ben Stiller y Aouife McArdle (Apple TV). Aquí, como igualmente mecionamos con anterioridad, el protagonista dirige un equipo en una compañía, y sus empleados se sometieron a un procedimiento quirúrjico que separa por completo sus recuerdos en el ámbito laboral y sus recuerdos fuera del mismo, pero esta dinámica se pone en duda por el propio protagonista, viéndose obligado a confrontar cuál es la naturaleza de su trabajo y de su propia persona.

Podríamos mencionar también, mucho más a rasgos generales, la serie Black Mirror, de Charlie Brooker (Netflix) y toda su narrativa general, caracterizada por ser una antología de ciencia ficción, explorando aspectos que resultan perturbadores y oscuros de una sociedad hipertecnologizada. Aborda, además, una gran variedad de temas porque cada capítulo es una historia completamente independiente sobre la tecnología y las posibles consecuencias negativas, nocivas y/o destructivas.

4. PROCESO

El proceso de este Trabajo de Fin de Máster, aunque no fue lineal sino que se basó en procesos de trabajo paralelos que nos permitían tener un mayor entendimiento sobre la obra que se estaba creando, podría definirse en tres procesos distintos: un proceso narrativo donde se definía los temas y la historia del cómic, un proceso de bocetos donde se definían personajes y escenas y un proceso de trabajo final donde se hizo el guion, el storyboard, se definía del todo el estilo y las ilustraciones finales y la impresión del propio cómic.

4.1.

Proceso narrativo

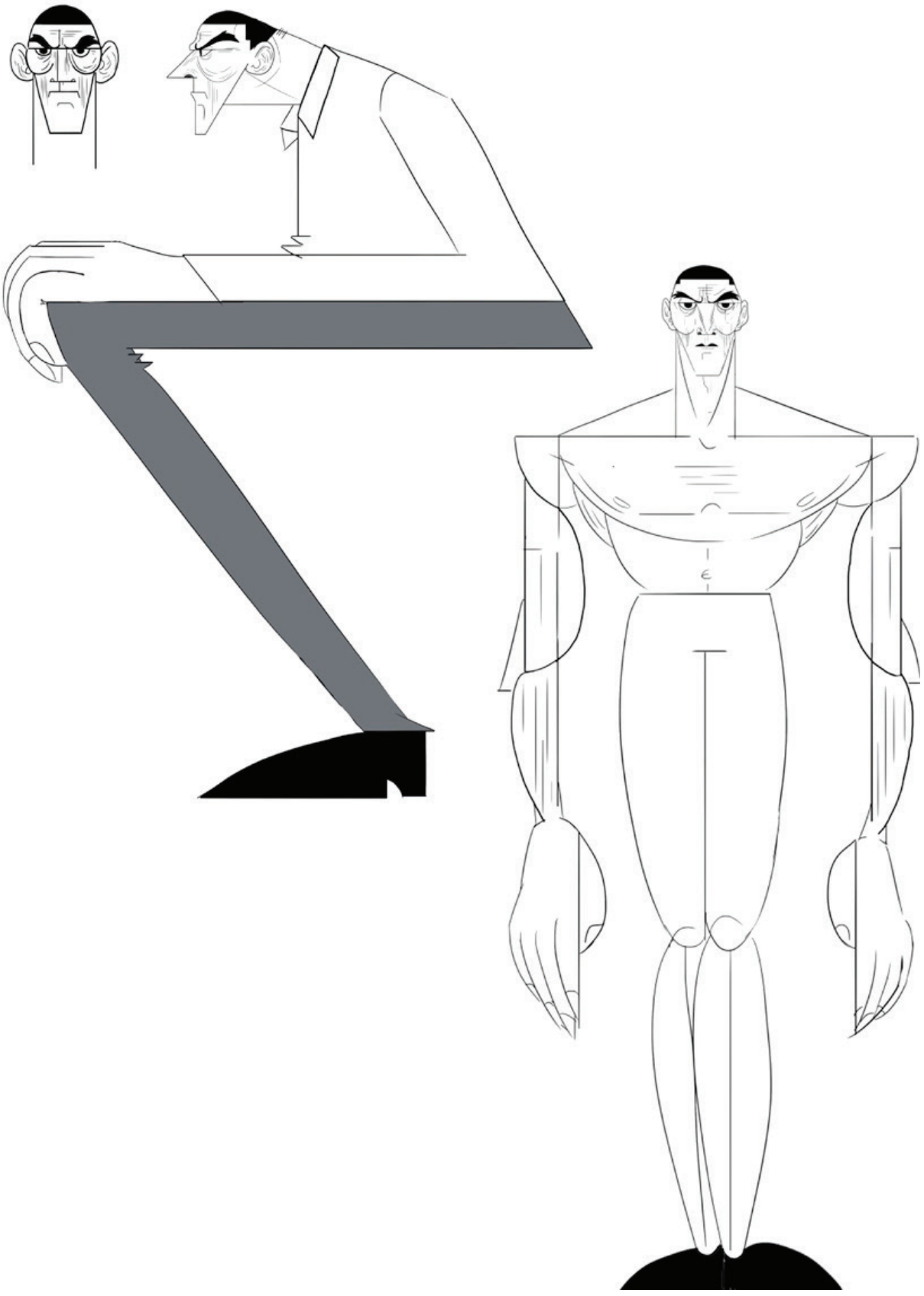
El proceso de la narrativa comenzó, primeramente, leyendo y viendos distintas obras gráficas y audiovisuales que tratasen narrativas que nos interesasen para este cómic, pudiendo entender cómo se trataban en otras piezas conceptos como la pérdida de la memoria o incluso cómo trataban otras autoras y autores incluir diferentes estilos dentro de una misma obra. Por ejemplo, este cómic tiene inspiración en Severance (Separación en español), dirigida por Dan Erickson, Ben Stiller y Aouife McArdle y escrita por Mohamad el Masri, Dan Erickson y Andrew Colville. En esta serie estadounidense, el protagonista dirige un equipo en una compañía, y sus empleados se sometieron a un procedimiento quirúrjico que separa por completo sus recuerdos en el ámbito laboral y sus recuerdos fuera del mismo, pero esta dinámica se pone

en duda por el propio protagonista, viéndose obligado a confrontar cuál es la naturaleza de su trabajo y de su propia persona. En este sentido, este cómic se inspira, en parte, en esta narrativa, a la vez de en el Trabajo de Fin de Grado defendido el pasado julio de 2022 por el propio autor del cómic, titulado Identidad a través del archivo y la memoria, extrapolando la teoría de dicho TFG a la narrativa y al estilo de este cómic. Teniendo en mente estas inspiraciones y estas teorías como trasfondo, se empieza a redactar un guion para construir una historia, proceso que va de la mano con la creación de personajes, los bocetos de los mismos y la ideación de escenas y momentos claves en dibujo.

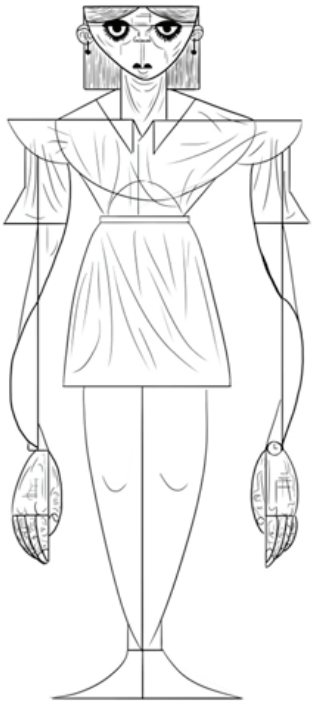
4.2.

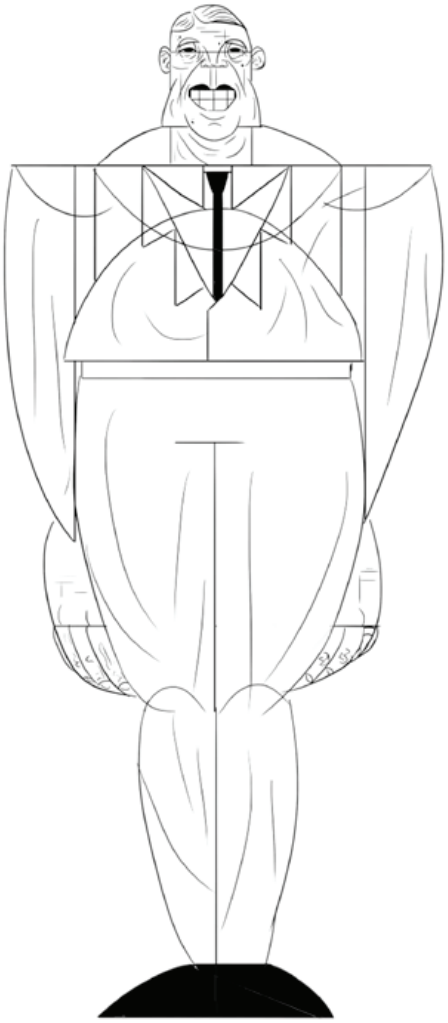
Bocetos

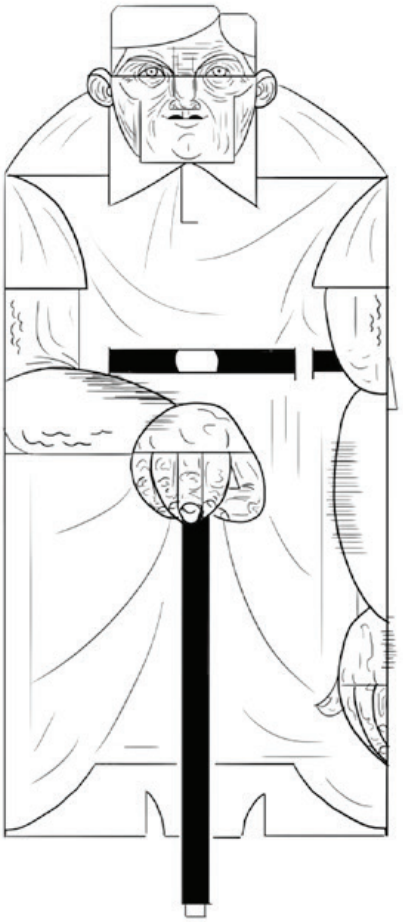
Los bocetos mostrados en este apartado forman parte directa del proceso creativo del cómic, construyendo, principalmente, a los personajes, los entornos y los momentos relevantes. Aquí se incluyen no solo los diseños de personaje, sino también pruebas de estilo, de movimiento, de escena y plano y de grafismo. Este proceso, como ya se mencionó anteriormente, va de la mano con el guion y fue construyendo, junto con la narrativa, el resultado de los storyboard y de las consecuentes tripas del cómic.

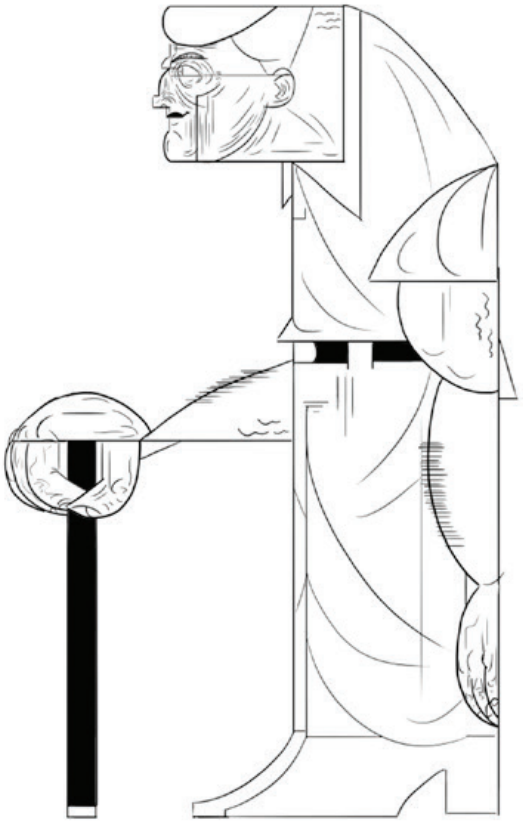


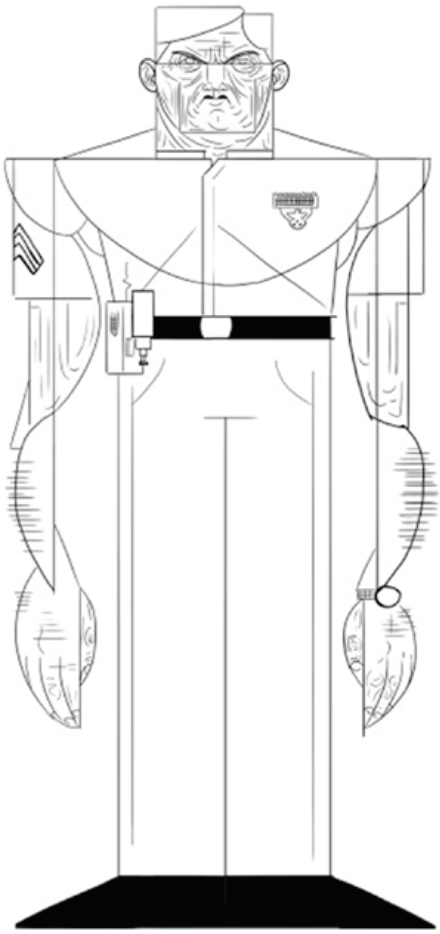
¿Qué pasa?
¡¡¡Qué pasa?!!!

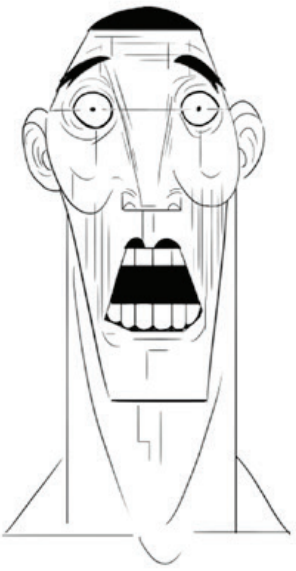


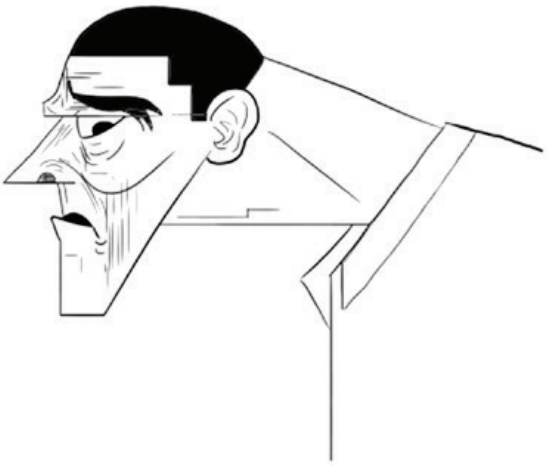


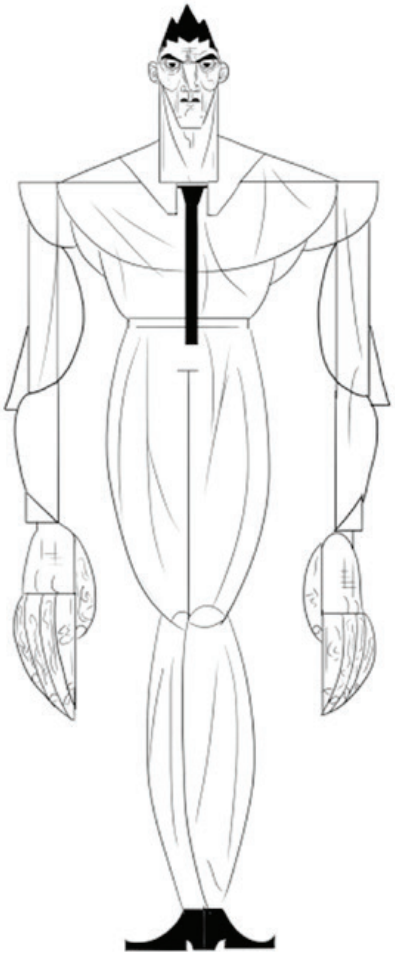


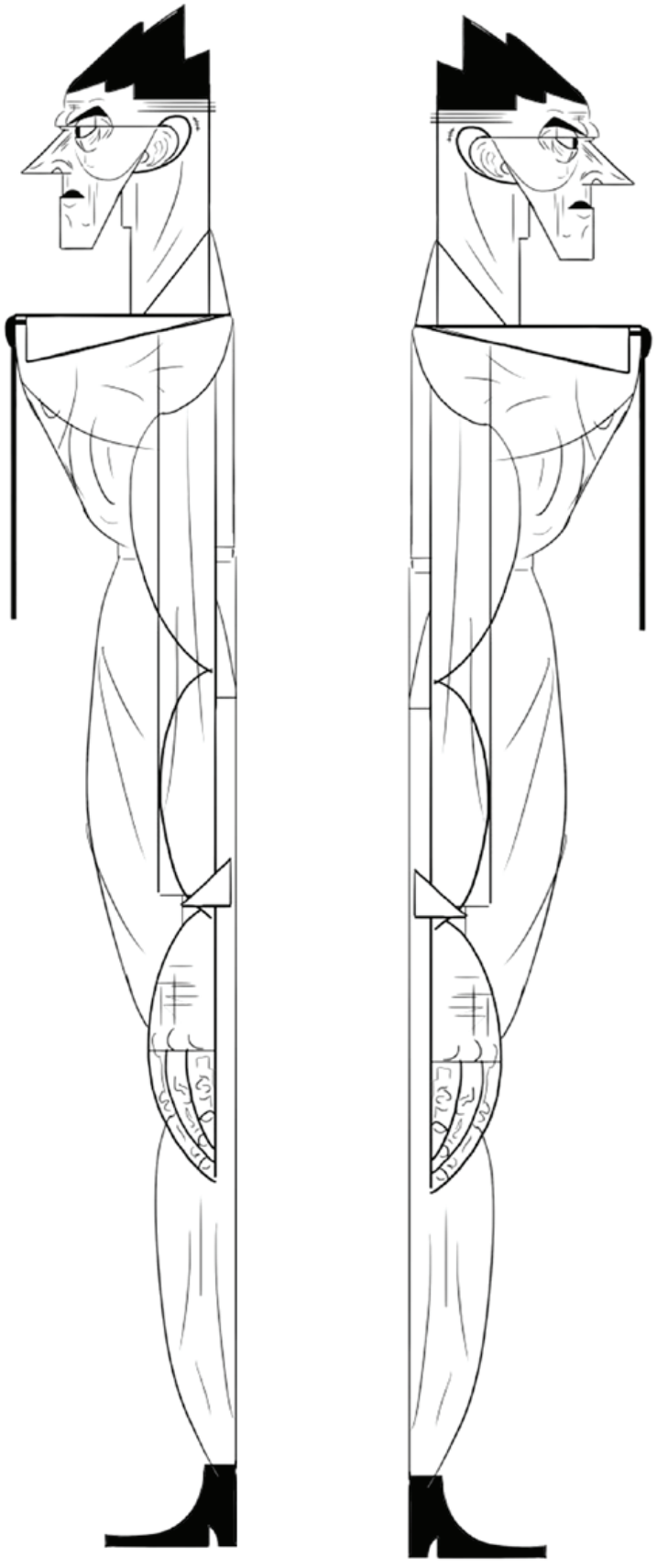






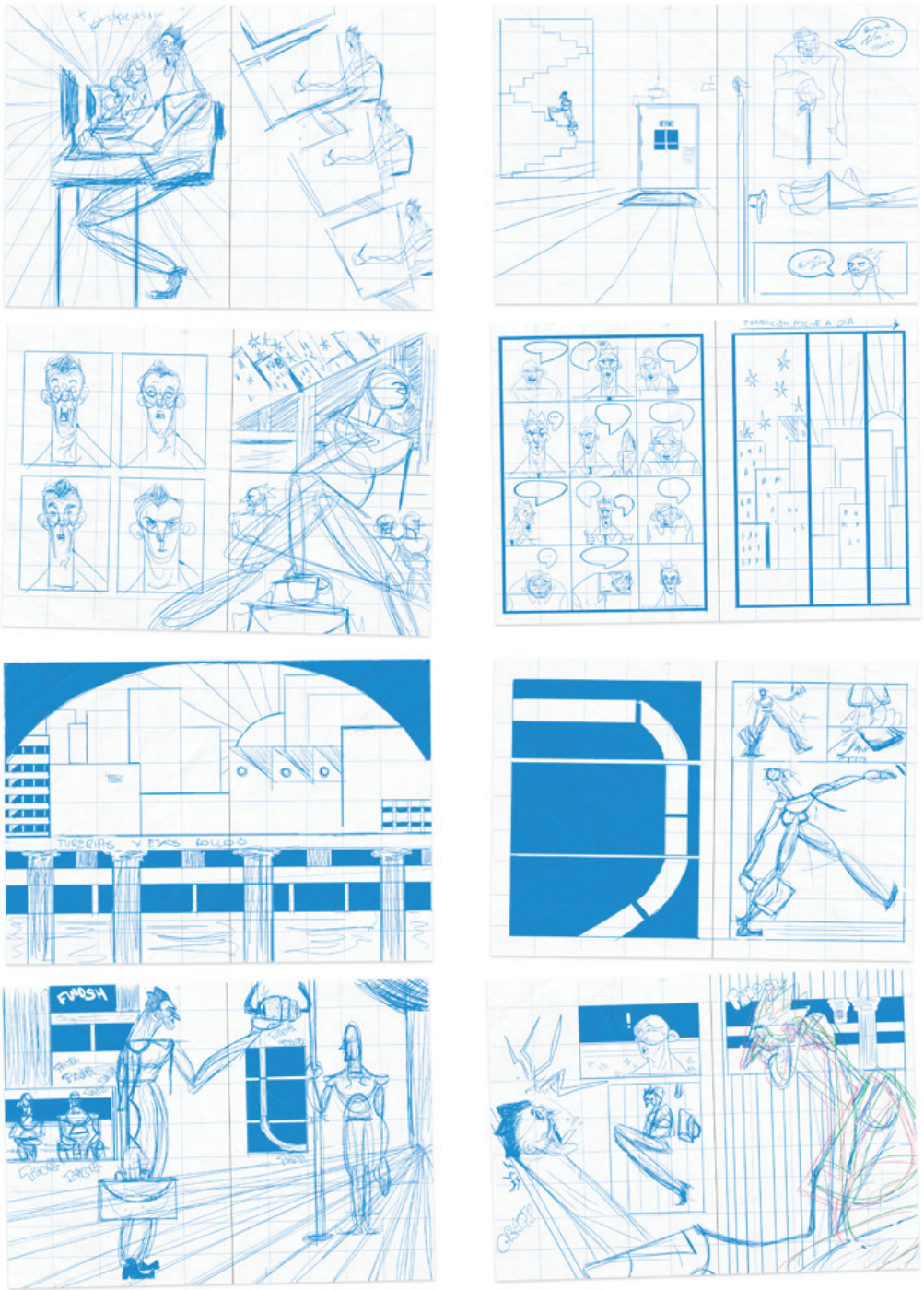


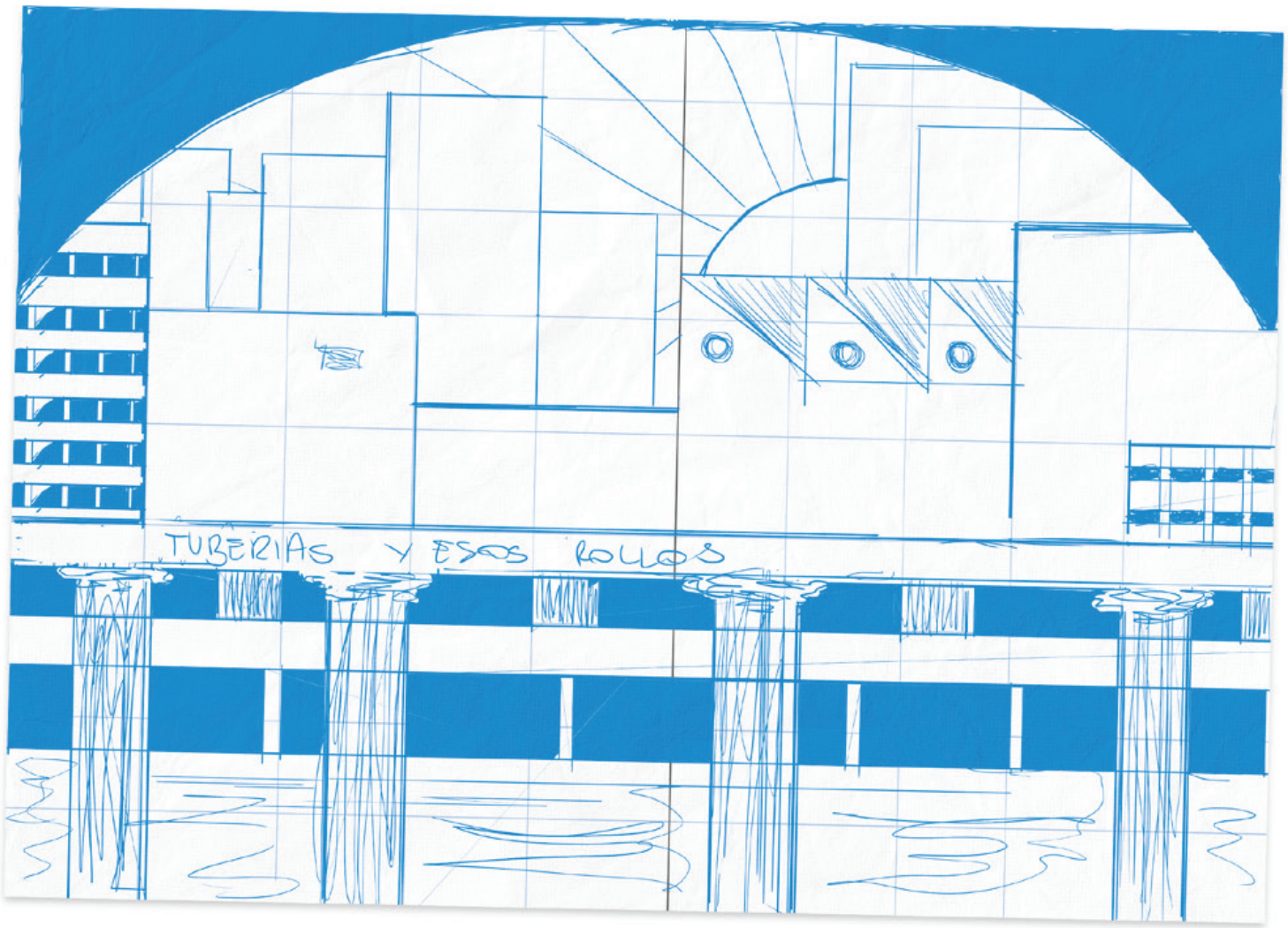


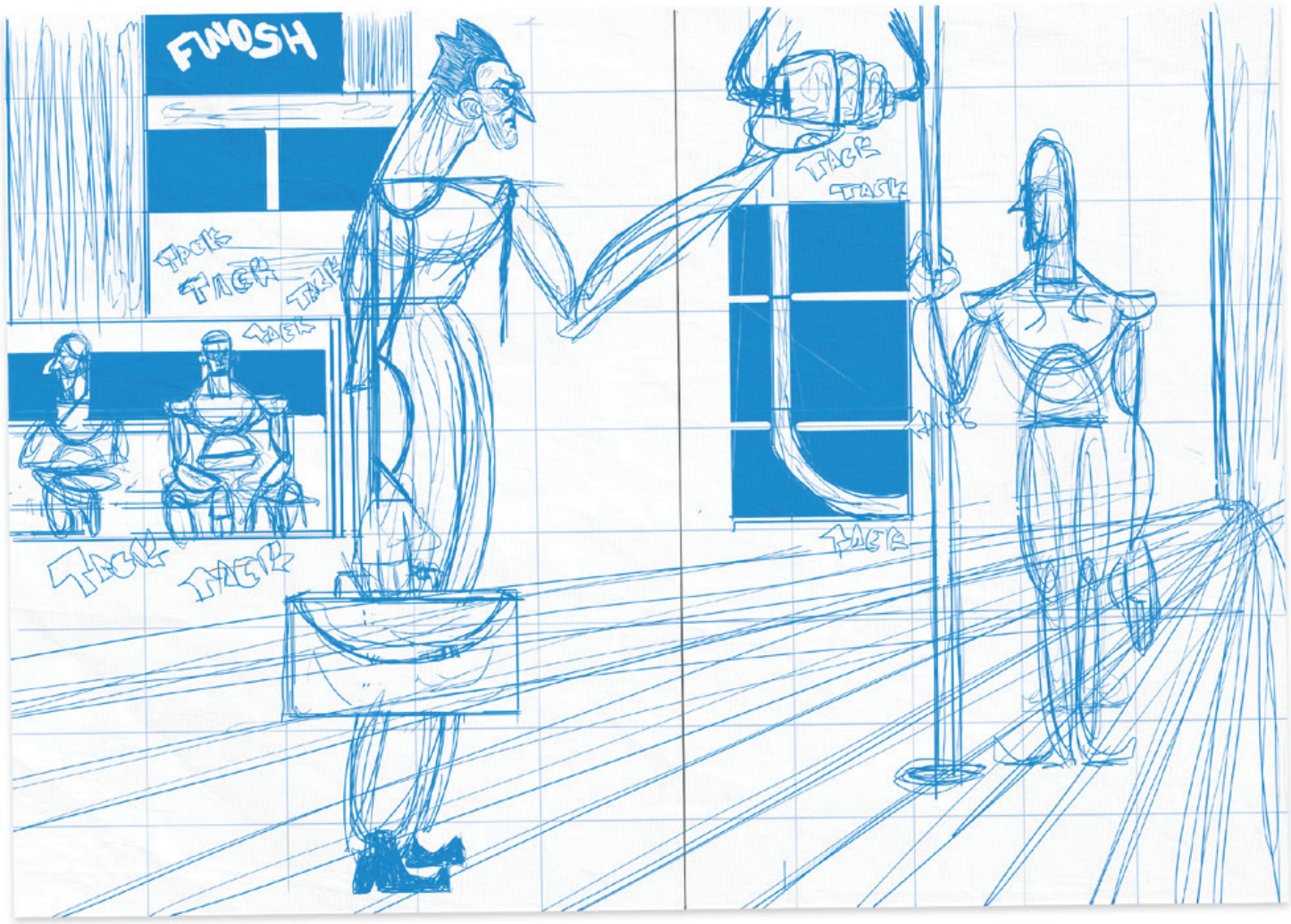


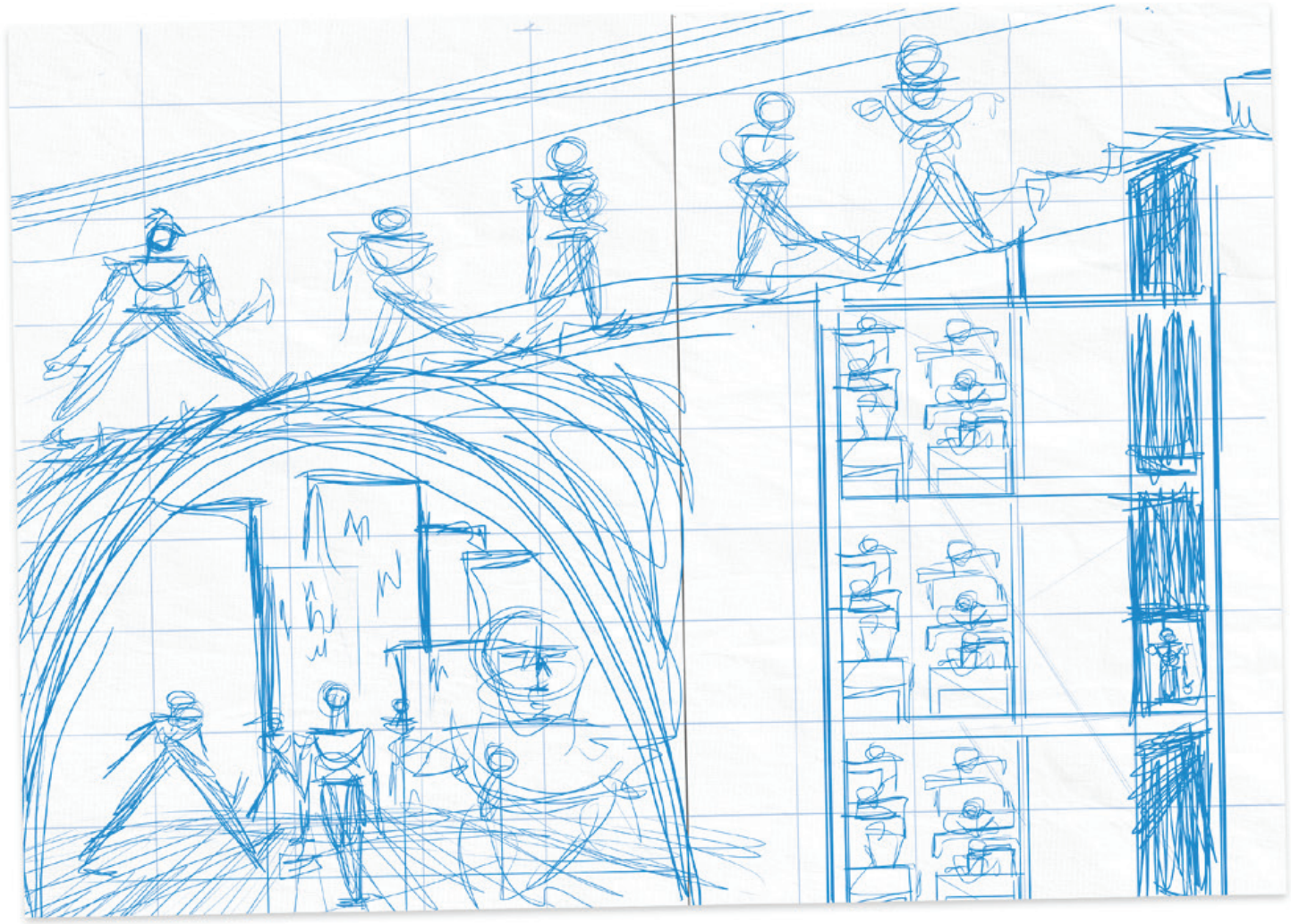
Storyboard

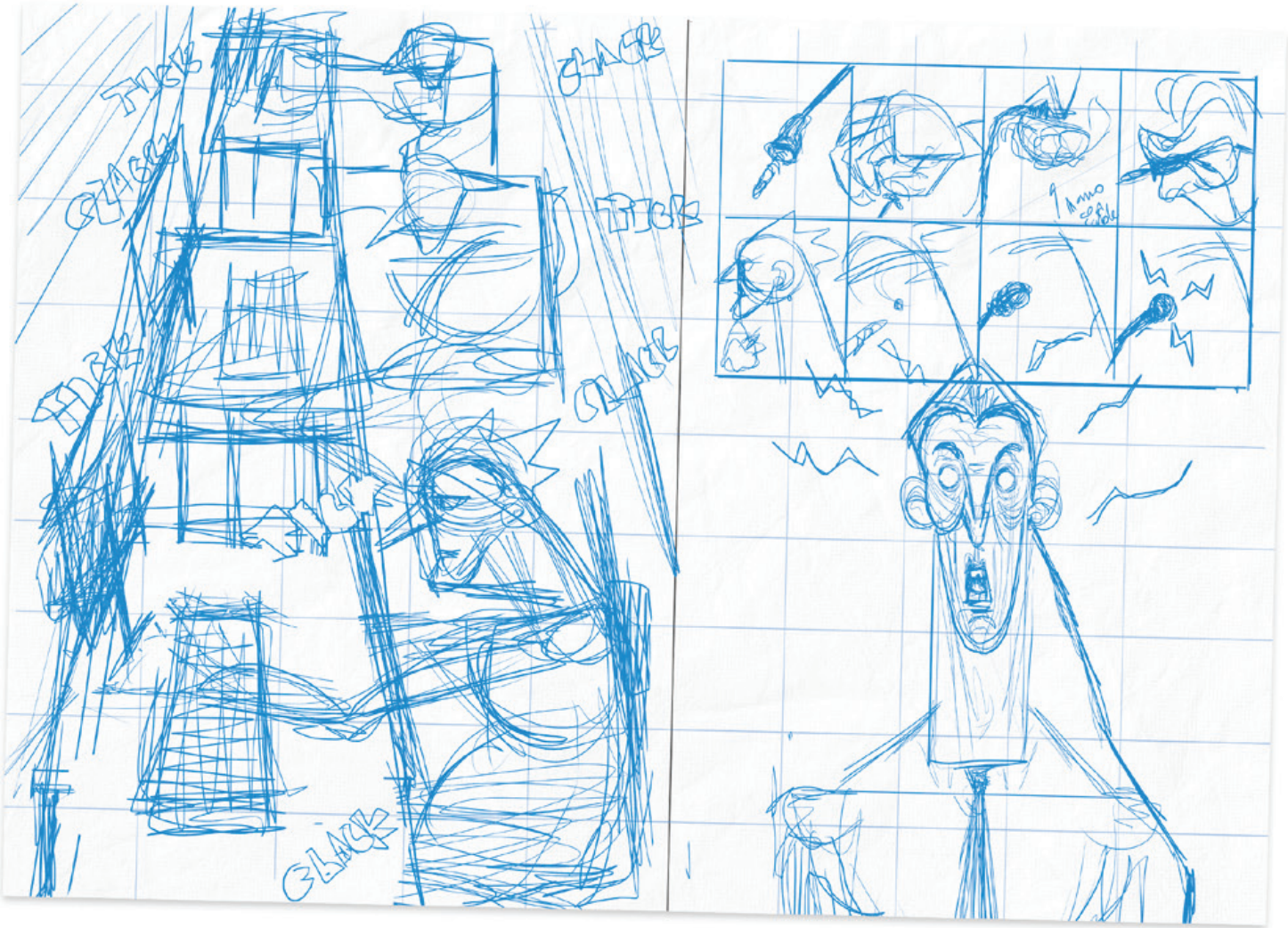
Lo siguiente al guion y a los bocetos es, directamente, la construcción de storyboards que precedan directamente a la construcción final del cómic.

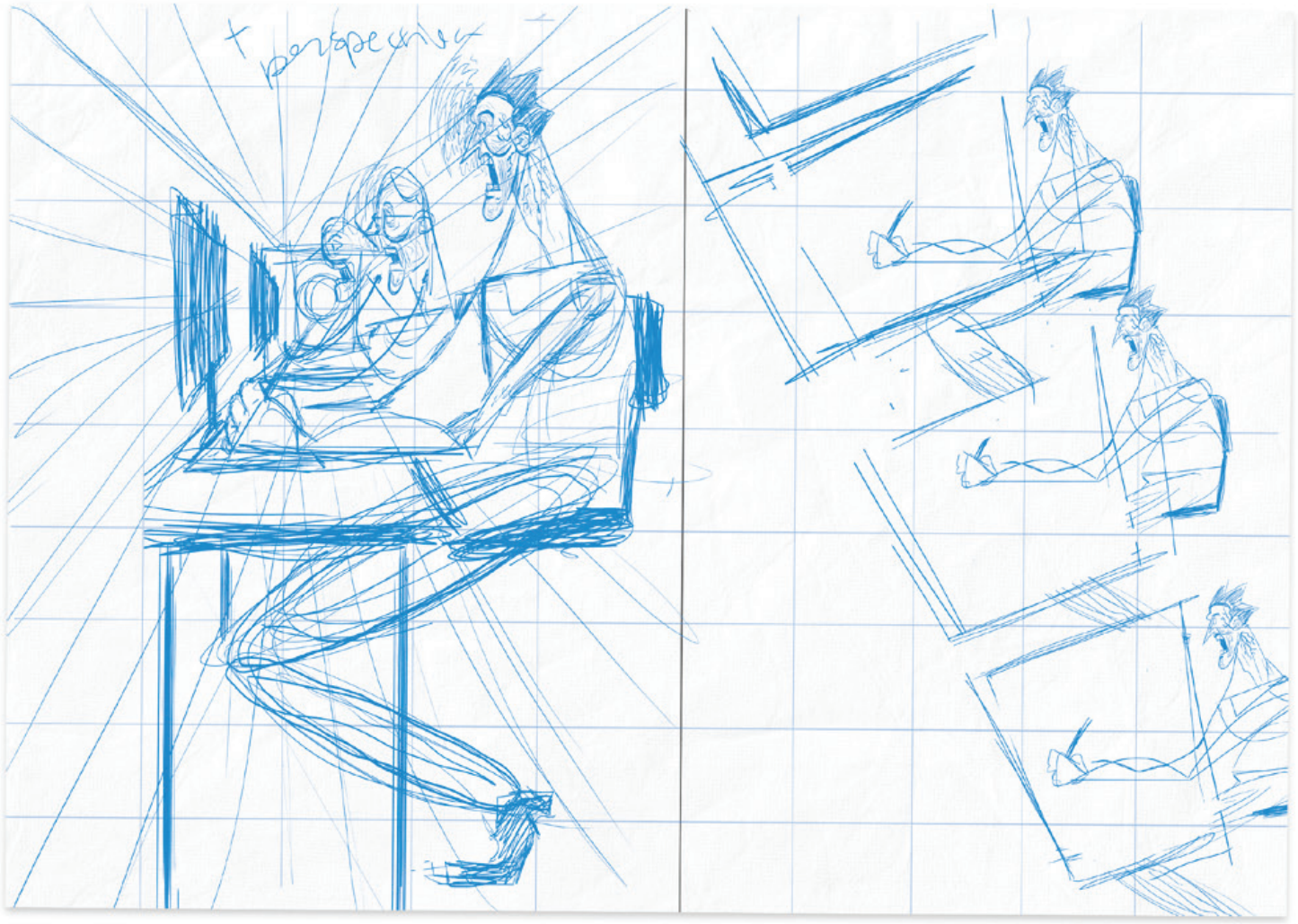


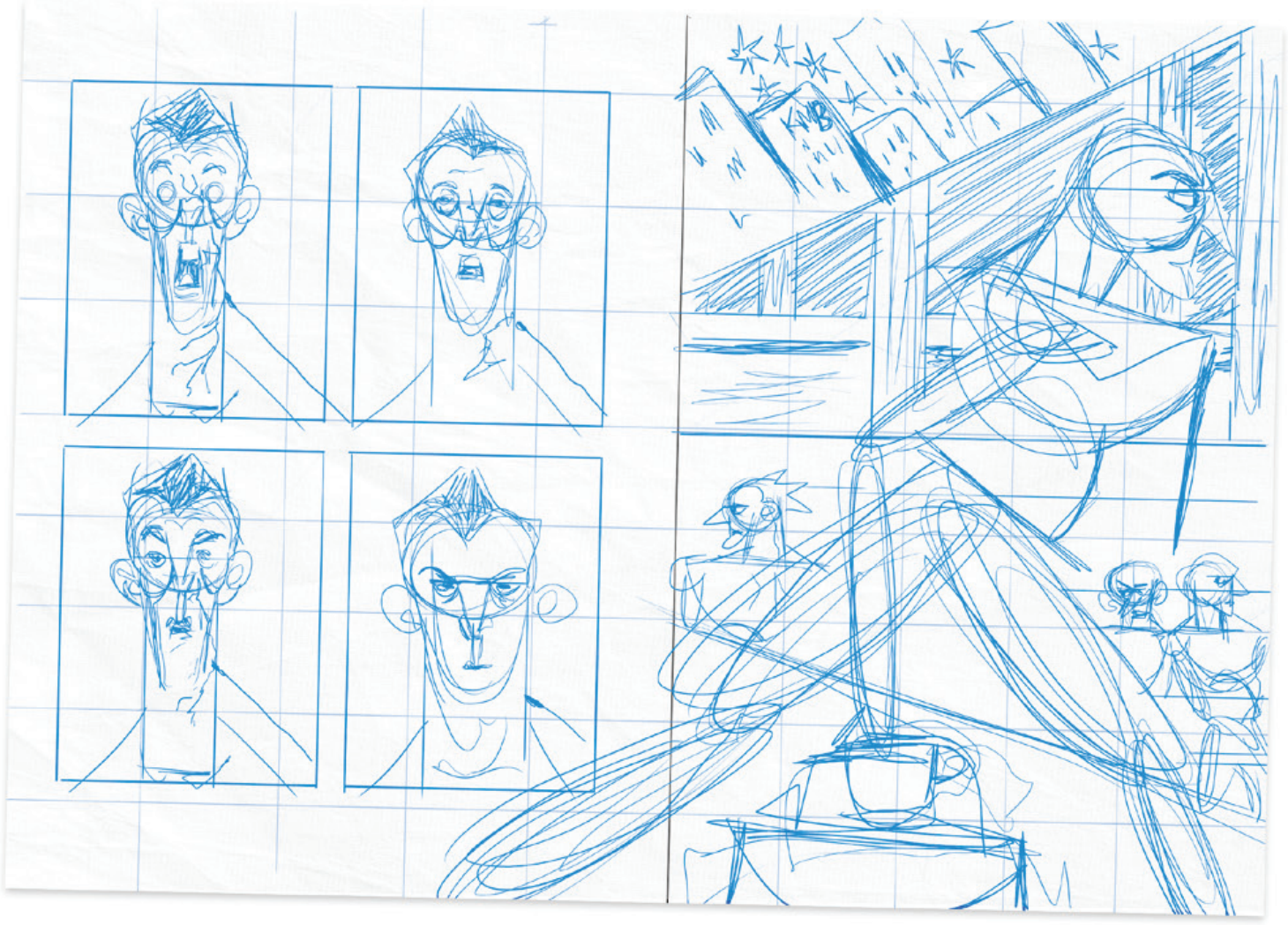

TUBERIAS Y ESOS ROLLOS

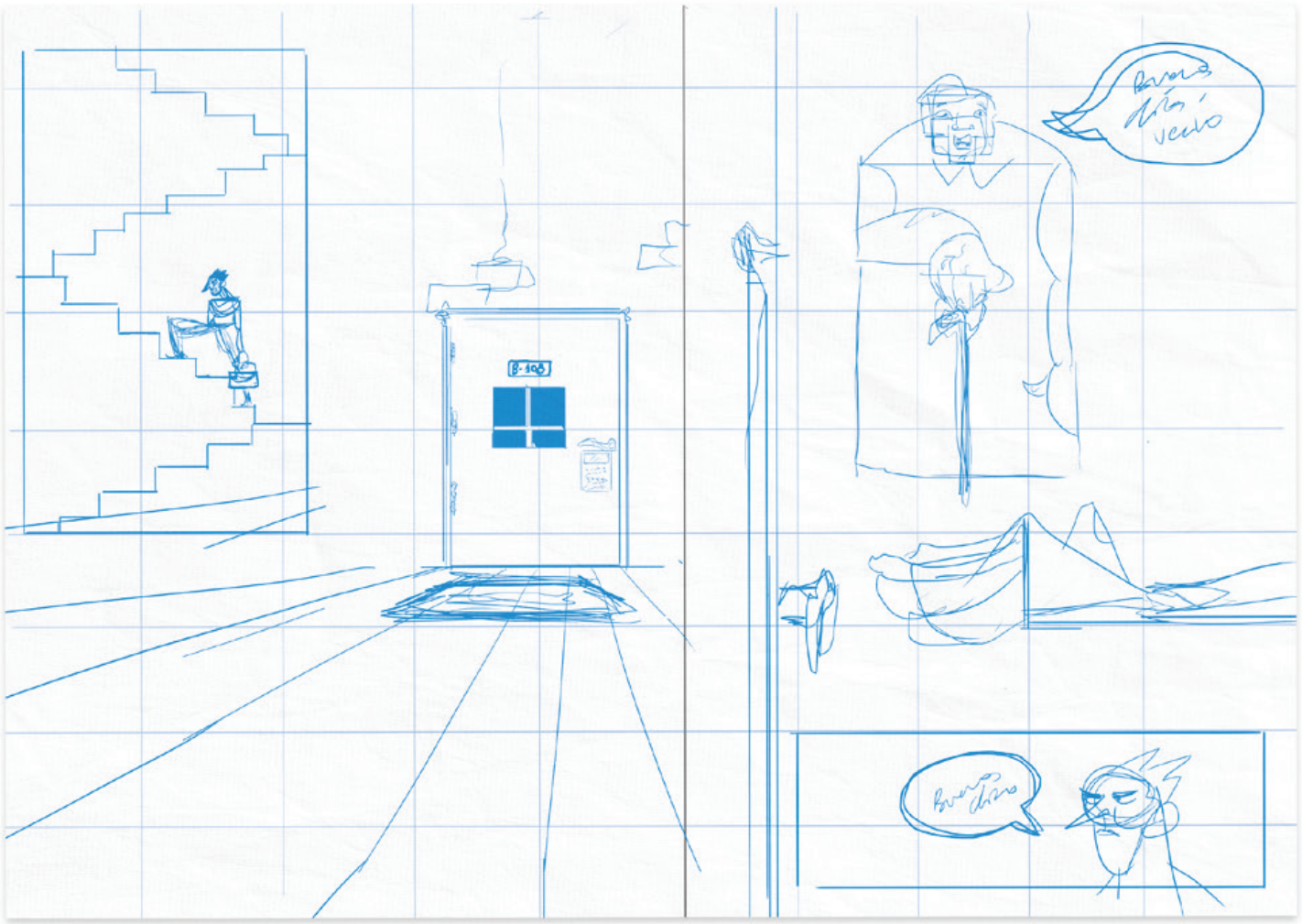

FWOSH
TACK
TACK
TACK
TACK
TACK
TACK
TACK
TACK
TACK
TACK

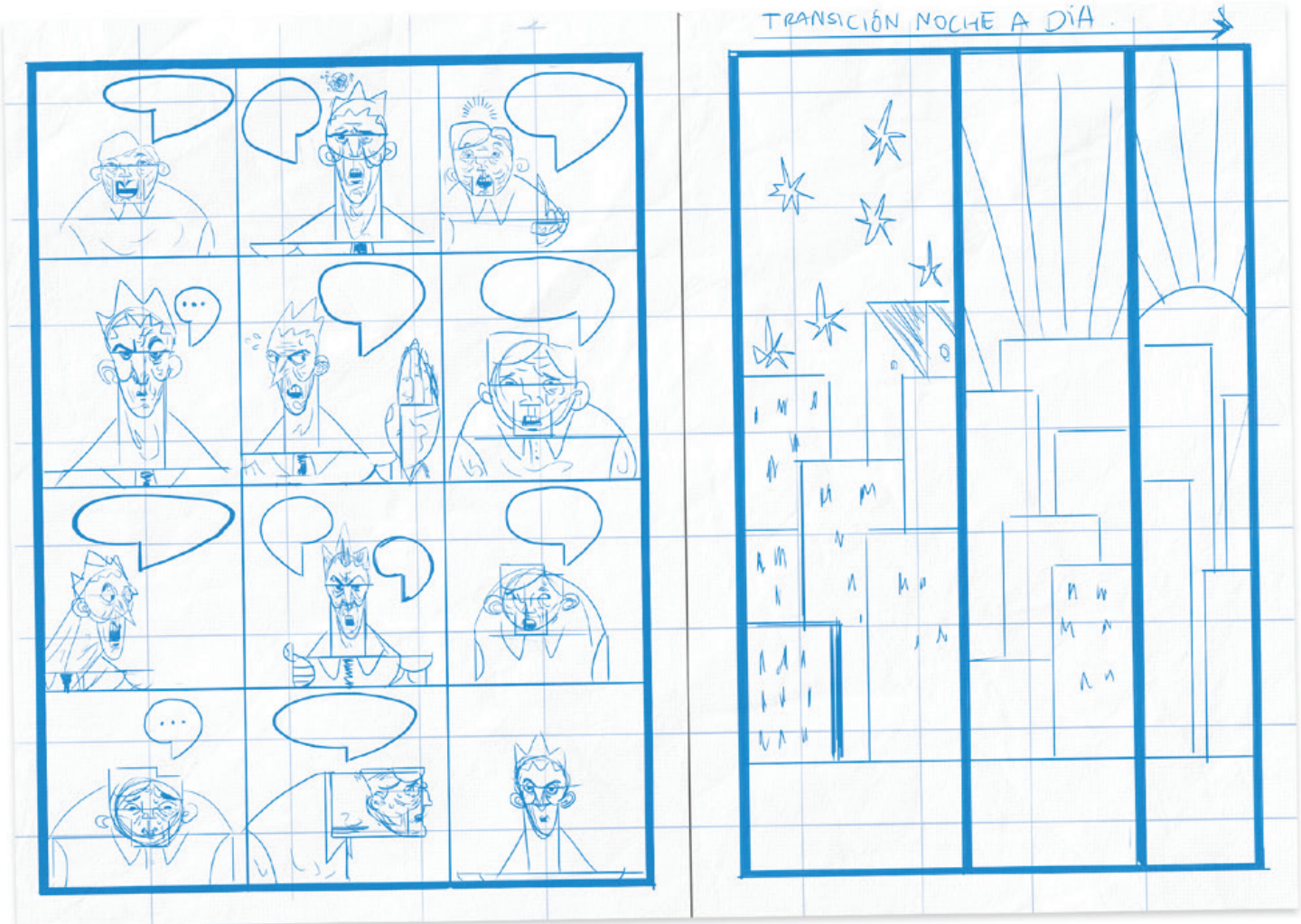


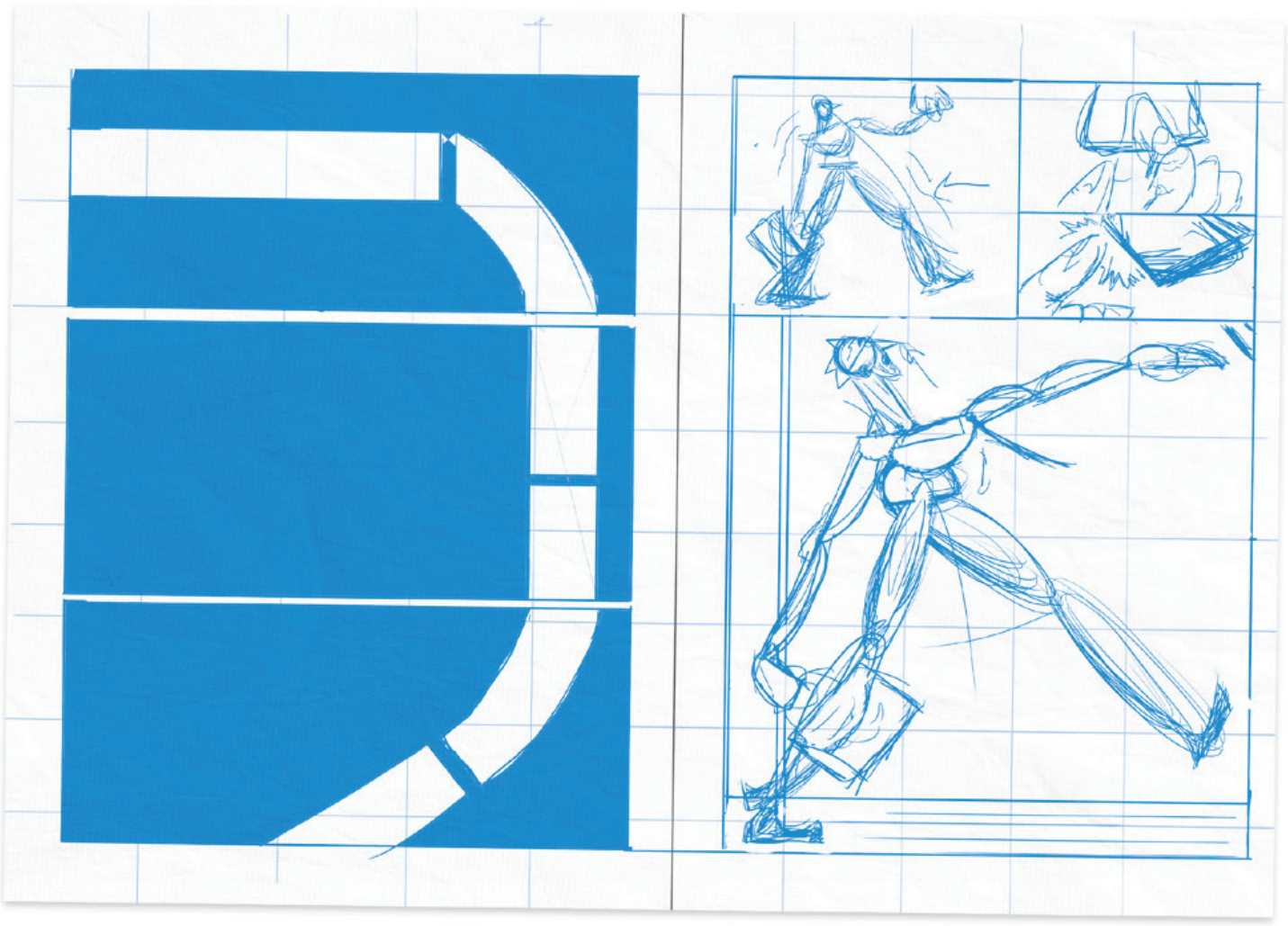

CLACK
CLACK
CLACK
CLACK
CLACK
CLACK

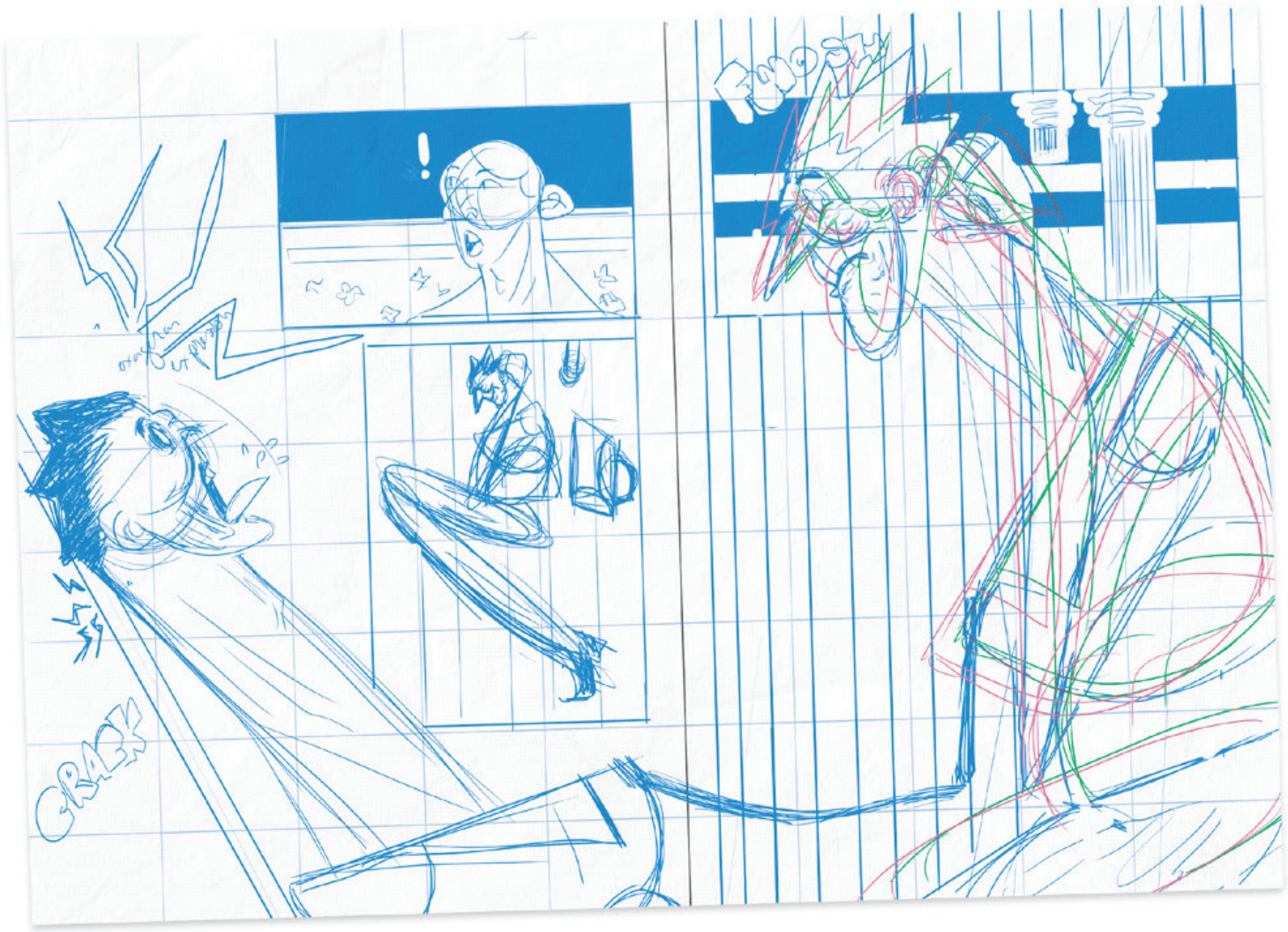

+ perspective

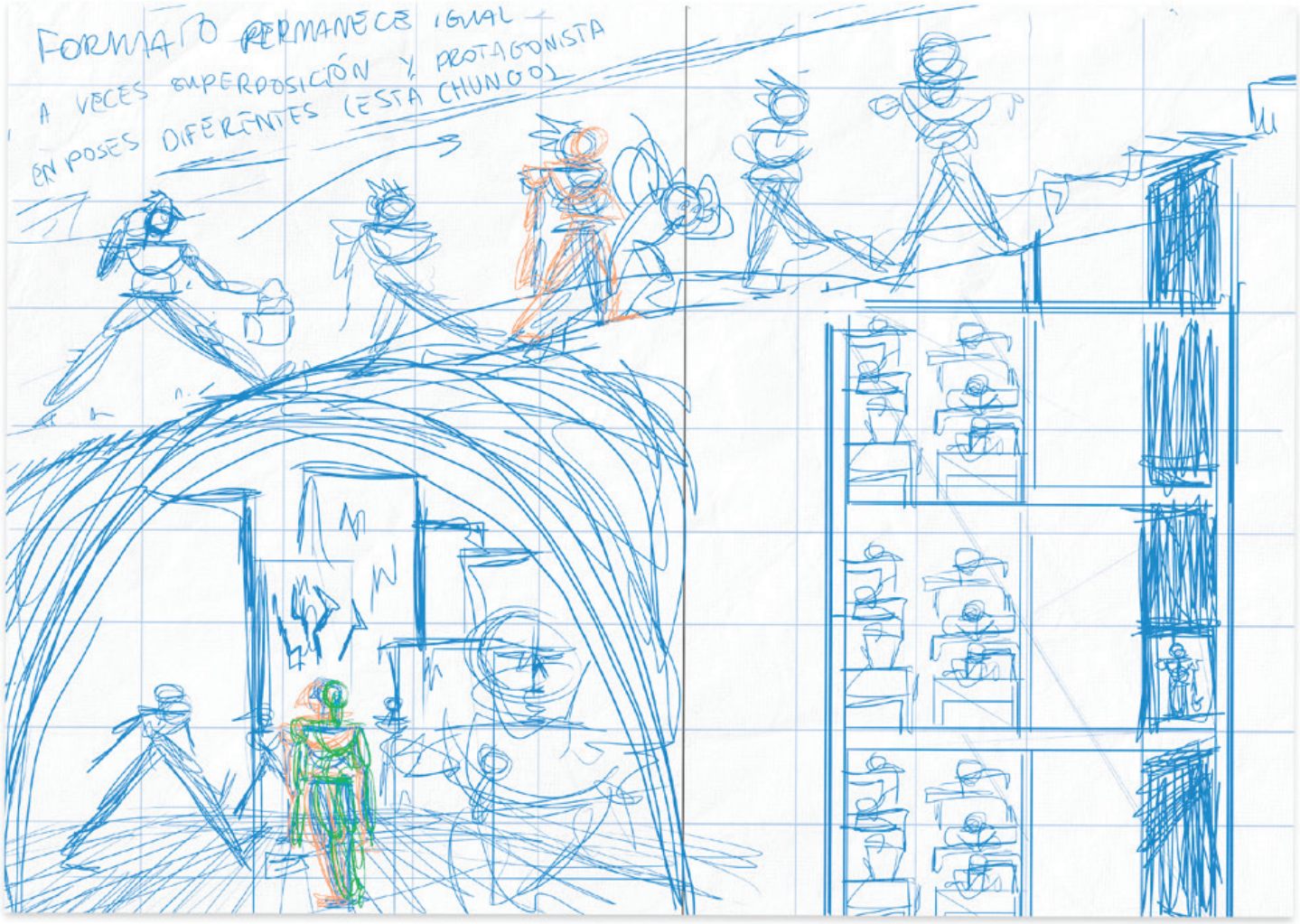


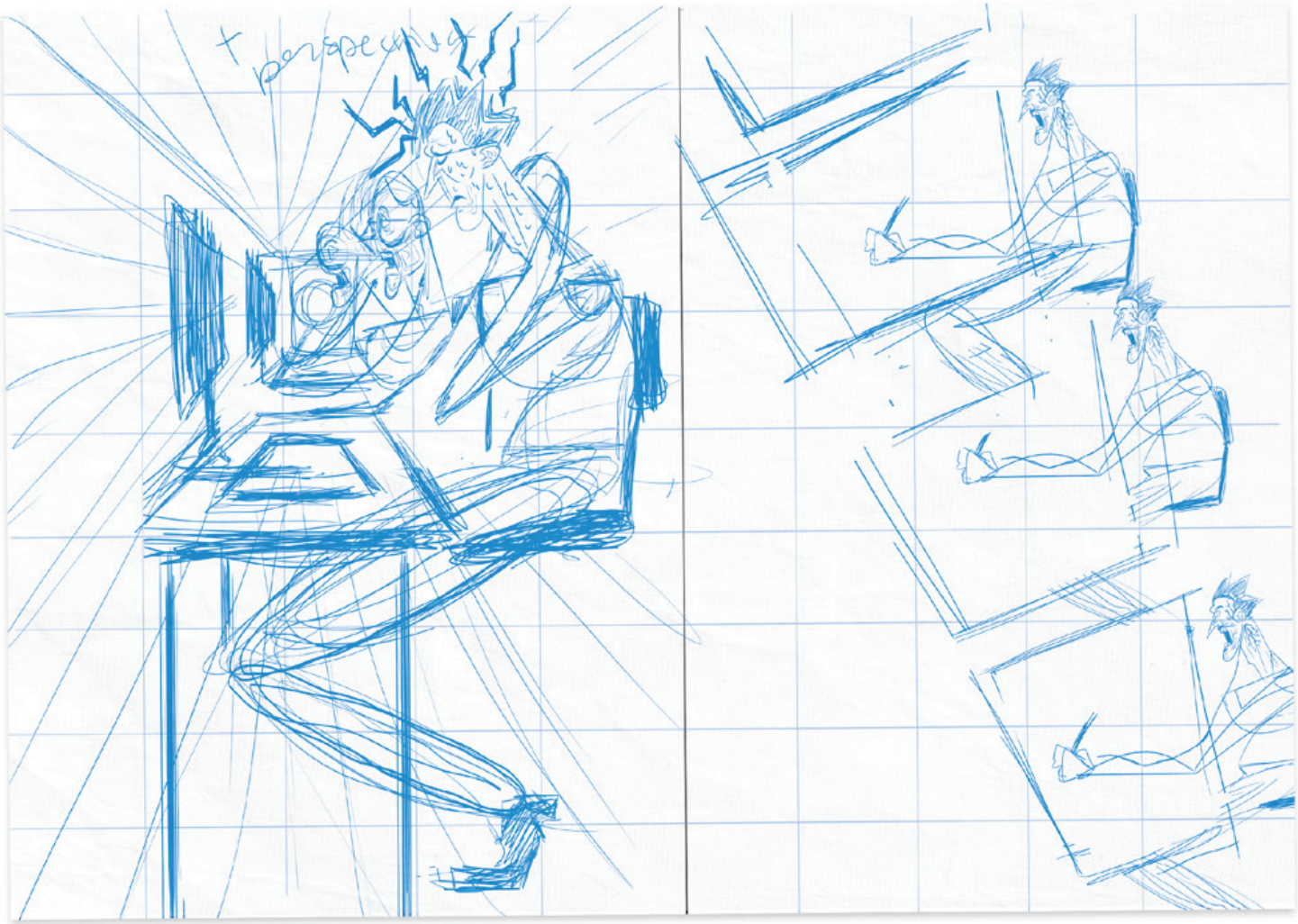


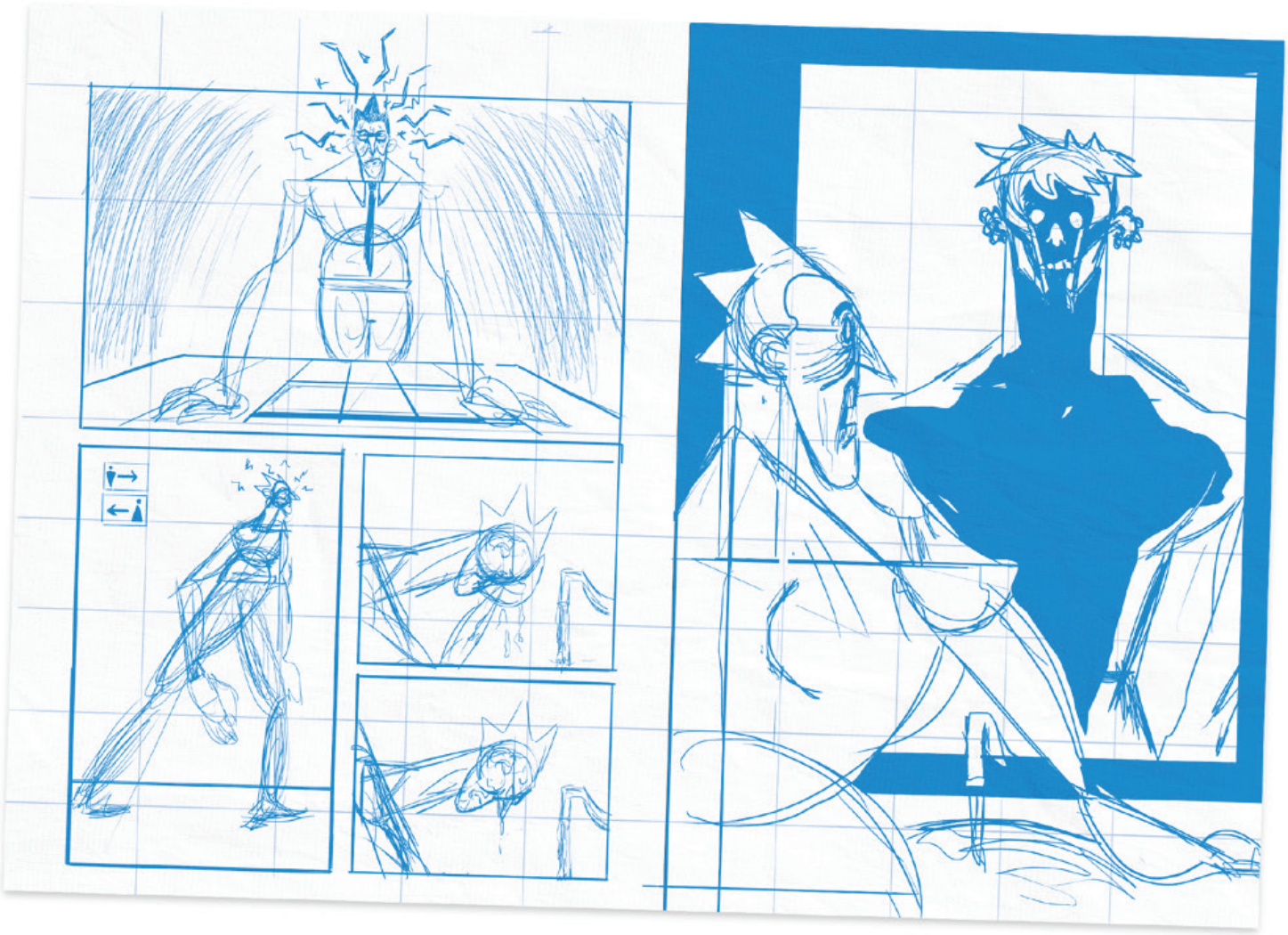

TRANSICIÓN NOCHE A DÍA

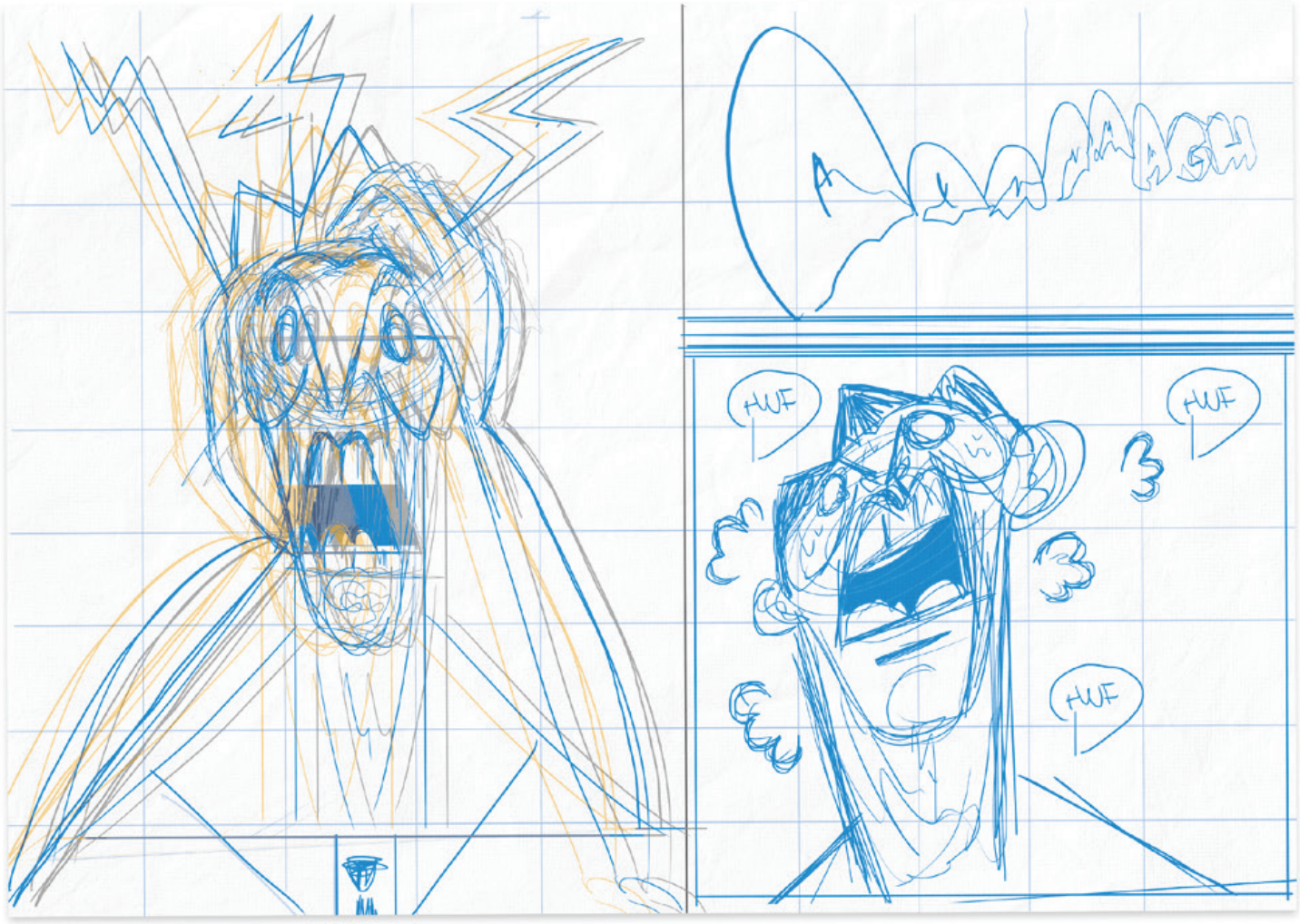


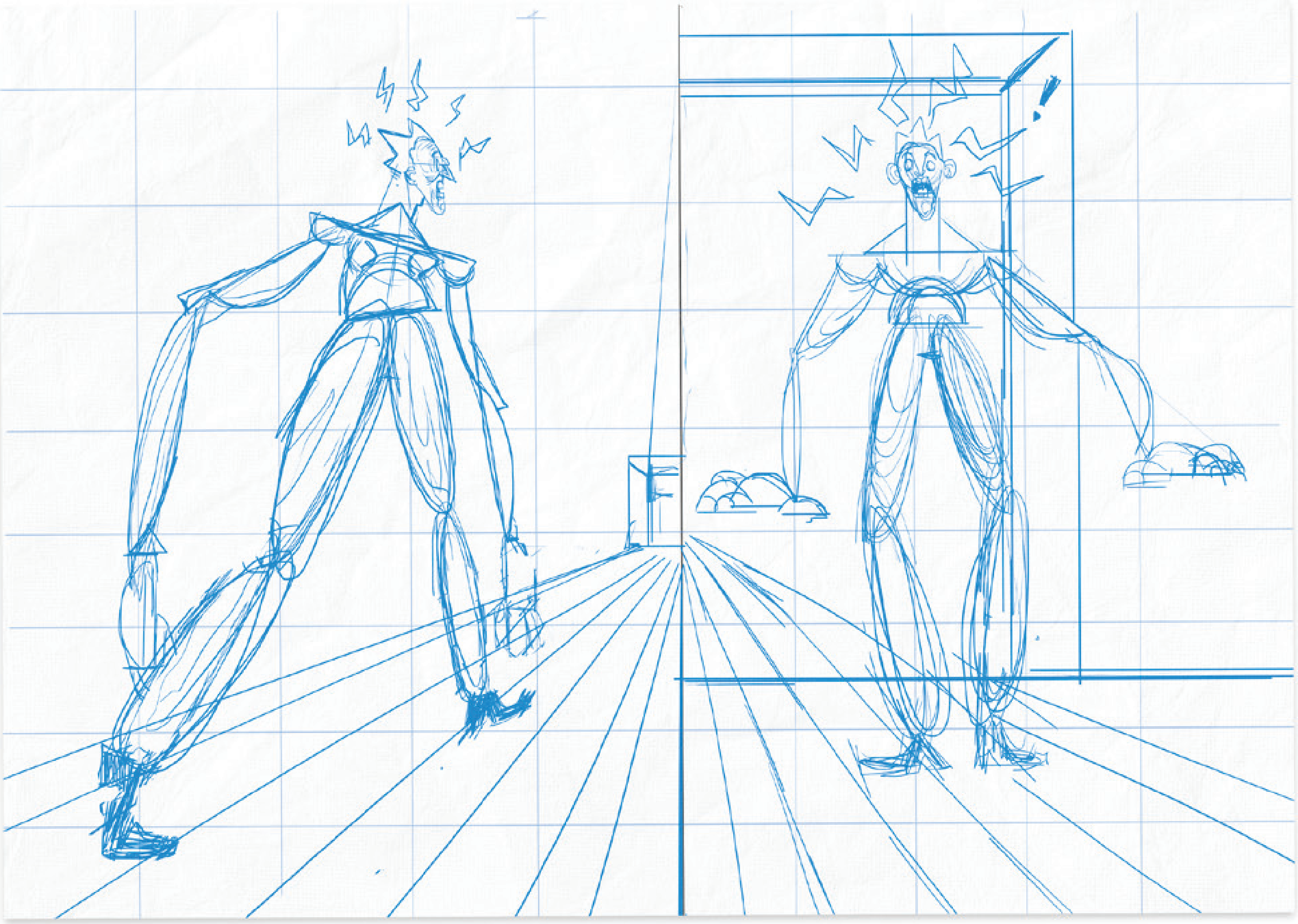

!
CRACK

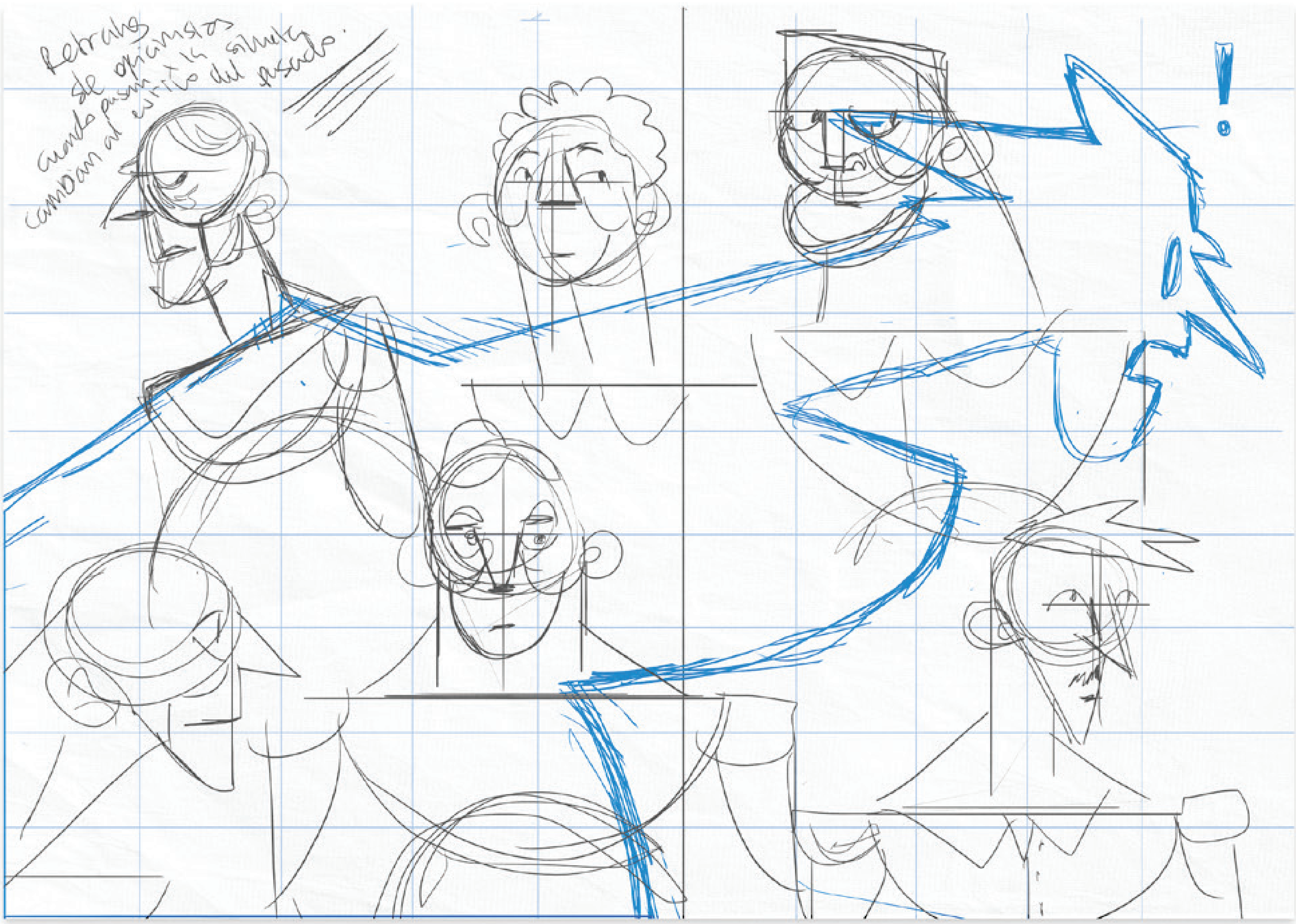

FORMATO PERMANECE IGUAL
A VECES SUPERPOSICIÓN Y PROTAGONISTA
EN POSES DIFERENTES (ESTA CHUNGO)

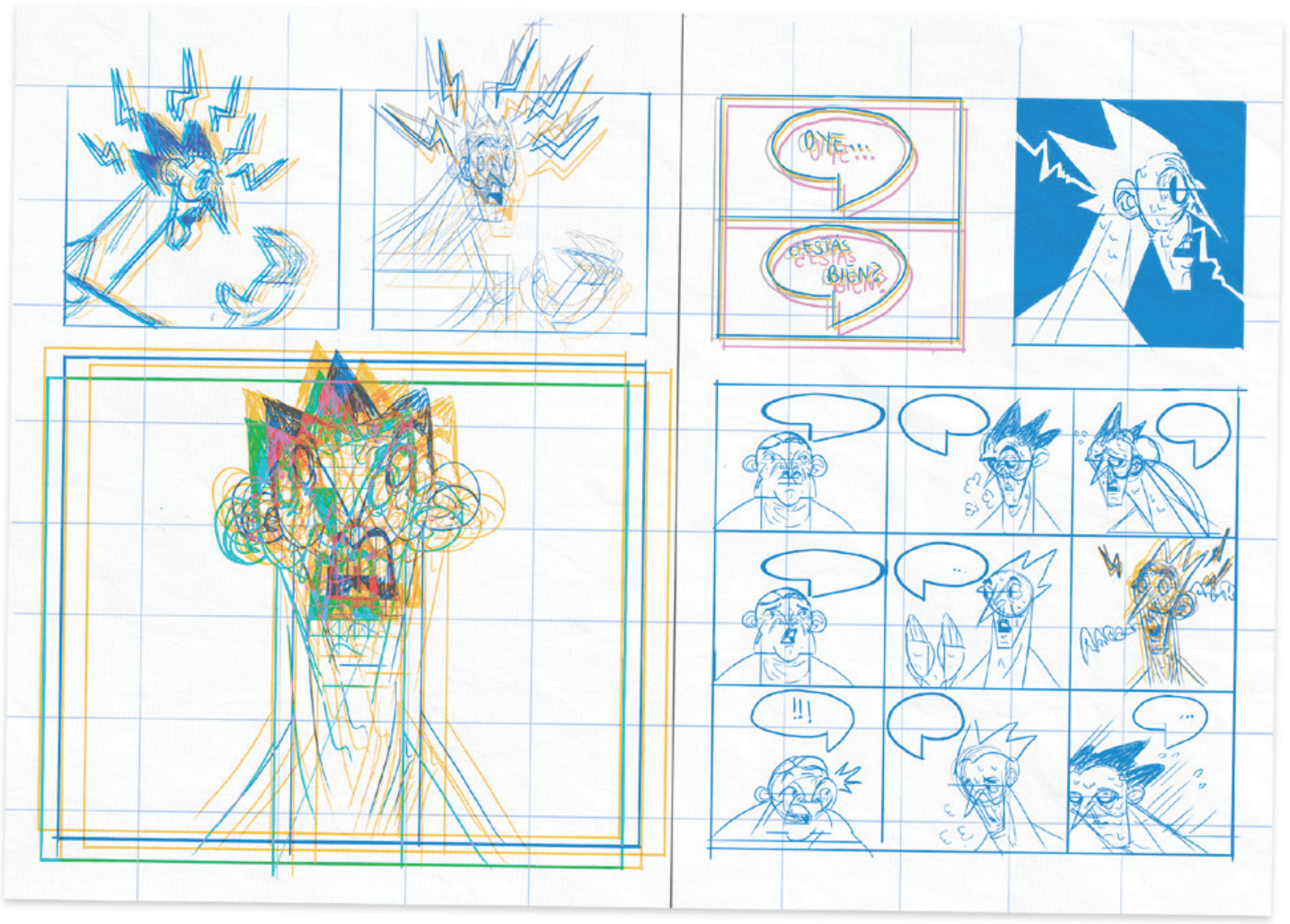

+ perspectiva

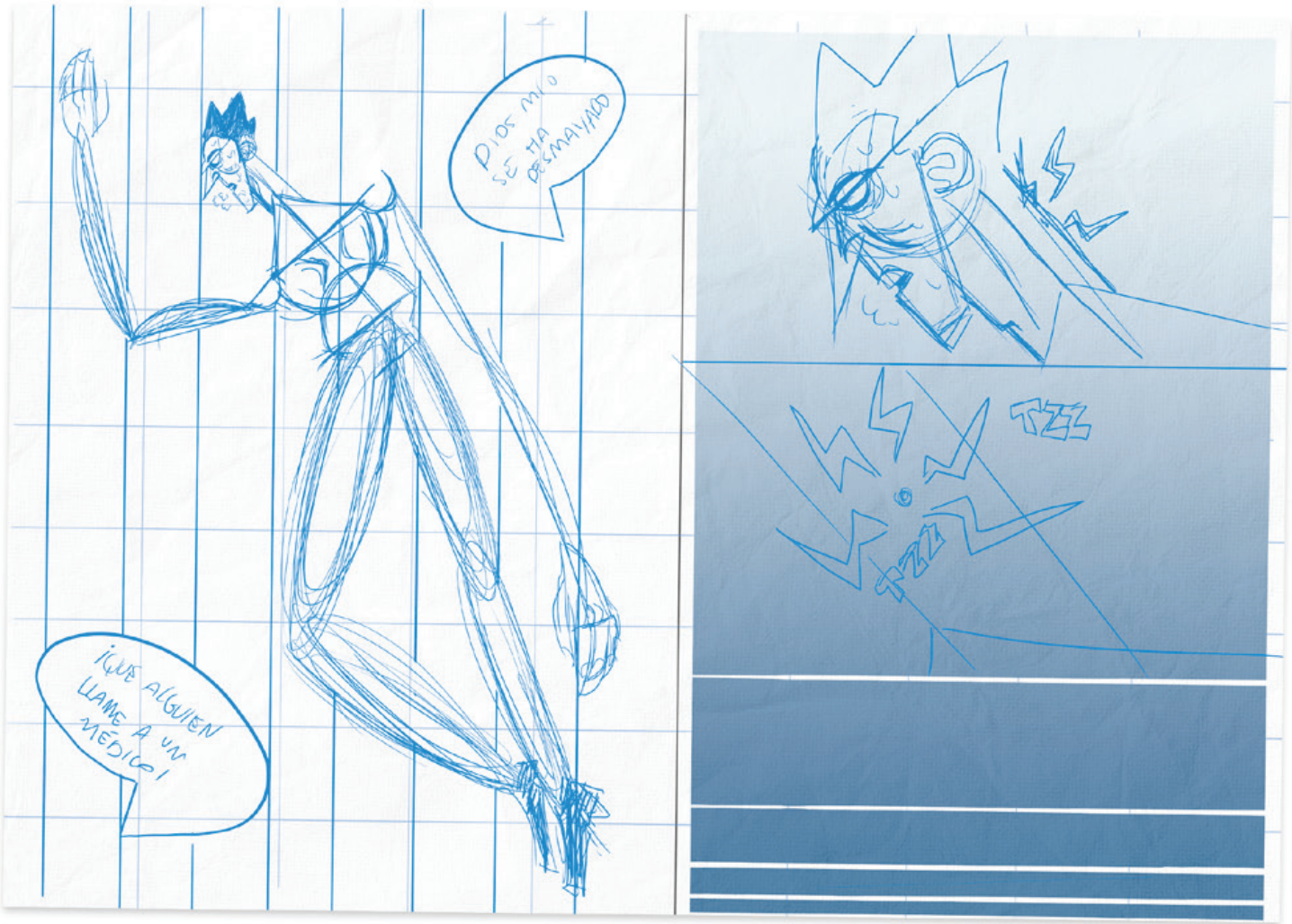


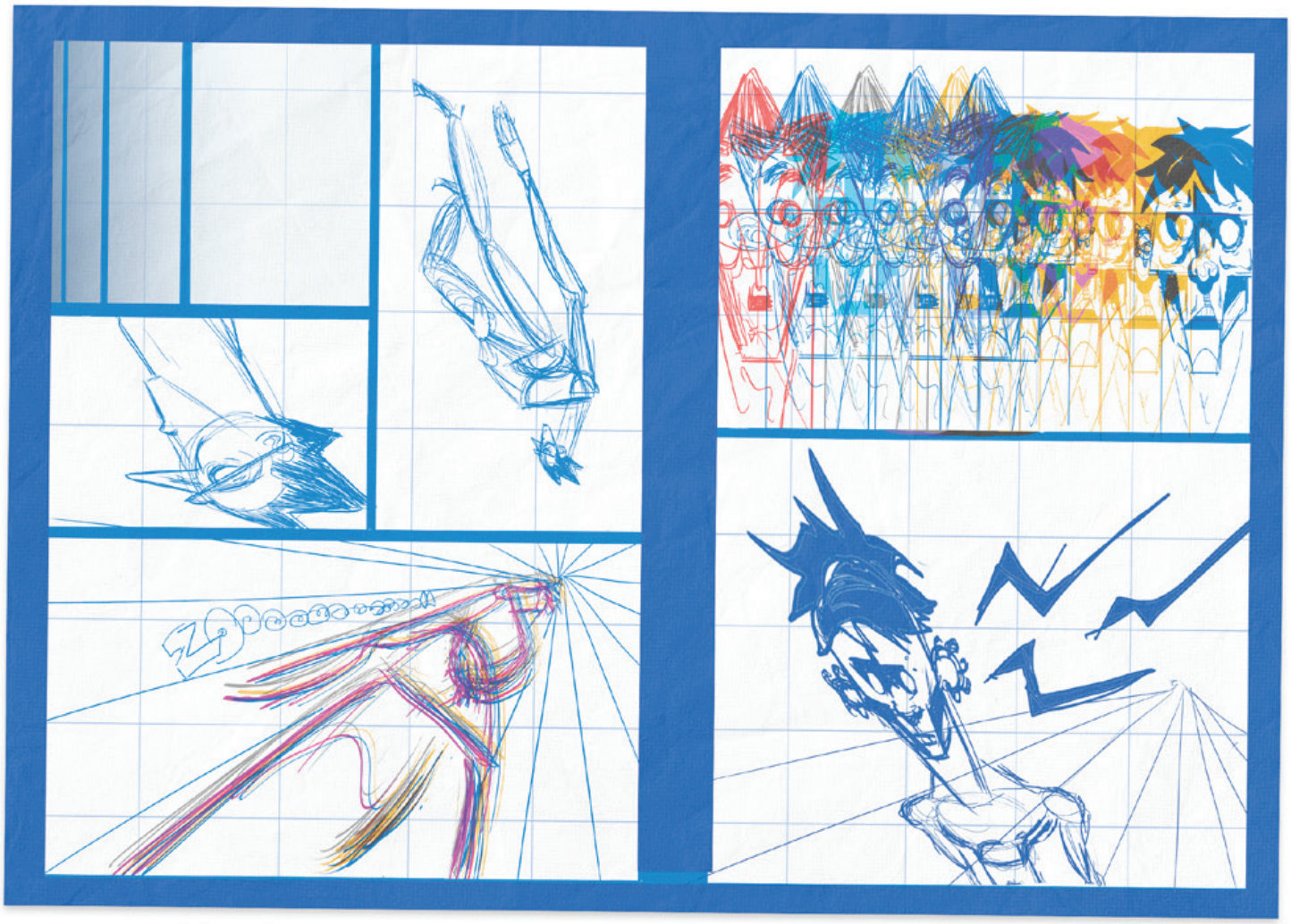

HUF
HUF
HUF

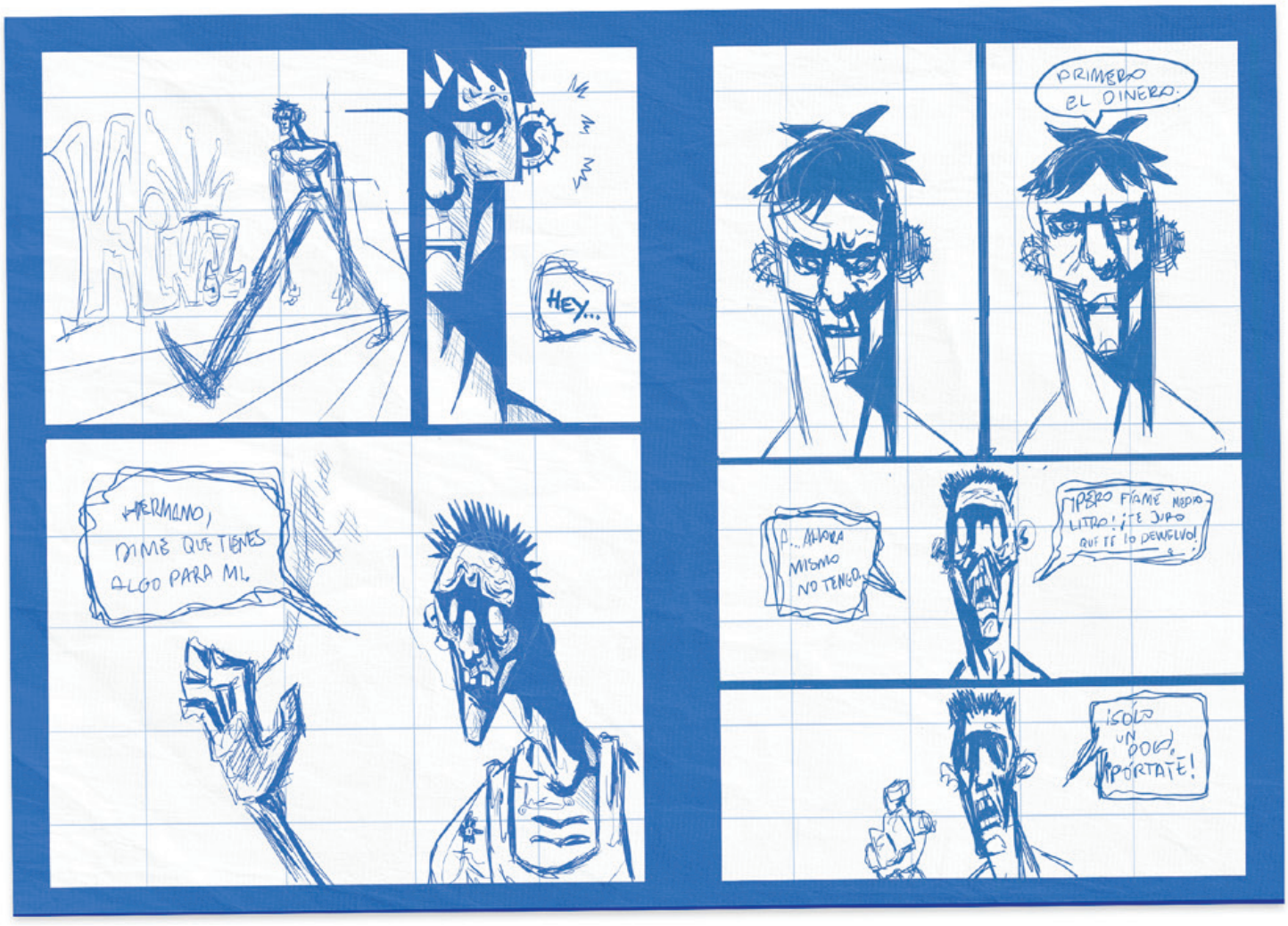


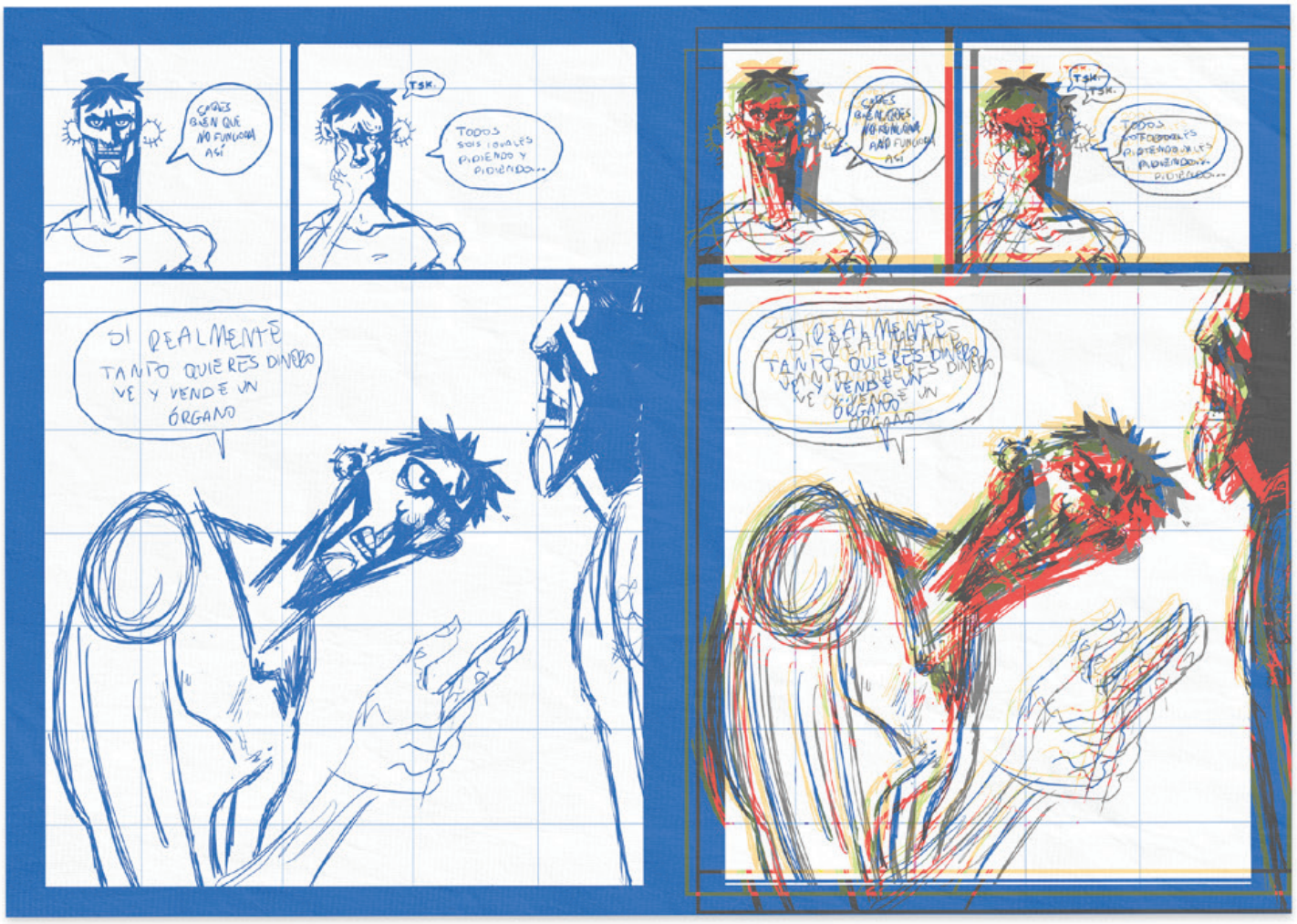

Retratos de oficinistas cuando pasan a la salida cambian al estilo del pasado.

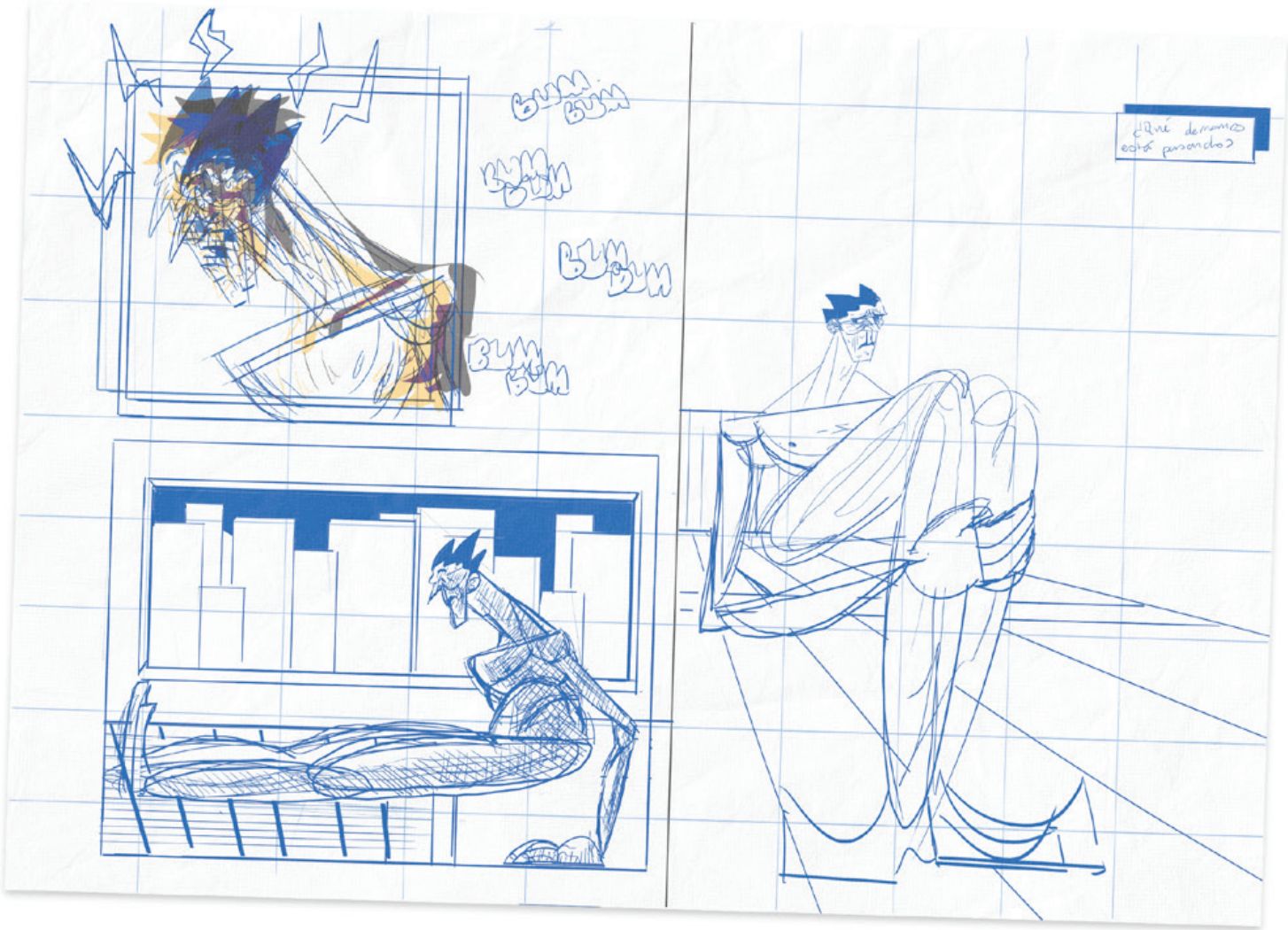

OYE...
¿ESTÁS BIEN?
!!!
...

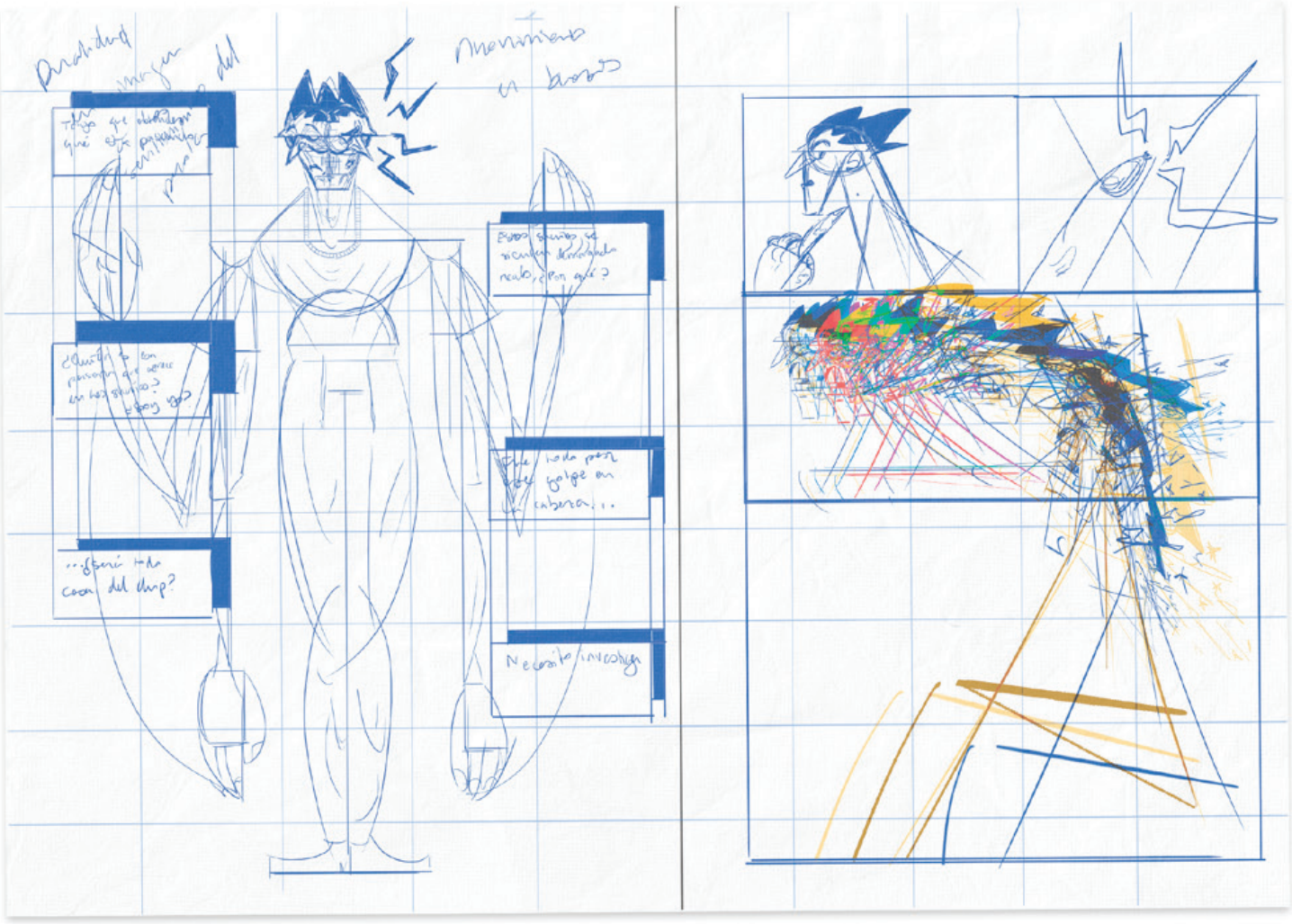

DIOS MÍO SE HA DESMAYADO
¡QUE ALGUIEN LLAME A UN MÉDICO!
TZZ

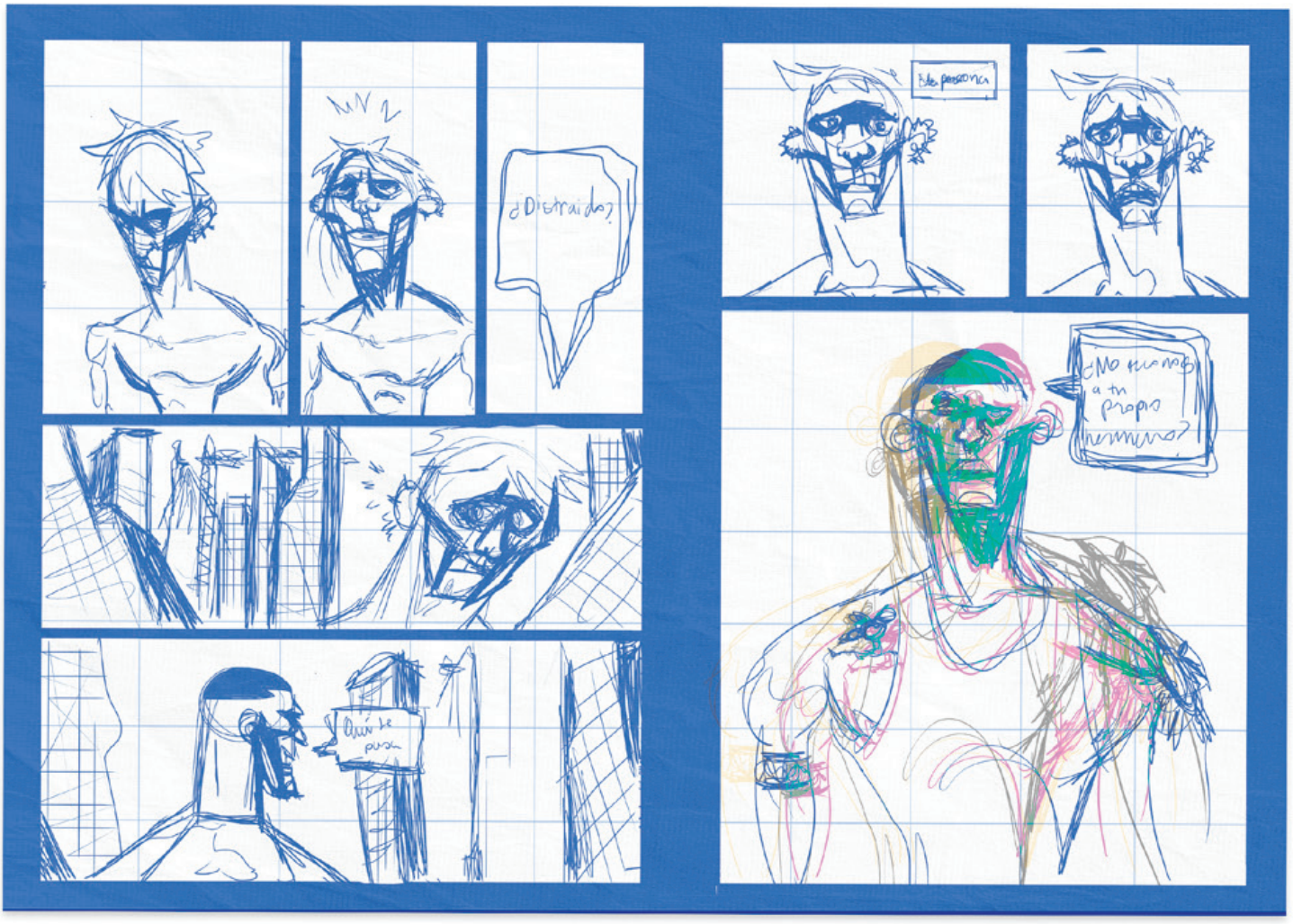


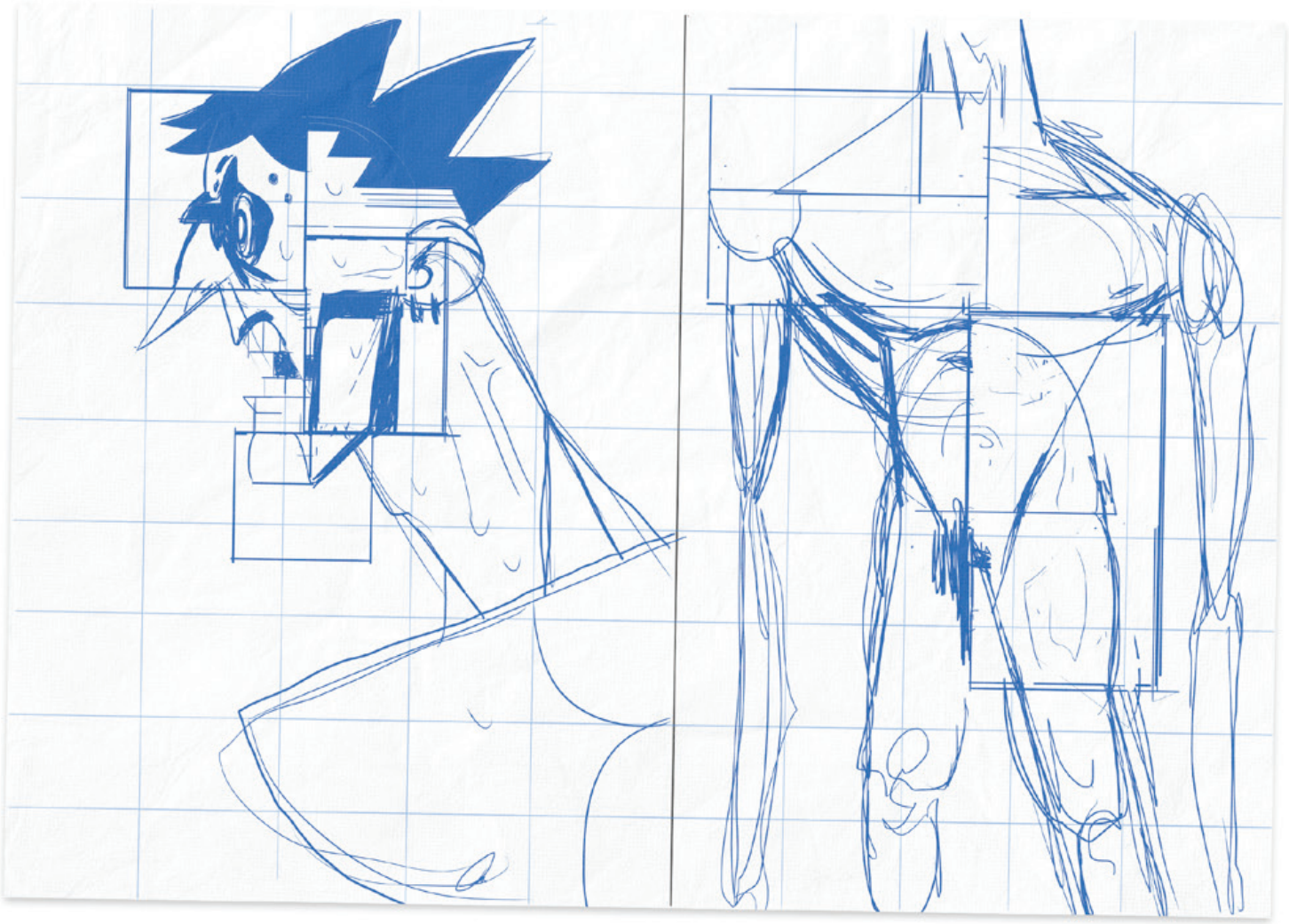

HEY...
HERMANO, DIME QUE TIENES ALGO PARA MI.
PRIMERO EL DINERO.
P... AHORA MISMO NO TENGO.
¡PERO FÍJATE MEDIO LITRO! ¡TE JURO QUE TE LO DEVUELVO!
¡SÓLO UN DOG, PÓRTATE!

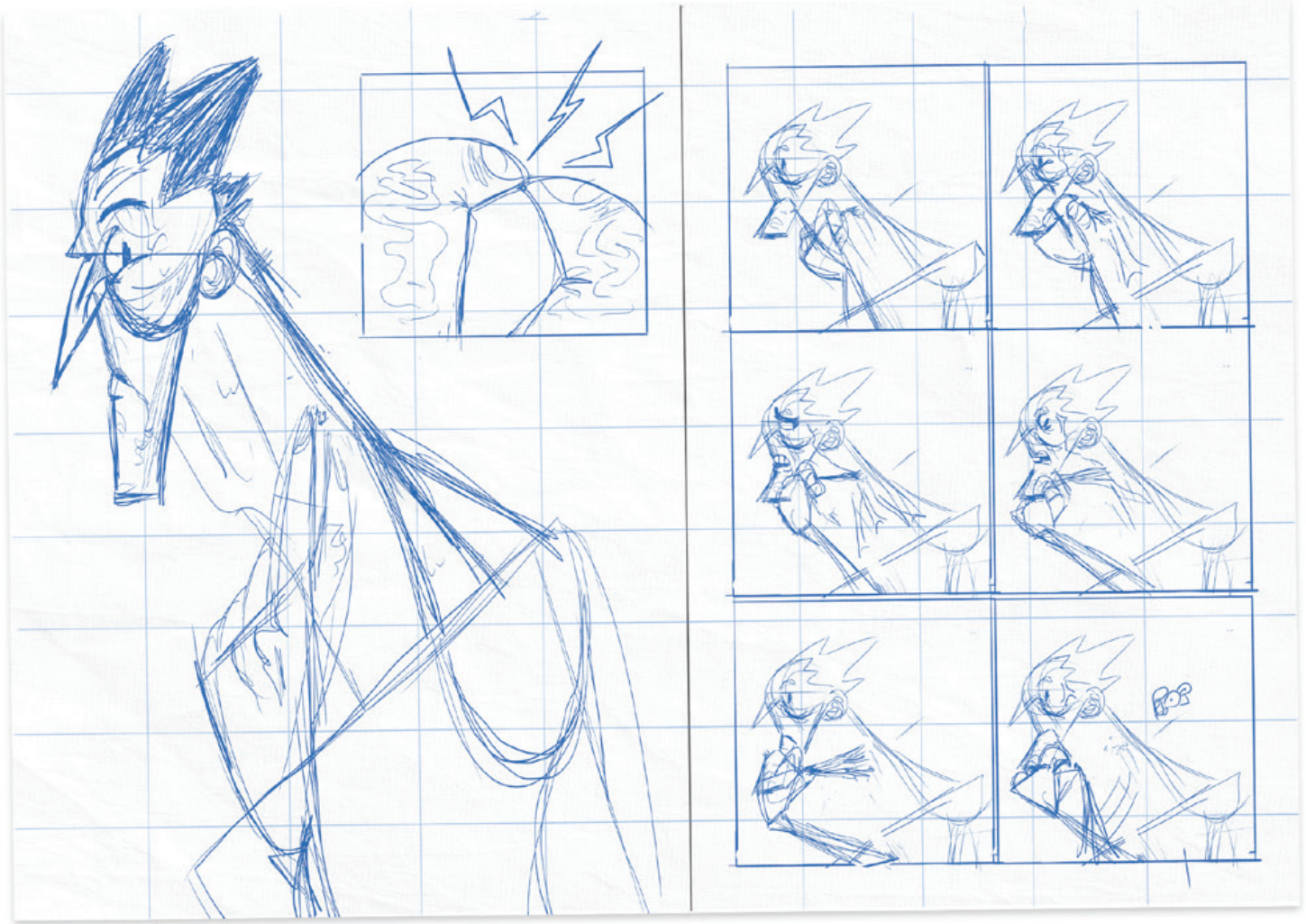

CRÉES BIEN QUE NO FUNCIONA ASÍ
TSK.
TODOS SOIS IGUALES PIDIENDO Y PIDIENDO...
SI REALMENTE TANTO QUIERES DINERO VE Y VENDE UN ÓRGANO

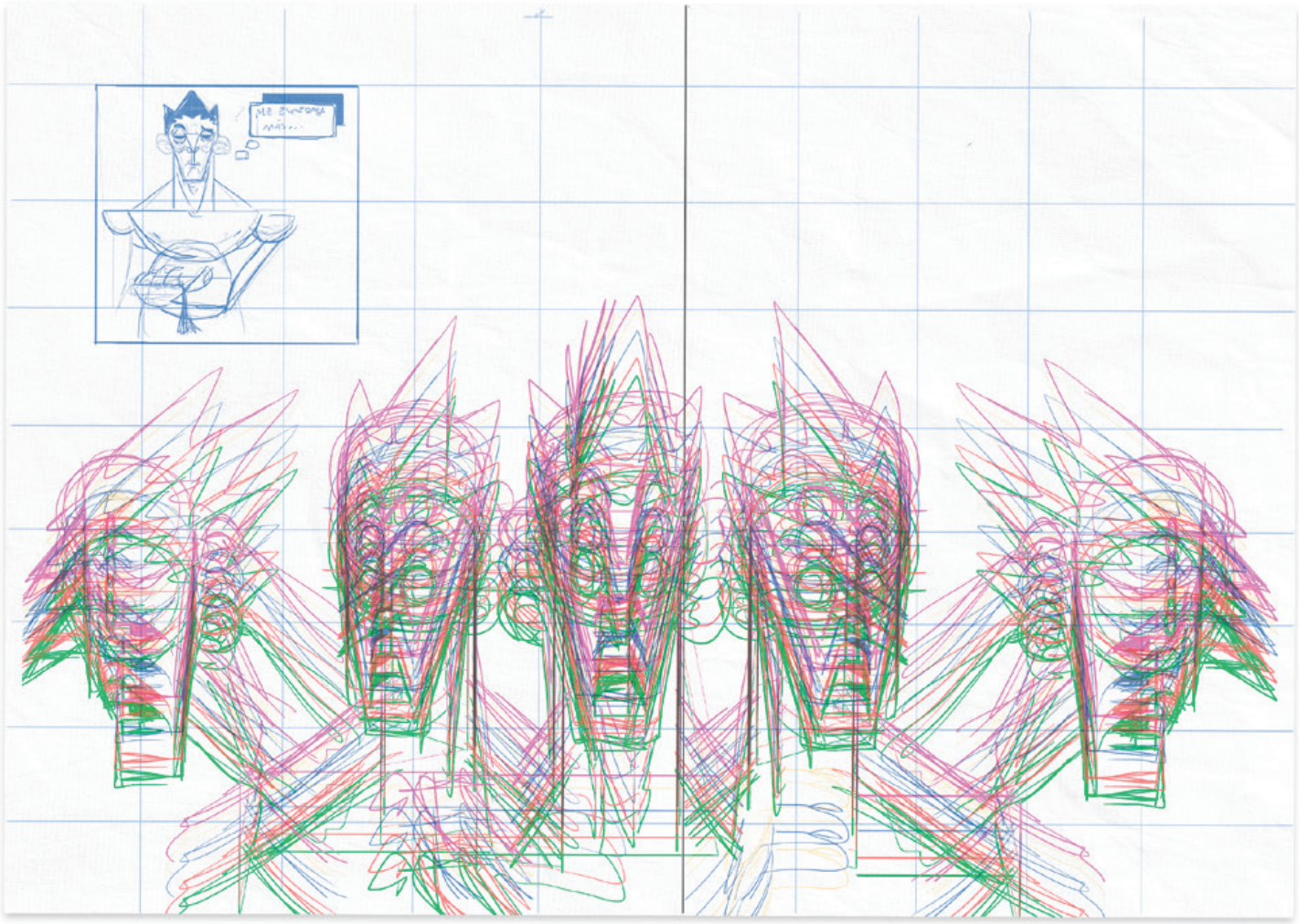

BUM BUM
BUM BUM
BUM BUM
BUM BUM
¿Qué demonios está pasando?

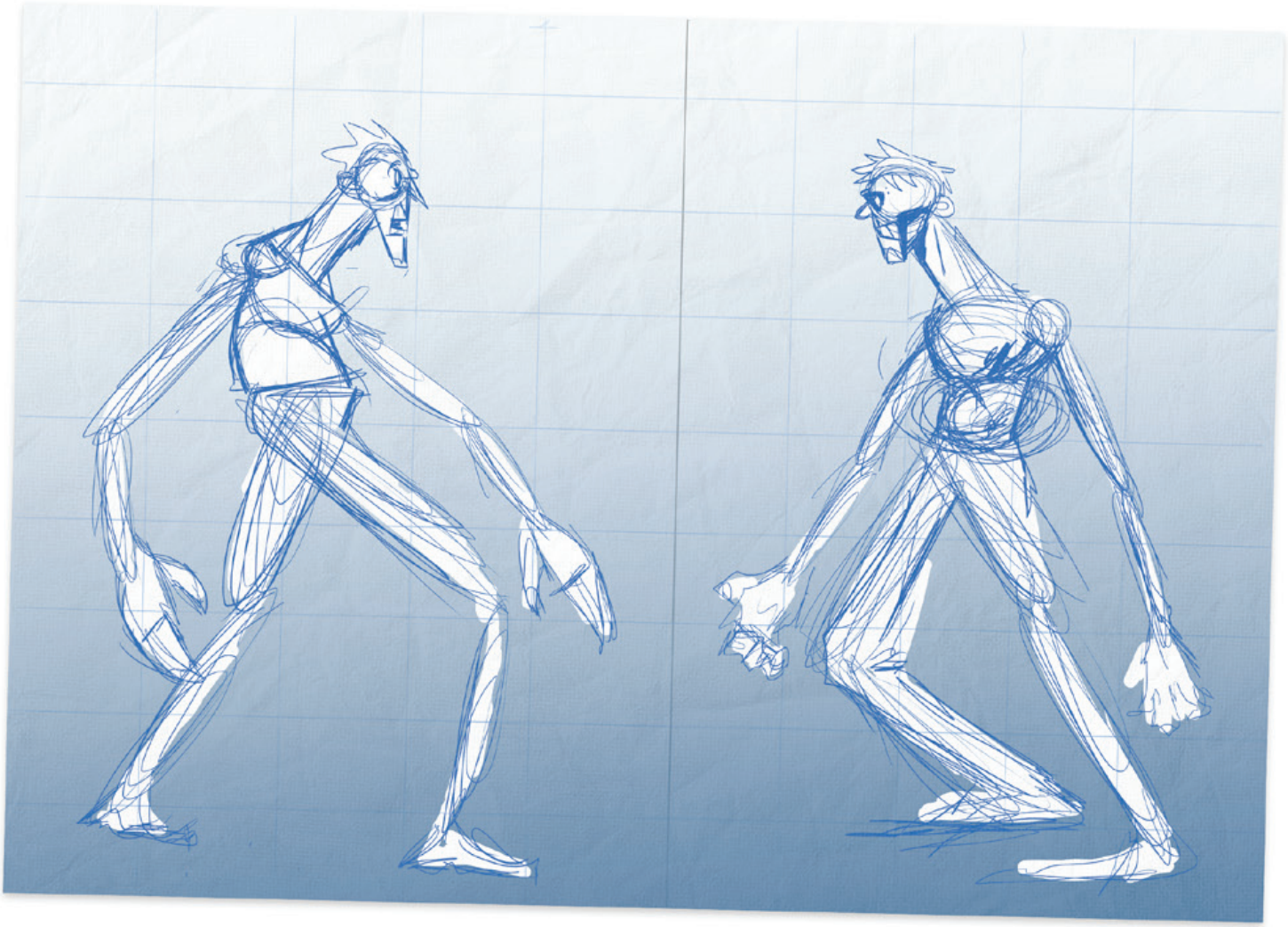

Necesito investigar

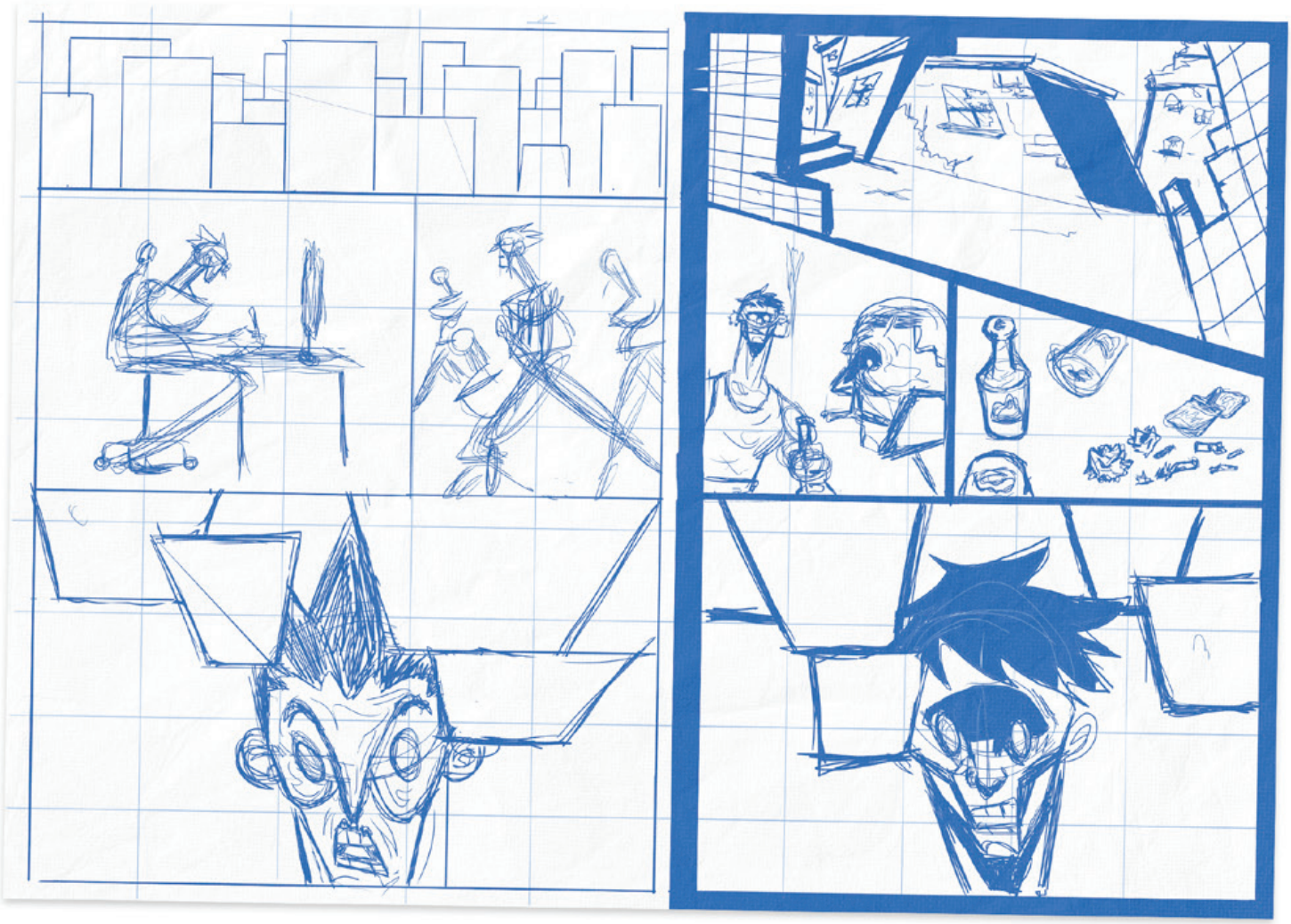

¿Distraído?
¿No piensas en tu propio hermano?

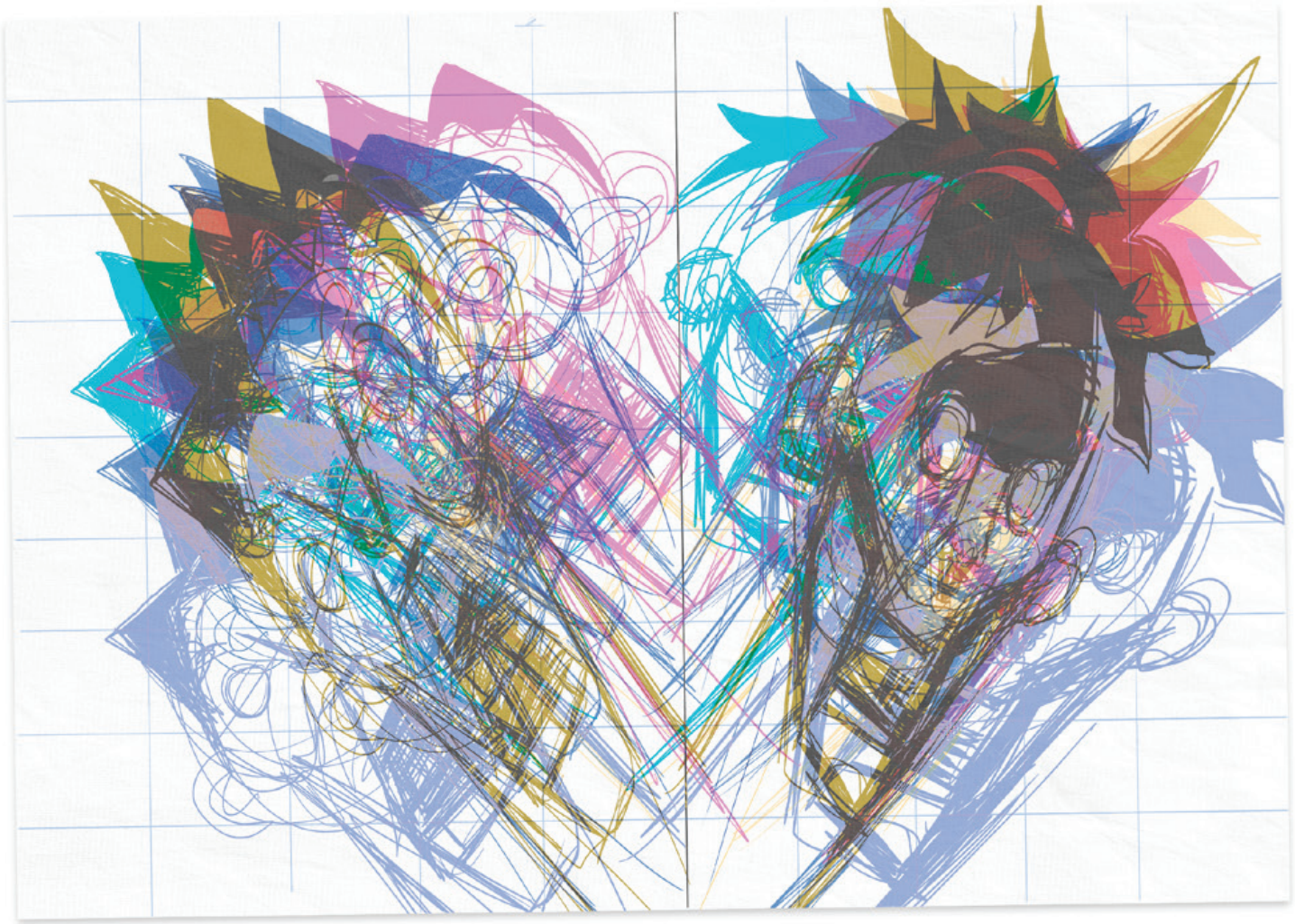


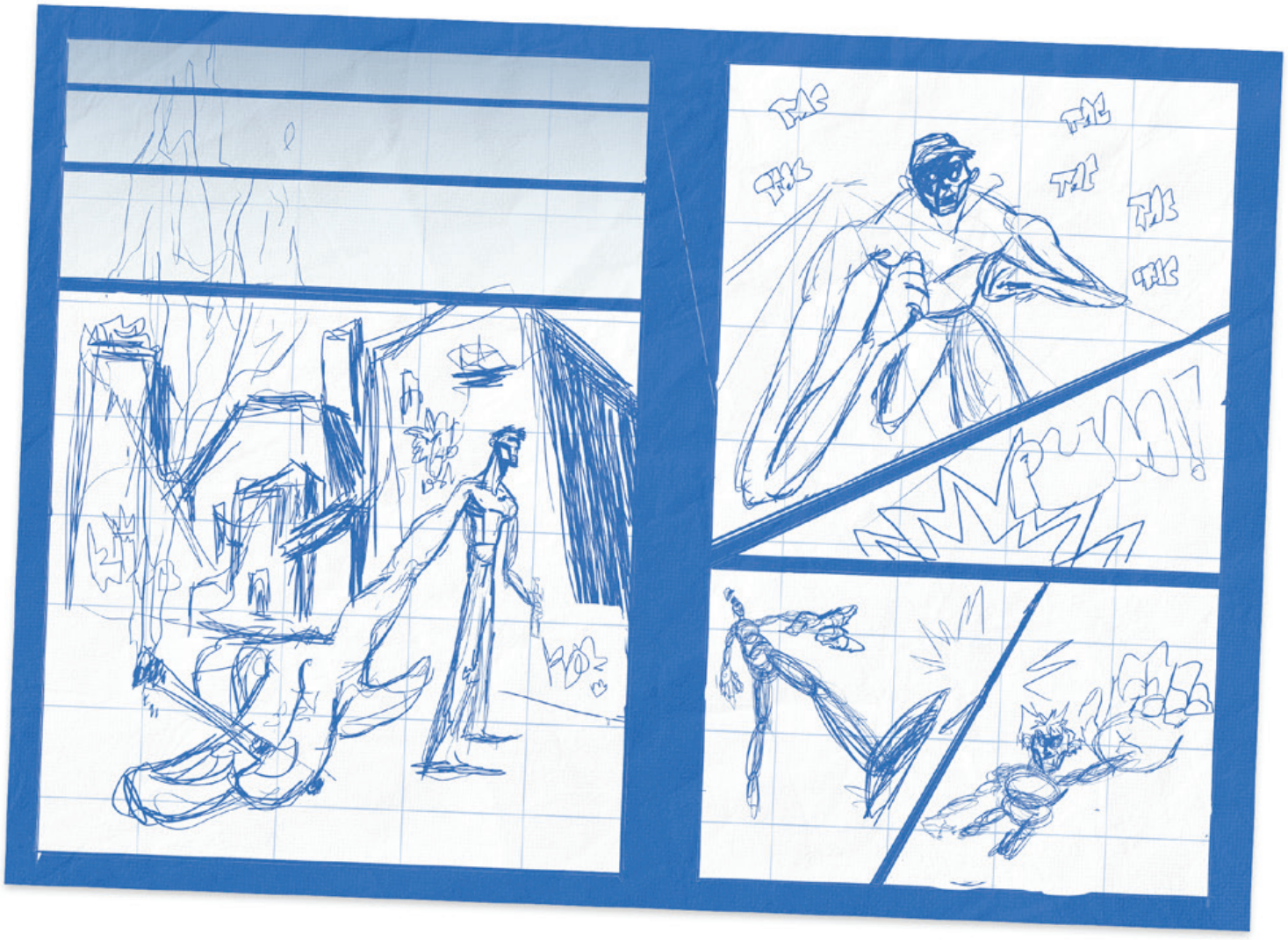












INCONEXO
5.
RESULTADOS

Narrativa

Capítulo uno.

El protagonista llega a su puesto de trabajo. En esta empresa, para poder trabajar, debe enchufarse un conector en el chip que tienen los trabajadores implantados en la parte lateral izquierda de su cuello, detrás de la oreja, por lo que el protagonista se conecta. Después de un día de trabajo, el protagonista se dirige de vuelta a casa. Al llegar a su edificio, se topa con su vecino y mantienen una breve conversación que él interrumpe de manera brusca. Al día siguiente, le vemos de camino al trabajo en el transporte público. De repente, en medio de una curva, se desploma hacia atrás y se golpea la cabeza con fuerza, dejándolo mareado.

Llega a la oficina con un dolor de cabeza persistente y se siente incapaz de empezar a trabajar. Decide ir al baño en busca de alivio. El protagonista agacha la cabeza para mojarse la cara en el lavamanos y, cuando levanta la vista, se encuentra con la visión de una figura sombría en el reflejo del espejo, lo que lo deja aún más confundido y atemorizado. De vuelta a su puesto de trabajo, pasa junto a sus compañeros, luciendo evidentemente desorientado y confuso. Siente, de repente, un dolor repentino y agudo porque se le comienza a difuminar la realidad. Su compañero de trabajo nota su malestar y le pregunta si está bien. El protagonista recupera momentáneamente la conciencia y responde que sí, pidiéndole que no se preocupe pero, en medio de la frase, se desmaya.

Durante su inconsciencia, el protagonista tiene una “alucinación” en la que se encuentra con su “yo” del pasado, quien solía

vender drogas en el vecindario. En esta escena, está teniendo una conversación con un colega que le pide que le fíe droga, pero el "otro yo" del protagonista se niega. La escena se difumina y desaparece.

Finalmente, el protagonista despierta en su cama, confundido y preguntándose si lo que vivió fue un sueño, una alucinación, un recuerdo o un efecto de su implante. Intrigado y perturbado, el protagonista toca el implante detrás de su oreja, desencadenando un dolor intenso y escuchando unas voces misteriosas que le susurran: "recuerda, recuerda".

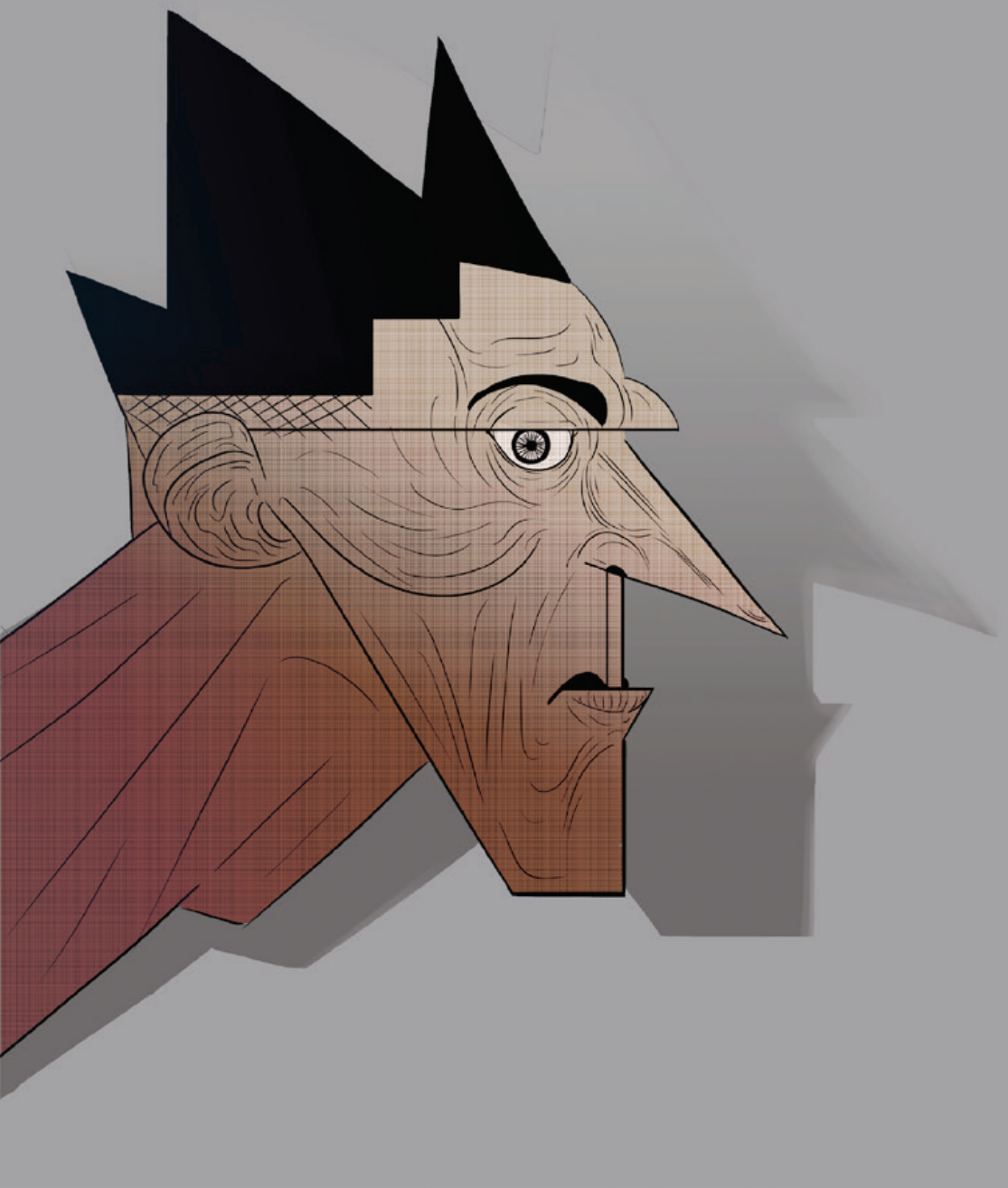
5.2.

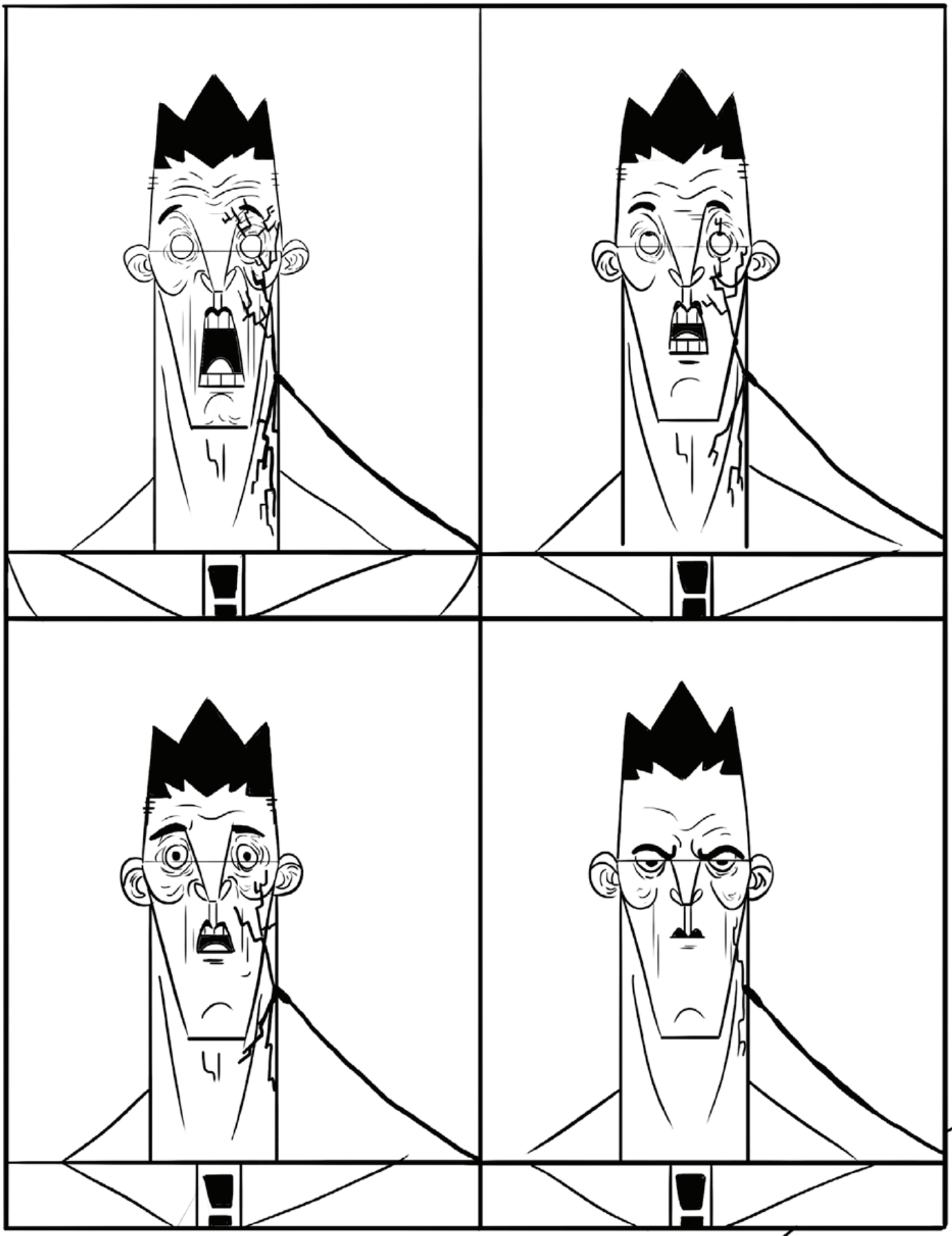
Tripas

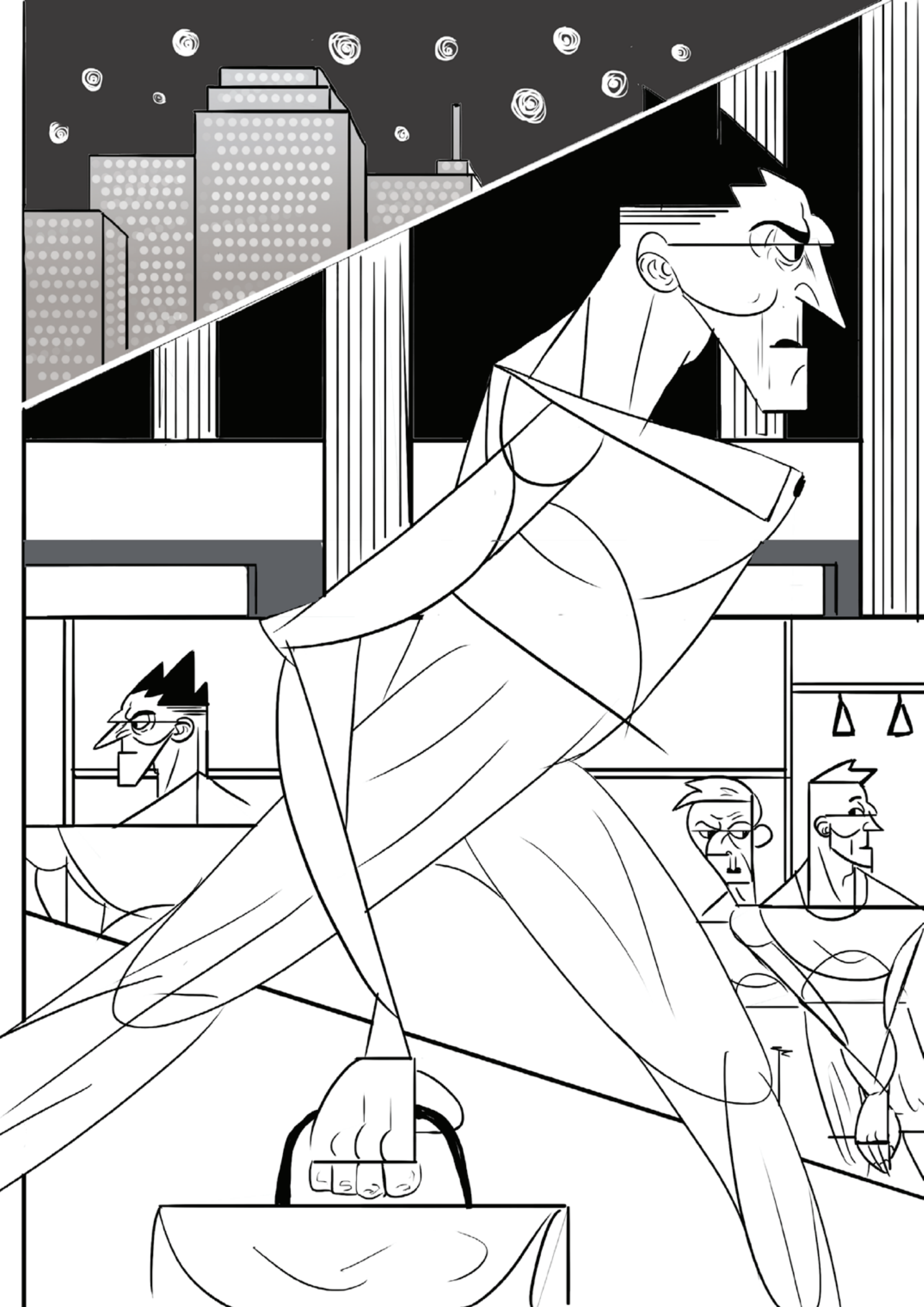
A continuación, en las siguientes páginas, se muestra una selección de las ilustraciones finales del cómic, (obviando las páginas que tras la impresión estarán en blanco como las portadillas o las portadas interiores) que corresponderían a las tripas completas del primer capítulo del cómic.

Las tripas en su completo están en los anexos de esta memoria.

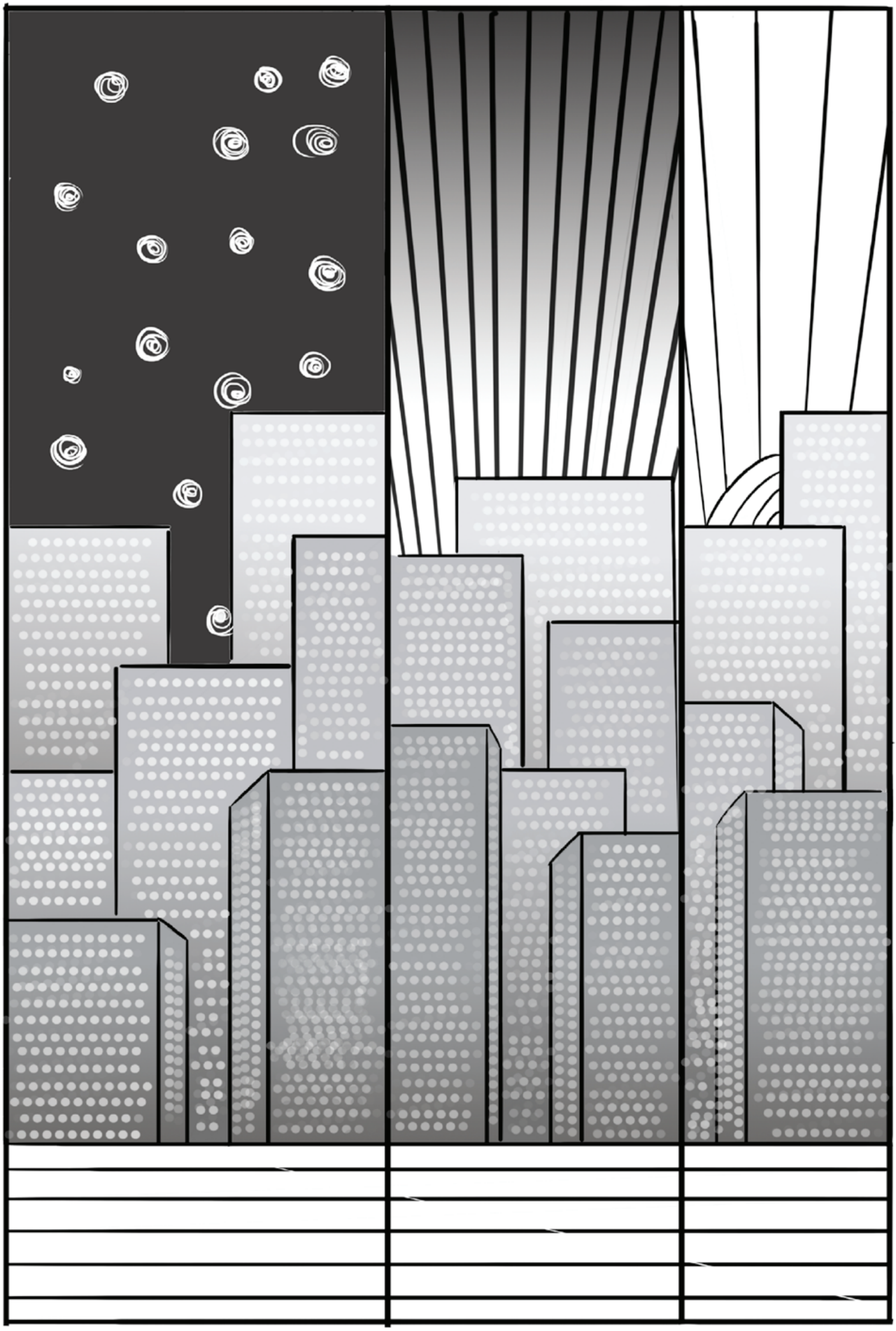
INCONEXO

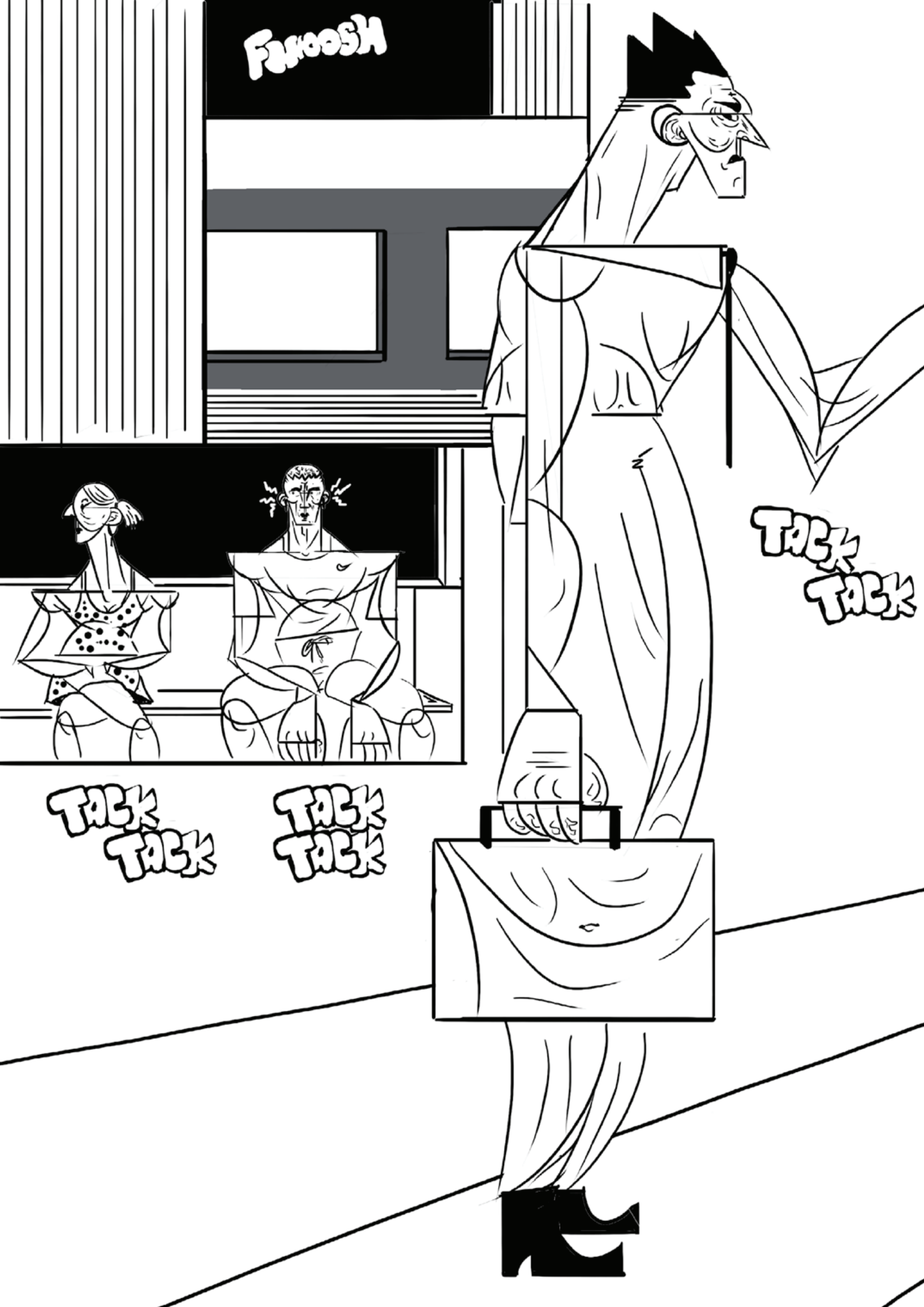


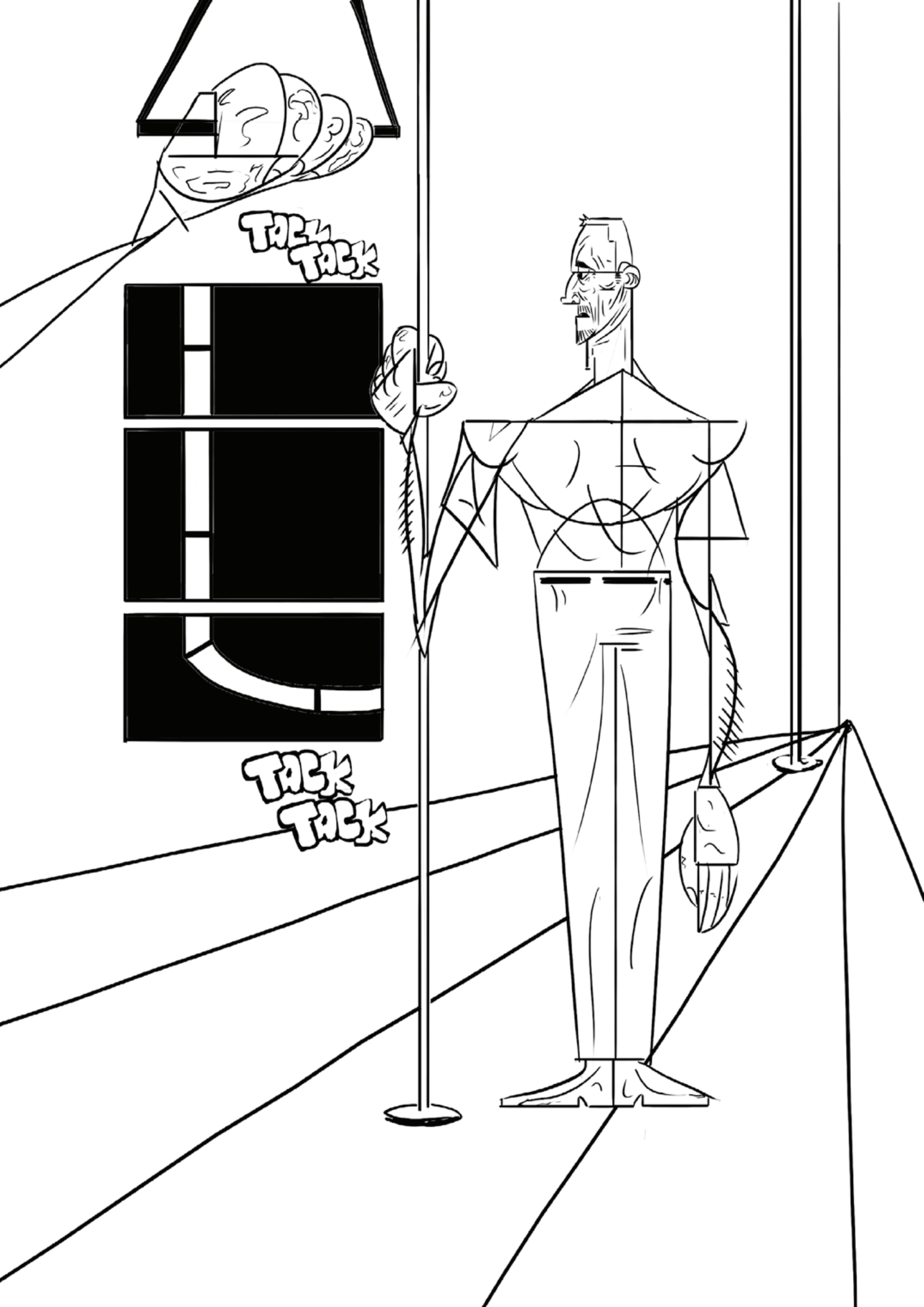


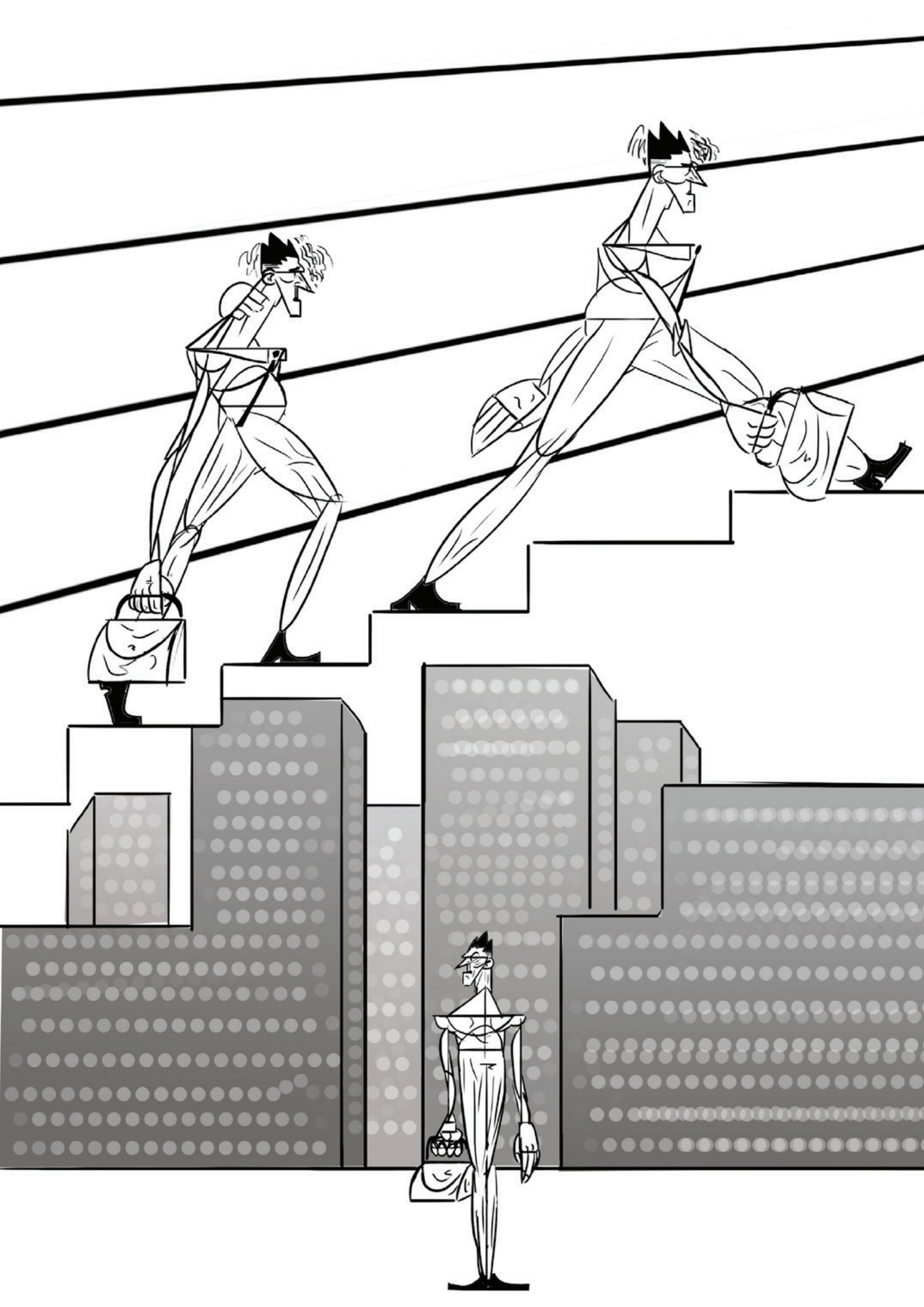


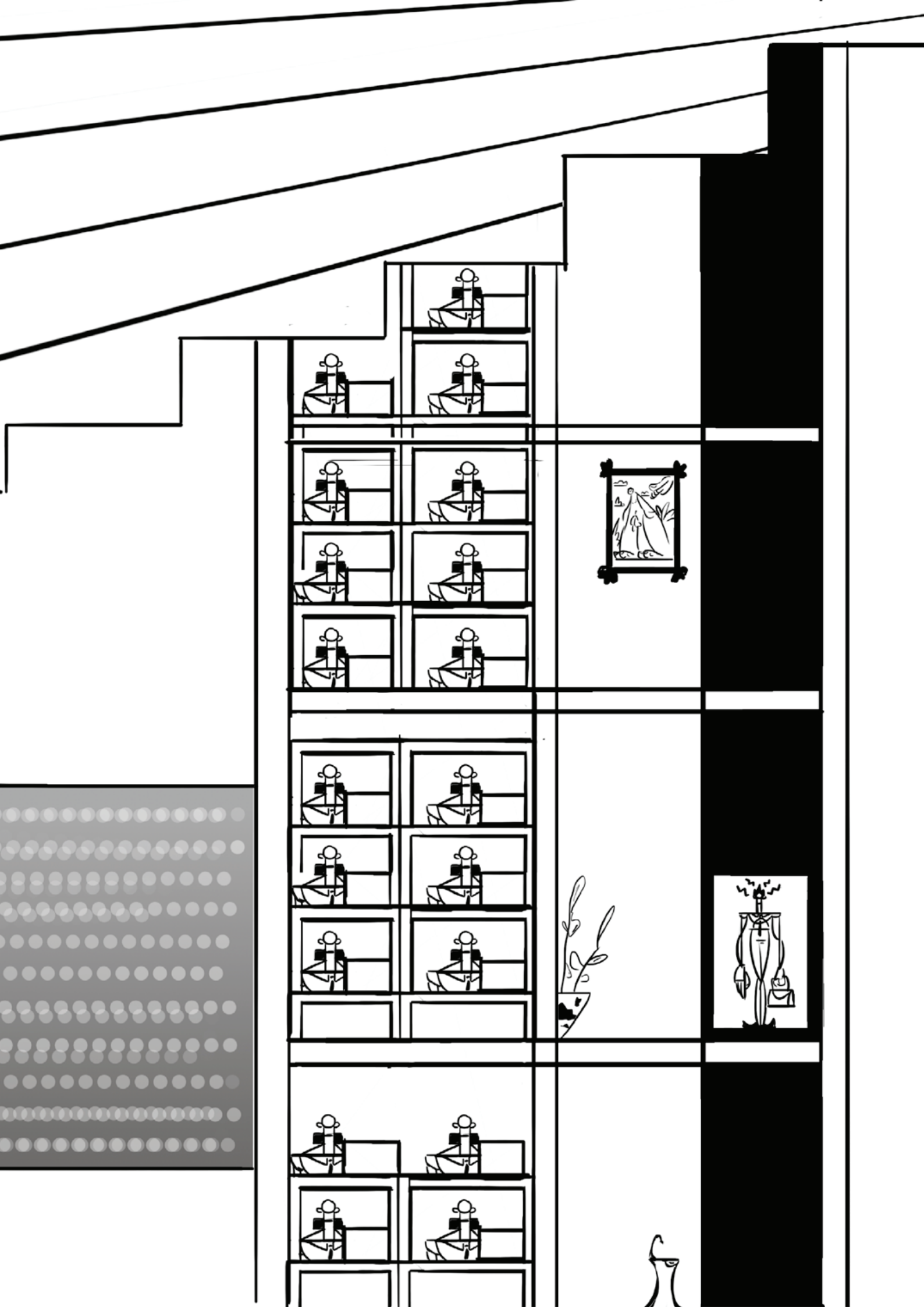
¿Cómo anda usted?
Bien... no es que tenga mucho que decir.
Bueno, está bien, hay que ciudarse.
...
Mire, si no quiere nada me voy.
Bueno... yo solo quería ponerme al día con mi vecino...
No quisiera yo ser borde, pero lo único que le puedo decir ahora...
...Es que si se aburre busquse un hobby y no moleste.
No pretendía yo causarle ninguna molestia la verdad...
...
Mejor me me voy ya...
...

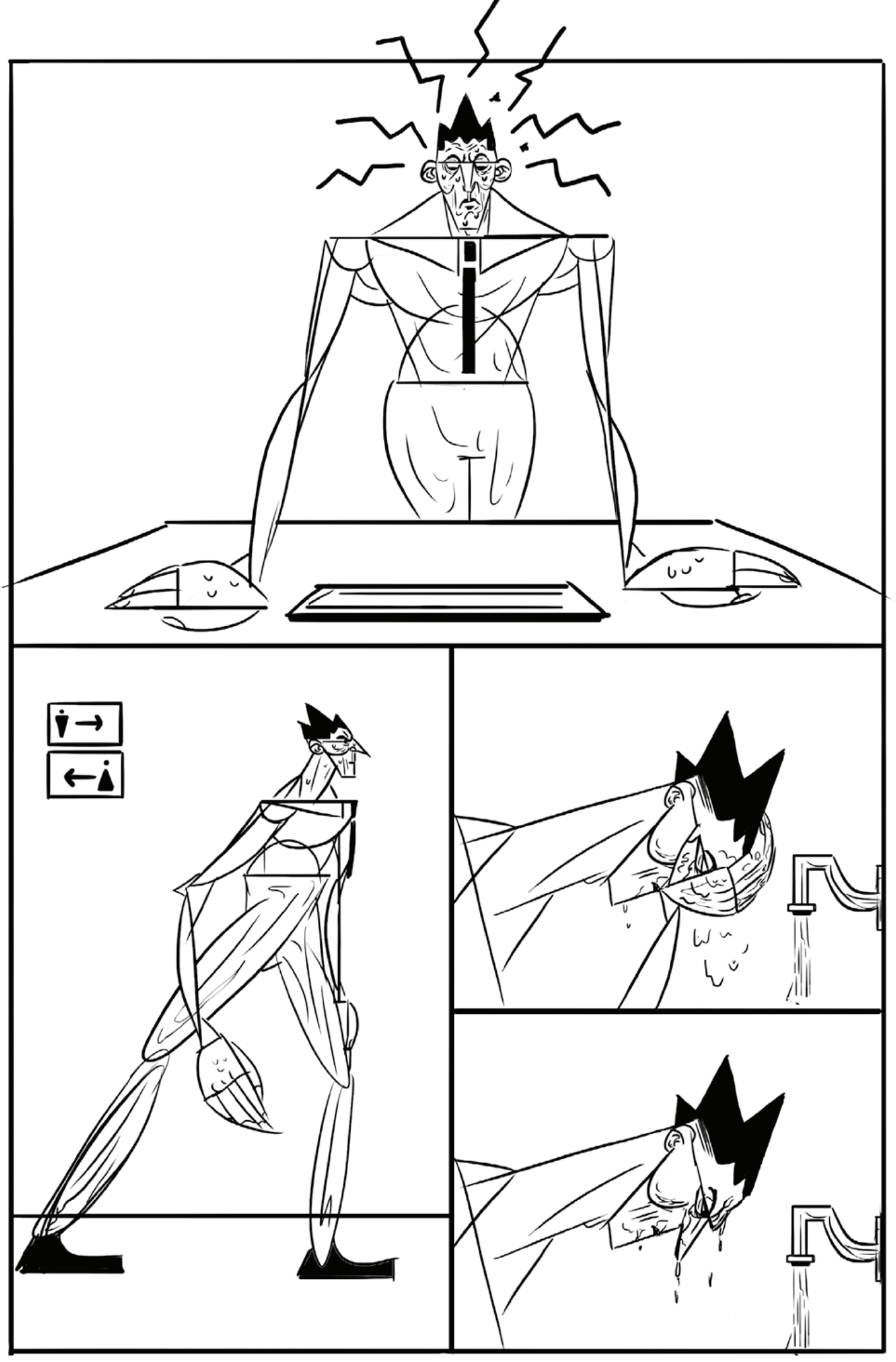


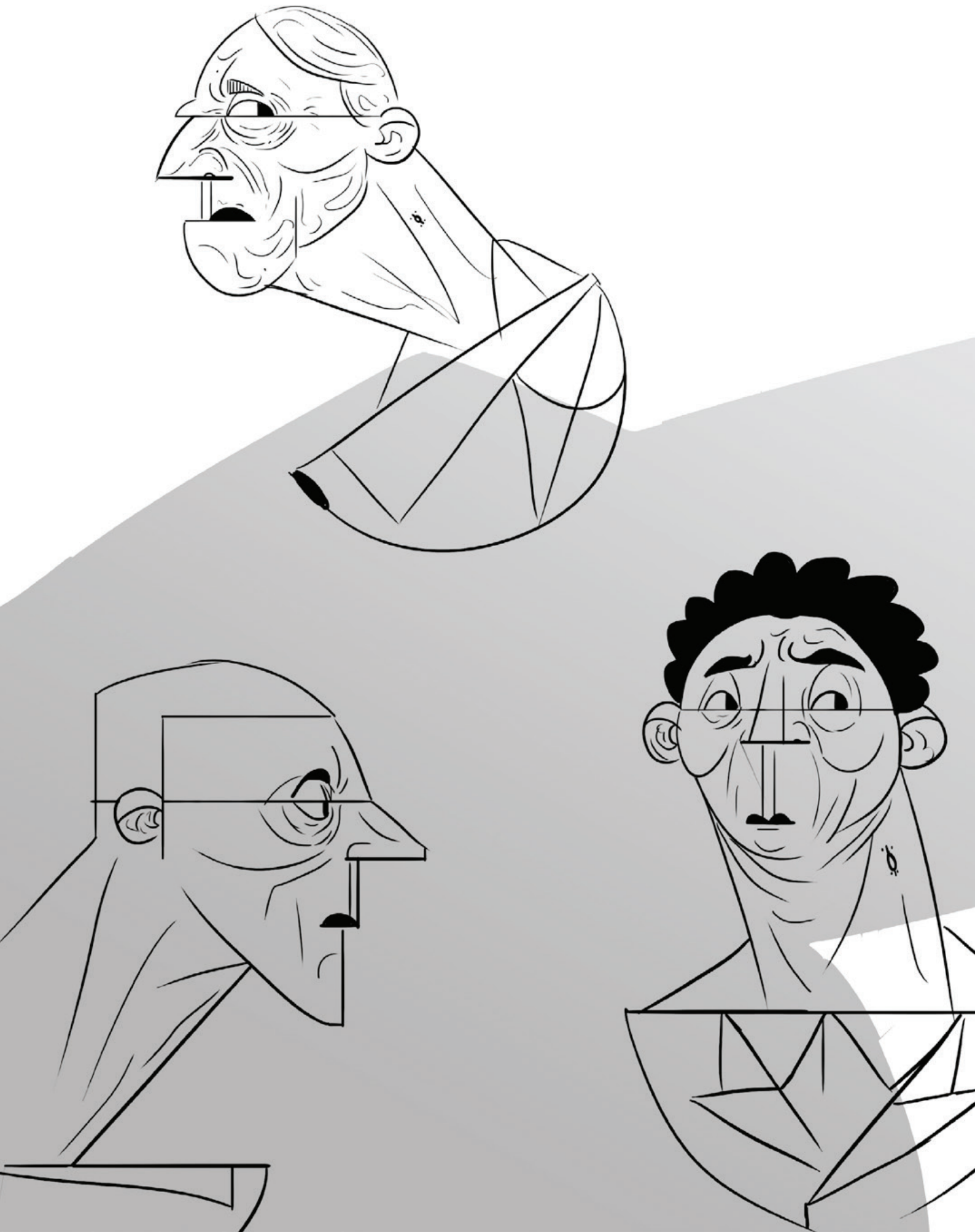

FUHOOSH
TACK TACK
TACK TACK
TACK TACK

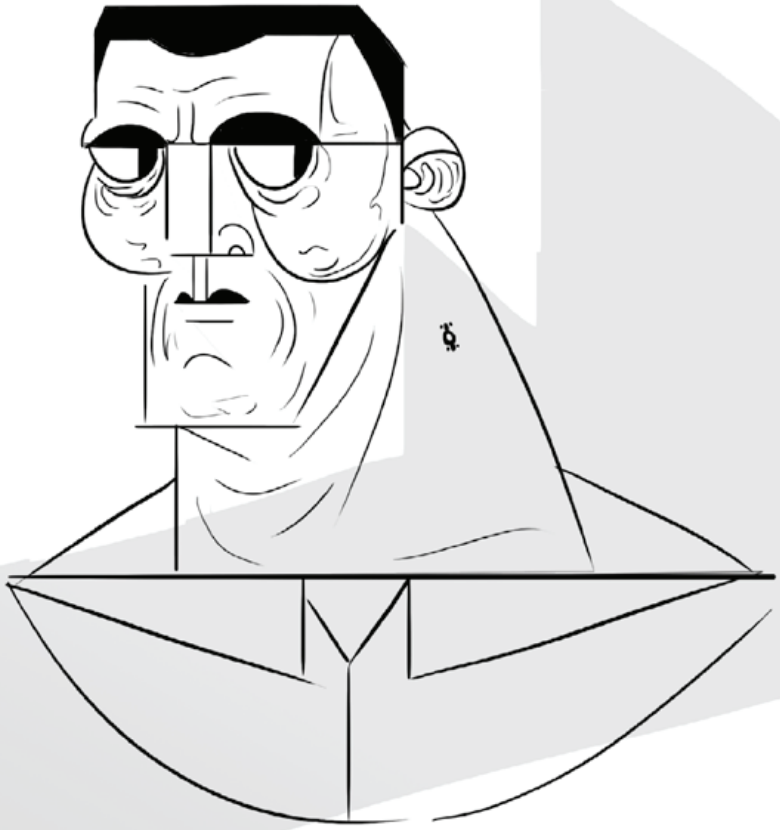

TACK TACK
TACK TACK

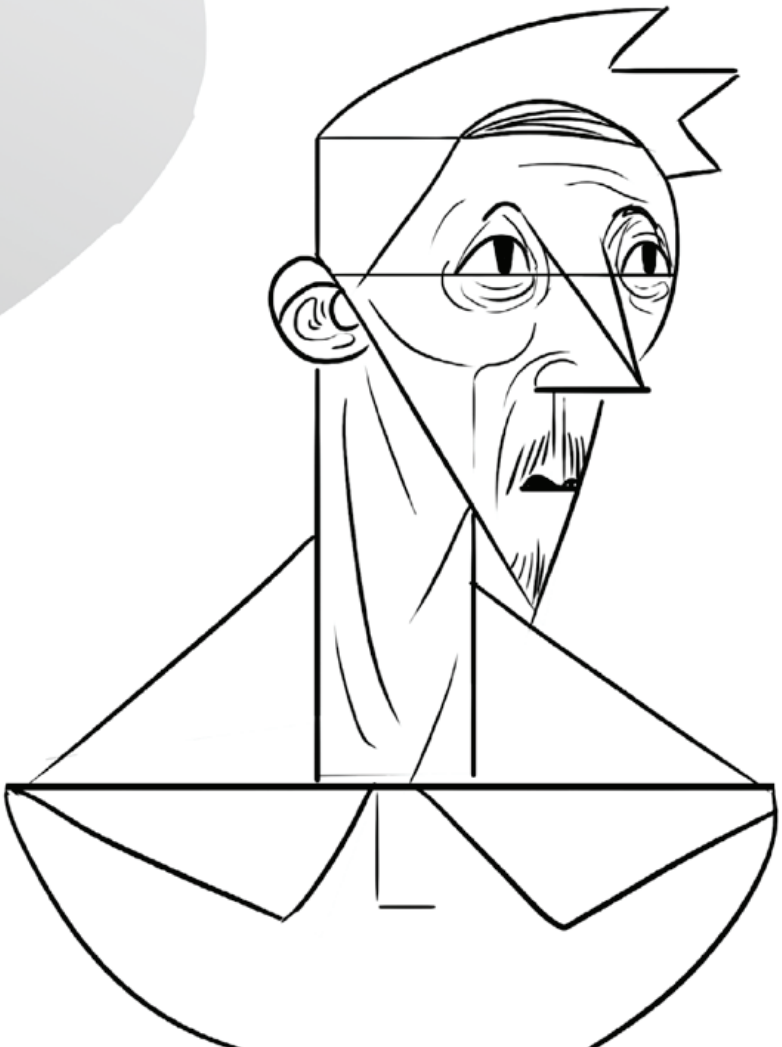


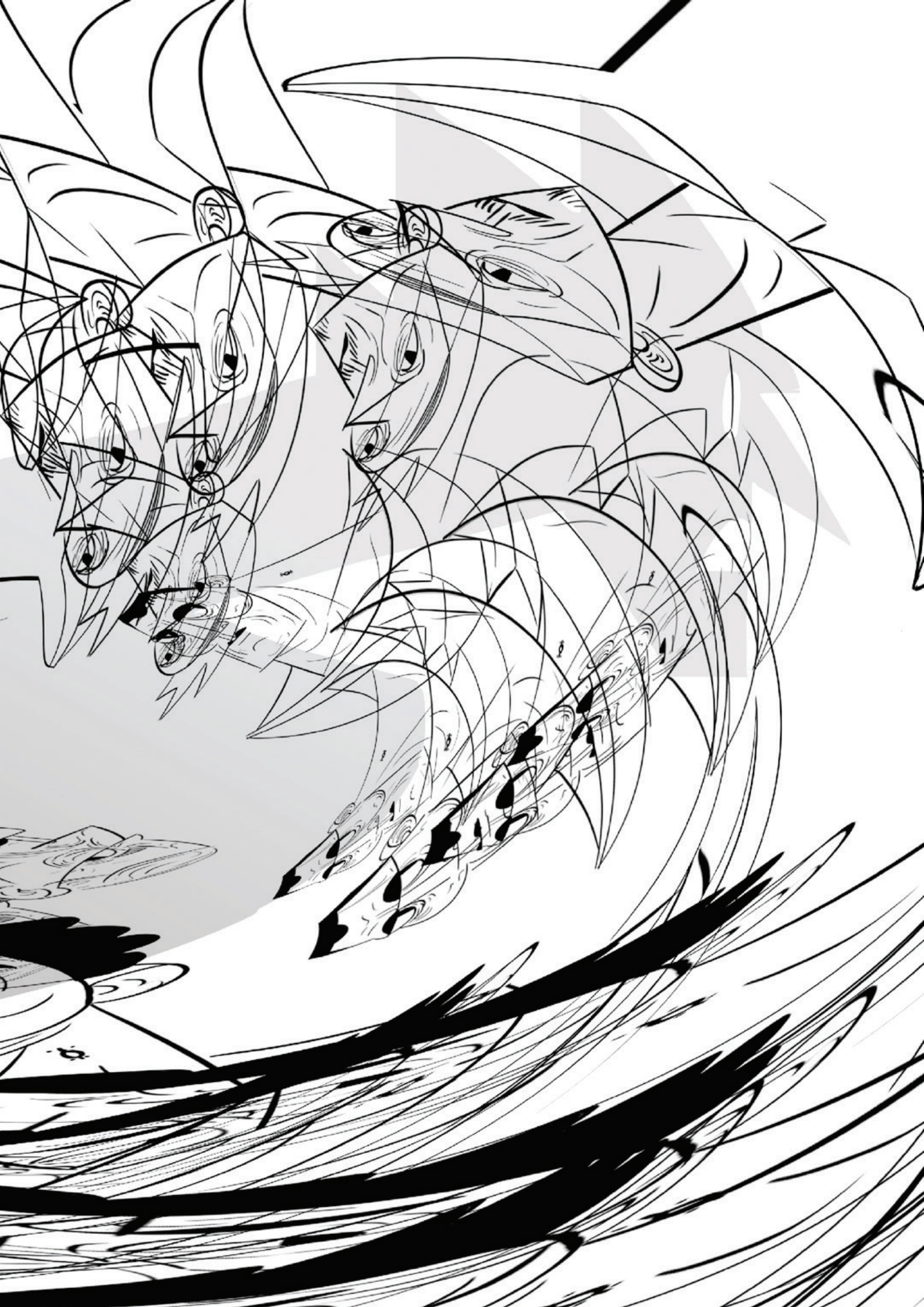


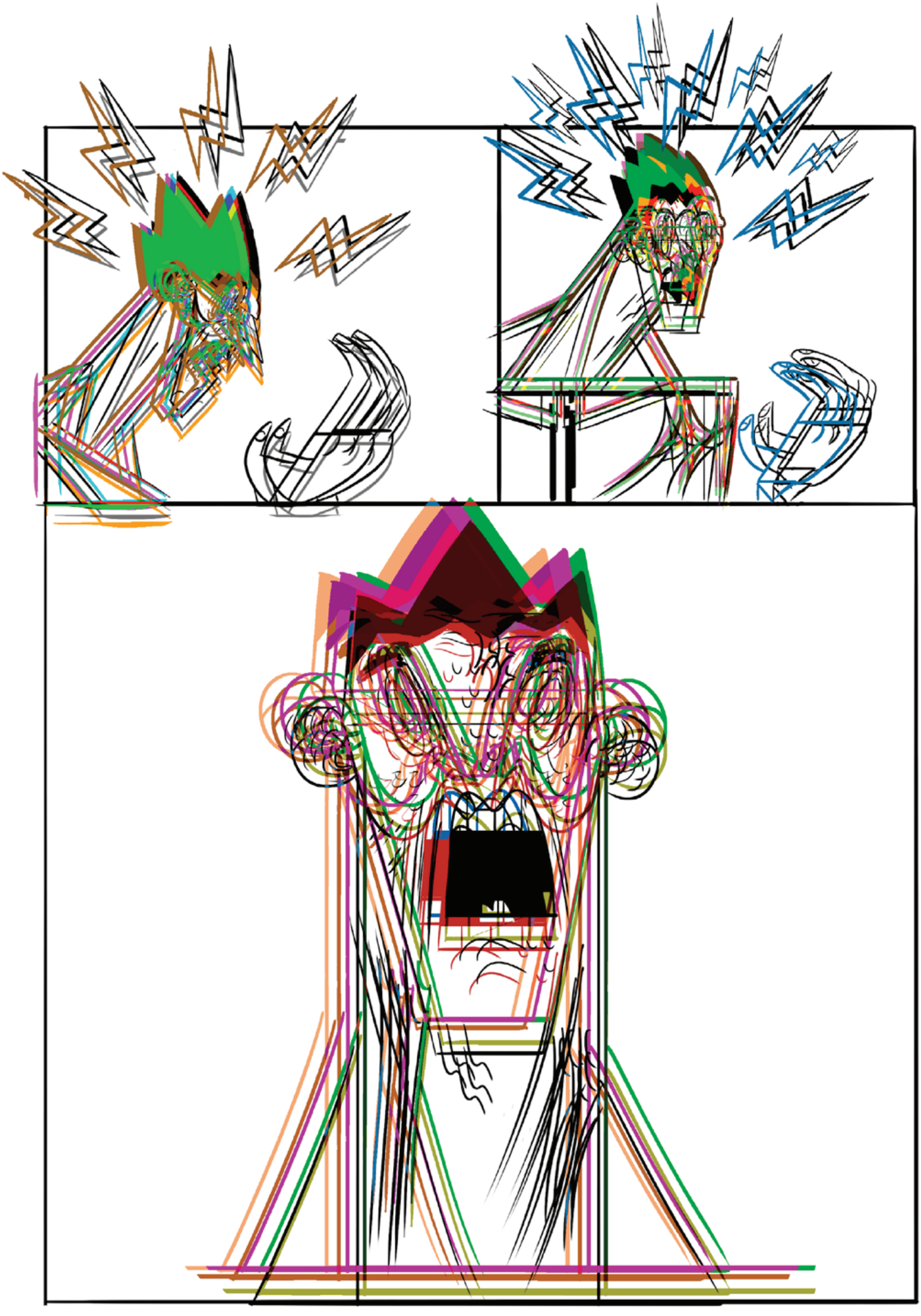


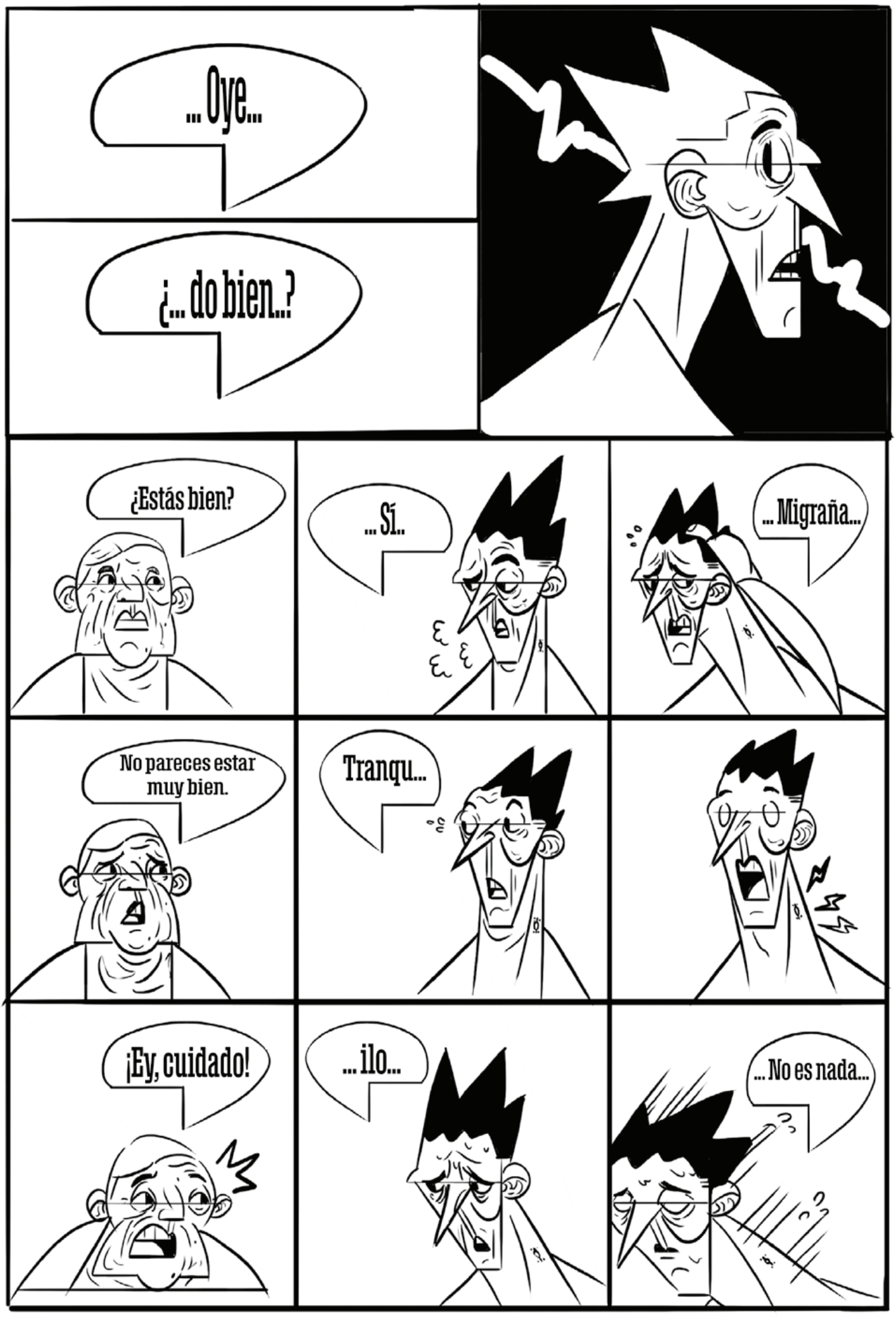


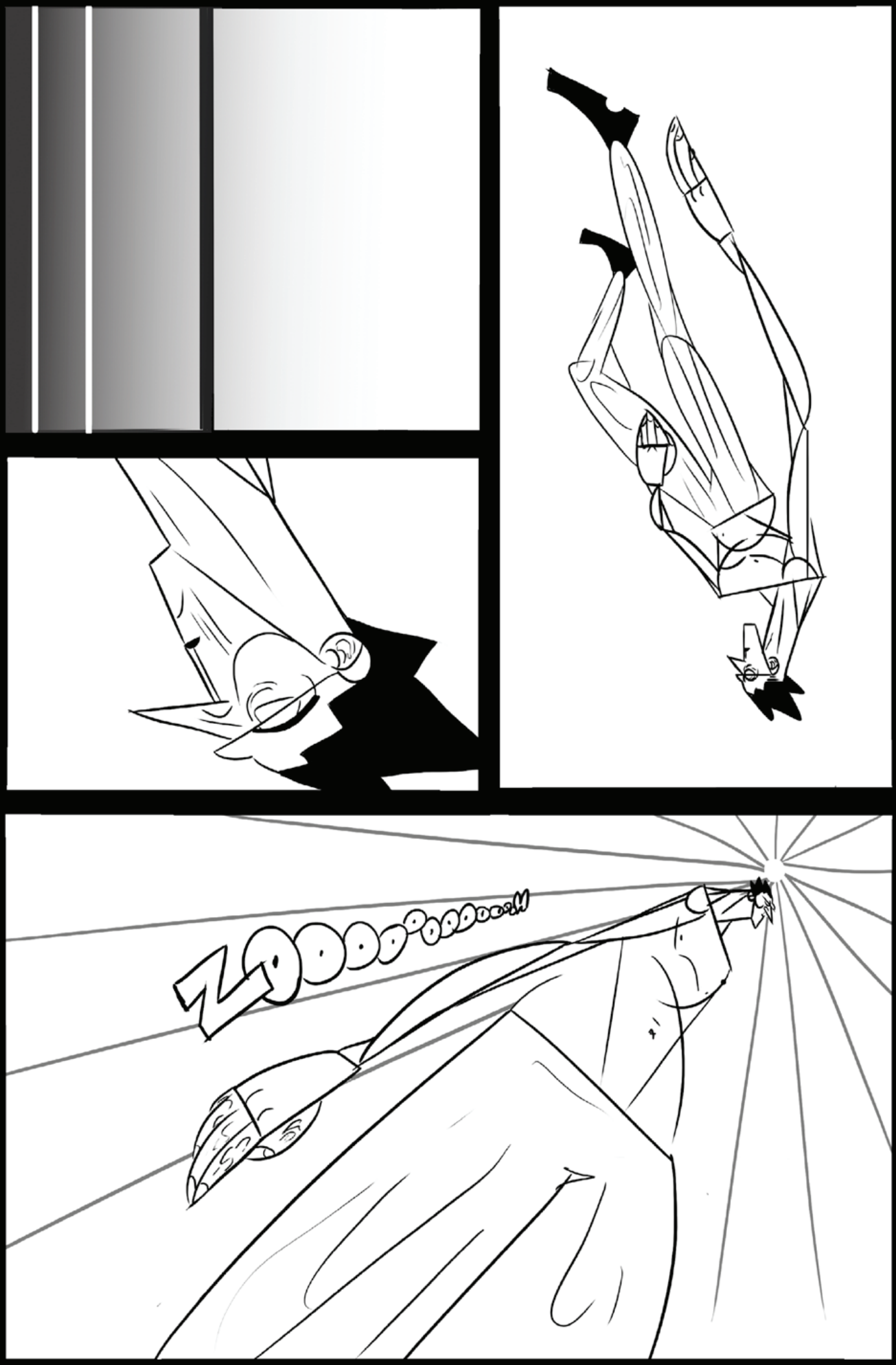


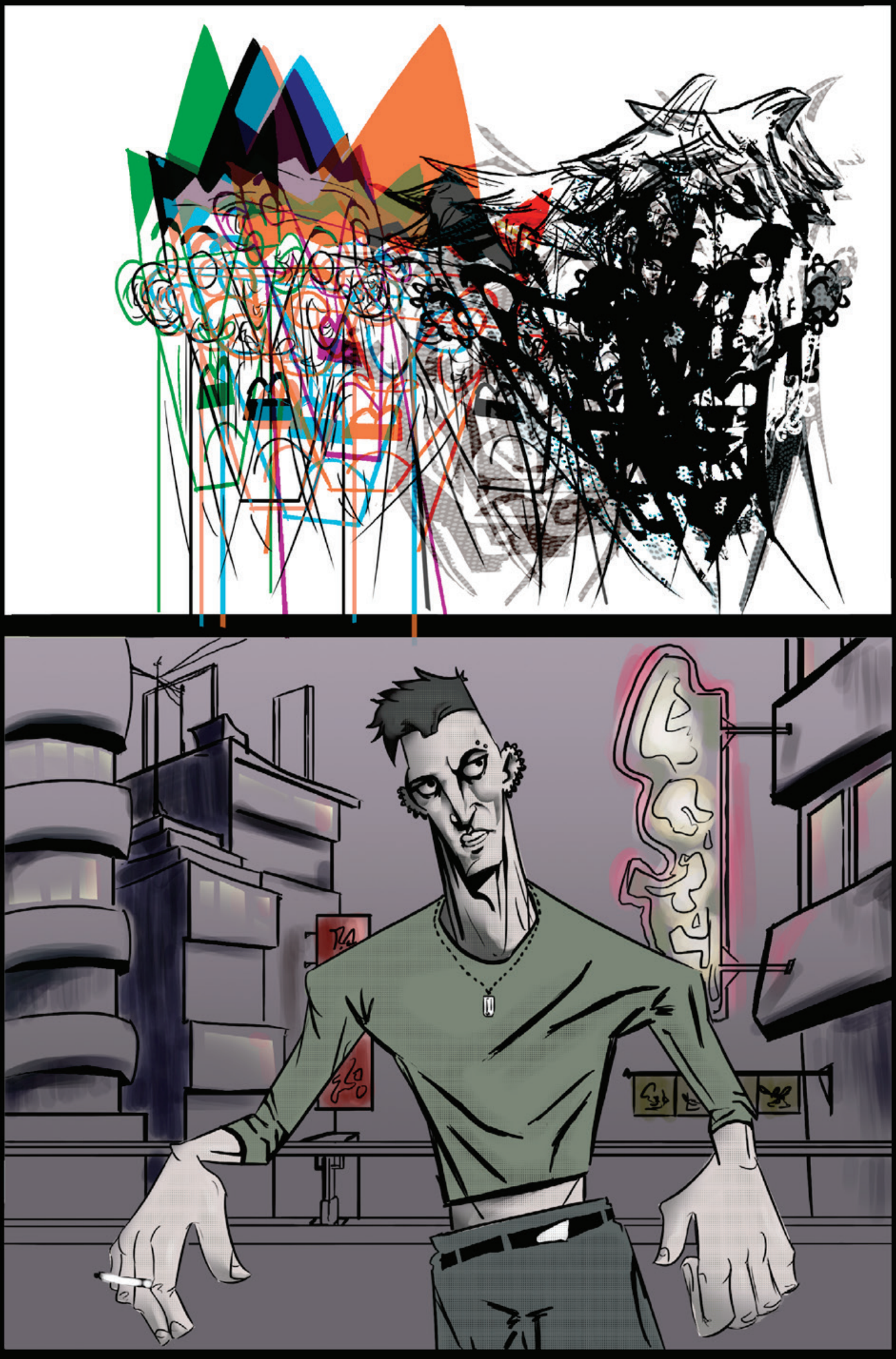







...Oye...
¿...do bien...?
¿Estás bien?
...Sí...
...Migraña...
No pareces estar muy bien.
Tranqu...
¡Ey, cuidado!
...ilo...
...No es nada...


ZOOOOOOOOOOM!!



Colega...

Ey mi hermanito dime que tú tienes un algo para mí, para relajarme un poco, ya tú sabes.

Mira sé que te debo un poco de pasta, pero eso nada, primo.
Tú fíamelo, te lo devuelvo en tres semanas.

Sabes bien que no fío.
Si no tienes dinero busca
la manera de ganarlo,
como si te tienes que
vender a piezas.

Sabes bien que no ... si
vender a piezas.

No... no se sentía como un sueño, era demasiado real...

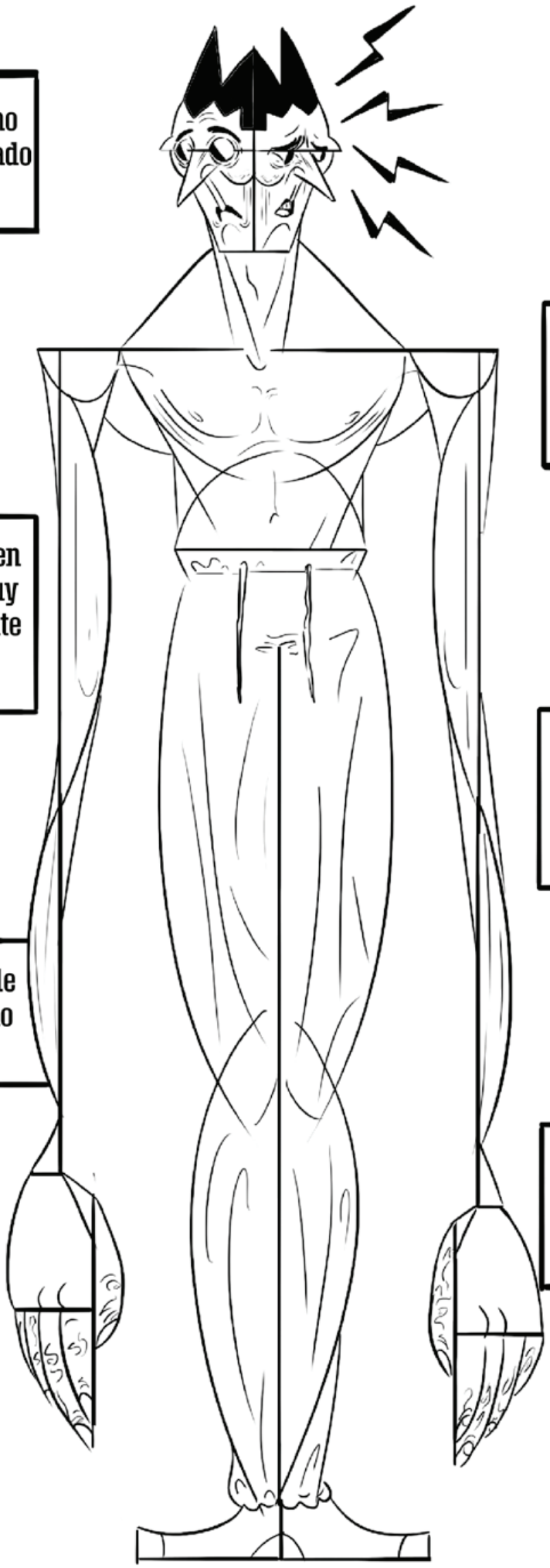
... Era algo más como un... recuerdo... pero, ¿cuándo he vivido eso?

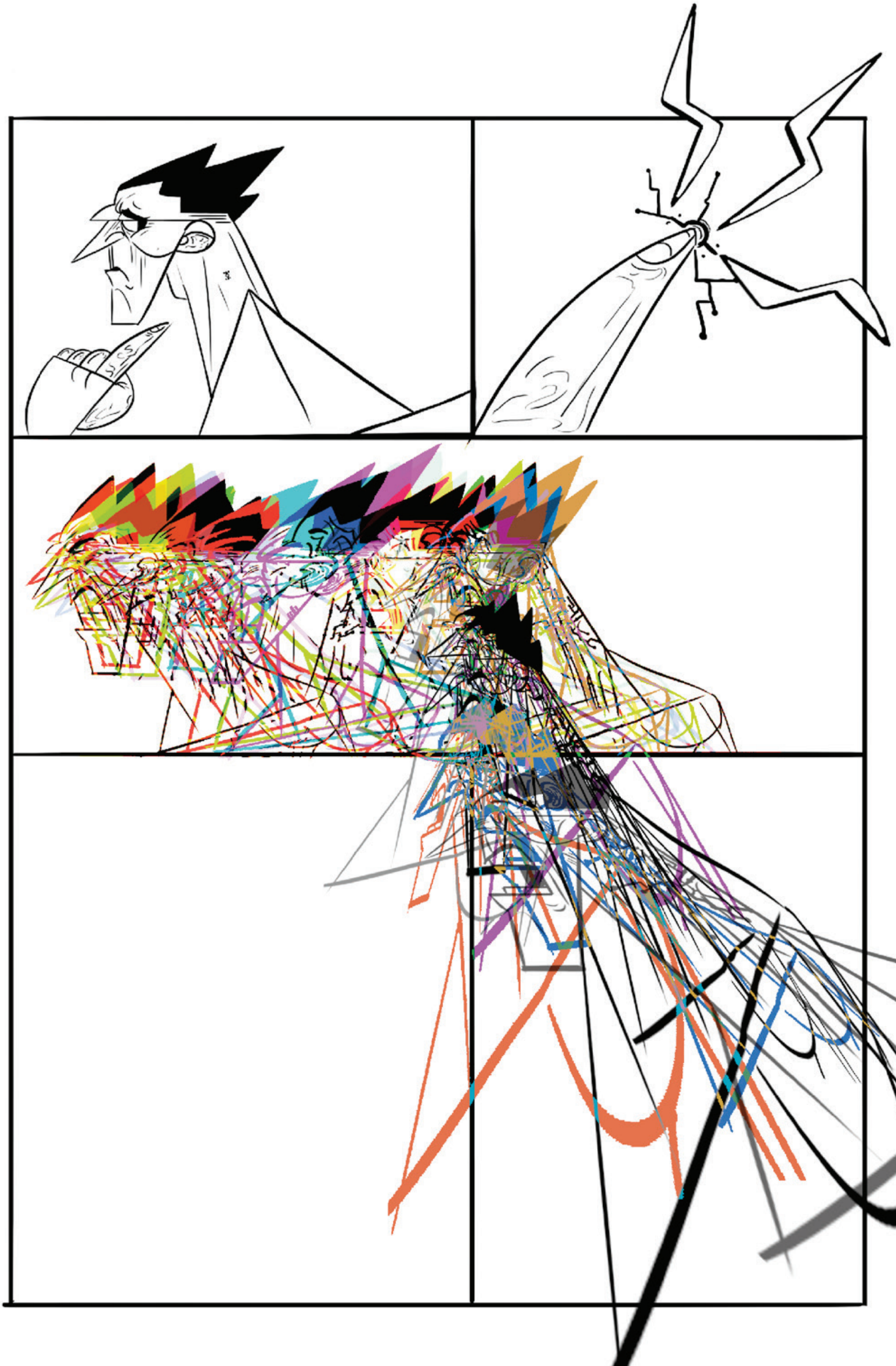
Fue desde ese golpe en la cabeza, todo es muy extraño, nada se siente normal.

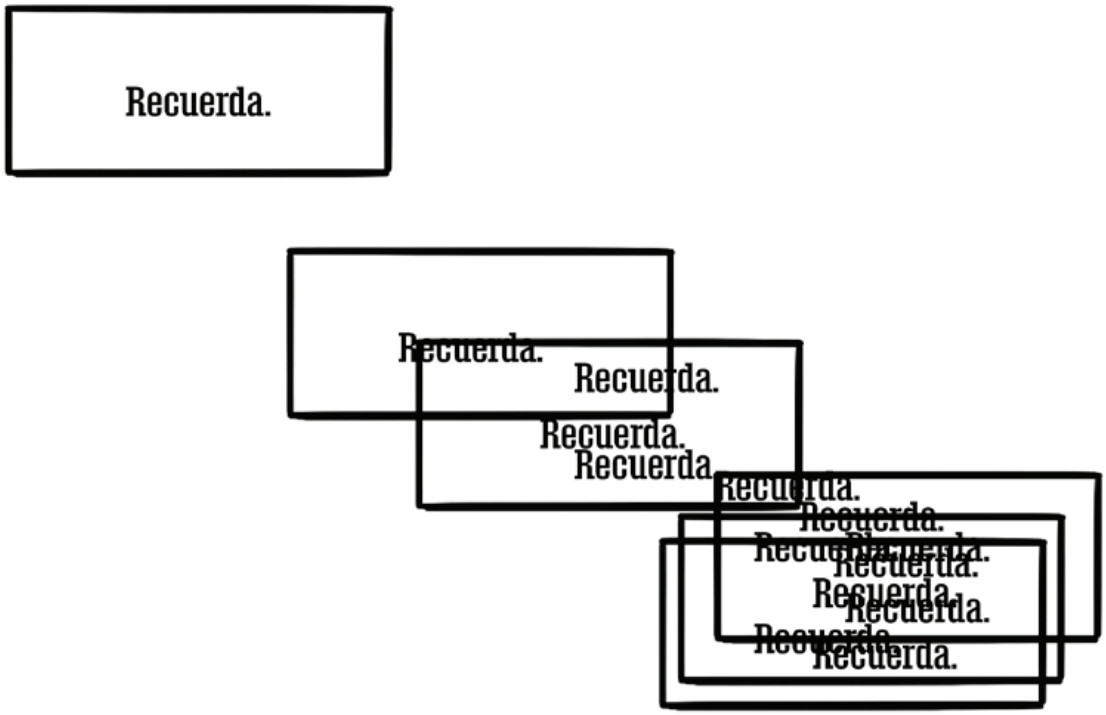
O quizás... sea cosa del chip. Siento que no para de fallar.

Pero, si es el chip... ¿de dónde están saliendo las imágenes?

Debería comprobarlo, necesito asegurar que es el chip.





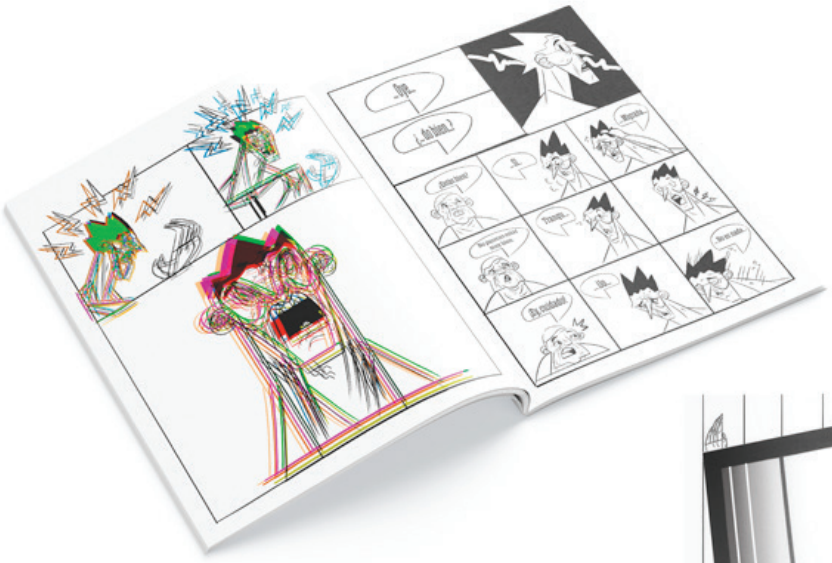

Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.

NÉSTOR ROSALES

El cómic

Finalmente, si bien no existe todavía un prototipo impreso del cómic, se imprimirá en un papel A3 mate en CMYK, doblándolo sobre sí mismo para presentarse en formato A4.

En todo caso, podemos echar mano de mock-ups para poder entender de antemano cómo podría lucir el cómic según esté impreso.



6. CONCLUSIO-
NES

En lo que respecta a los resultados del cómic, se pueden considerar satisfactorios en términos de lograr su objetivo principal: explorar la implementación de diversos estilos y grafismos relacionados con la identidad y la memoria. Sin embargo, desde una perspectiva narrativa, la forma en que se presenta la historia no parece estar estructurada de manera óptima para cumplir con la visión original del proyecto. Es evidente que existe margen para trabajar en la reestructuración de este aspecto, lo cual podría influir en la propia temática del cómic que, aunque es comprensible, la forma en que se narra la historia puede llevar a la pérdida de matices que, en realidad, no deberían perderse.

En cuanto a la línea de investigación, se presenta una oportunidad para seguir avanzando y explorar diferentes enfoques narrativos y materiales. Narrativamente, sería posible experimentar aún más con la trama y el guion, permitiendo la incorporación de tramas que cuenten con una estructura más clara y que eviten la superposición de temas. Otra alternativa podría ser abrazar el caos inherente a este tipo de trabajos, utilizando el desorden como parte integral de la construcción de historias más impactantes o curiosos. Este enfoque podría generar resultados aún más interesantes y creativos en el futuro.

En definitiva, si bien el resultado de este Trabajo de Fin de Máster es satisfactorio, al revisarlo detalladamente se evidencian las necesidades de trabajo y profundización que se merecen la idea original del proyecto.

7. Bibliografía

7.1. Referencias teóricas

ALEJANDRO MARTÍNEZ, Valentín, JUANATEY BOGA, Óscar, OROSA GONZÁLEZ, Javier, RODRÍGUEZ CAMPO, María L., 2005. *La teoría de Noelle-Neumann sobre "La espiral del silencio" aplicada a las audiencias de la "telebasura"*. A Coruña: Universidad de A Coruña.

BAUDRILLARD, Jean, 2016. *La agonía del poder*. Madrid: Círculo de Bellas Artes

HAN, Byung-Chul, 2013. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Beatriz, 2013. *De lo vivido a lo creado: Autobiografías de archivo en el arte contemporáneo*. Barcelona: Akal Comunicación.

LATORRE ANDRÉS, Fernando, 2015. *Identidad y desigualdad. El reconocimiento de la clase obrera*. Trabajo de Fin de Máster. Castellón de la Plana: Instituto Interuniversitario de Desarrollo Social y Paz de la Universitat Jaume I.

MARCUSE, Herbert, 2016. *El hombre unidimensional*. Barcelona: Austral Editorial.

SHOEMAKER, Pamela, 1991. *Gatekeeping*. Nueva York: Routledge.

7.2.

Índice de figuras

Fig. 1. Fragmento de la propuesta artística de *Identidad a través del archivo y la memoria*, de Néstor Rosales Guerra. Trabajo de Fin de Grado. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna. 2022.

Fig. 2. Fragmento de la propuesta artística de *Identidad a través del archivo y la memoria*, de Néstor Rosales Guerra. Trabajo de Fin de Grado. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna. 2022.

Fig. 3. Fragmento de la propuesta artística de *Identidad a través del archivo y la memoria*, de Néstor Rosales Guerra. Trabajo de Fin de Grado. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna. 2022.

Fig. 4. Fragmento de la propuesta artística de *Identidad a través del archivo y la memoria*, de Néstor Rosales Guerra. Trabajo de Fin de Grado. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna. 2022.

Fig. 5. Fragmento de la propuesta artística de *Identidad a través del archivo y la memoria*, de Néstor Rosales Guerra. Trabajo de Fin de Grado. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna. 2022.

Fig. 6. Fragmento de la propuesta artística de *Identidad a través del archivo y la memoria*, de Néstor Rosales Guerra. Trabajo de Fin de Grado. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna. 2022.

Fig. 7. Portada de *La Cólera*, cómic de Javier Olivares y Santiago García. Bilbao: Editorial Astiberri. 2020

Fig. 8. Fotograma de *Spider-Man: Into The Spiderverse*, de Marvel. 2018.

Fig. 9. Fotograma de *Spider-Man: Across The Spiderverse*, de Marvel. 2023.

Fig. 10. *Eustace Tilley*. Portada para The New Yorker, de Sergio García Sánchez. 2021.

Fig. 11. *Portada*. Portada para El País Semanal, de Sergio García Sánchez. 2020.

El resto de imágenes mostradas en este Trabajo de Fin de Máster corresponden al proceso y resultado de trabajo del autor de este TFM, siendo todo de autoría propia.

Currículum

Néstor Rosales Guerra. Puerto del Rosario, 2000.

Granada, Andalucía

nehtohrg@gmail.com +34 603 658 297

Experiencia laboral

Beca de Formación y Empleo por el Cabildo de Fuerteventura — Julio - Agosto, 2023

TFAnimation (Contrato en prácticas) — Marzo - Junio, 2022

Estudios y formación

Máster de Dibujo - Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual — Julio - Agosto, 2023
Universidad de Granada

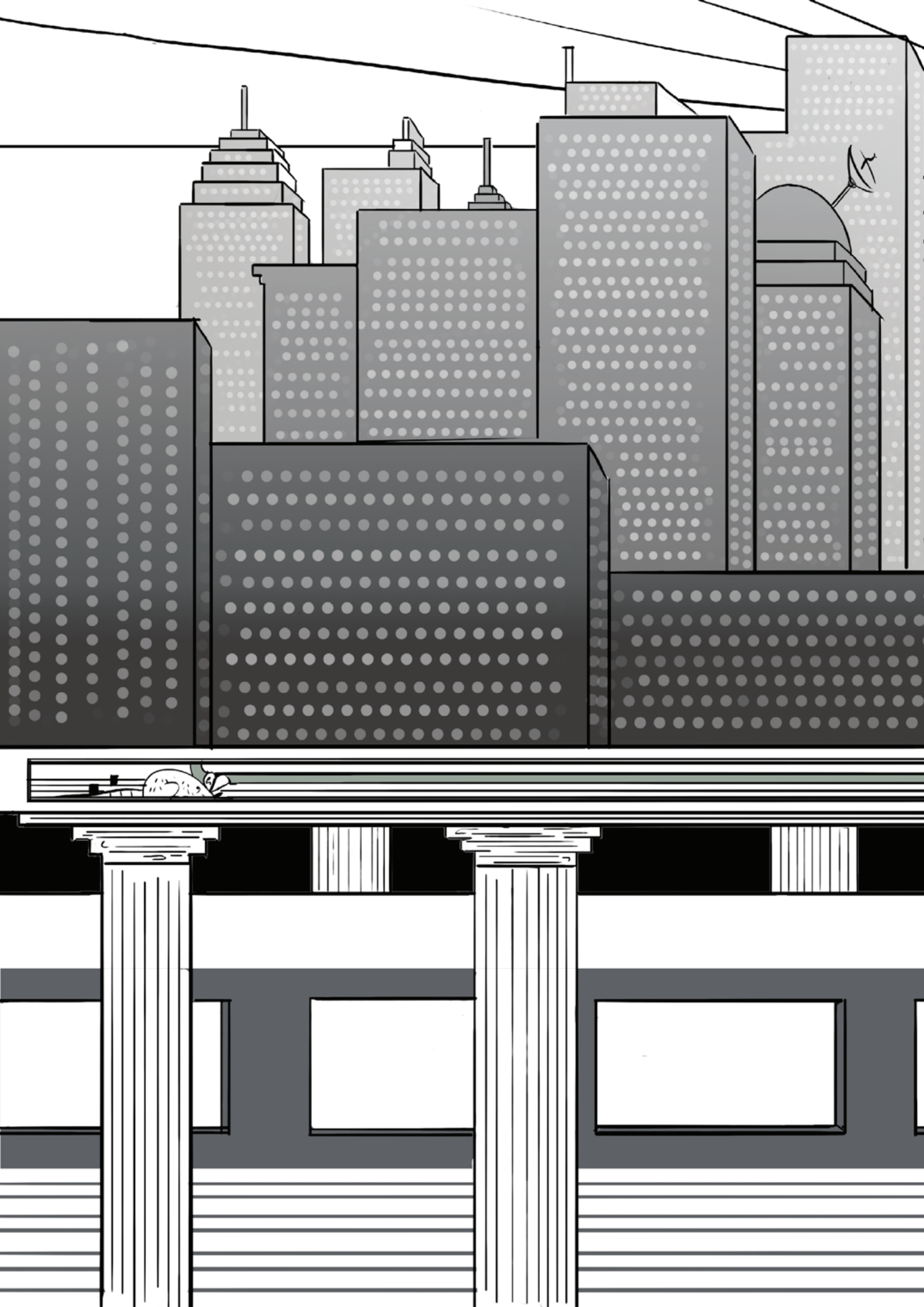
Grado en Bellas Artes — 2018 - 2022
Universidad de La Laguna

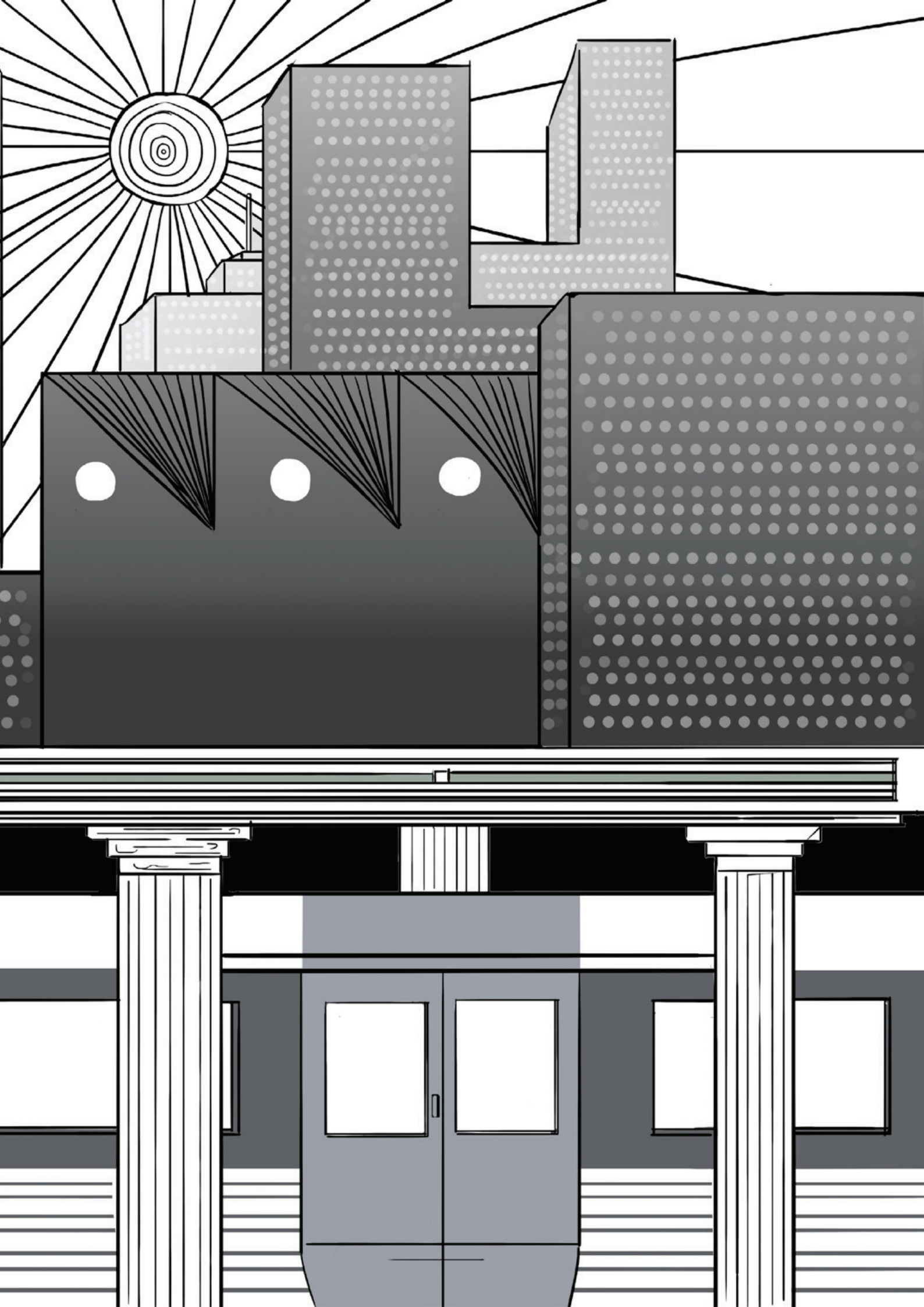
Idiomas

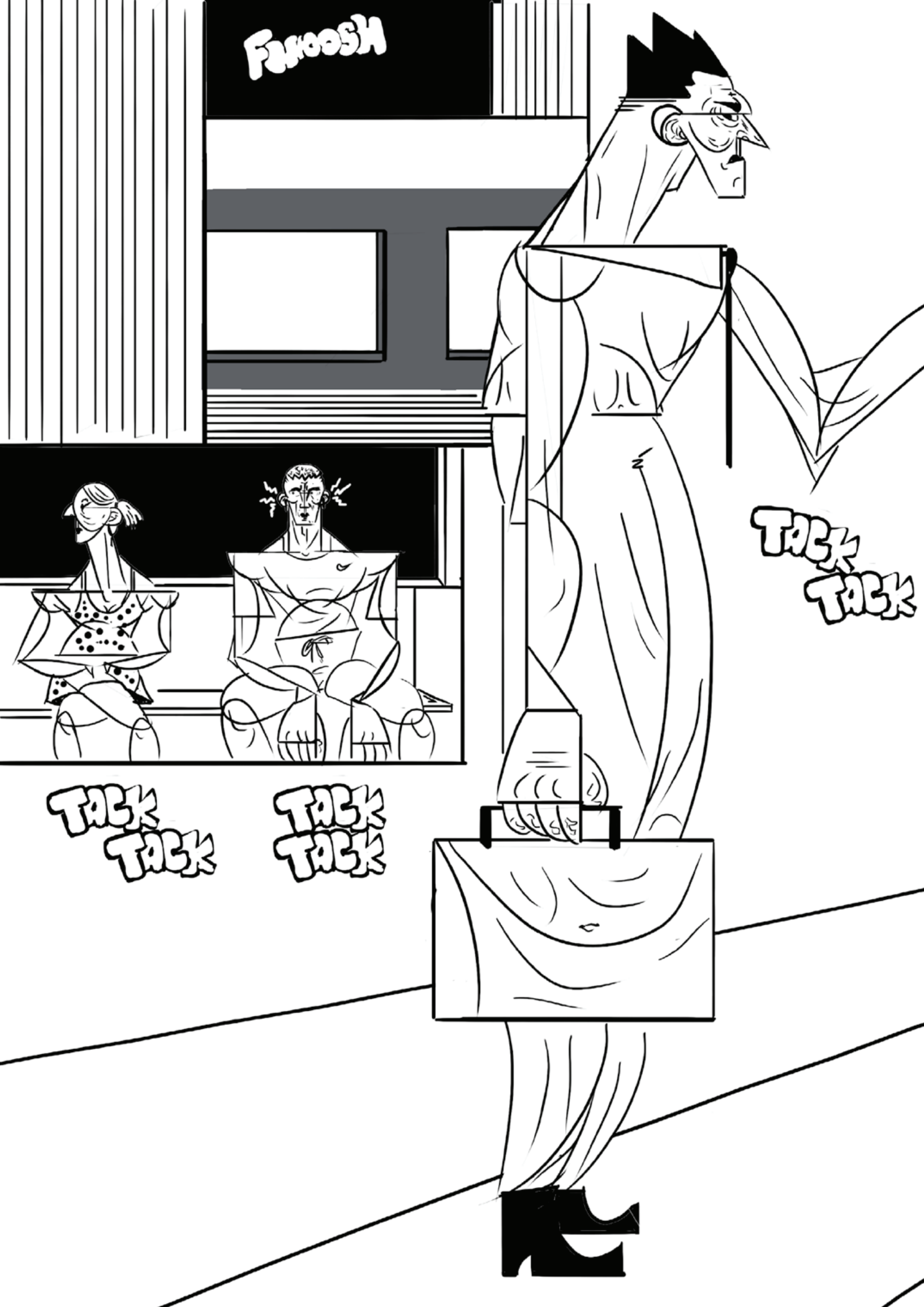
Español — Nativo

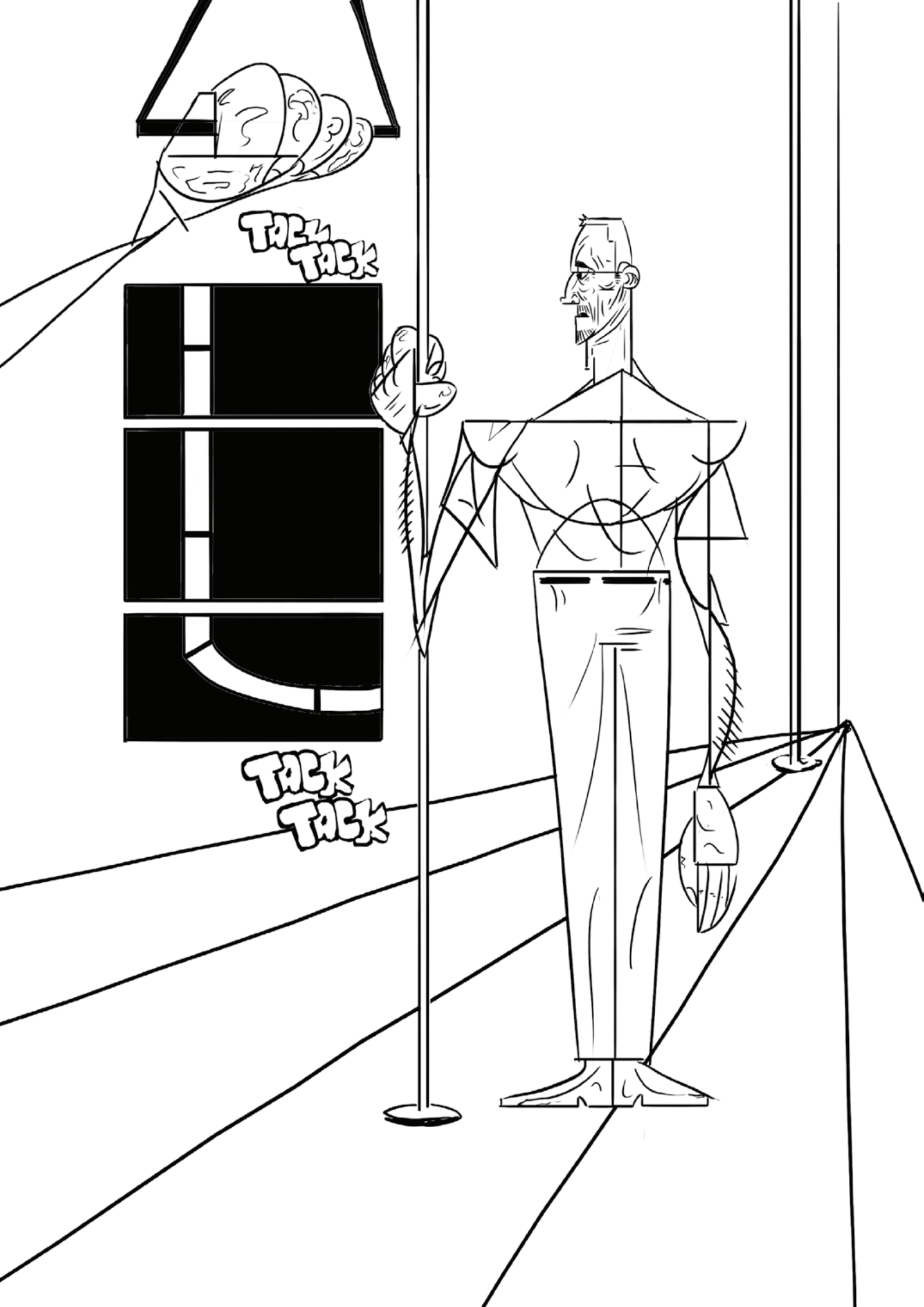
Inglés — Avanzado (B2)

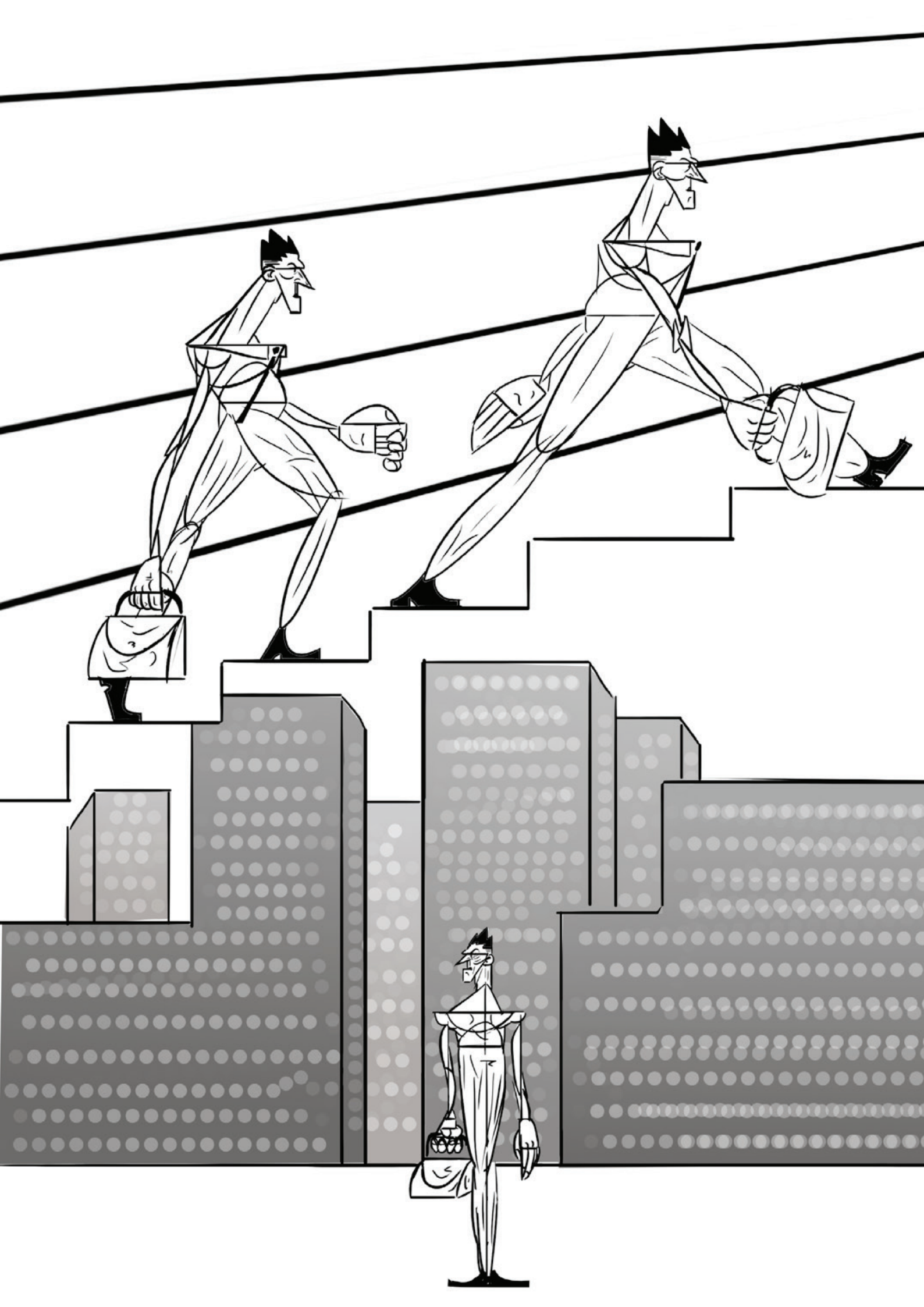
Anexos

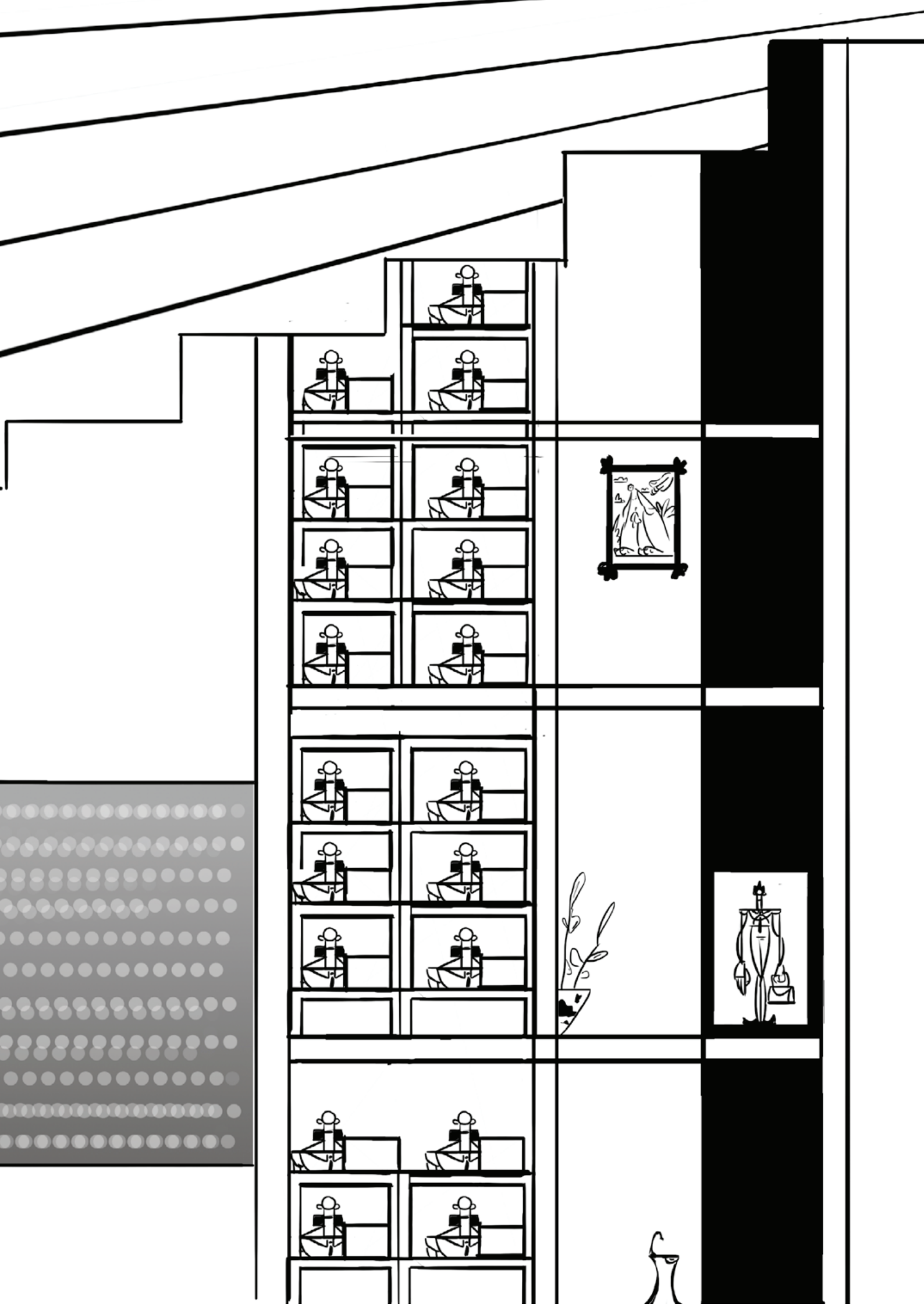




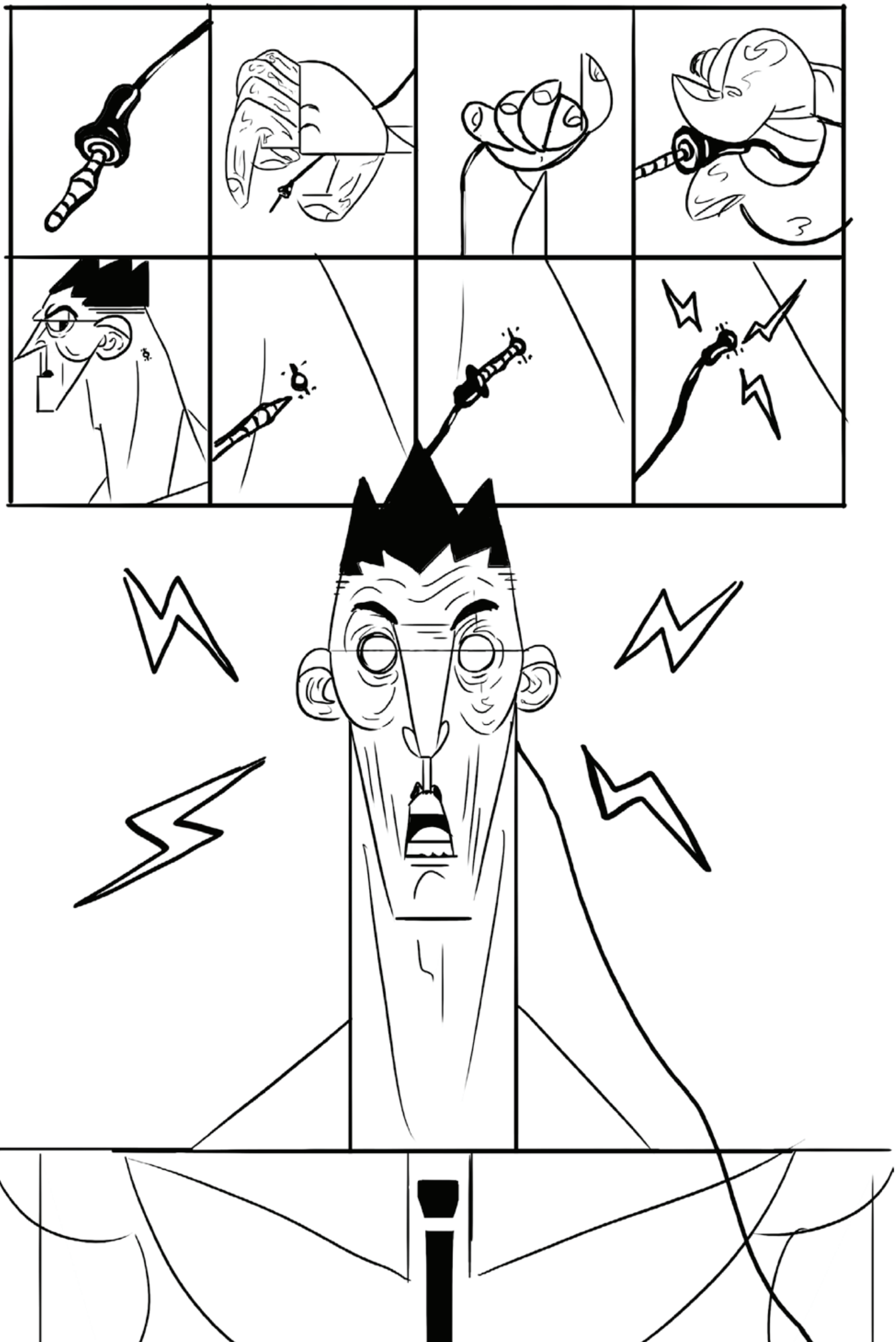

FUKOOSH
TACK TACK
TACK TACK
TACK TACK


TACK TACK
TACK TACK

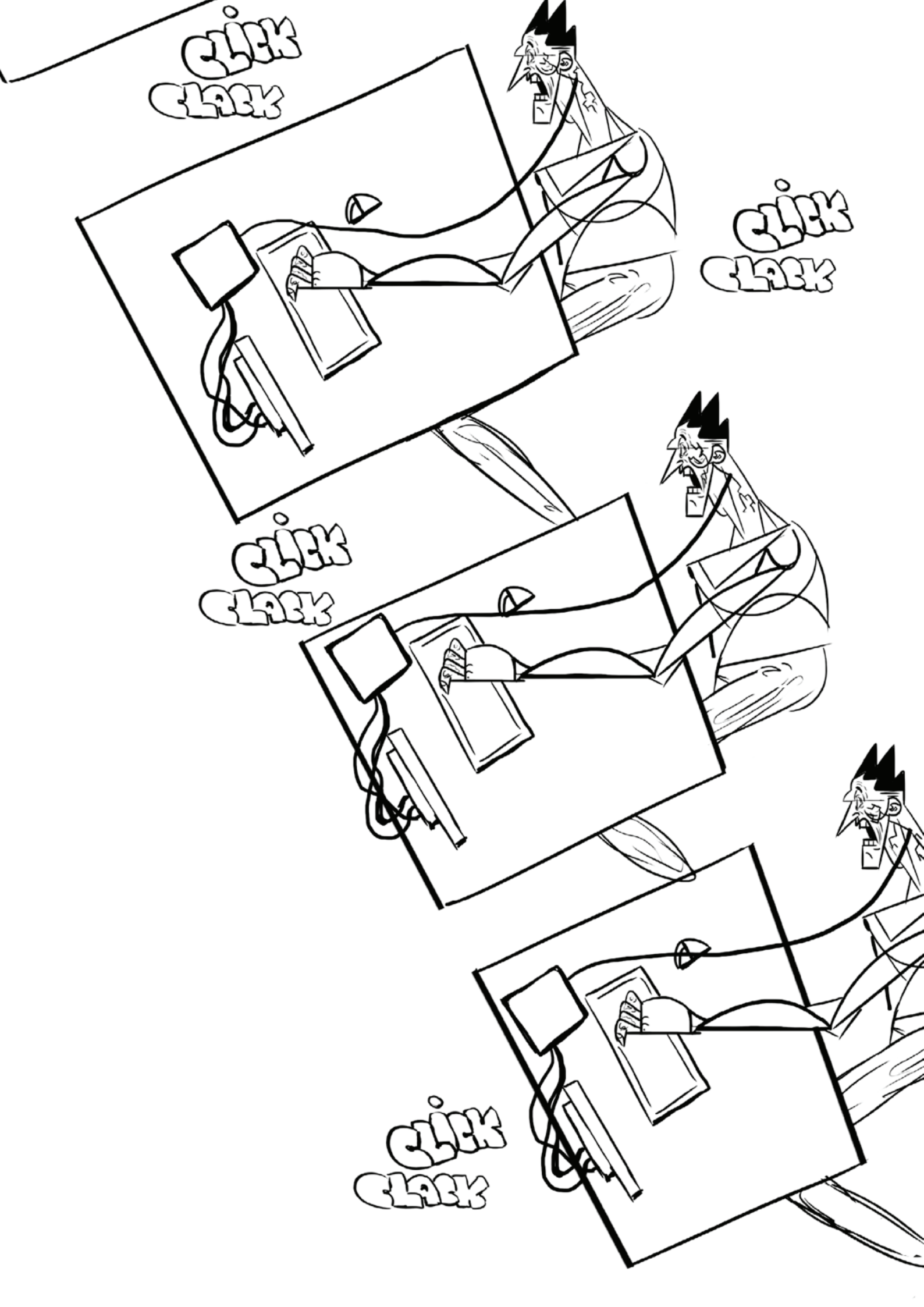


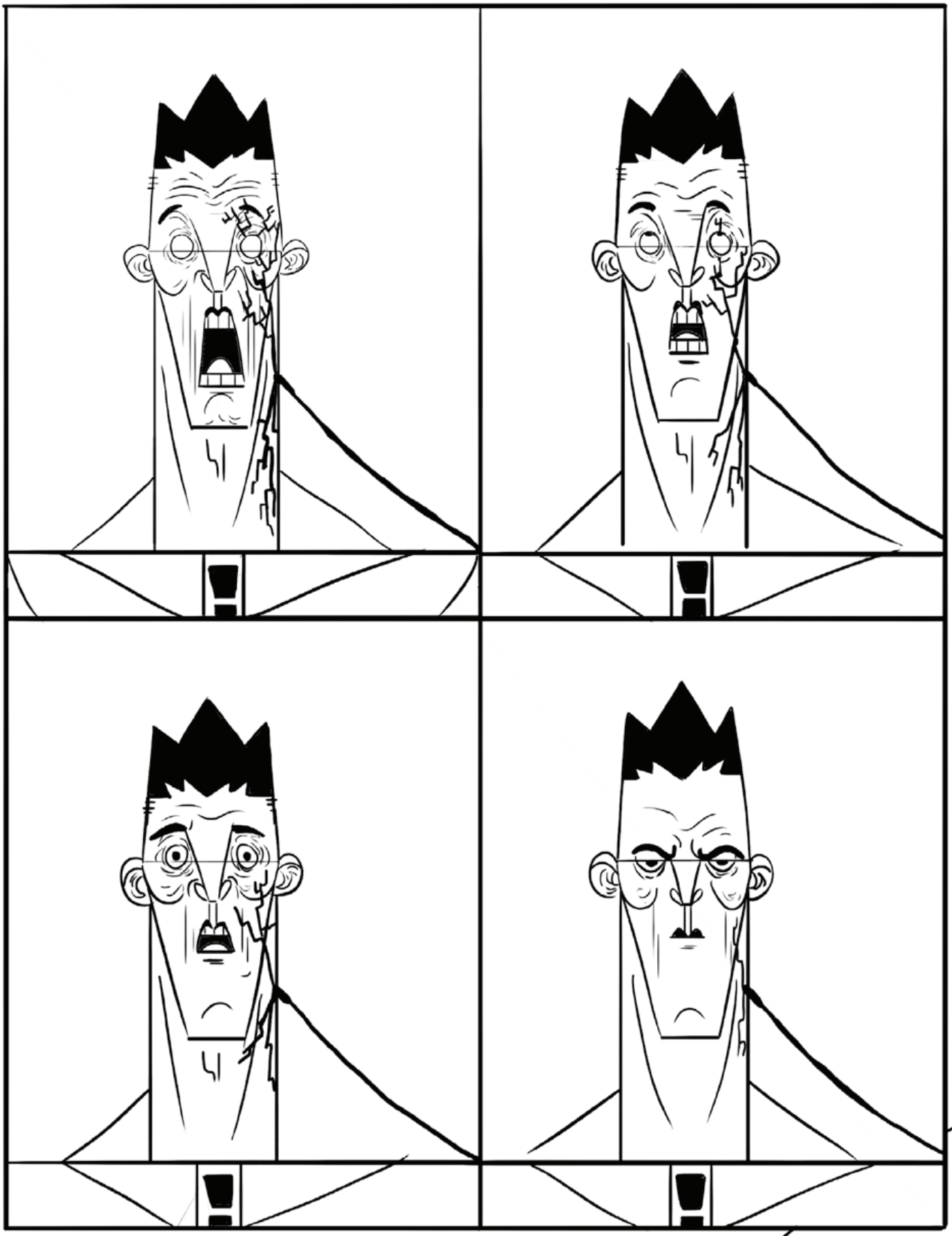


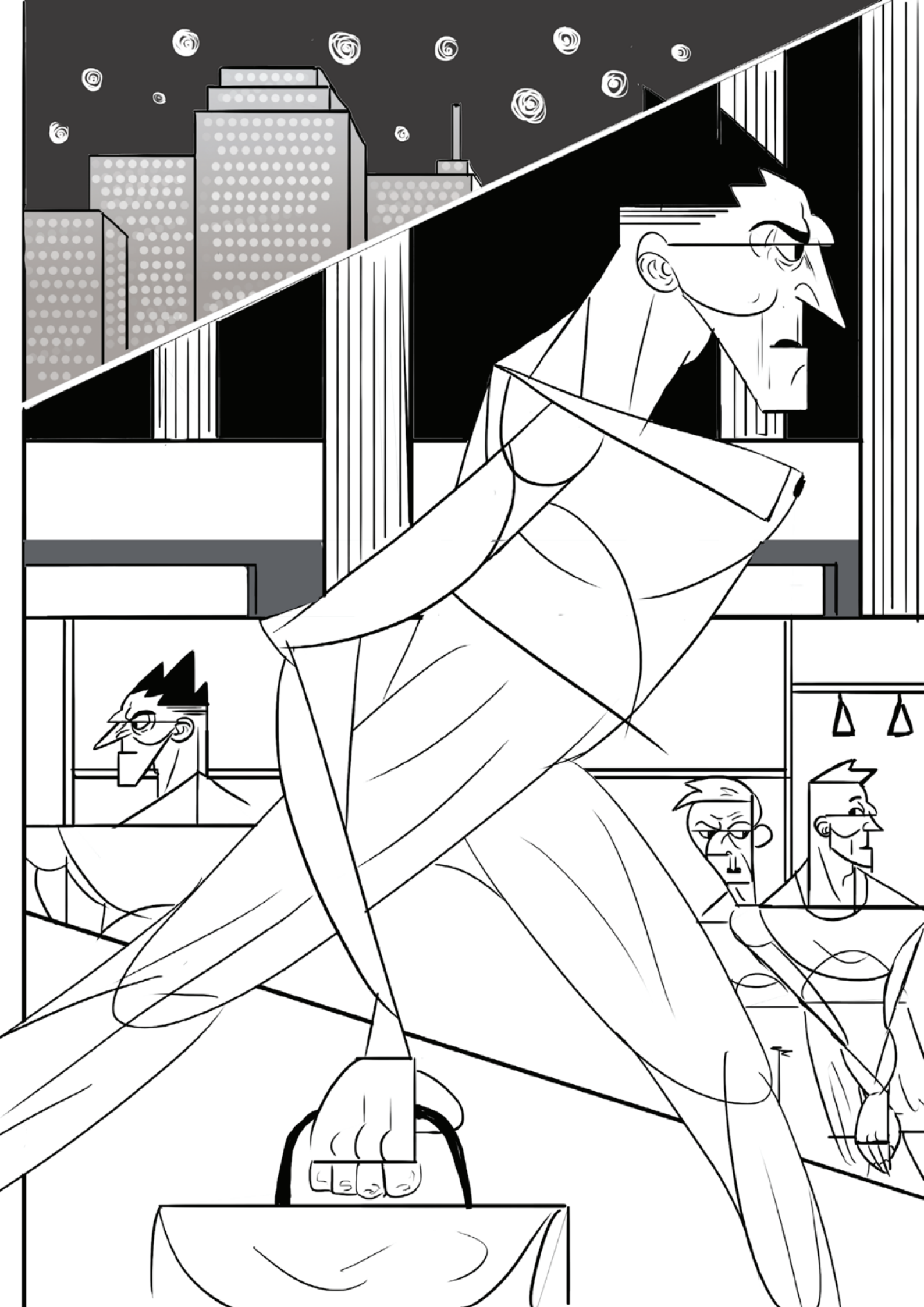
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK

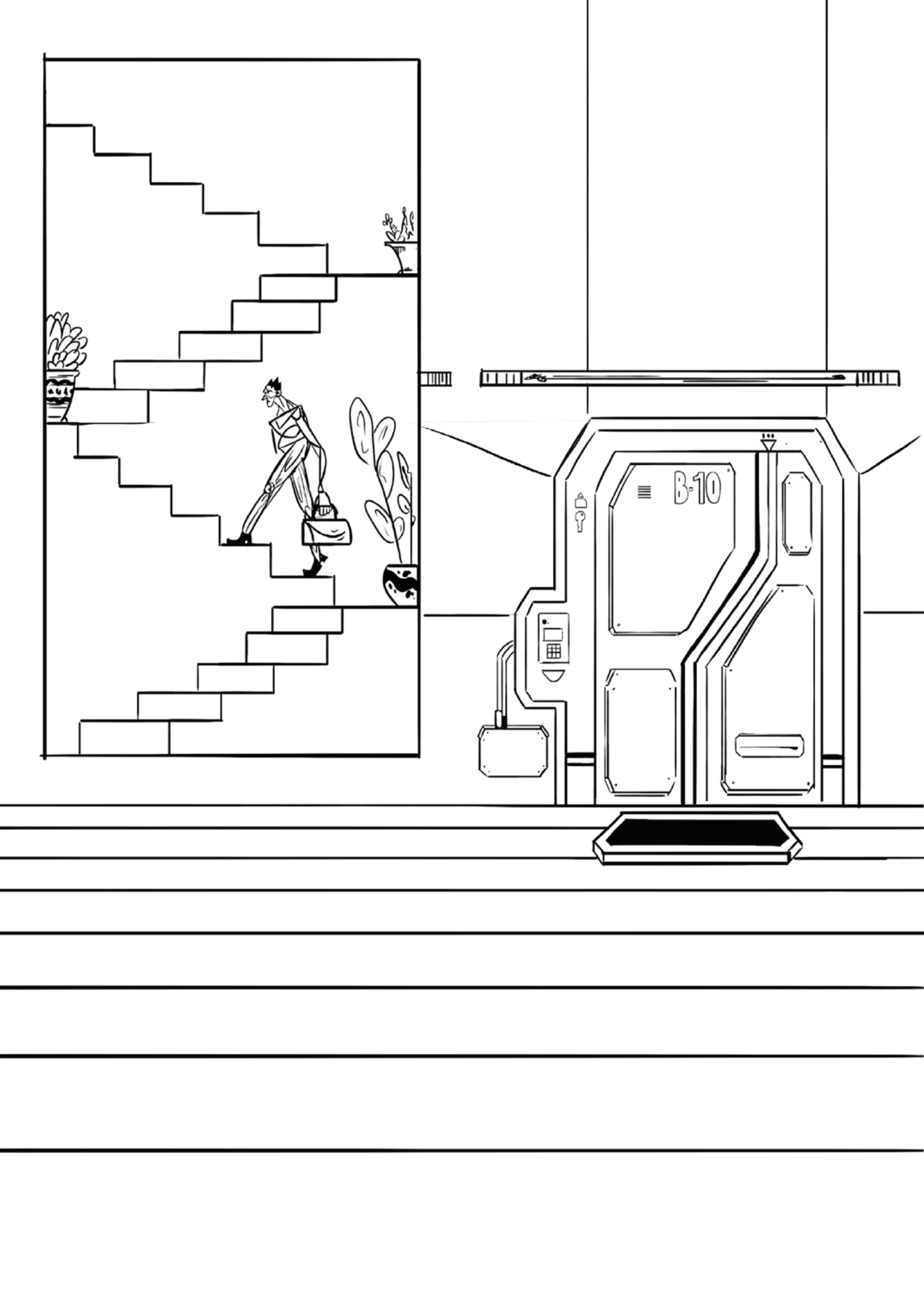


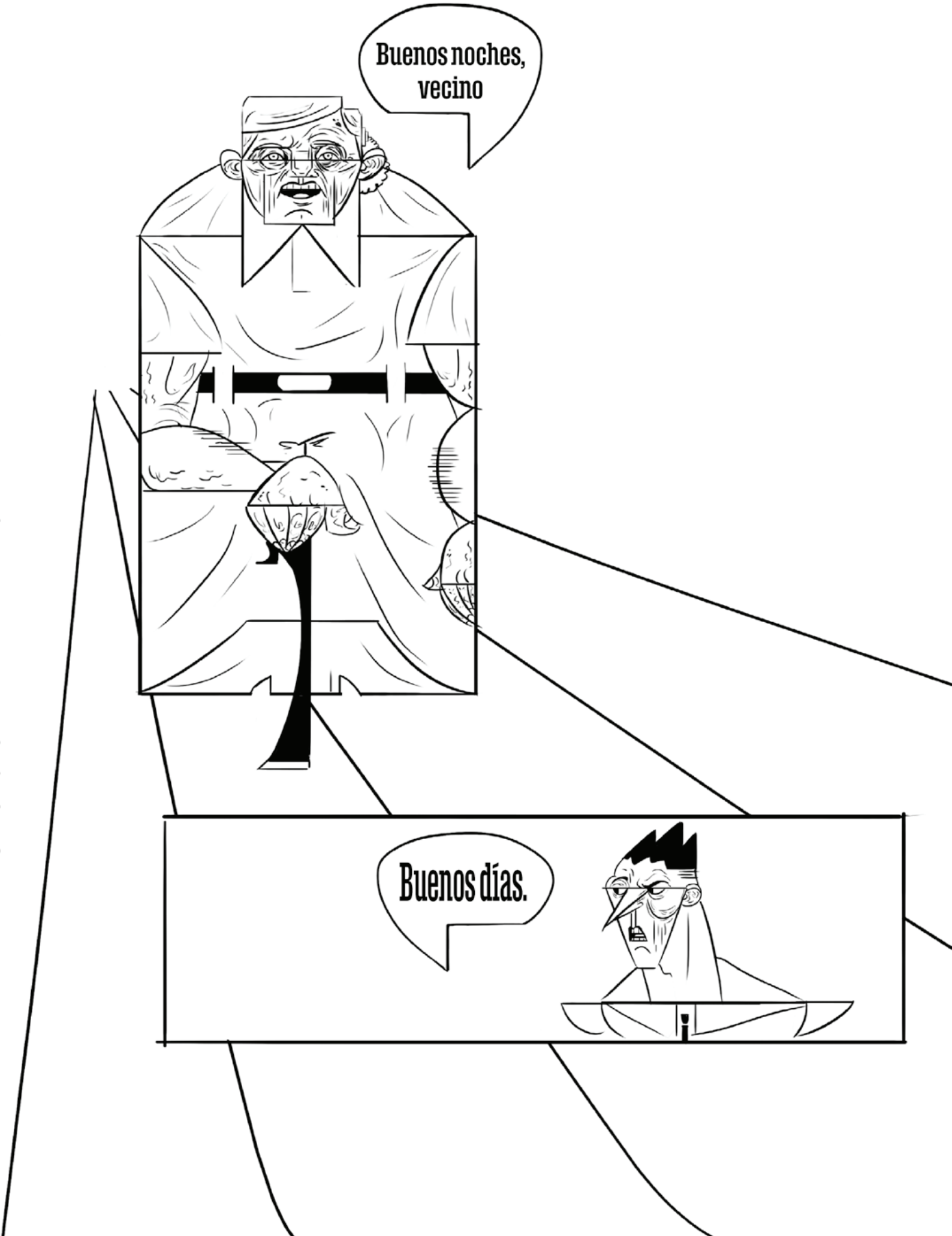
CLİCK
CLACK
CLİCK
CLACK
CLİCK
CLACK
CLİCK
CLACK


CLICK
CLACK
CLICK
CLACK
CLICK
CLACK
CLICK
CLACK

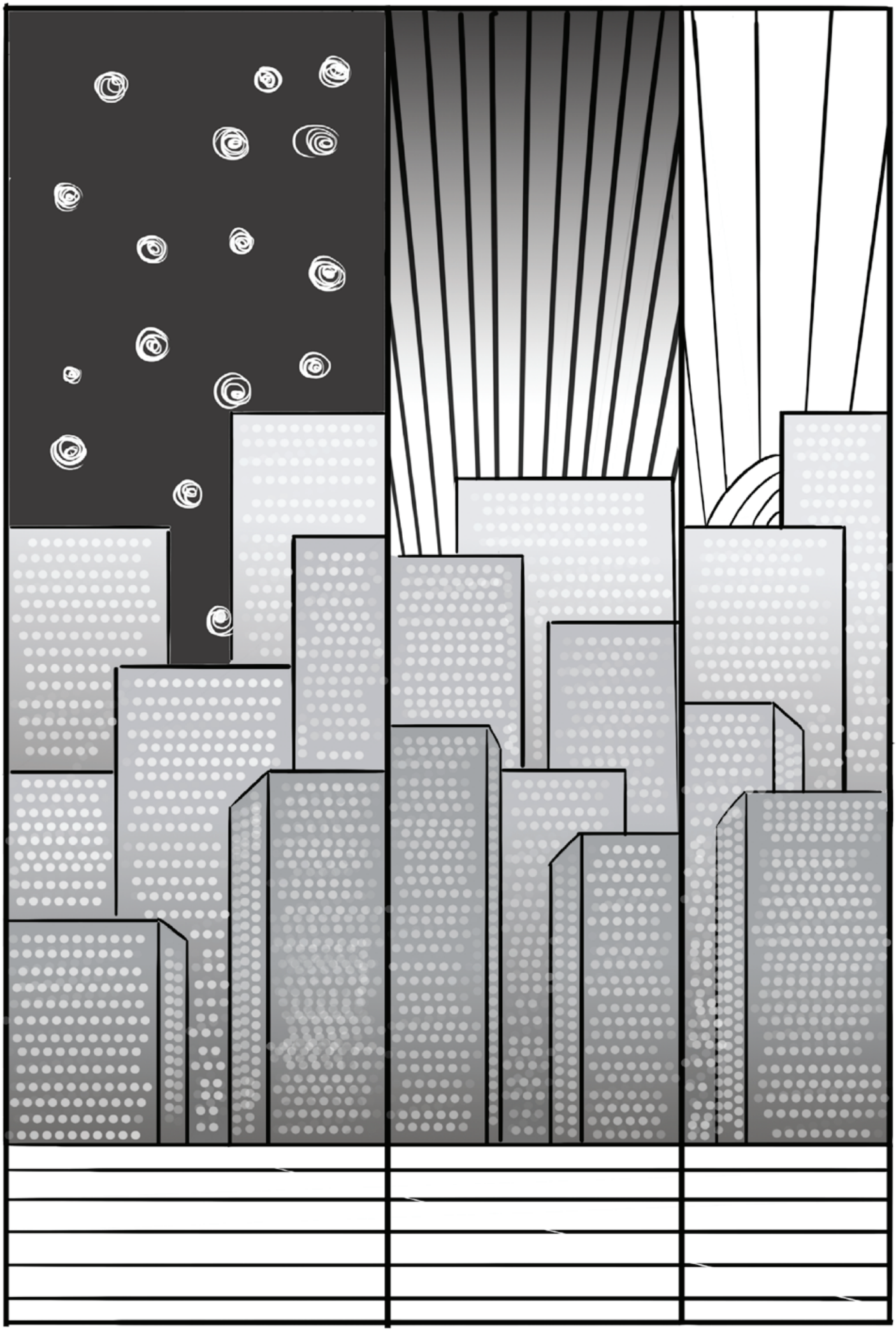


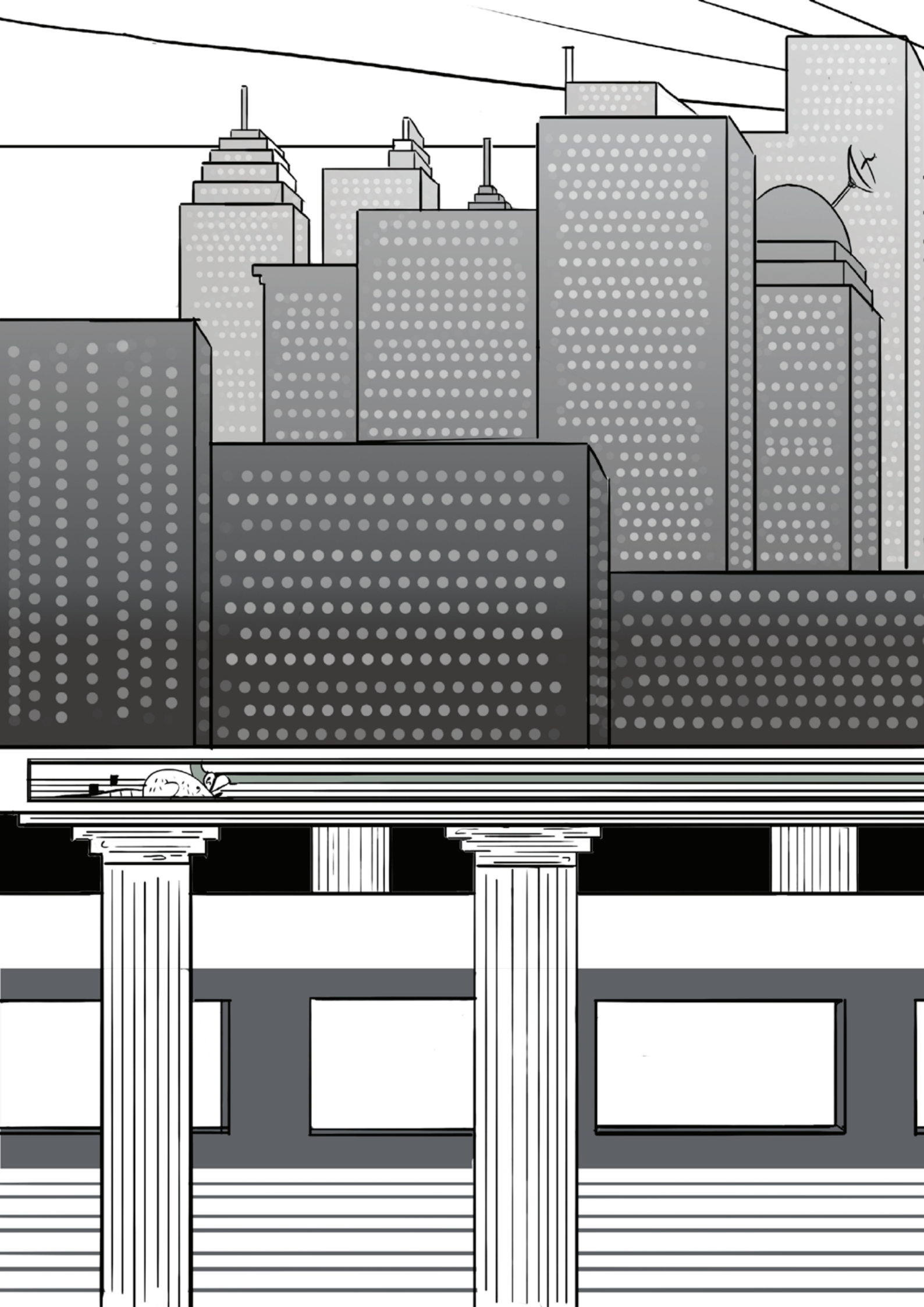


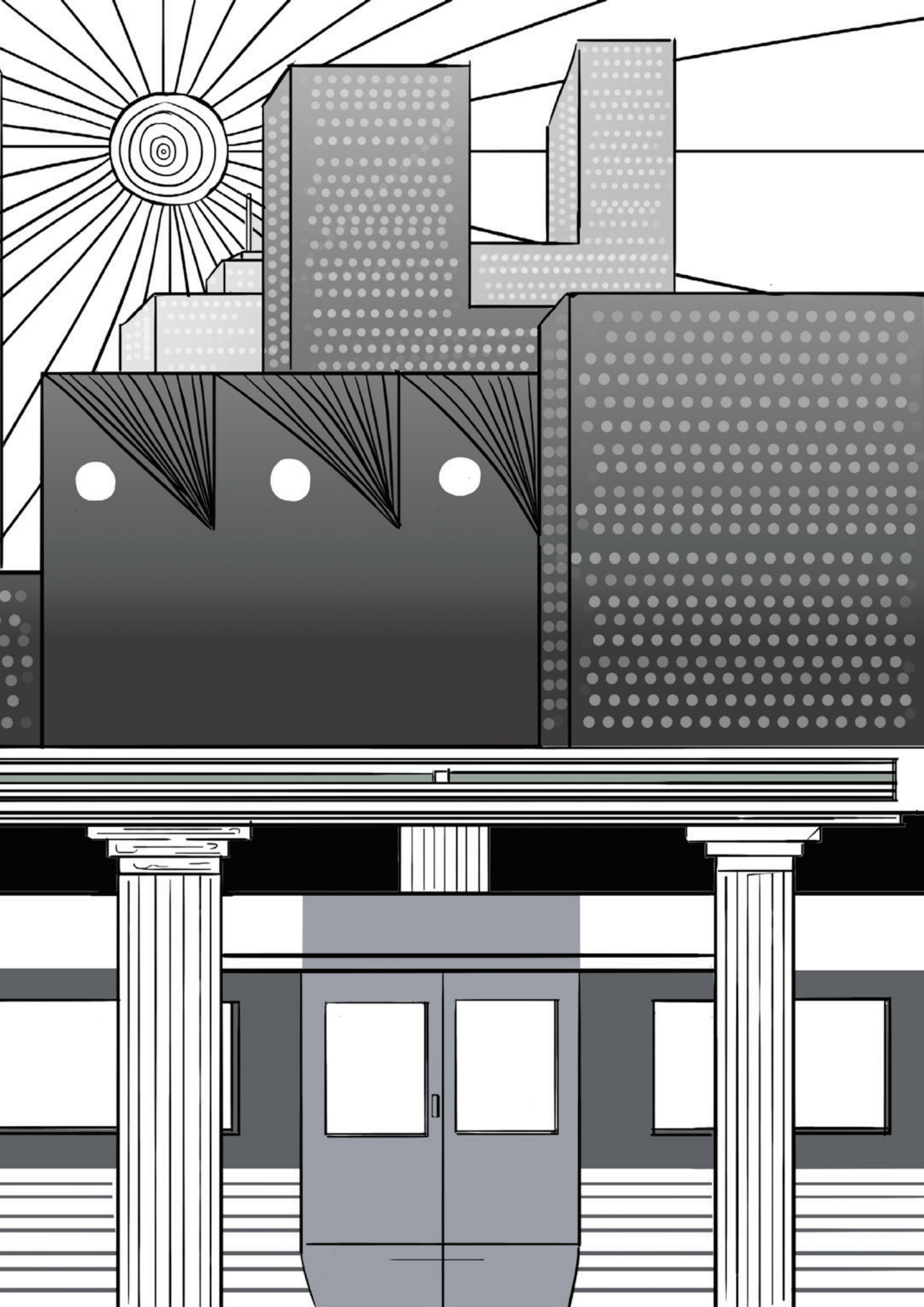

B-10

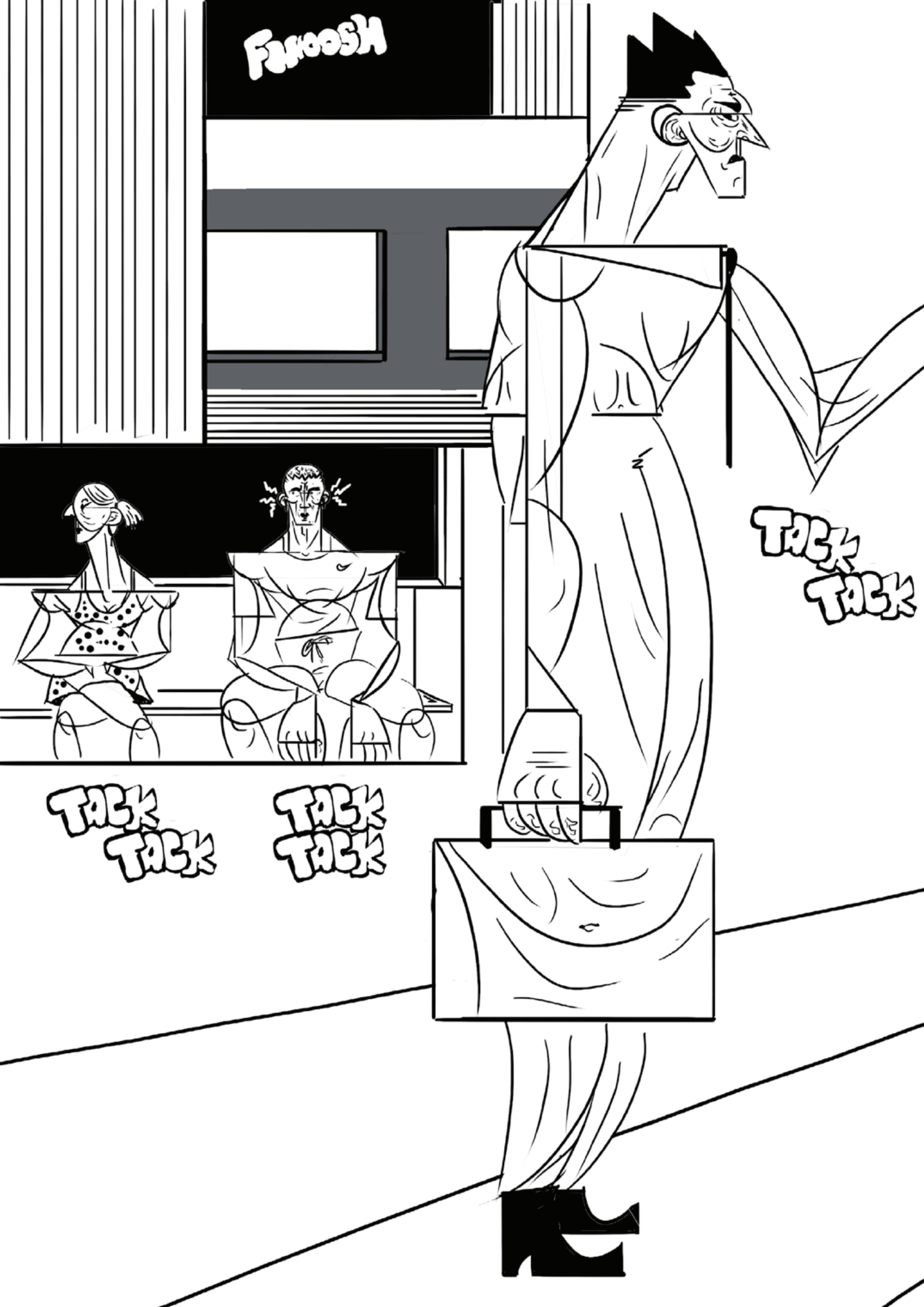

Buenos noches, vecino
Buenos días.

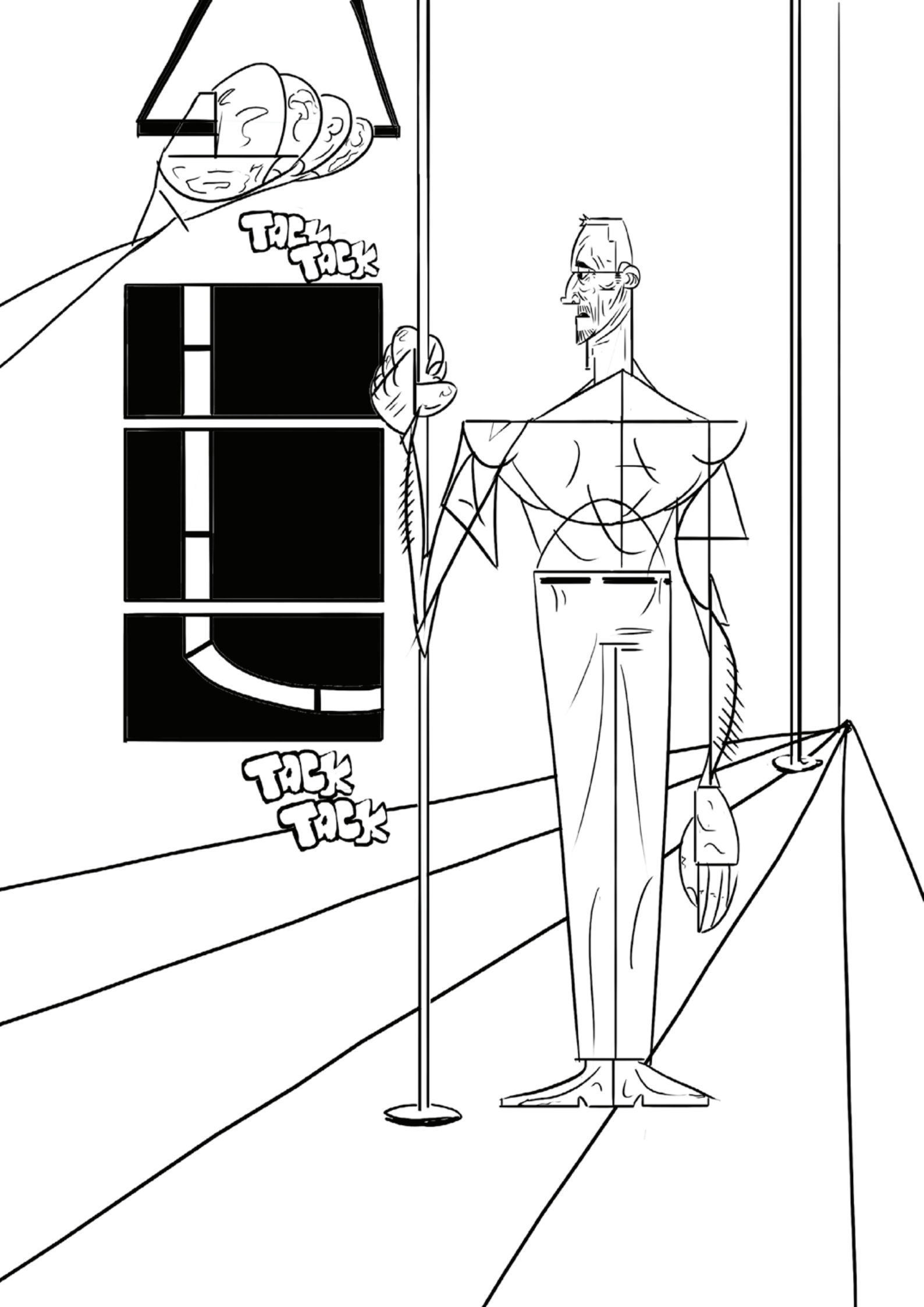
¿Cómo anda usted?
Bien... no es que tenga mucho que decir.
Bueno, está bien, hay que ciudarse.
...
Mire, si no quiere nada me voy.
Bueno... yo solo quería ponerme al día con mi vecino...
No quisiera yo ser borde, pero lo único que le puedo decir ahora...
...Es que si se aburre busquse un hobby y no moleste.
No pretendía yo causarle ninguna molestia la verdad...
...
Mejor me me voy ya...
...

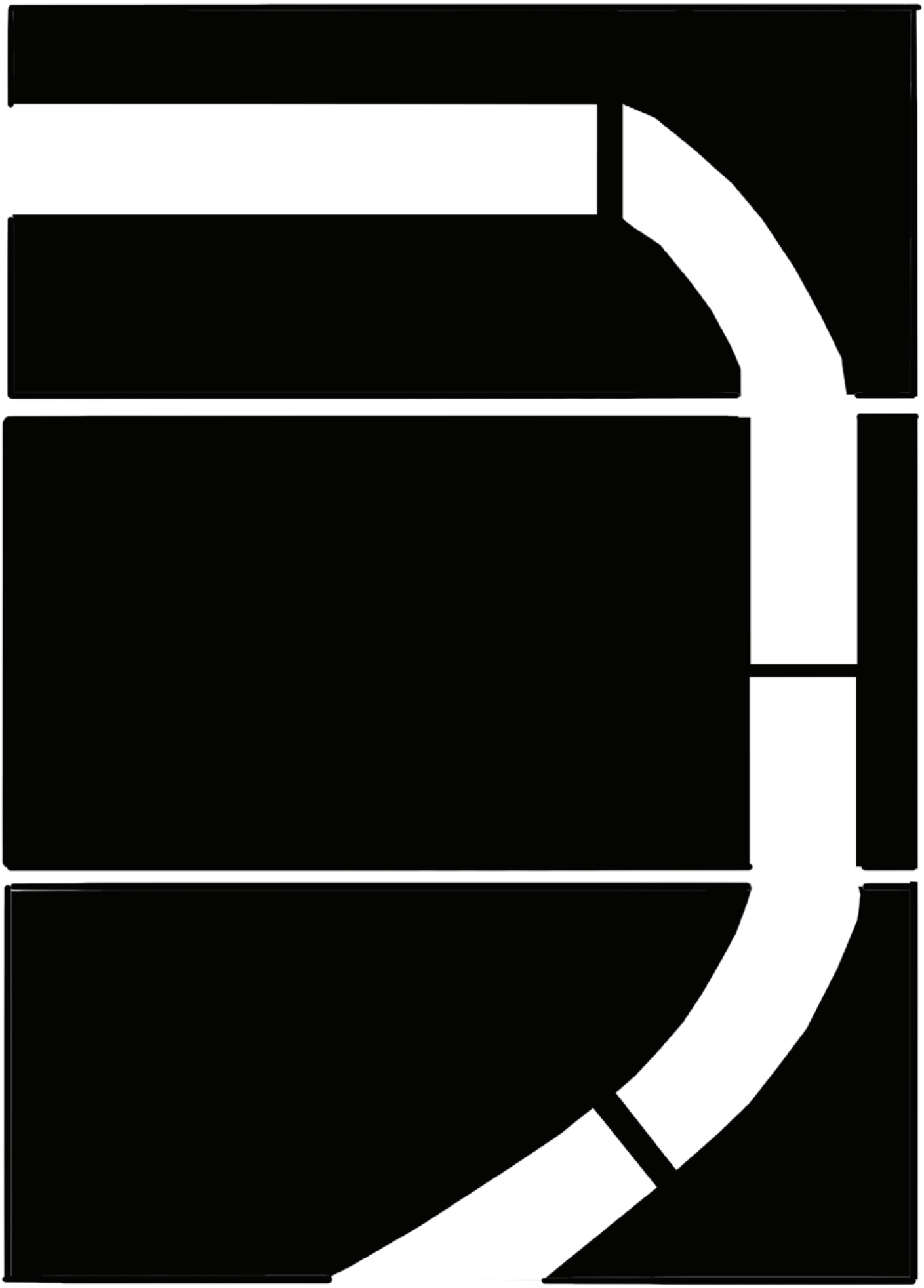


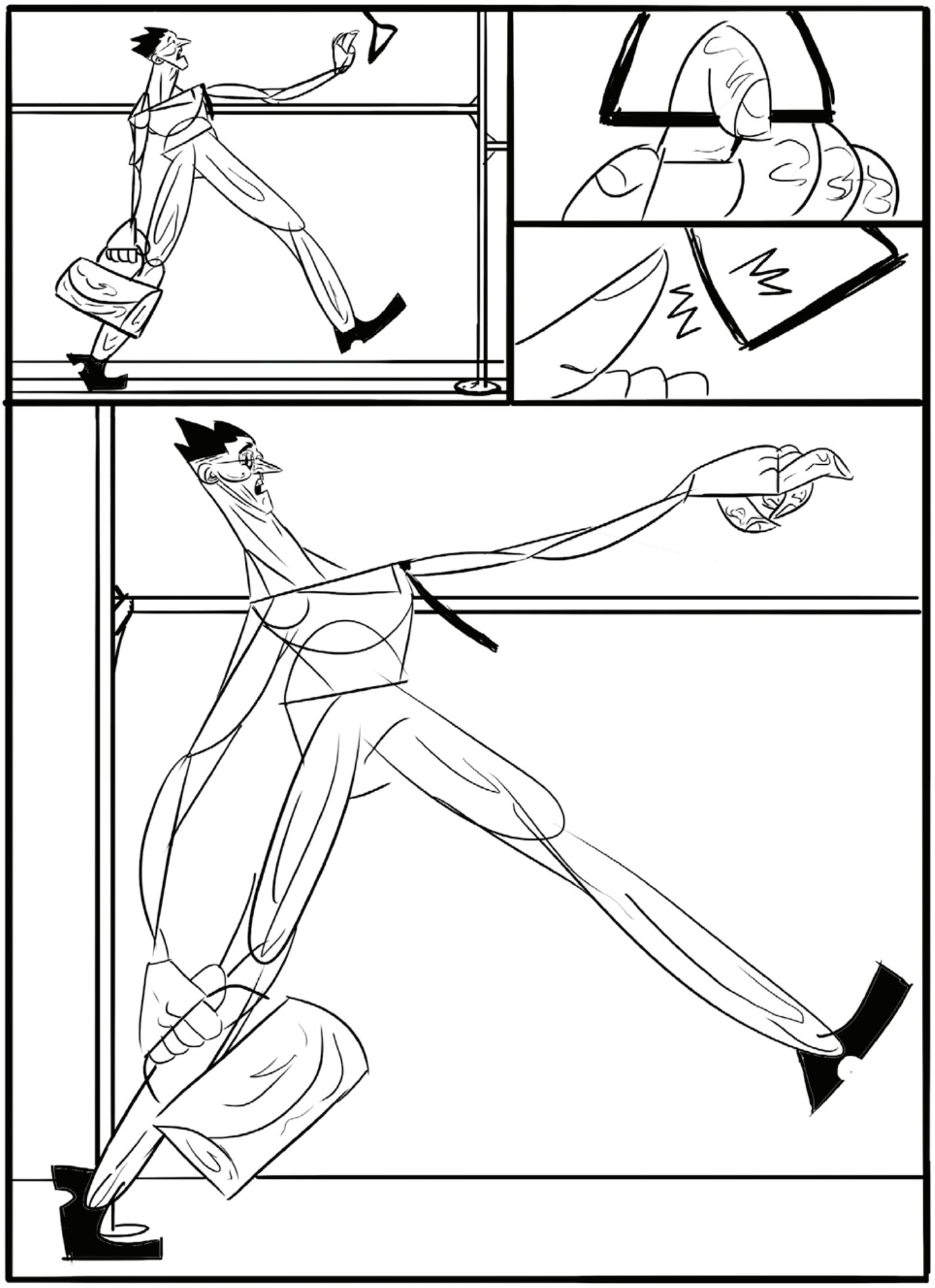




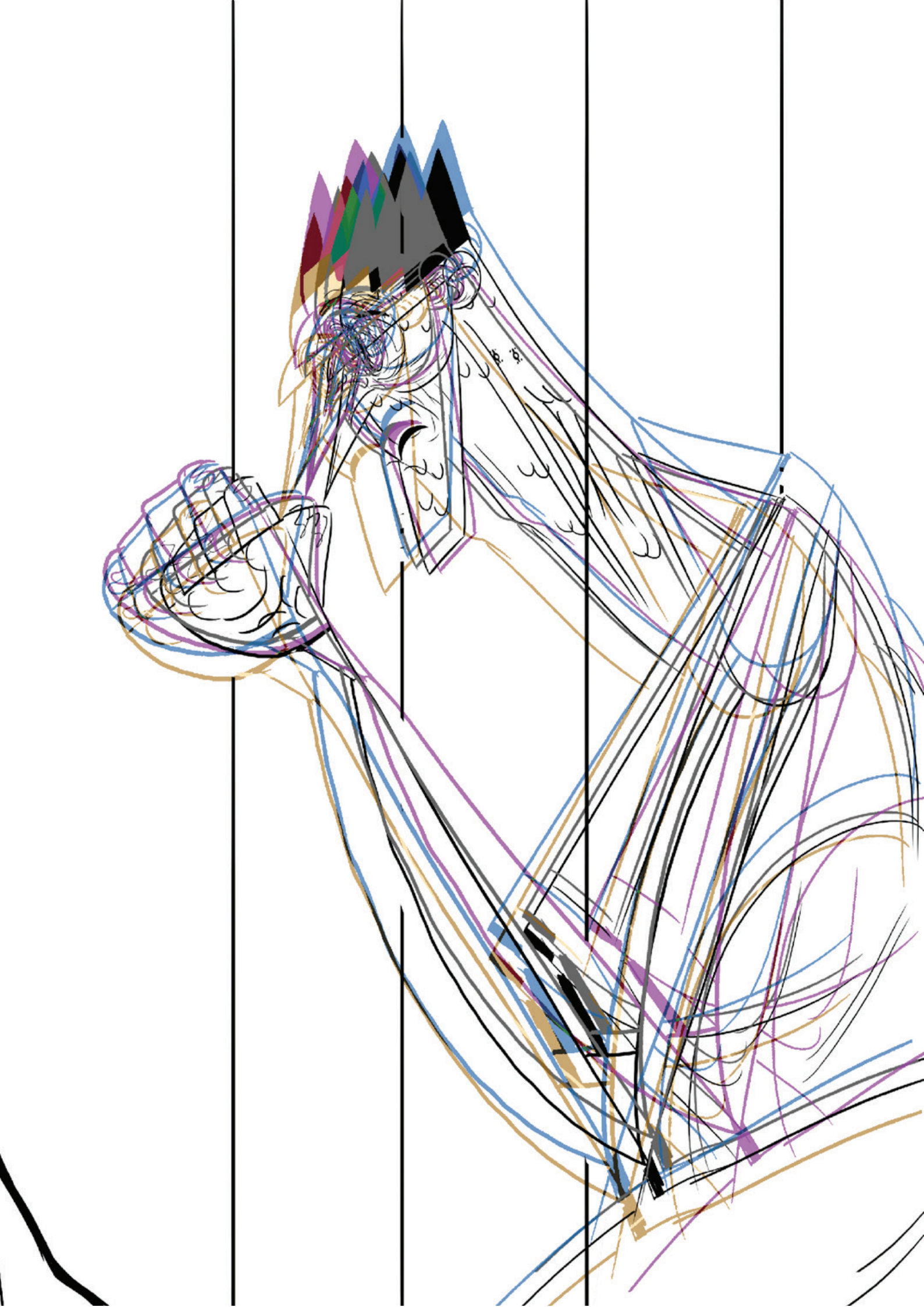

FUHOOSH
TACK TACK
TACK TACK
TACK TACK

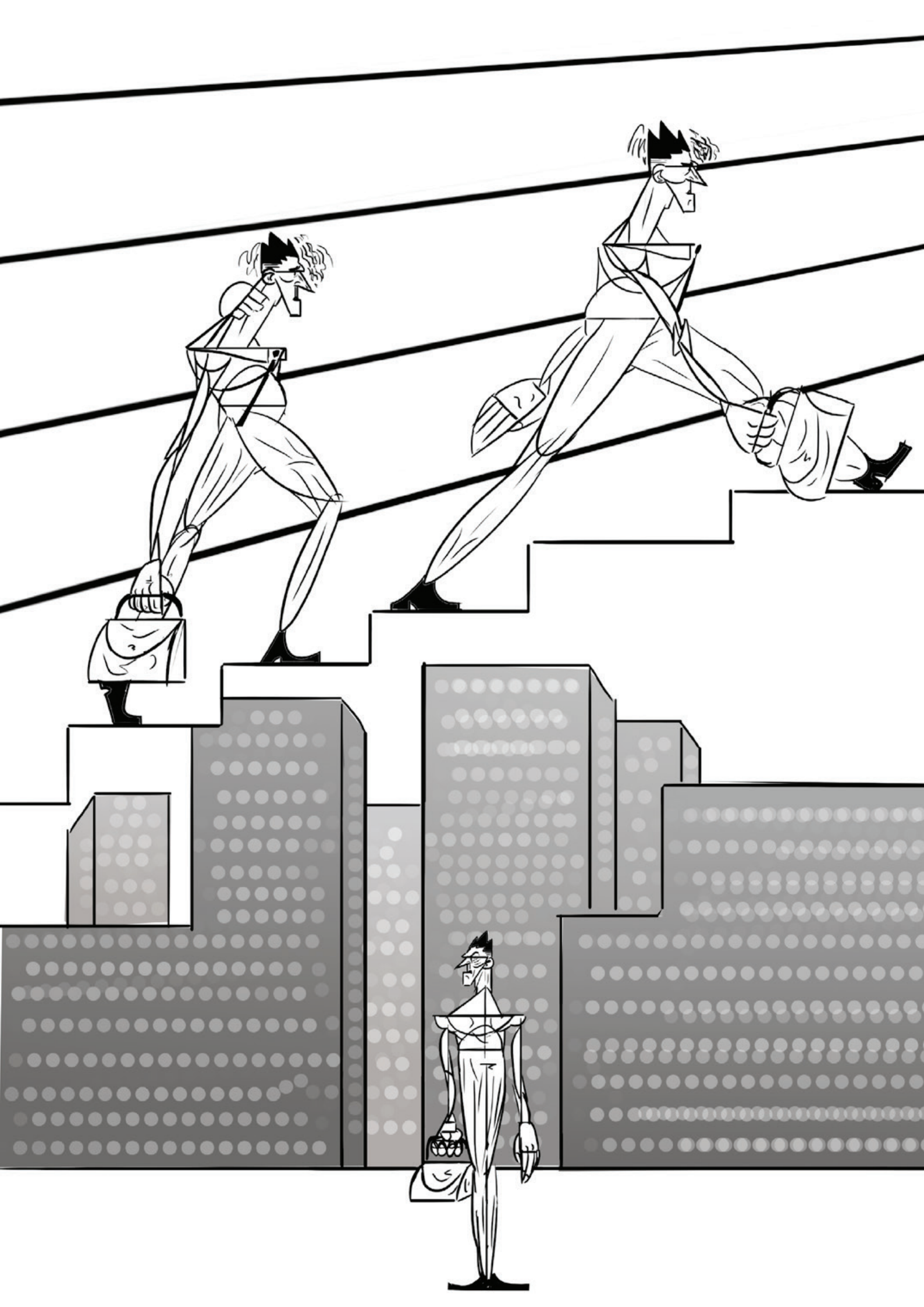

TACK TACK
TACK TACK

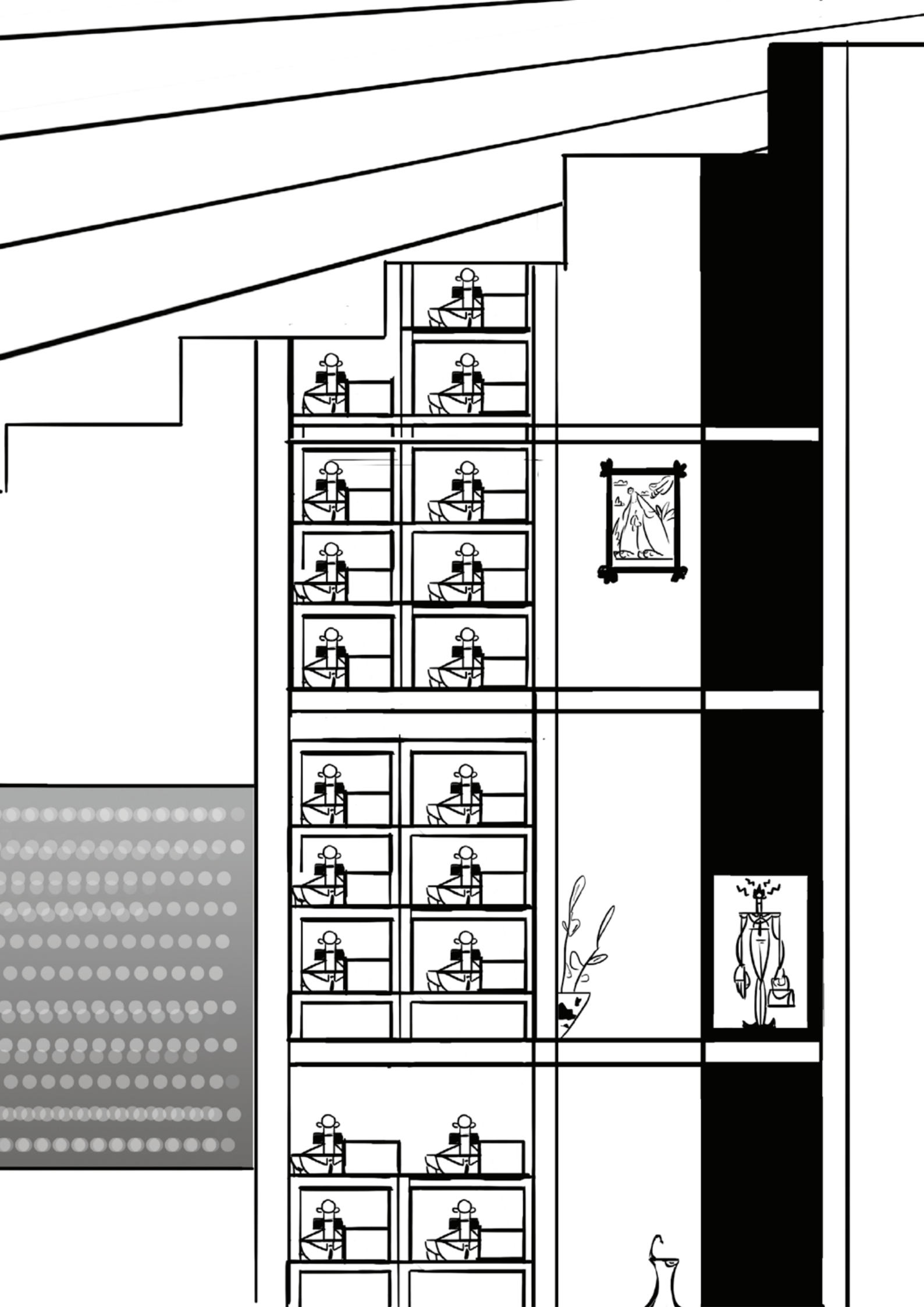




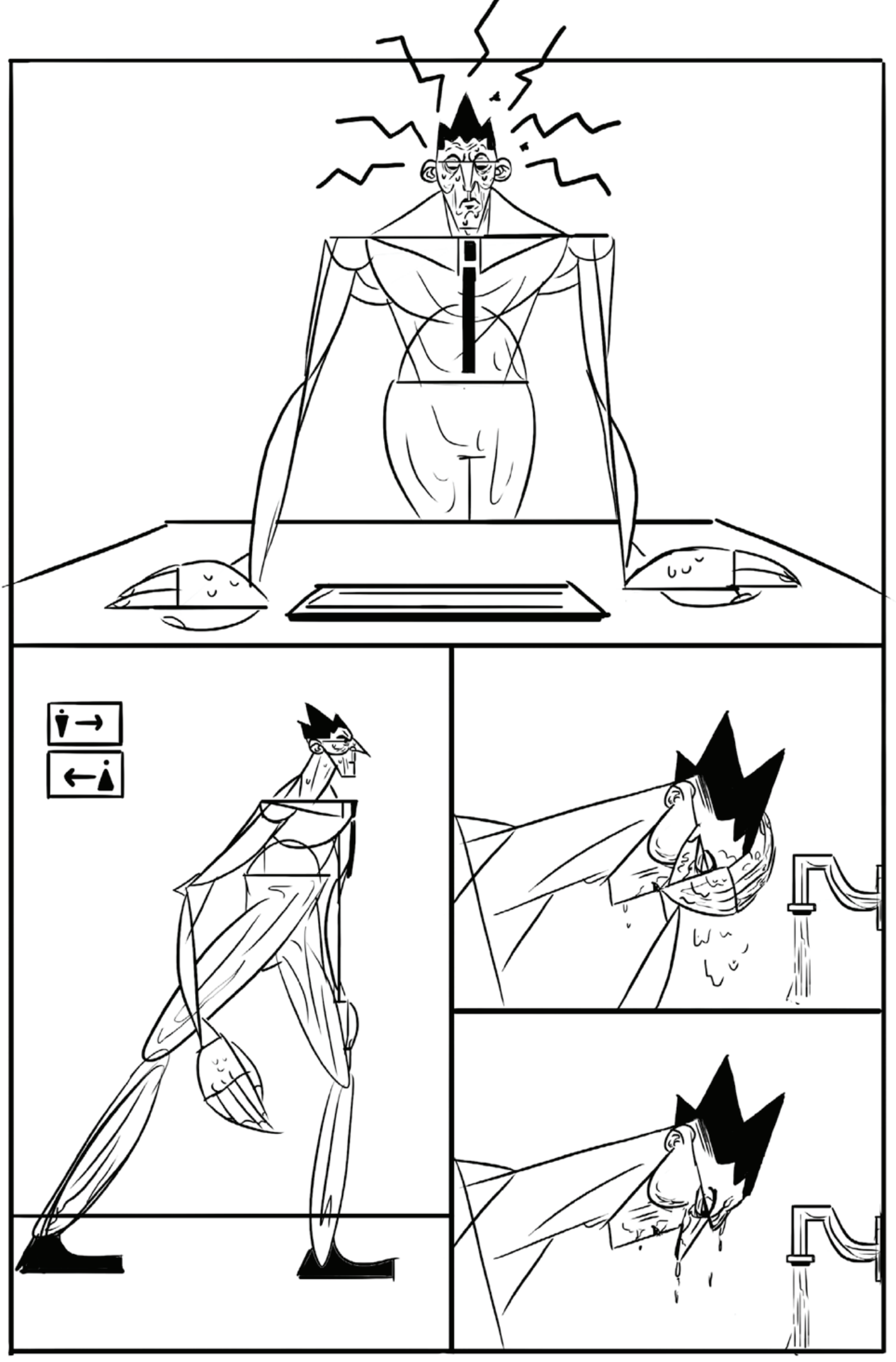
!
CRACK

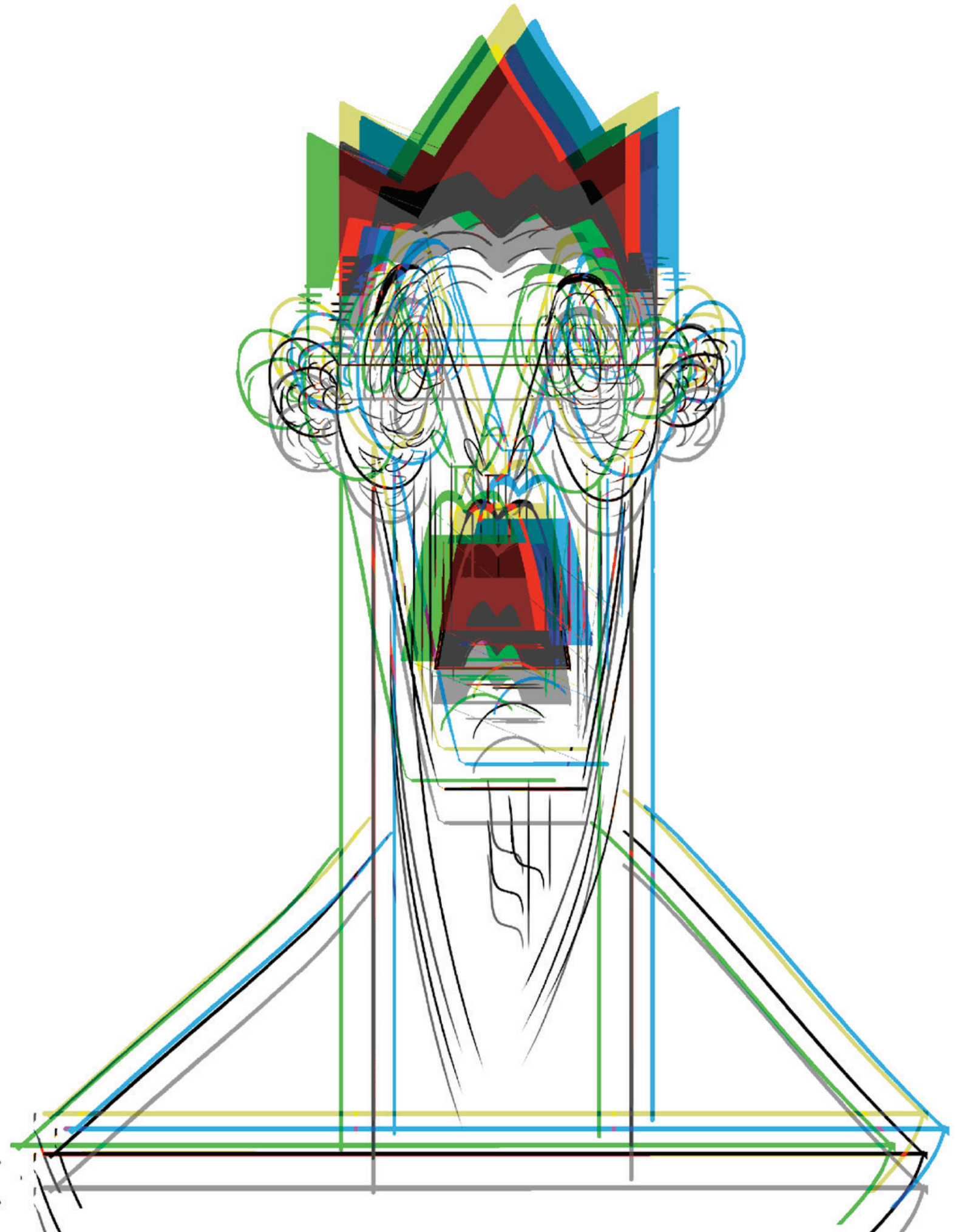




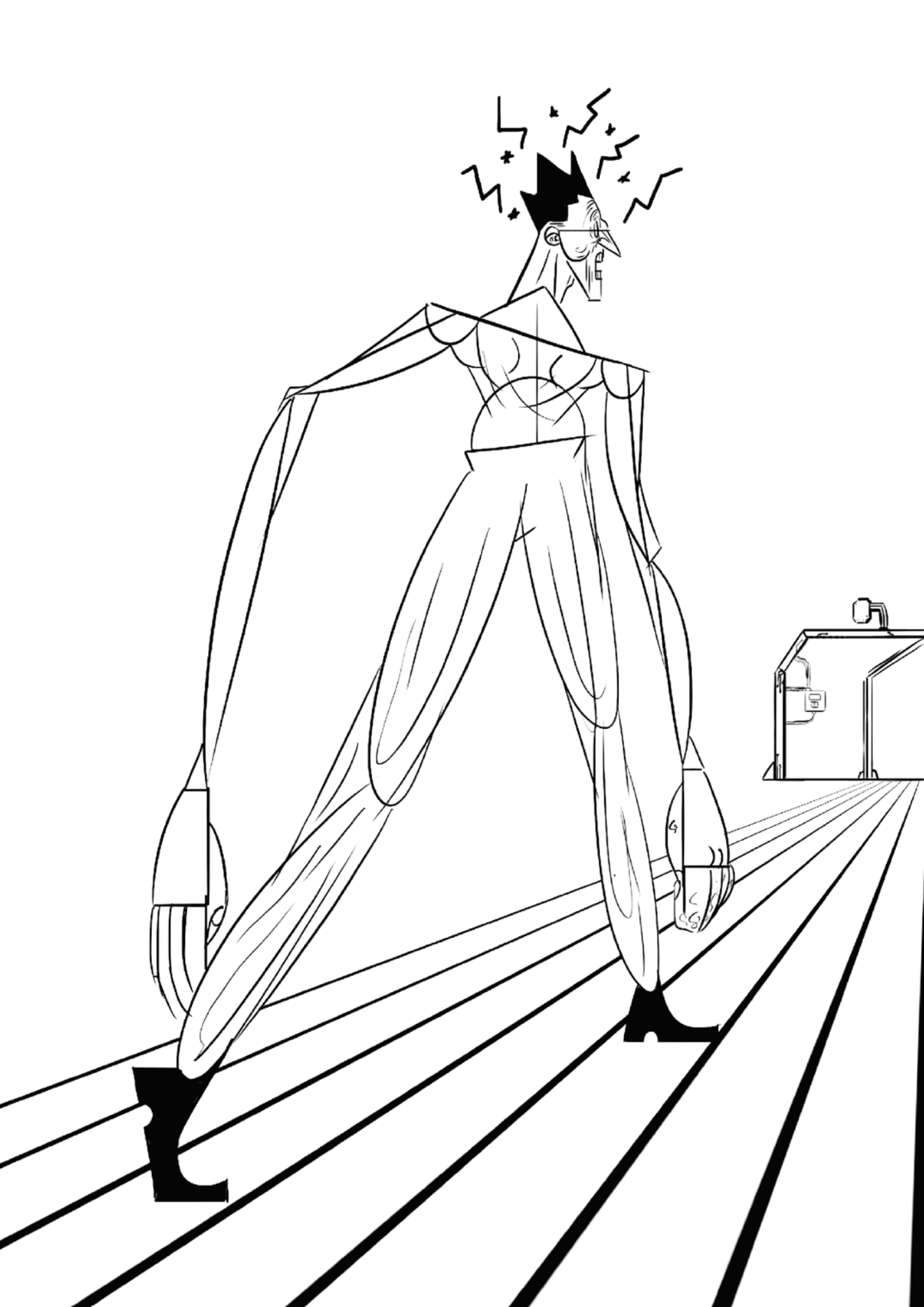


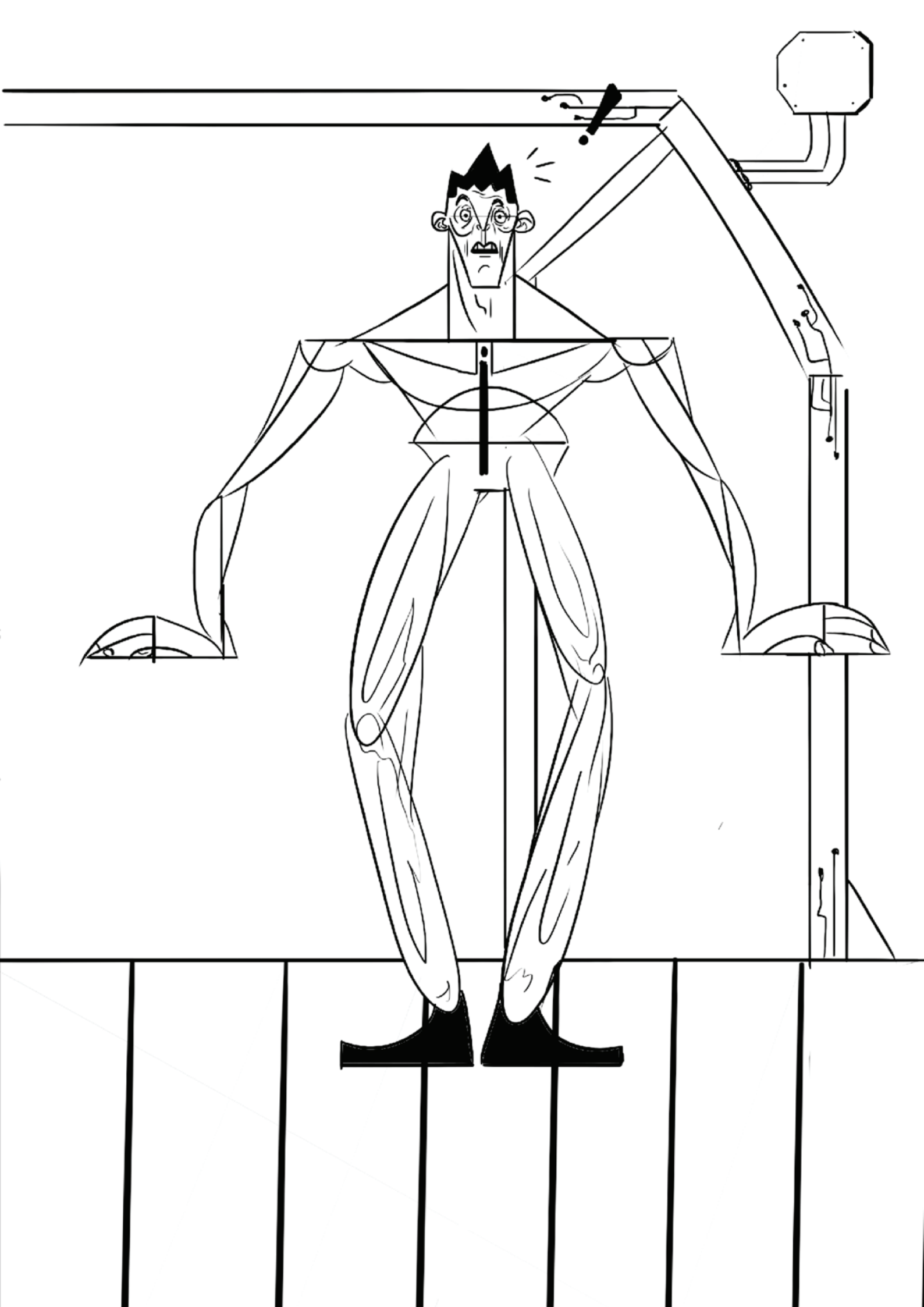
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK
CLICK CLACK

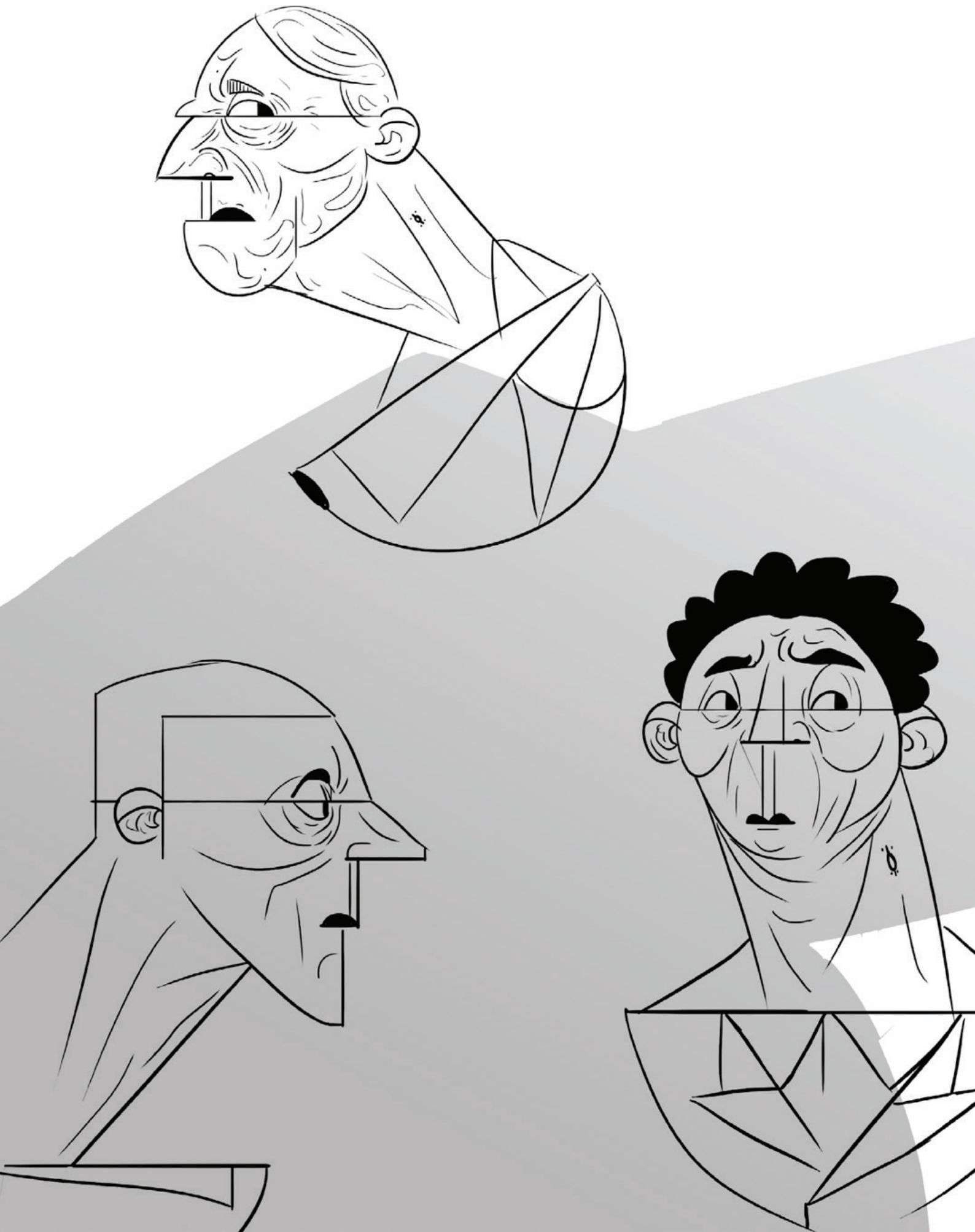


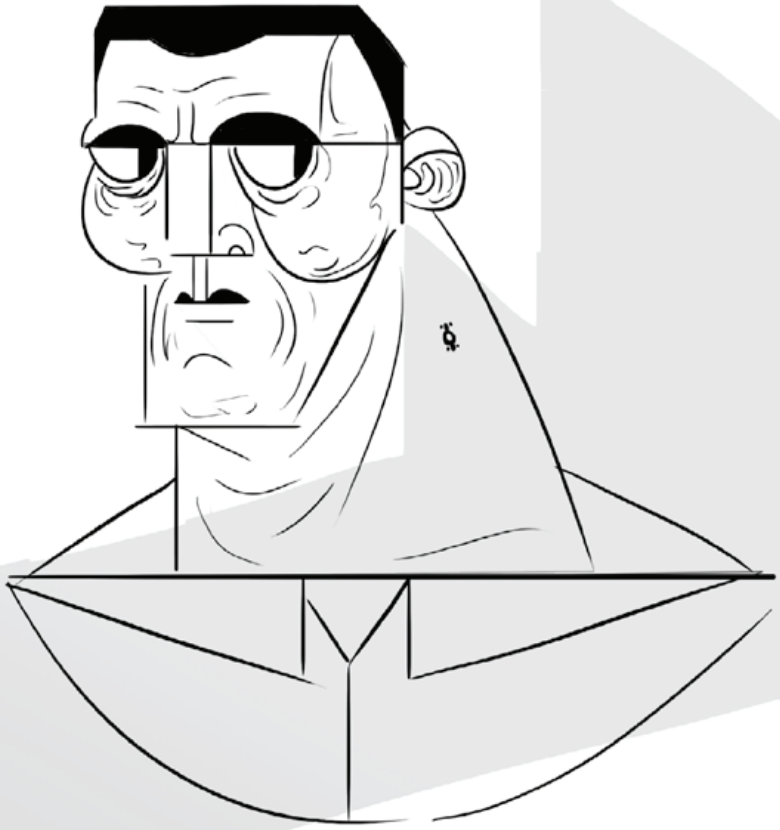


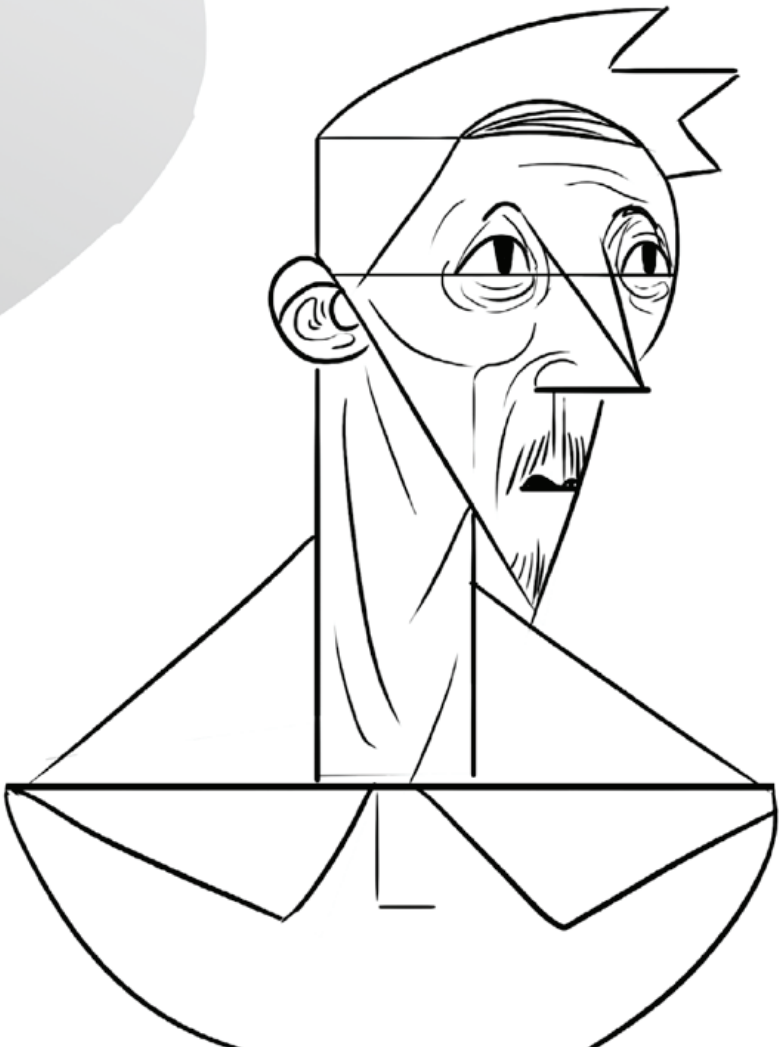
¡AAAAGH!
HUF
HUF
HUF

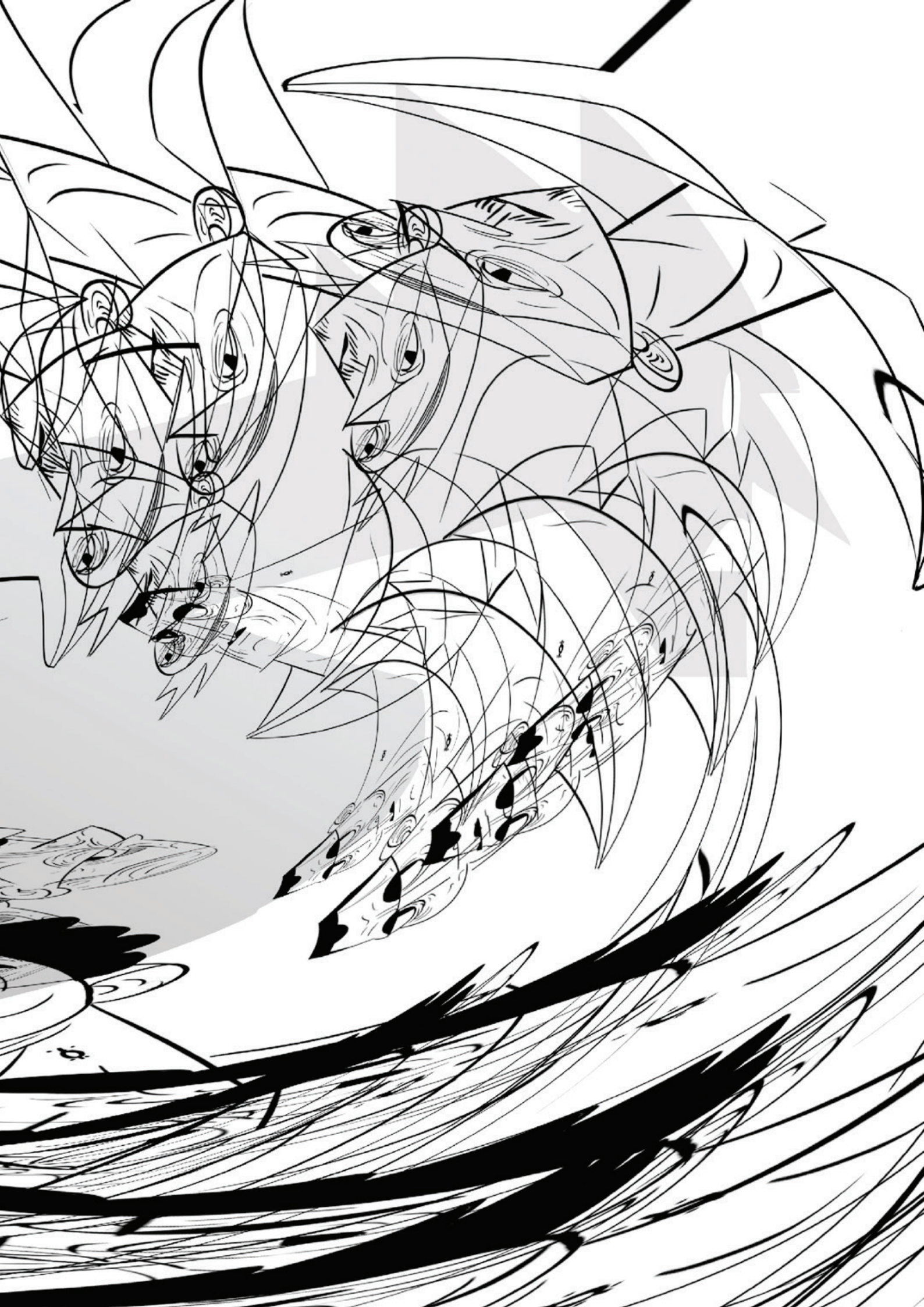


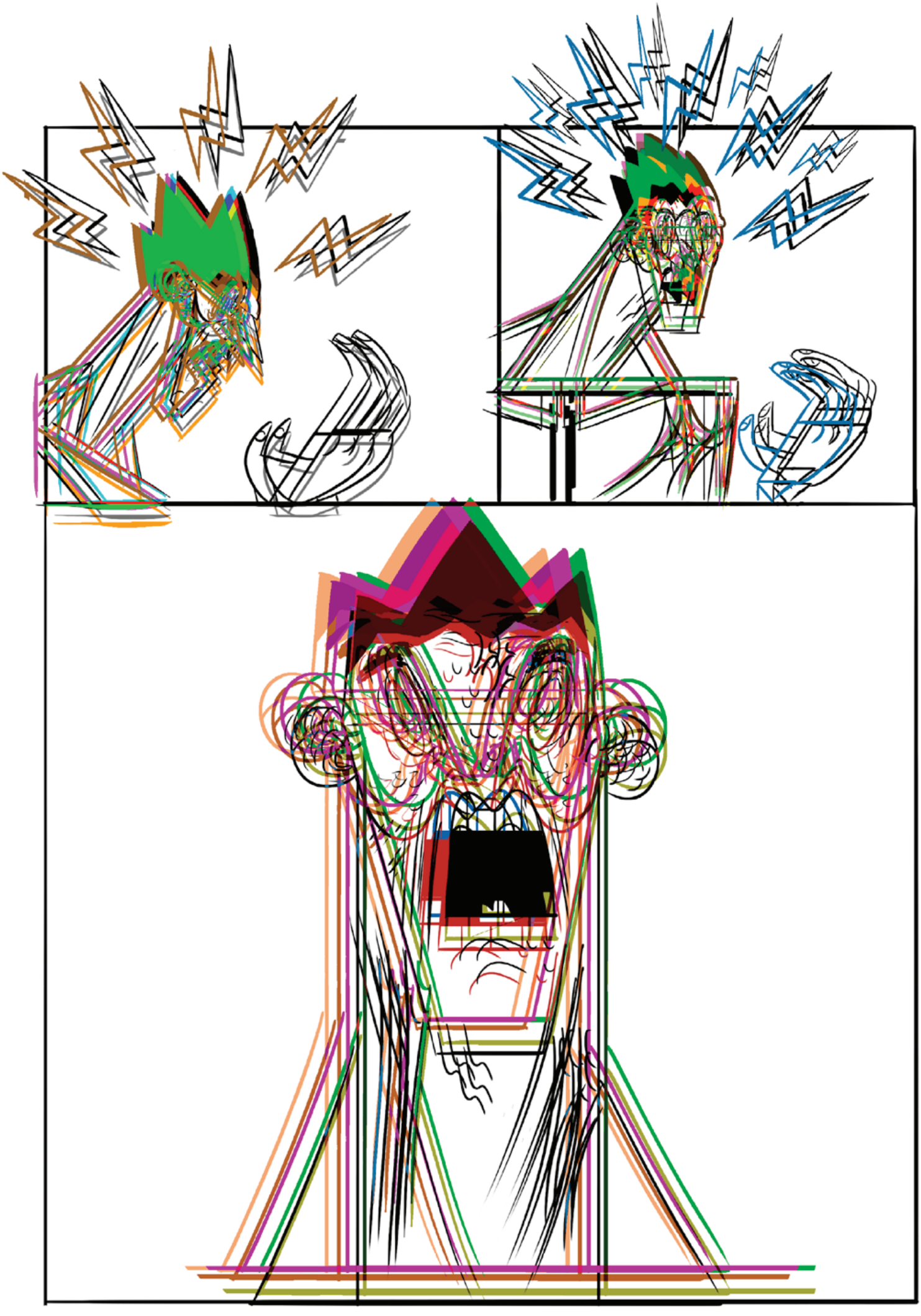


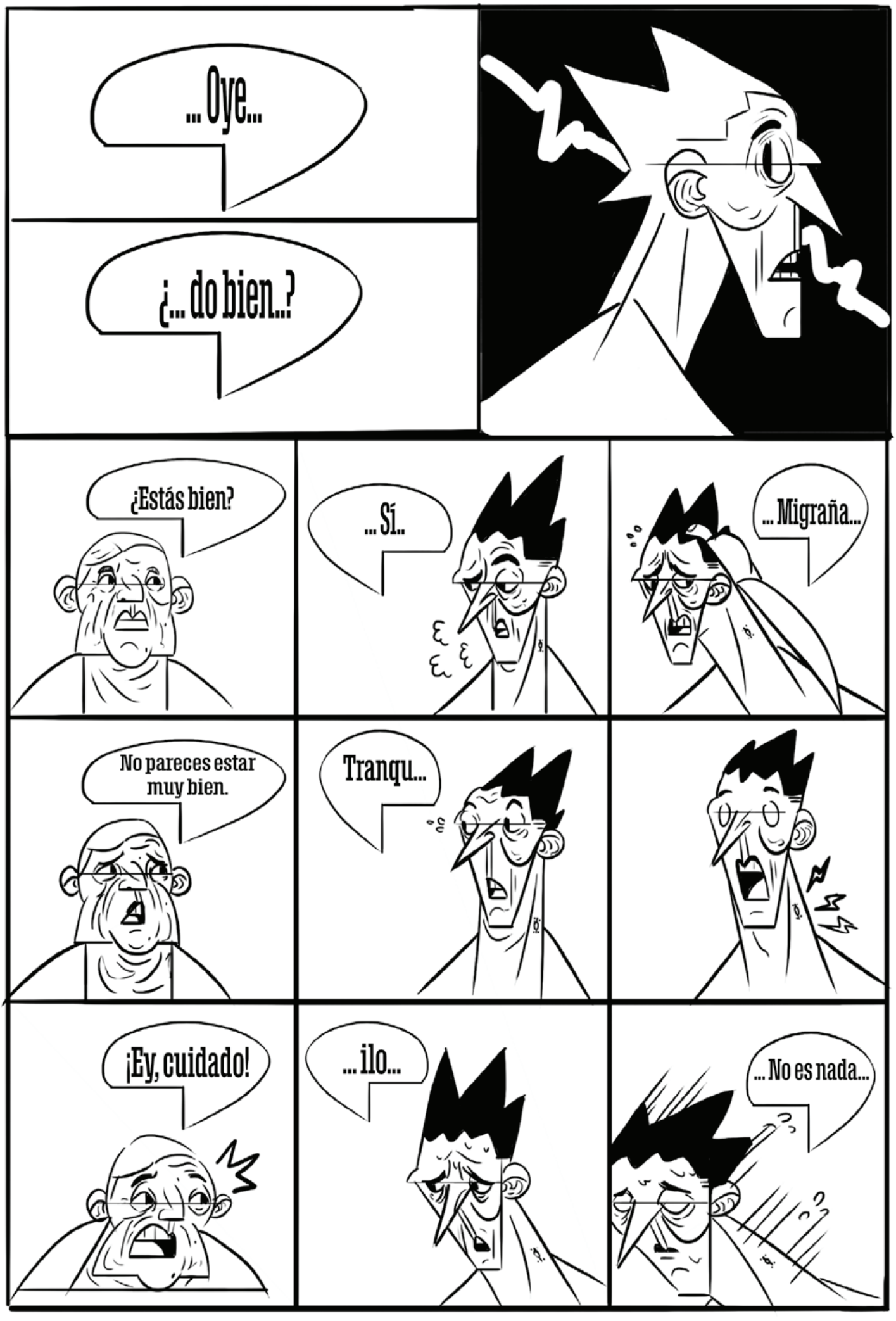


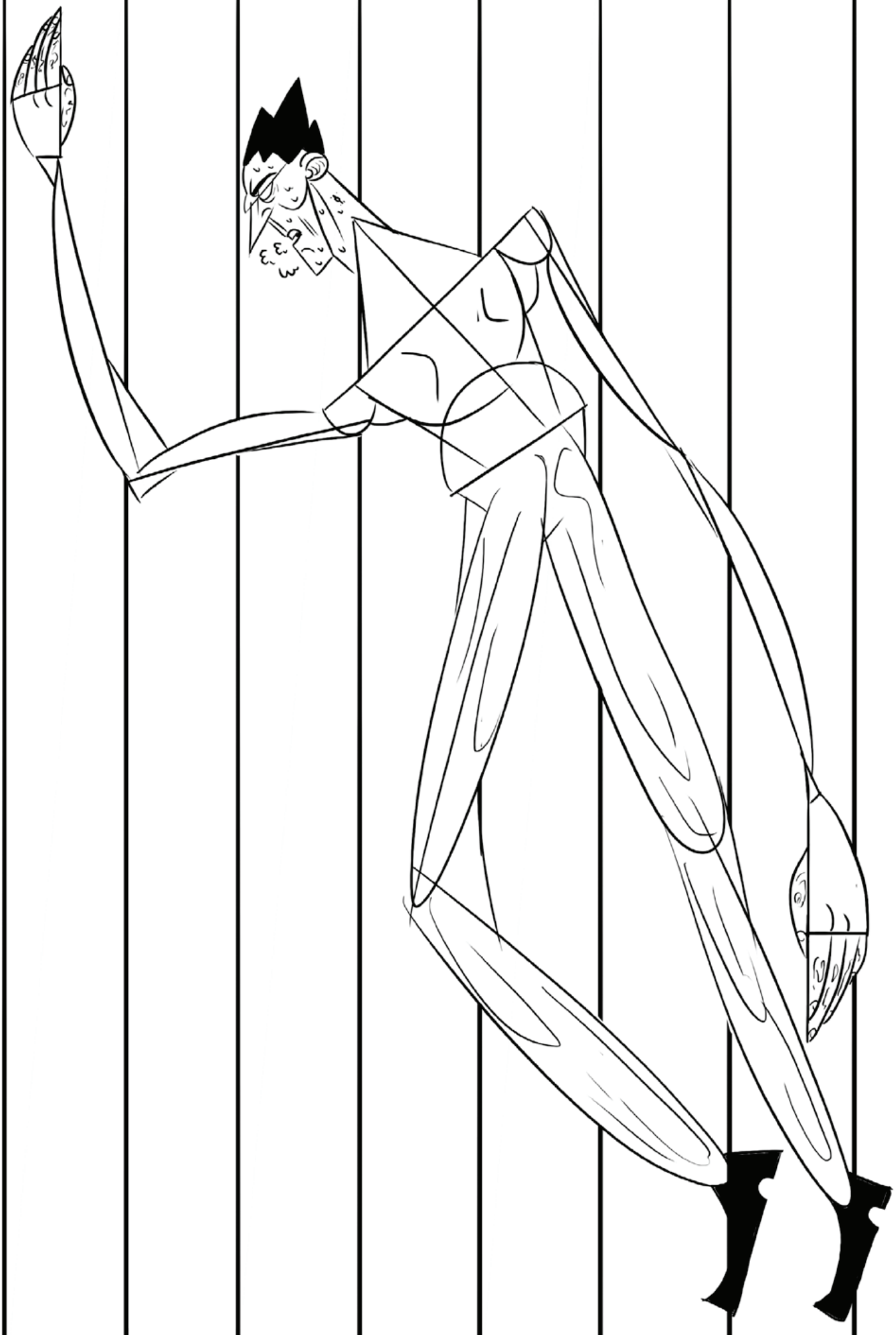


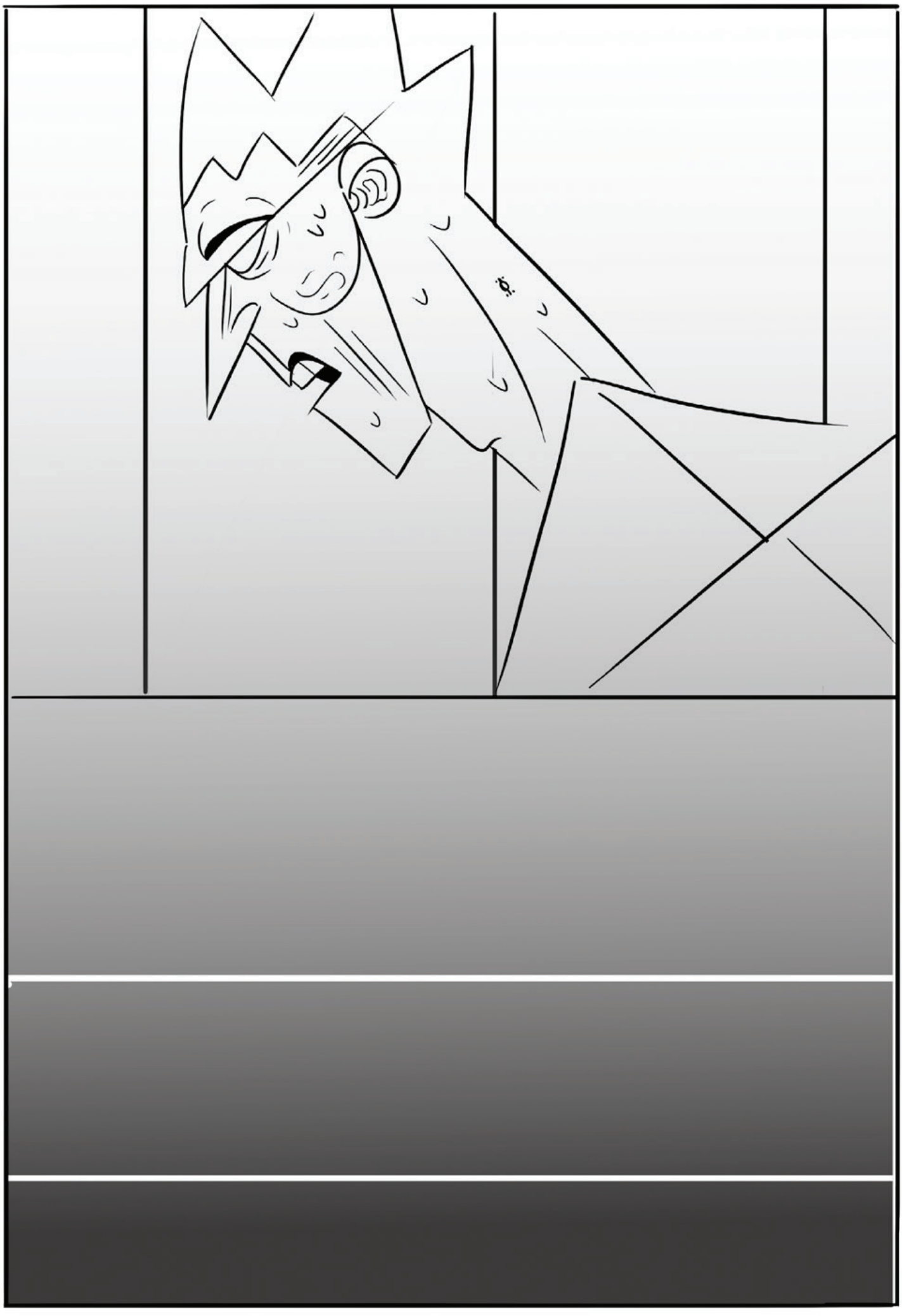


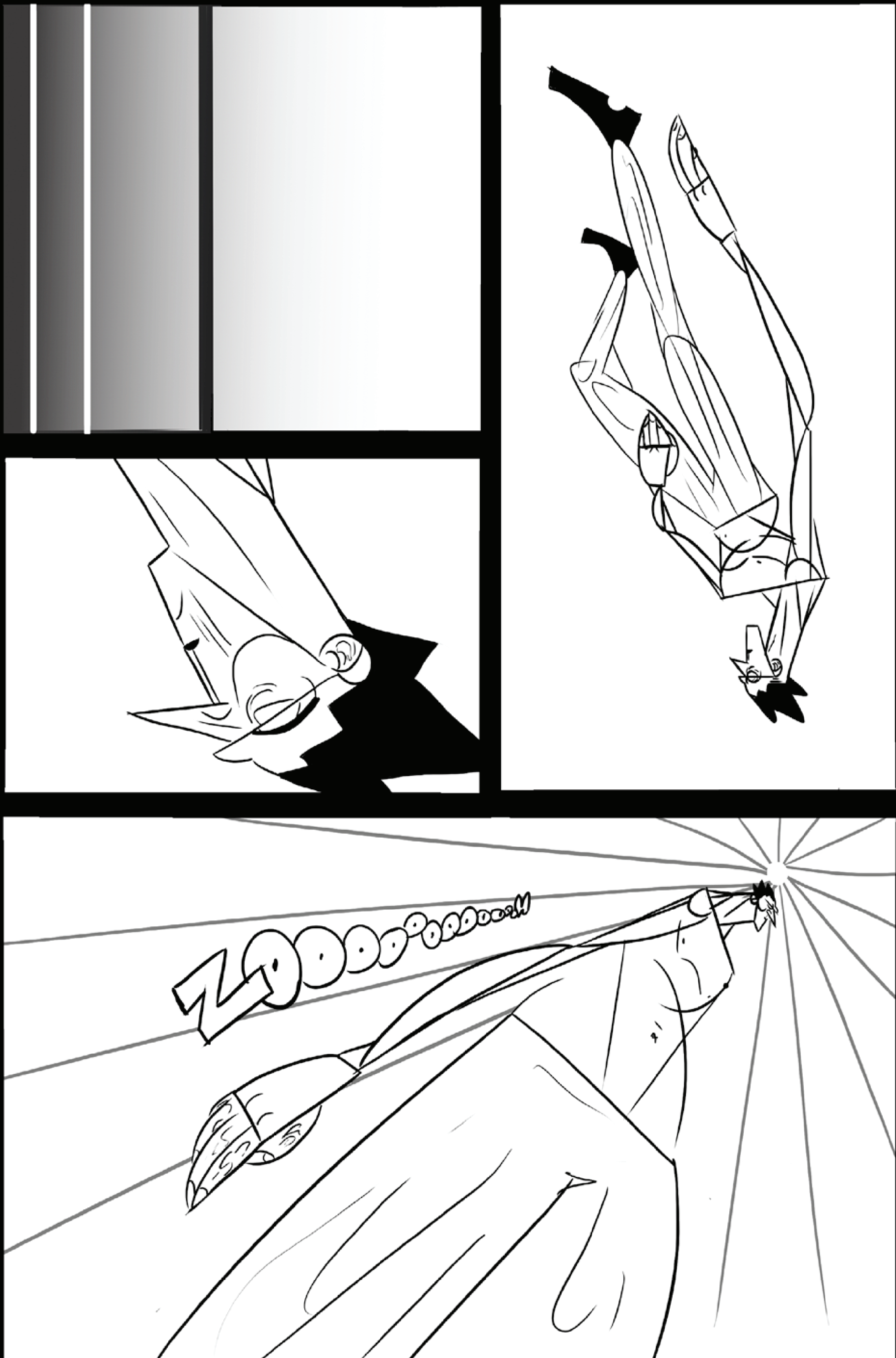


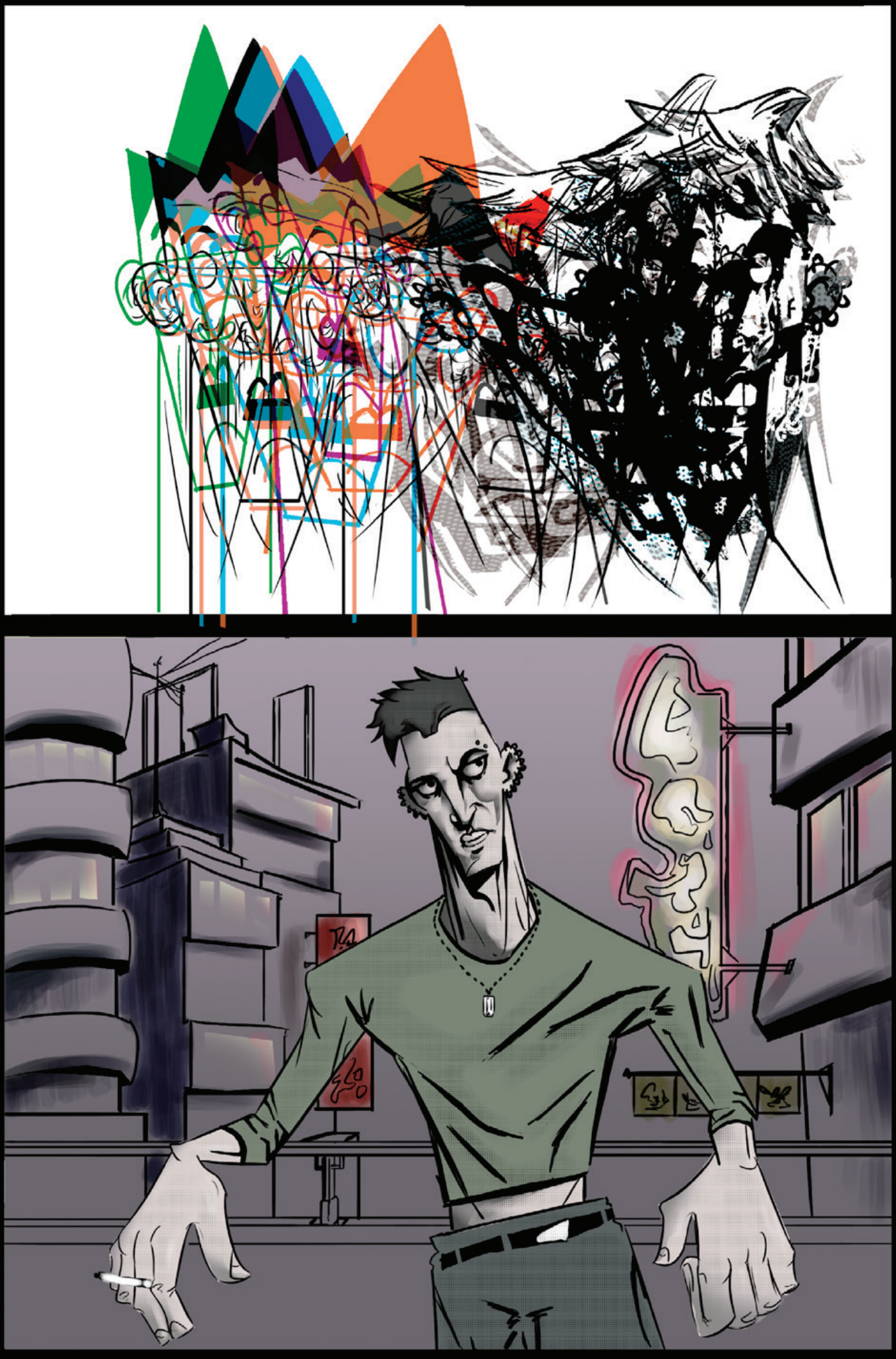



...Oye...
¿...do bien...?
¿Estás bien?
...Sí...
...Migraña...
No pareces estar muy bien.
Tranqu...
¡Ey, cuidado!
...ilo...
...No es nada...






ZOOOOOOOOOOOSH



Colega...

Ey mi hermanito dime que tú tienes un algo para mí, para relajarme un poco, ya tú sabes.

Mira sé que te debo un poco de pasta, pero eso nada, primo.
Tú fíamelo, te lo devuelvo en tres semanas.

Sabes bien que no fío.
Si no tienes dinero busca
la manera de ganarlo,
como si te tienes que
vender a piezas.

Sabes bien que no
vender a piezas.

¿Qué ha sido eso?
¿Un sueño?

No... no se sentía como un sueño, era demasiado real...

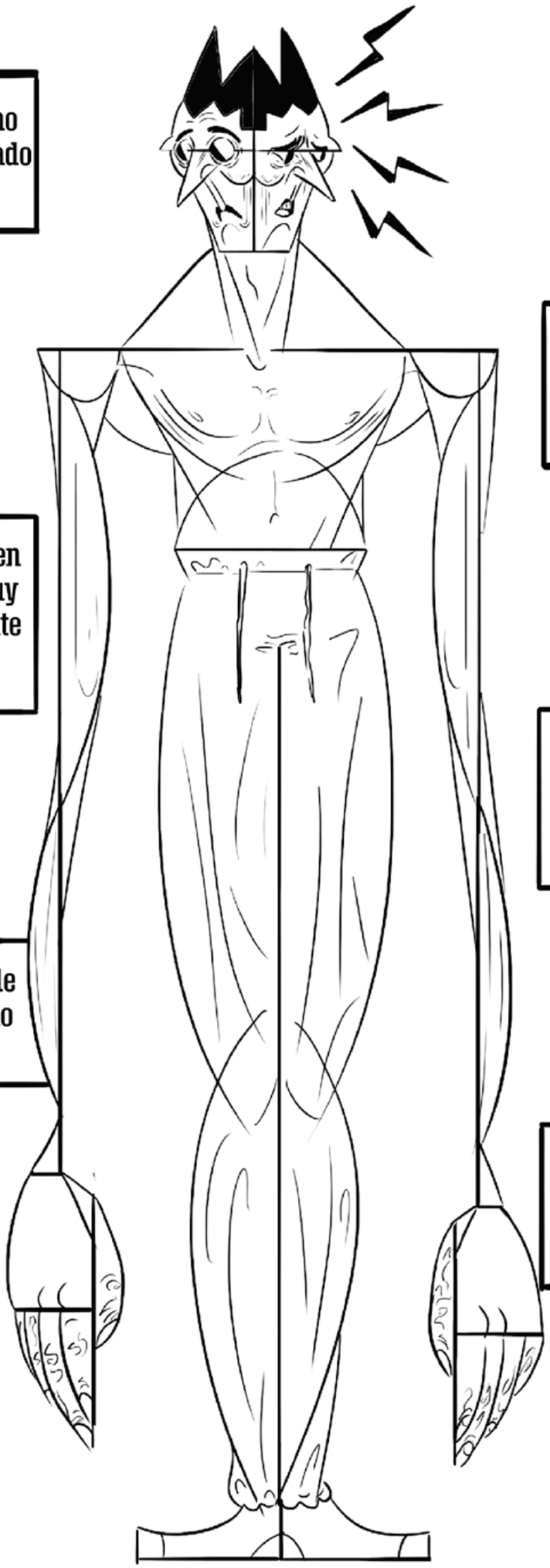
... Era algo más como un... recuerdo... pero, ¿cuándo he vivido eso?

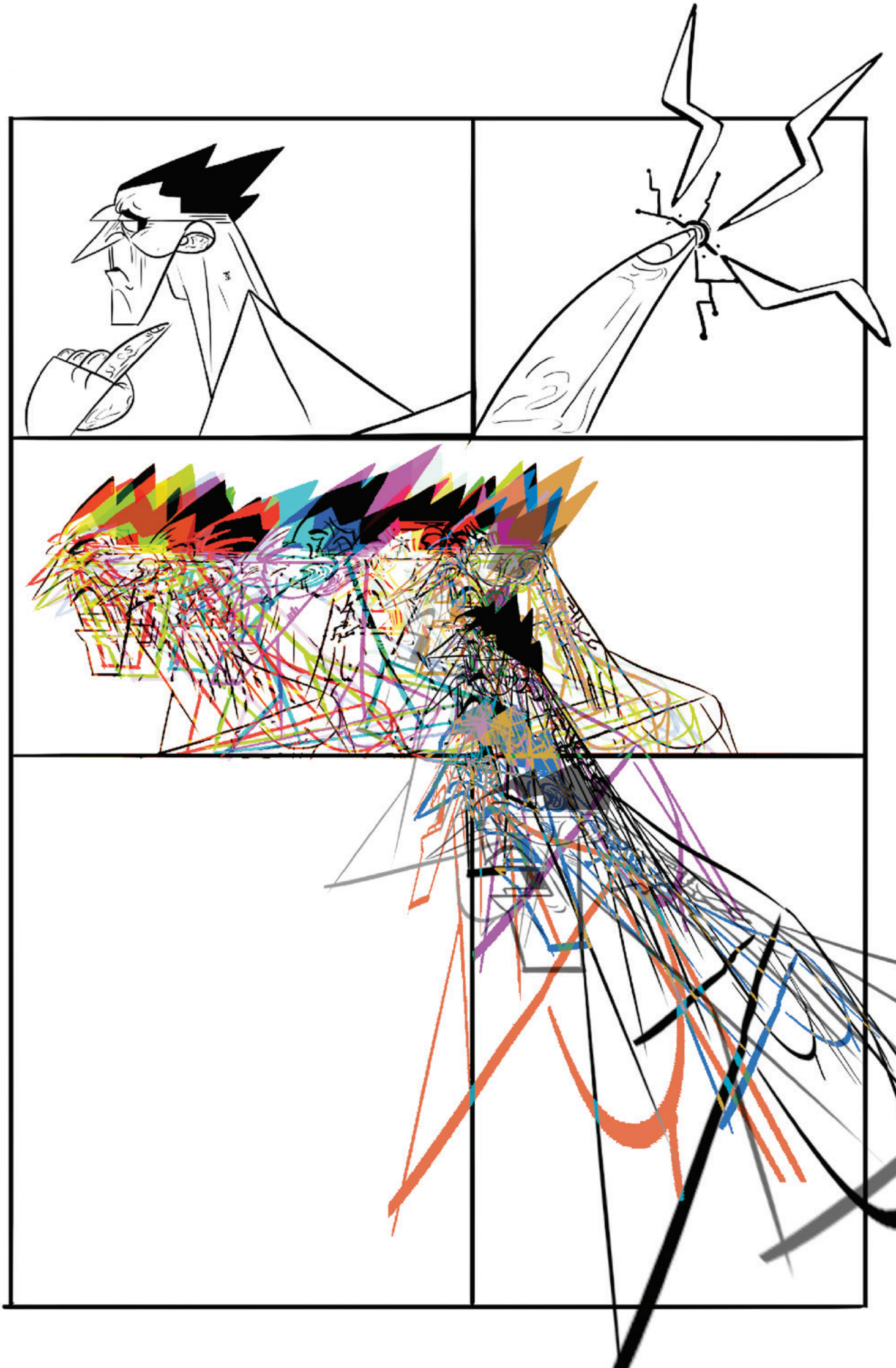
Fue desde ese golpe en la cabeza, todo es muy extraño, nada se siente normal.

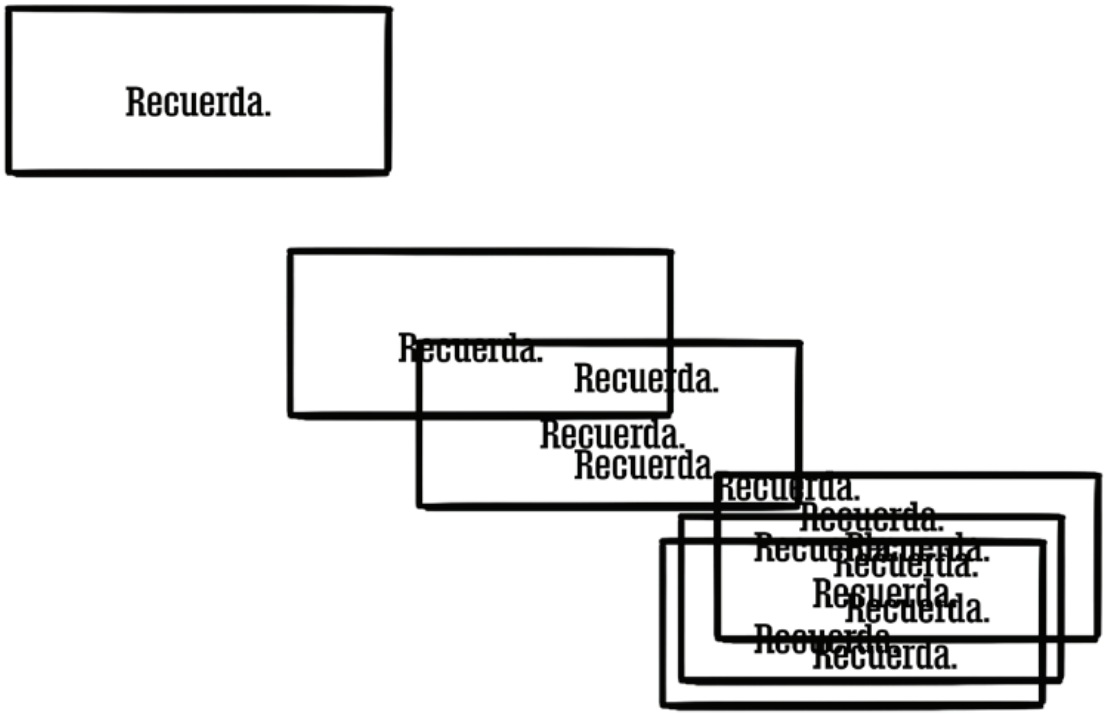
O quizás... sea cosa del chip. Siento que no para de fallar.

Pero, si es el chip... ¿de dónde están saliendo las imágenes?

Debería comprobarlo, necesito asegurar que es el chip.






Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.
Recuerda.