

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El Fin de la Memoria: Un cómic de galería

Elsie Dominique Carrión Avilés
Eduardo Villacís, M.F.A., Director de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Artes Contemporáneas

Quito, agosto de 2015

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

HOJA DE APROBACION DE TESIS

El Fin de la Memoria: un cómic de galería

Elsie Dominique Carrión Avilés

Eduardo Villacís., M.F.A.,
Director de Tesis

.....

Álvaro Alemán., M.F.A.,
Miembro del Comité de Tesis

.....

Santiago González., M.F.A.,
Miembro del Comité de Tesis

.....

Hugo Burgos, Ph.D.,
Decano del Colegio de Comunicación
y Artes Contemporáneas

.....

Quito, agosto del 2015

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Elsie Dominique Carrión Avilés

C. I.:1715169528

Lugar y fecha: Quito, agosto de 2015

Dedicatoria:

A José Ricardo, por quien no me rindo.

Agradecimientos:

A mis padres por su infinita paciencia. Mis hermanos Clau y JR, mi motor de vida. A mi maestro, mentor y director de Tesis, Eduardo Villacís. Mis amigos Lore, Caro, Cris, Dess, Amaru, Majo, quienes me han acompañado en este proceso. A Gaby Moyano por apoyarme con el espacio Todos los que hicieron puntos. Quienes compartieron en el proceso. Agradecimiento especial para la persona que inspiró la historia. A Todos.

Resumen:

El Fin de la Memoria es un cómic de galería que narra la historia de Nina, chica de dieciséis años que busca a su mejor amigo Benjamín, quien ha sido llevado a una institución psiquiátrica por padecer un trastorno mental. A través de este escrito, hago una revisión de la historia del cómic tanto dentro como fuera del país; cómo fueron sus inicios, su desarrollo y definición según varios autores. También hago una descripción de la obra en donde reflexiono sobre los elementos de mi producción a partir de dos escritos: Caminando en la Ciudad de Michael de Certeau, en donde me refiero al montaje de la obra, y Laoconte o sobre los límites en la pintura y la poesía de G.E. Lessing, con la que hablo sobre las ilustraciones y el escrito que se utiliza en el cómic propuesto.

Abstract:

El Fin de la Memoria is a comic presented in a gallery format that tells the story of Nina , a girl who has sixteen and is looking for her best friend Benjamin. He is been taken away because he suffer of a psychiatric illness. Through this writing, I review the history of comic books both inside and outside Ecuador. as well as the development and definition according to various authors. I also describe the artwork of the project and reflect the production ideas through two writings : Walking in the City,of Michael deCerteau , telling about the space and the gallery where the story is exposed; and Laoconte or the limits on painting and poetry of G.E Lessing with which I refer about the pictures and writing that is used in this comic project.

Tabla de Contenido:

Dedicatoria.....	5
Agradecimiento.....	6
Resumen.....	7
Abstract.....	8
Introducción.....	10
El arte del cómic.....	12
Un arte sin definición.....	12
El cómic en Ecuador.....	16
Detrás del Fin de la Memoria.....	20
El Cuerpo de la historia.....	20
La Acción de la Memoria.....	25
Paseando a través de la Memoria.....	26
Conclusiones.....	29
Referencias Bibliográficas.....	31
Anexos.....	32

Introducción:

El Fin de la Memoria, es una obra propuesta como *cómic de galería*, con el que busco realizar la producción visual de mi historia, experimentando con los elementos característicos de este tipo de arte. Ilustré cuarenta cuadros de distintos tamaños a manera de viñetas con tinta, grafito, papel calca y toques de acrílico para lograr variadas texturas. El texto, que también forma parte importante de la composición, está proyectado al lado de varios cuadros de manera que sirva de guía para entender la secuencia de imágenes. El espacio insinúa al espectador el recorrido dentro de las páginas de este *cómic*, en donde cada persona tiene su propia interpretación de la historia.

El *cómic* es un arte que ha luchado por legitimarse desde sus inicios. Uno de mis principales intereses del proyecto, es poder presentar la obra en un espacio-galería que cuestione la categorización que se le da a la historieta dentro del arte ecuatoriano. Por esto, es importante la apreciación del trabajo minucioso que hay detrás de cada ilustración, dejando ver las líneas, los cortes de papel, las sombras más tenues, las manchas de tinta que no se verían de la misma manera si es que estuviesen en formato impreso. De esta manera, el espectador puede apreciar la riqueza del material trabajado, dándole al espectador del *cómic* un espacio para aprovechar la mirada de las ilustraciones originales y no la reproducción de las mismas, como es el caso de la mayoría de *historiestas*.

A parte de la descripción de la obra, este texto busca reflexionar sobre algunos puntos importantes del *cómic*: su historia, el inicio que tuvo en el país y su desarrollo, y el valor que este tipo de arte ha tenido a través de su historia. La definición de este arte se vuelve uno de los temas principales, al ver la confusión que puede llegar a causar a quienes tratan de delimitar las características que éste posee. Por último, tomé dos escritos como referencia para apoyar las decisiones tomadas a lo largo de la producción de la obra. El

primer texto es de *G.E. Lessing, Laoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía* con el que cuestiono la imposibilidad de traspasar los límites de imagen y el escrito del que el autor habla, ya que el *cómic* en sí es un cuestionamiento palpable de los grandes resultados que se obtienen al acompañar estos dos medios. Por otra parte, tomo el escrito de Micheal de Certeau, *Walking in the City* con el que hago referencia a la importancia presentar el cómic en un espacio-galería, en el cual las personas tengan la libertad de construir su caminar sobre la historia y sacar una interpretación personal.

El arte del cómic

Un arte sin definición

El cómic es un medio que por mucho tiempo se ha puesto en cuestionamiento por la conexión o cercanía que tiene con otros tipos de arte, como también por su manera de producción que hizo que sea más accesible para todos los mercados. Un ejemplo claro es la relación que tiene con el *cine*, ya que empresas como *Marvel o DC Cómics*, están constantemente produciendo películas basadas en historietas de sus superhéroes. De hecho, el arte del *cómic* ha sido difícil de analizar por sí sólo ya que al intentar referirse a él, se puede caer en comparaciones y conexiones con la literatura, el cine, la animación, entre otros, dejando a la *historieta* como la de menos valor . "...Me preocupa que el enfoque de "Cómics y..."(cualquier otro medio) nos aliente a descuidar a el cómic en sí para favorecer sólo a los elementos (personajes, iconografía, e historias) que fácilmente se transmiten por esos otros medios" (Smith, 2011: 3). Lo que ciertamente quita valor a todo el trabajo que existe detrás de la creación de una historieta y por supuesto, hace que la apreciación de este arte sea muchas veces menospreciado.

Dada la complejidad de este arte, su definición ha resultado una tarea difícil y larga, así como también el reconocimiento de su origen. Es por esto que en investigaciones como *Introducción sobre el Origen, Evolución ,Límites y otros debates teóricos en torno a la Historieta*, se relaciona los inicios del *cómic* con la primera producción de la *tira cómica*. Entonces se puede decir que " La historieta nació el 25 de octubre de 1896 cuando el dibujante *Richard Felton Outcault* puso a su personaje Yellow Kid a hablar en bocadillos en las páginas de un periódico norteamericano, *New York Journal*". (Altarriba, 2011: 2) A

mediados del siglo XIX el *cómic* comienza a tener una evolución bajo este nombre, aunque teóricos como *McCloud*, *Hayman and Pratt*, *Carrier*, *Eisner*, entre otros discrepan que se pueda dar un día preciso del comienzo de este arte, pues hay muchas obras anteriores que a pesar de no ser llamadas como tal, podrían entrar en esta categoría dada sus características y los medios que se emplearon en su realización.

Al revisar los posibles comienzos del *cómic*, hay algunas obras que pueden contar como inspiración para la *historieta* como la conocemos el día de hoy. Los manuscritos precolombinos, los jeroglíficos y otros trabajos cuentan como obras que adquieren la secuencia de imágenes descrita como *cómic*, aunque éstas no sean llamadas de tal manera. "Cientos de años antes de que Cortés comenzara a coleccionar cómics, en Francia ya se producía la obra sorprendentemente similar que llamamos Bayeaux Tapestry. Este tapiz que detalla la conquista de normandos de Inglaterra, comenzó en 1066 " (McCloud, 1993: 12) Y aunque ninguna de estas obras sea propiamente un *cómic*, ciertamente es un antecesor de esto, ya que cuenta con características muy similares a lo que hoy se aprecia como secuencia de imágenes. Lo que es cierto que el *cómic* carece de una historia concreta, lo que hace que su definición también sea bastante problemática de explicar ya que a través del tiempo, este arte ha presentado una serie de variaciones innumerables.

Una de las primeras preguntas que vino a mi mente cuando comencé a investigar sobre este arte, fue el por qué hay varios nombres que se refieren a una misma forma de arte. Dentro de la Vigésima segunda edición de la Real Academia de la Lengua, se describe a la *historieta* como "1.f.d. de historia, 2.Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia. 3.Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro" (Cañellas, N.D: 1). Por otra parte, también se emplea la palabra Tebeo, mas este término resulta ser adoptado a partir de una

revista que publica historietas en España. "De TBEO, nombre de una revista española fundada en 1917. 1.m. Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en serie de dibujos." (2) También existe el *cómix*, que se refiere a una historieta marginal; y como el más empleado de todos los términos, el *cómic*, el que se describe como "Del ing.cómic. 1. m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo. (y también) 2. Libro o revista que contiene estas viñetas " (1) Estos son algunos ejemplos de palabras que sirven para referirse al arte secuencial. Sin embargo, estos no son los únicos que se han aplicado, ya que en la actualidad uno de los más utilizados es la *Novela Gráfica* descrita como " cómic para adultos con un tratamiento de las historias maduro e inteligente. En buena parte se editan a una tinta, en formatos de entre 15 x 21 cm y 17 x 24 cm y tratan temas costumbristas, no exentos de las características del lenguaje visual del cómic (por ejemplo: el sofá flotando en el mar de *Píldoras azules* —Peters—; o los ratones y gatos de *Maus* — Spiegelman—)." (Díaz, 2009:2). Lo que quiere decir que a pesar de presentar una misma forma, el arte secuencial puede variar de categoría dependiendo de su intención y tema.

A pesar de la cantidad de palabras que describen esta forma de arte, el término más recurrente dentro de las descripciones es el *cómic*. Este término ha tratado de ser definido más de una vez, ya que en un intento por legitimizar este arte, teóricos como *Eisner, McCloud, Carrier, Hayman y Pratt, Kunzle*, entre otros, han tratado de dar una definición acertada del *cómic*. Un ejemplo de esto Will Eisner, quien ha producido varios *cómics* y *Novelas gráficas* como *Spirit* que es considerada la primera en este tipo de forma.(Trabado, 2012: 810) "Los cómics son , en palabras de Eisner , " arte secuencial " , lo que quiere decir la elección de una forma distintiva del arte, o método de expresión." (Meskin, 2007: 370). Aunque este criterio es muy válido, es probable que para algunas producciones este concepto quede muy amplio, pues si se mira en la historia, vuelve a mi mente aquellas obras como los jeroglíficos, por nombrar un ejemplo.

Otro factor que no favorece al concepto de Eisner es que asume que todo *cómic* es artístico, lo cual no tiene fundamento en el caso de las empresas pertenecientes al mundo del entretenimiento. Es por esto que el teórico David Kunzle propone que "una tira cómica consiste en "una secuencia de imágenes separadas" con "preponderancia en la imagen sobre el texto" que aparece (y que originalmente tiene sólo la intención de aparecer) en "un medio de masas" y dice "una historia tanto moral como temática" (369) Este concepto al ser más específico se adapta más al tiempo de producción del *cómic* a mediados del siglo XIX, pero resulta muy estricto en cuanto a la manera de publicación, ya que no todos los cómics tienen la intención de ser publicados en un medio de masas como es el caso de libros como *The City* del artista Frans Maseerel, los que a pesar de tener sólo imágenes, no son reproducidos en ningún medio masivo.

The City también aplica para contradecir en parte a la teoría de *Greg Hayman* y *Henry John Pratt* quienes dicen que "x es un cómic si x son imágenes discretamente yuxtapuestas que comprenden una narrativa, tanto por sí mismas como acompañadas de texto" (370). Dado que la mayoría de *historietas* sean producidas en viñetas que forman una totalidad, no quiere decir que esto aplica para todas ya que Masserel presenta cuadro por cuadro sin que éstos estén yuxtapuestos. Por otra parte está mejor explicado en la definición del artista Scoot McCloud, quien trata de ser lo más exacto posible al decir que los *cómics* son " cuadros u otro tipo de imágenes yuxtapuestas en deliberada secuencia, intentando transmitir información y/o producir una respuesta estética en el espectador" (McCloud, 1993: 9) Esta definición es bastante acertada en cuanto a todos los elementos que podrían ser tomados en cuenta en la realización de un cómic, pero el hecho de ser tan estricta limita las posibilidades otros artistas quisieran experimentar con el *cómic*.

El mundo del *cómic* presenta muchas características que lo hacen rico en su forma. Si bien es cierto que cada teórico puede dar una definición distinta, con el tiempo este arte

seguirá evolucionando y posiblemente el concepto se vaya adecuando a estos cambios. Las definiciones que han propuesto los teóricos mencionados, son intentos por legitimizar al *cómic* fuera del área de entretenimiento, en donde se trata de exponer los puntos más importantes para que su valor artístico sea tan valedero como otros tipos de arte. Si bien es cierto, este arte utiliza medios que se llegan a comparar con la literatura, cuentos infantiles, cine, animación, entre otros; el cómic tiene un lenguaje propio ya que constituye un conjunto de elementos que se expresan por sí mismo.

El cómic en Ecuador

Cuando pienso en cómo es el desarrollo del *cómic* en Ecuador, viene a mi memoria la primera impresión que tengo de este arte. Las imágenes de las *tiras cómicas* que se publican hasta el día de hoy en las últimas páginas de la edición dominical de El Comercio, las que seguramente eran alguna crítica política. Por su puesto, la historia del *cómic* en el país data de muchos años atrás, de lo que se ha encontrado registros "Como fuente principal y exacta...a Francisco Martínez Aguirre quien...publicó, el 7 de noviembre de 1885, el semanario satírico *El Perico* para hacer frente al gobierno de José María Plácido Caamaño cuestionando su régimen por medio de caricaturas. (Santibáñez,2012: 25) Martínez, quien había llegado de Estados Unidos, trae la influencia internacional para plasmarla en los periódicos ecuatorianos.

Es claro que la historieta en Ecuador tuvo desde su inicio una gran influencia internacional, sobre todo Estados Unidos, en donde éste arte ya comenzaba a captar la atención de un público grande. Pero el desarrollo de la *historieta* dentro del país, no

avanzaba de una manera continua, ya que hasta el día de hoy su producción es irregular y sus espectadores no representan un gran número comparado con otro tipo de arte. Martínez por su parte, formó la escuela de la sátira pero se retiró poco después para poder producir *El Átomo* que fue una revista infantil de enseñanza moral y religiosa. (25) Bajo su nombre, se destacaron varios estudiantes como Gómez, Méndez, Peñaherrera (conocido como Robin) y Jaén, de los que se conservan pocos ejemplares. "De estos trabajos, aún se conservan algunas páginas de Episodios Históricos, de Jaén, una colección de siete números serializados desde 1961, que tratan de la vida de personajes ilustres en la Historia ecuatoriana, como Abdón Calderón y Vicente Rocafuerte. Desarrollados en plumilla, eran distribuidos por la librería Selecciones. " (25) Esto abrió paso a que nuevas personas se sientan interesadas en el medio, pues la *historieta* eran una manera de reflejar el estado social, económico y político en que se encontraba el país.

Tiempo después se veía como la producción de *sátiras* que se interesaban por la técnica, dando apertura a historias producidas en grabados y dar un carácter preciosista a los que se realizaban en tinta. "El 8 de diciembre de 1918, aparece en Quito, hasta 1924, la revista Caricatura, bajo la dirección de Jorge A. Diez, con un propósito literario y artístico de estilo modernista. Incorpora el grabado, además de ilustraciones realizadas en tinta china, recreando el Quito Colonial, y unos espléndidos retratos humorísticos, sin perder de vista el parecido físico de cada personaje..." (26) Bajo este estilo se continuaron produciendo algunos trabajos que son publicados en revistas como *Viejece* y *Novedades*, *La Ilustración Ecuatoriana* o *Naríz del Diablo*. Así, el aspecto estético de *la historieta* ecuatoriana tomó fuerza, pues cada vez habían más artistas interesados en la secuencia de imágenes.

Poco a poco, ya no sólo les interesaba en tema político, pues la *tíra cómica* ya analizaba otros temas. Ahora, los relatos eran más largos y con distinta temática como *Relatos del Tiempo Heróico* de Nelson Jácome en el diario *El Comercio*. Incluso, se realizan historietas de contenido sexual, publicadas en la revista *Pepe Mayo* (27), como también, se realizaron historietas antropológicas. " Margarita Jaramillo Salazar lanza el primer libro de historietas en 1979 llamado *De la Arqueología a la Historia: Cuando en Ecuador no se hablaba Castellano*" (28). Estas eran algunas muestras de revistas sacadas a manera de *cómic*, las cuales demostraron el interés que se iba dando a este nuevo arte.

Ya en los ochenta, se pueden ver las obras de caricaturistas que siguen realizando trabajos hasta la actualidad. En *Secreciones de Mojigato* publicada en 1984, artistas como Marcelo Ferber, Xavier Bonilla, Juan Lorenzo Barragán y Hugo Idrovo lanzan su selección de historietas. Al mismo tiempo, Eduardo Villacís publica en *Traffic Dock Tirres y las Aventuras de la T Mutante*. (Santibáñez, 2012: 28) Estos son ejemplos de historias que van más allá de las publicaciones en periódicos, pues estos artistas realizaban *cómics* que demostraban el valor del *cómic* por sí mismo. La propuesta estética, la narración, los textos y hasta la publicación cada vez requería mayor calidad y por supuesto, mayor presupuesto, lo que desanimó a la publicación de algunos ejemplares.

Como comenté antes, la seriedad que se apreciaba por parte de los productores era clara, ya que muchos desarrollaron el arte hasta llegar a producir *Novelas Gráficas*, como es el caso de Bonil. "...En 1994, publica un libro de 70 páginas -que incluye cinco historietas sobre el tema de la modernización y proceso de privatización: *Privatefalia S.A.*, que denuncia los proyecto de privatización que sufrieron en esa década los países en vías de desarrollo" (30). Al llegar siglo XXI ya se puede decir que se ha dado una evolución bastante talentosa y de gran aporte al arte ecuatoriano, por parte de los artistas, quienes se

encuentran buscando permanentemente maneras de hacer *historietas* de gran calidad para que haya mayor apertura de los espectadores. Incluso, *el cómic* del país llega a valerse de las herramientas tecnológicas, como los trabajos en línea de Iván Bernal, publicando *El Cuervito Fumanchú* (2006 aproximadamente) y otros trabajos que demuestran el gran esfuerzo de las personas que apuestan por el desarrollo del *cómic* dentro del país.

Así se demuestra el recorrido que ha tenido el *cómic* en Ecuador y cómo éste se ha venido desarrollando por más de cien años. Se puede apreciar en muchos de ellos gran valor estético. Sin embargo, el camino del *cómic* dentro de Ecuador se reduce a un pequeño grupo, pues la apertura por parte del espectador aún sigue teniendo un perjuicio acerca del mismo. "Despreciada y oculta como posibilidad real de transformación; asumida como 'mass media' y negada como cultura" (Pérez, n.d: 5) Lamentablemente, la visión que se tiene, de manera especial, en Ecuador sobre el *cómic* no le permite tener un desarrollo que permita captar a más espectador, pues la manera en que es tratado no le permite ser tomado con seriedad por más personas. Sin embargo, hay quienes siguen creyendo en el valor y gran trabajo que hay detrás de un *cómic*, por lo que tratan de legitimarlo a través de varias formas. En mi caso, esta es una de las razones principales para hacer un *cómic de galería*, pues a pesar de que estamos hablando de una *historieta* que podría ser impresa a manera de folleto, la idea es que el espectador pueda apreciar de cerca el trabajo minucioso de cada ilustración y pueda conocer de cerca el trabajo que hay detrás de una historia como *El Fin de la Memoria*.

Detrás del Fin de la Memoria

El cuerpo de la historia

"Los objetos o sus partes que existen unos al lado de otros en el espacio se llaman cuerpos; por consiguiente, los cuerpos, con sus propiedades visibles, son los objetos propios de la pintura" Lessing

El Fin de la Memoria, es un cómic que desarrolla una historia a través de ilustraciones presentadas como cuerpo del proyecto. A partir de la reflexión de Gotthold Ephraim Lessing, intento poner en evidencia el valor que tienen dos aspectos importantes en una *historieta*: la literatura y la imagen. A través de la explicación y análisis de la obra *Laocoonte*, este autor hace una reflexión sobre la escritura y la escultura, explicando que a pesar de querer expresar una idea, cada medio lo expresa de distinta manera. En este caso, se refiere al aspecto visual como el cuerpo y el instante preciso en que el artista decide "congelar" un momento, lo que en el caso de *El Fin de la Memoria* serán las ilustraciones. Mientras que la poesía, pasará a ser el escrito del cómic. Lo que explica Lessing sobre los dos medios, es que la visualidad tiene que aportar algo que sería imposible hacer a través de la palabra y la importancia de dejar que el espectador pueda imaginar el antes y el después de la obra visual. En el caso del proyecto *El Fin de la Memoria*, busco cuestionar este límite que rompe el cómic al juntar de manera exitosa dos elementos y poder expresar una idea al público.

De hecho, el inicio del proyecto nació con la idea de la *cómic* que describiré. La historia comienza con el recuerdo que tiene Nina sobre el primer encuentro con su mejor

amigo. De repente, la chica reacciona ante la luz que le muestra lo que estaba buscando: Benjamín se encuentra conectado a una máquina que toma toda la información y las memorias de él, y que lo está matando lentamente. Esta escena tiene inicio el día en que Nina ve por última vez a Benjamín. Su amigo va a su casa para conversar un momento hasta que llegue la tía de Nina (Teresa), como es la costumbre. Entonces el chico se despide y se va triste porque no pudo decirle a Nina que no la volvería a ver. Durante el camino a casa, Benjamín comienza a tener una vez más un episodio de paranoia y miedo que tiene cuando se aleja de su amiga, pues los monstruos y diablos que suele ver, vuelven a aparecer cada vez con más fuerza. Corre sin descanso hasta llegar a su casa, donde con dificultad logra escapar de sus problemas y se dirige a su cuarto para escribir la última nota a Nina. Mientras escribe, se da cuenta de que los hombres del centro de investigación psiquiátrica han llegado y lo único que hace es aferrarse a sus escritos mientras la mamá se niega a aceptar que ella misma ha accedido a que se lleven a su hijo. Mientras su mamá, Irene, se desespera con su partida, Benjamín se resigna al destino que lo espera. Lo meten dentro de un camión para trasladarlo al centro, mientras la mamá se queda llorando.

Pasan algunos días y Nina sigue esperando a que Benjamín aparezca en el lugar donde suelen encontrarse. Pero él nunca llega. Entonces, Nina lo busca desesperadamente sin encontrarlo en ningún lugar, así que va a la casa de Irene para saber qué pasó con su amigo. Sin embargo, cuando llega se da cuenta de que Irene se encuentra en un estado lamentable de abandono y tristeza. Nada parece importarle y por más que Nina le explica la situación, Irene la bota de la casa ignorando sus súplicas por completo. Mientras se va caminando, Nina sabe que algo anda mal y decide esperar por la mamá de Benjamín. Tiempo después sale Irene con una túnica como para no ser reconocida. Es entonces que Nina decide seguirla hasta encontrar una respuesta. La sigue por varias calles del centro de Quito hasta llegar a una casa esquinera en donde, viendo que nadie la siga, entra

rápidamente. Un tiempo después, vuelve a salir y la puerta se cierra. Nina, que estaba esperando el momento oportuno, cruza la calle y se trepa por una ventana que le permite ver el interior de una casa que esconde una espaciosa de catacumbas y túneles. Personas deambulan a lo lejos, mientras ella entra al lugar y se pone a investigar. Cuando ve lo que hay detrás de las puertas se asombra al encontrar en uno de los cuartos información que habla de una enfermedad psiquiátrica que tiene Benjamín y, junto a esto, el álbum de notas que Benjamín hacía para Nina. La chica toma la libreta y sigue buscando hasta ver un túnel que le conduce hasta donde se encuentra su amigo moribundo.

Cuando lo desconecta, Nina se da cuenta de que ha muerto y lo abraza fuerte para despedirse de él. Mientras lo sujeta, viene uno de los hombres fuertes y se la lleva, botándola a la calle. Indignada, corre a casa de Irene para reclamarle por lo que ha pasado. Nina pierde el control, reclamándole y sacudiéndole; pero aún así, la mamá de Benjamín no reacciona. Su mirada se encuentra perdida y su estado de salud se ve cada vez peor. En ese momento llega Teresa, quien encuentra la puerta abierta y toma a Nina, abrazándola para consolarla. Mientras se retiran caminando, Teresa le explica la situación de Irene y las razones por las cuales accedió a mandar a Benjamín al centro. Cuando llegan a casa, le recuerda que debería leer el texto que su amigo le escribió. Mientras va leyendo, Nina logra entender lo que Benjamín le explicaba del peligro que él sentía. Después de que pasan unos días, Nina decide volver donde Irene para hacerle leer el texto. Cuando lo lee, se echa a llorar sabiendo que ella nunca pudo comprender eso. Nina le sonrío y le abraza dándole consuelo. Una vez que se encuentra tranquila la mamá y ha salido del trance en el que estaba, Nina sale de la casa y se dirige al lugar donde siempre se encontraba con Benjamín.

Ahora bien, como se comentó antes, ésta historia es ilustrada en cuarenta y seis escenas que muestran el desarrollo de la misma. Mas, a pesar de proponer una narrativa,

deja momentos a la imaginación del espectador. A través de la propuesta Lessing, no sólo se observa la importancia del momento plasmado por el autor, sino que se da a conocer la conclusión que propone el texto. En esta parte de la obra, *El Fin de la Memoria* propone una construcción narrativa que se dispone sobre el espacio para ser analizada en secuencia, pero que al mismo tiempo el espectador pueda observar en una sola mirada el conjunto de ilustraciones, como un todo. Entonces, es aquí que lo que el autor de *Laocoonte*, busca explicar es la habilidad del escultor (en este caso el dibujante), quien tiene el deber de escoger las partes indicadas para ser representadas en la obra. " La pintura, obligada a representar en sus composiciones lo coexistente, no puede servirse sino de un solo momento de acción, y por lo tanto debe escoger procurando de que este momento sea el más fecundo y el mejor para dar a comprender los momentos que preceden y los que siguen." (Lessing, 1985 : 152) Es así que los cuarenta cuadros muestran imágenes que dejen interpretar al espectador de distinta manera el dolor y sufrimiento de Benjamín, como también se deja sugerida la reacción de la narradora y algunas acciones que se hacen evidentes. Lo propuesto por Lessing, se complementa con lo descrito por el artista Scott McCloud, quien dice que para poder escoger un cuadro específico, hay que realizar una pruebas de algunos encuadres con la acción que se quiere representar para más tarde escoger una que sea la más apropiada para expresar lo que buscamos. "Nuestra selección del momento-- el proceso de selección que llevan estos ocho paneles--juegan un rol importante en asegurar claridad" (McCloud, 2006: 12) Por su puesto, en el desarrollo de una historia es importante que tenga algunas imágenes que sean de mayor impacto y otras que lleven al lector a un punto de interés que deje intrigado al espectador.

Como se comentó, la mirada del todo es un punto clave en el proyecto del *cómic*. Sin embargo, Lessing se refiere al límite entre el escrito y la visual.

Sin indicar aquí hasta donde puede el poeta representar la belleza física, es incuestionable que si bien queda abierto a su imitación el reino inmenso de la perfección, la belleza misma, que es el perfeccionamiento de la capa visible de los cuerpos, no es sino uno de los medios más pobres de que dispone él para hacernos interesantes sus personajes. (Lessing, 1985: 63)

En cambio, por parte de la *historieta* lo que se puede decir que si es verdad que lo que deja ver el uno, no deja ver el otro, pero cada uno cumple una acción específica en la narración de una historia, por lo que actúan como complemento, sin que se intente describir con palabras lo que se ve en las ilustraciones o viceversa. De hecho, la belleza a la que se refiere el autor de Laoconte, tiene razón al decir referirse a una representación de belleza o producción de belleza misma, ya que cada una tiene distintas maneras de expresar la belleza. En el caso de mi proyecto, es indudable que cada una expresa el dolor que siente Nina, mas no hay manera de que a través de las ilustraciones se puedan entender los sentimientos que se describen en las palabras que guían la historia.

A pesar de esto, Lessing dice las palabras precisas para expresar la diferencia principal del arte visual y el arte escrito. "La narración de los gritos produce efecto diferente de los gritos mismos." (63) Una de las características más interesantes del *cómic* es que la intención de combinar la imagen con un escrito, que al contrario de hacer una descripción de la imagen, complementa lo escrito dando a conocer detalles que son imposibles de expresar a través de los cuadros. En *El Fin de la Memoria* se trata de transmitir esto a través de imágenes que expresan una acción, y con palabras que hacen conocer al espectador los sentimientos que no se pueden expresar físicamente. Sin embargo, lo interesante del proyecto propuesto es que al tratarse de un *cómic de galería*, los escritos son tratados como una imagen que juega también un papel importante en la composición visual de la obra.

La Acción de la Memoria

"Los objetos o sus partes que se suceden unos a otros se llaman en general acciones; por consiguiente, las acciones son objetos propios de la poesía." Lessing

Como consta en algunas de las definiciones anteriormente revisadas, el *cómic* consta muchas veces de una parte escrita. Aunque la mayoría de veces ésta es representada como discurso, no siempre debe ser así puesto que hay muchos artistas que han encontrado maneras experimentales de adaptar el texto a la imagen o dar una descripción. En el caso de este proyecto lo que intenta hacer es exponer frases que vayan complementando la historia, mas no describirla, sino aprovechar de la acción de la palabra para sentir sensaciones que la imagen no hace llegar. El escrito de Lessing, expresa el arte de escribir como aquello que marca un tiempo dentro de la obra ya que son elementos que se van descubriendo uno tras otro.

He aquí cual debe ser el nudo de la cuestión. Aunque los dos (imagen y escritura) asuntos sean igualmente visibles y propios para la pintura material, hay, sin embargo, entre ellos esta diferencia esencial: el primero (la poesía) es una acción visible progresiva, cuyas diversas partes se suceden una tras otra en el tiempo, mientras que el segundo (ilustración) es una acción visible permanente, cuyas diversas partes se desarrollan simultáneamente en el espacio, una al lado de la otra.

(149)

Ahora, en el caso de este proyecto, lo que se escribe no es propiamente dicho poesía, mas lo que se quiere lograr con este texto a manera de diario es aparte de que se sienta su autonomía con respecto a la imagen de las ilustraciones, lograr abrir otro tipo de sensación en el que observa y lee. Estas frases son las sensaciones que Nina recuerda, o que en cierto

punto de la experiencia ella vivió. La cual está presente en todo momento en las obras ilustradas, lo que en cambio, no pasa con los cuadros los cuales se ve acción por acción.

En realidad, el medio de la escritura se presenta en mi proyecto de manera bastante experimental, permitiendo descifrar partes de la historia que no pueden ser transmitidas a través de la ilustración. A través de nuevos medios como las proyecciones, se pretende innovar la manera tradicional en que se realizan los escritos, tanto en las galerías como cuando son *cómics* impresos. Mas esto no quiere decir que opaca el cuerpo de la obra, sino que da al espectador un medio con el cual puede analizar, revisar y detenerse más tiempo mientras hace el recorrido.

Destacando la riqueza de cada recurso, experimentar las posibilidades que el escrito puede atribuir a la obra visual sin que ésta quite la importancia de la imagen, ha sido un proceso interesante. A la parte escrita de la obra "...nada le obliga a concentrar su cuadro en un momento dado. Es libre de tomar si quiere cada una de las acciones desde su principio, y de conducir las a su término a través de todas las modificaciones posibles" (63). Lo que representa una ventaja enorme en cuanto a la exploración de sentidos que se permite al espectador con la experiencia de la lectura, sin que esta descifre el final, pero que sea lo suficientemente sugerente como para incentivar la imaginación del lector y a la vez, recurrir a los propios recuerdos en cuanto a lo que se va describiendo. Así, cuando se habla de recuerdo y sensaciones, el lector puede tener otra visión de lo que va ocurriendo en la historia, sin que esto afecte el contenido de la historia plástica.

Paseando a través de la Memoria

Queda claro que las imágenes y el escrito de la obra son, importantes al ser complemento en una *historieta*. Cada elemento forma una adicional y un aporte que aporta

en la visualidad total de la obra. Entonces, ahora explicaré por qué he decidido tomar un espacio-galería para presentar o instalar el *cómic*. Pues, si bien es cierto que la intención del *cómic* es contar una historia a través de la secuencia, una de los objetivos de este proyecto también consiste en introducir al espectador como parte importante de la obra. Como se comentó previamente, la necesidad de contar con la visión, imaginación e interpretación del espectador es fundamental para el funcionamiento del proyecto. Porque ¿qué serían las obras de arte sin el espectador que las reconozca y lo legitime como tal? Pues bien, *El Fin de la Memoria* no sólo piensa en la contemplación de la imagen, sino que pone a disposición de la persona un recorrido para que este interactúe con la historia y la construya desde su propia perspectiva.

Por medio de la teoría de Michael De Certeau, se puede ver más claramente lo que representa la instalación para la historia. "La vista en perspectiva y la vista en prospectiva constituyen la doble proyección de un pasado opaco y de un futuro incierto en una superficie que puede tratarse" (De Certeau, 3) La instalación que este proyecto propone una proyección del texto en ciertos espacios para ser vista como parte de la composición. Para esto se utilizará proyectores que presenten en el espacio otra manera de observar el texto. El resultado que se espera es que el texto sea una herramienta guía a través de la historia, siendo parte de la composición visual de los cuadros. La paredes de la galería se vuelven así, páginas de *cómic* en donde el espectador camina por las páginas de la historia. Así, De Certeau propone una analogía aplicable para este cómic, en donde la galería se vuelve tan importante en la obra, por ser la "ciudad" donde el transeúnte marca su propio recorrido.

El espacio propuesta para la obra, es la "ciudad" donde el caminante hace su propio recorrido y tiene una lectura propia de la misma. "La ciudad, como nombre propio, ofrece de este modo la capacidad de concebir y construir el espacio a partir de un número finito

de propiedades estables, aislables y articuladas unas sobre otras." (De Certeau, 4) El lector de *cómic*, usualmente es la persona que ve desde afuera lo que pasa en la historia. Más cuando el observador se convierte en otro elemento indispensable para la construcción, la interpretación llega a ser personal. Cada paso que se da, es continuar leyendo la historia. *El Fin de la Memoria* se convierte en un recorrido en donde el transeúnte descubre a través de sus propias experiencias lo que dice la historia, tomando fragmentos de lo que ve, reconstruyéndolo en su cabeza.

Conclusiones:

El arte del cómic, ha tenido la necesidad de ser legitimado constantemente ya que muchas veces es considerado como un producto de la industria del entretenimiento. Es cierto que hay producciones y compañías que producen historietas con la finalidad de realizar productos de bajo costo que puedan atrapar espectadores, más esto es confundido con el arte que puede llegar a ser esta forma de producción. Dentro de Ecuador, la situación no es muy alentadora, puesto que la falta de presupuesto y promoción a este tipo de arte ha hecho que el número de espectadores no crezca de la manera que se esperaría.

Ahora, *El Fin de la Memoria* es una historia que intenta transmitir la idea de la pérdida y el olvido a través de distintos recursos en sus imágenes. Por un lado trata de aprovechar el beneficio de poseer varios elementos como el número de ilustraciones y la elección de las mejores expresiones. También, intenta hacer del escrito una guía dentro de la narrativa, pero que a la vez sea apreciado en su visualidad al ser proyectada en el espacio. Por último, la herramienta del espacio es pensado con la intención de que cada espectador pueda tener la ventaja de ver los detalles de las ilustraciones y así legitimar el valor del trabajo que hay detrás de la realización de una *historieta*. De igual manera, es interesante proponer un exposición de una *cómic* a los que los espectadores están acostumbrados a ver en otros formatos, lo que hace pensar sobre la posición de esta forma de arte dentro del medio del arte ecuatoriano.

El Fin de la Memoria es un proyecto que presenta una historia que habla sobre la pérdida de una vida orgánica y cómo el fin de una etapa puede dar alivio. A pesar de tener una narrativa que parte de la historia de Nina y Benjamín, el *cómic* no cierra las opciones de tener múltiples lecturas por parte del espectador. Dado que en la historia se utilizan metáforas para representar situaciones de la vida cotidiana, se presta para que cada persona

entienda la pérdida de memoria o el olvido de manera personal. Personas sin pupila, representan las personas cegadas por alguna situación; o, la máquina que te extrae los pensamientos representa todo aquellos que la sociedad nos pone al alcance para no darnos cuenta de lo que pasa a nuestro alrededor; e incluso, la misma muerte de una persona, representa la ausencia de una persona que aunque esté físicamente, su mente se ha ido. Estos son ejemplos de los recursos que se emplean en la historia y que pueden ser interpretados de distinta manera.

Concluyo diciendo que a pesar de que la realización de un cómic conlleva un proceso largo de imaginación, creación y producción; es un proceso de autoconocimiento donde el cuestionamiento del arte se presenta en cada ocasión. *El Fin de la Memoria*, ha sido un proceso que no termina con la culminación de la historia, puesto que esta narración que es de mi propia autoría es un tema que voy a seguir desarrollando por mucho tiempo más ya que así como lo he ido construyendo en cada paso, también se seguirá transformando al pasar el tiempo.

Referencias Bibliográficas:

- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor*, 187(Extra_2), 9-14.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*.
- Cañellas, D. C. El discurso de los tebeos y su traducción.
- De Certeau, M. (2008). Andar la ciudad. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*, (7), 8.
- Díaz, P. V. (2009). El cómic en España: 1977-2007. *Aposta: Revista de ciencias sociales*, (42), 3.
- Iglesias, M. P. (1987). La historieta participativa. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (22), 58-59.
- Lessing, G. E., & Palau, E. (1985). *Laocoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía*. Orbis.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, Mass.
- Meskin, A. (2007). Defining comics?. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 369-379.
- Santibáñez, J. D. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (119), 23-42.
- Smith, G. M. (2011). It Ain't Easy Studying Comics. *Cinema journal*, 50(3), 110-112.
- Serrano, M., & Carlos, J. (2014). Producción de arte secuencial en Ecuador desde 2003 a 2013: análisis de clubs de cómics.
- Flores Vega, C. (2010). El comic en el Ecuador y una propuesta de cómic.

Anexos:











