

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

DISERTACION PREVIA A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

“EL CÓMIC DE FICCIÓN COMO CRÍTICA A LA IDEA DE PROGRESO CAPITALISTA
EN LA CIUDAD”

LEANDRO ISMAEL LINCE VILLACRÉS

DIRECTOR: JAIME SÁNCHEZ

QUITO, 2014

TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|---|----|
| El cómic de ficción como crítica a la idea de progreso capitalista en la ciudad | |
| Abstract..... | 3 |
| Introducción..... | 4 |
| Capítulo 1: El Contexto del Cómic..... | 5 |
| 1.1) Lo político y lo histórico..... | 5 |
| 1.2) Crítica discursiva..... | 10 |
| Capítulo 2: Metodología..... | 14 |
| 2.1) Insumo, un rizoma de posibilidades..... | 14 |
| 2.2) Creación del guión, personajes y locaciones..... | 19 |
| 2.3) Producción gráfica, ultimando detalles..... | 21 |
| Capítulo 3: reflexiones sobre la obra..... | 22 |
| 3.1) Tarifa regular | 22 |
| 3.2) Atrancado | 24 |
| 3.3) Prosélytus y refrescante seguridad..... | 26 |
| 3.4) Conclusiones..... | 28 |
| Bibliografía..... | 31 |

ABSTRACT:

La narrativa gráfica secuencial de ficción es un dispositivo que permite la conjunción entre lo gráfico y lo literario, peculiaridad que le otorga al medio un sinnúmero de posibilidades creativas. En este caso se la tomará como una herramienta de reflexión ante el discurso de la ciudad contemporánea, entendida como el progreso económico neoliberal de libre mercado, la felicidad promulgada por la maquinaria propagandística de los *mass media* y la seguridad como un anhelo alcanzable a través del consumo de bienes tecnológicos.

El proceso de elaboración del cómic parte del análisis del concepto de “moderno”, para entender cómo se aplica en tensión con la ciudad y cómo altera el cotidiano. Para ello la problemática se ha centrado en tres ejes: el progreso, el miedo y el proselitismo político. Para comprender y evidenciar sus dinámicas se ha investigado el discurso metropolitano, la campaña electoral del 2014 para alcaldes y concejales, la prensa escrita, y publicidad televisiva. Desde allí se han construido las narrativas, entrelazando la problemática urbana en un medio artístico que permite una reflexión desde diferentes enfoques.

INTRODUCCIÓN

Como creador de imágenes me he interesado en trabajar sobre la representación del tiempo, la posibilidad de reproducir imágenes y la creación de narrativas. Por ello el siguiente proceso investigativo utiliza el lenguaje del cómic (la narrativa gráfica secuencial) como instrumento para reflexionar sobre la realidad contemporánea de la ciudad, sus prácticas cotidianas y como se puede plantear diferentes perspectivas a una problemática compleja a través de narrativa de ficción.

Lo moderno capitalista en la ciudad de Quito está vinculado con la noción de progreso que transforma la ciudad y con los *mass media* que influyen en las costumbres y anhelos colectivos. Dinámicas donde la razón anula toda forma de conocimiento que este por fuera del marco de la lógica, y el bienestar de las personas es determinado por su crecimiento económico y su poder adquisitivo. La problemática de esta investigación parte de esta realidad para hacer cuestionamientos puntuales en la cotidianidad de la ciudad. Para manejar esta temática tan amplia se han tomado tres aspectos que dirigen la investigación: las promesas del progreso, el miedo y el proselitismo mediático.

Se ha elegido el cómic como el dispositivo para indagar en esta problemática por sus posibilidades discursivas. Al ser un medio que vincula lo literario con lo gráfico permite una reflexión desde varios ángulos, la tensión que se puede alcanzar con esta mezcla puede abrir formas de comprender la realidad y cuestionarla. Siendo el cómic un resultado de la industrialización y del surgimiento del *mass media*, las propuestas y reflexiones desde este medio sobrepasan el museo y se pueden vincular directamente con la opinión pública. A diferencia de otros medios como la pintura o la escultura el cómic se basa en la reproducción de la imagen, en la difusión pública a través de copias. La forma en que está estructurado el cómic es tan próxima al lenguaje oral que aproximarse a él no significa una dificultad, leerlo es prácticamente intuitivo. Esta característica se alinea con la intención de reflexionar sobre el contexto urbano y de someter los resultados de la investigación al juicio público.

1. CAPÍTULO PRIMERO: EL CONTEXTO DEL CÓMIC

1.1 Lo político y lo histórico

El uso del término cómic, de origen anglosajón, responde a la internacionalización del mismo; pudiese de igual manera utilizarse los términos hispánicos como tebeos (propio de España), muñequitos (Cuba) o historietas para referirnos a este arte secuencial. Entiéndase a este como el conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada (McCloud, 1995), o como una estructura narrativa que combina los códigos icónico-visuales y lo lingüístico-verbal (Zunzunegui, 1995).

Para orientar los orígenes del cómic hay que situarse en la industrialización de la prensa escrita. Como nos explica Ana Merino:

Cuando los grandes periódicos norteamericanos incorporaron las tiras de cómics, lo que pretendían era atraer a las nuevas masas trabajadoras recién alfabetizadas de la ciudad industrial y que invirtiesen parte del salario dedicado al entretenimiento en sus periódicos dominicales, aunque solo fuesen capaces de leer los grandes titulares y las páginas de cómics. (Merino, 2003, p. 31)

El cómic nace en medio de dos fuerzas, por un lado una tradición proveniente del grabado que rompe la exclusividad aristocrática de la pintura, y por el otro la practicidad mercantil de los grandes periódicos estadounidenses a finales del siglo XIX (Gubern, 1987), que a su vez iniciaron un desenfrenado proceso de mejoramientos técnico en la imprenta. Yellow Kid catalogado como uno de los primeros (si no el primero) de los cómics surge como un arma en la competencia que libraron los dos magnates de la prensa de Nueva York¹. Como hijo de lo popular y destinado al consumo masivo el cómic cumple un rol muy importante en la definición de una identidad moral de un pueblo. El cómic juega a dibujar la ideología y la opinión pública.

¹ Joseph Pulitzer propietario desde 1883 del *New York World* y William Randolph Hearst propietario del *New York Journal* que luego pasaría a ser *New York Journal-American*. Siendo Pulitzer el primero en publicar páginas de humor en forma de cómic en 1895 tras su fallido intento por aumentar sus ventas con la inclusión de una página a color en su dominical recreando obras de arte famosas.

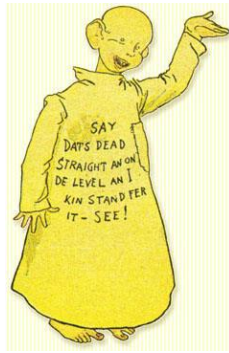


Figura 1: Yellow Kid de Richard F. Outcalt (1895-98)

Basta revisar el surgimiento de los titánicos personajes heroicos norteamericano para evidenciar la influencia que poseen los cómics sobre la opinión pública. Como lo aclara Terenci Moix, la historia de estos héroes parte de la caída de Wall Street a finales de los años 20's y fue el resultado de una búsqueda desenfadada por entretenimiento, por una evasión (Moix, 2007). En la cronología planteada por Moix entre el desplome de Wall Street y la intervención de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, podemos ver cómo el modelo de hombre americano se modifica y altera desde el inspector de policía Dick Tracy de 1931 hasta el mito nacionalista de 1940, El Capitán América. “La sublimación del americano medio alcanza su punto culminante en todos esos héroes cuya doble vida suele significar no sólo lo que el lector desearía ser, sino, desde el comienzo de la guerra, lo que debería ser.” (Moix, 2007, p. 286). Los personajes heroicos de las historietas norteamericanas tallaron una imagen representativa de la cultura de Occidente: un hombre blanco, heterosexual, paternalista y de valores morales “superiores” a otras culturas. La industria de estos modelos de héroes tomó velozmente dimensiones colosales, sus ventas crecieron y se dispersaron por todo el mundo. Este modelo norteamericano se muestra como una plantilla global, lo que implica una mayor influencia sobre la opinión pública.

El cómic latinoamericano se desarrolla a la sombra de la influencia mercantilista norteamericana, muchos de sus personajes e historias fueron adaptaciones de obras estadounidenses, como “Chiquinho” personaje de la primera revista de historietas de Brasil “O Tico –Tico”² de 1905 que es una adaptación del personaje “Buster Brown” creado por Richard Felton Outcalt en 1902. Otro ejemplo podemos ver en historietas que narran sucesos

² Historia del Cómic en los Países Latinoamericanos:
http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm

lejanos a las realidades latinoamericanas, como la historieta brasilera de 1937, “Garra Cinzenta” de Armond y Da Silva que narra la historia de un villano en New York. Pero la producción en Latinoamericana no solo se ha enmarcado en los bordes de la influencia norteamericana, han existido diversas estrategias de producción autónomas que son una fuerza opuesta al gran mercado de los productos norteamericanos y a su vez una búsqueda y afirmación de una identidad local.

Para los años 60’s y 70’s la historieta latinoamericana, como nos indica María Pérez Yglesias, “quiebra todos los parámetros, rebasa los límites e institucionaliza lo marginal de sus posibilidades: romper mitos y privilegios, contribuir con diversos campo del desarrollo material, abriendo brechas educativas[...]” (Pérez, 1985, p. 157) Vale mencionar que la producción global en estas décadas está marcada por la influencia del movimiento “Underground Comix”³ de Estados Unidos, que se caracteriza por la irreverencia de lo simbólico, lo grotesco en la caricaturización y en un constante cuestionamiento del orden establecido.

En el caso de Ecuador y de Quito, la situación del comic es precaria, si bien ha existido producción a lo largo de varias décadas con revistas especializadas e independientes, la mayoría de las revistas que circulaban hasta los 90’s (XOX, Traffic)⁴ han desaparecido y lo que se produce en material impreso actualmente parece estar oculto por la ausencia de una editorial local, o proyectos que impulsen masivamente la producción nacional y su difusión.

Actualmente existen proyectos como “La Deformidad Perfecta”⁵ o la “Arqueología del cómic Ecuatoriano”⁶ que están intentando rescatar la historia local del cómic y darle al

³ Underground comix: historietas contraculturales con contenido prohibido por el Comics Code Authority (consumo de drogas, sexo y violencia explícita) véase Zap comix, Robert Crumb, Gilbert Shelton y Richard Corben.

⁴ XOX: revista periódica que surge en 1998 bajo la dirección de ADN Montalvo, y logra 5 publicaciones antes de su cierre en 1999. Traffic(1989-1991): revista musical editada por Dick Torres que contenía cómics de Eduardo Villacís como “La T mutante”. <http://www.telegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/historia-del-comic-ecuatoriano.html>

⁵ “La Deformidad Perfecta”: muestra de cómic contemporáneo ecuatoriano abierta al público del 22 de agosto al 12 de septiembre del 2012 en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito. Catálogo de la investigación lanzado 11 de febrero del 2015

⁶ “Arqueología del cómic Ecuatoriano”: exhibición, conferencia y talleres sobre la historia del cómic ecuatoriano. Llevada a cabo en octubre del 2012 en Ambato y enero del 2014 en Quito. Proyecto desarrollado por Central Dogma, Neuropuerto y la Fanzinoteka. <http://www.arqueologiadelcomicecuatoriano.org/>

público una oportunidad de encontrarse con fragmentos de nuestra historia visual, que permanecen ocultos en colecciones privadas. Pero para los entusiastas e investigadores de las historietas locales aún no existe una biblioteca o archivo local al que se pueda recurrir.

En una entrevista que realice en noviembre del 2013 a Diego Arias, investigador del proyecto “La Deformidad Perfecta”, manifestaba:

La actualidad del cómic ecuatoriano es difícil porque no hay mucha investigación, dentro del contacto con la comunidad [del cómic] se detectan dos formas o conductas entre las varias que existen. El primero es un grupo de gente que se “raja el lomo” para publicar con todo en contra, un grupo que no excede 45 personas que se conocen entre ellos, trabaja entre ellos, y logran sacar revistas. La segunda es una forma masiva lúdica de generar cómic (segunda fase del proyecto de la deformidad perfecta) cuya fuerza radica en el poco profesionalismo de la producción, legiones de gente de todas las edades que dibujan por dibujar y que no se preocupa en publicar o guardar su autoría. (Arias, 2013)

Un proyecto que pretende incentivar la producción local es la revista “Lesparragusanada”⁷, Su iniciativa parte de una convocatoria abierta para publicar historietas a nivel nacional. Cuenta con fondos del Ministerio de Cultura y ha realizado sus lanzamientos en Quito, Cuenca y Guayaquil. Logra visibilizar parte del trabajo contemporáneo del país y la participación de representantes extranjeros junto con la difusión web la posiciona como un referente local a nivel regional. Incluso es mencionada en diferentes medios culturales alternativos de Latinoamérica, como en la revista Gráfica Mestiza⁸ con sede en Cali. Su publicidad y difusión no parece rebasar las barreras del círculo de creadores gráficos y sus allegados. Por el momento no es una revista que podamos encontrar en los quioscos de periódicos en la calle, o en tiendas no especializadas.

Otra iniciativa que visibiliza la producción de gráfica contemporánea es La Cachina⁹, una feria de fanzines¹⁰, experimentación editorial y publicaciones independientes. En el 2014 realizaron ferias en junio en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito y en el parque urbano

⁷Proyecto cultural independiente que surge en el 2000. <http://www.lesparragusanada.ec>

⁸ <http://www.graficamestiza.com/index.php/actualidad/280-lesparragusanada-03>

⁹ <https://es-es.facebook.com/pages/Cachina/441409832661442>

¹⁰ ¹⁰ Fanzine: abreviación del inglés: fan’s magazine, revista de aficionados. Es una publicación realiza por aficionados.

Cumandá en diciembre. Este espacio permitió socializar e impulsar los materiales gráficos alternativos e independientes de la ciudad¹¹. Creó un espacio de proximidad para el público con invitados internacionales y lanzamientos de publicaciones locales.

Proyectos como estos pueden ayudar a difundir las historietas en la ciudad, pero ¿Qué lugar ocupa el cómic en la actualidad quiteña, qué relación tiene con los medios digitales y que demanda tiene desde los medios masivos?

Una de las características de la producción actual en el cómic es su carácter crítico frente a la sociedad y la política. Un lugar de reflexión accesible a cualquiera y que permita enfocar los problemas actuales desde varios ángulos, relejendo los discursos hegemónicos y generen tensiones frente al contexto actual. Como se ha visto en varios casos en la historia de los cómics latinoamericanos¹². La reflexión frente al panorama político y social es un punto de resistencia frente a la producción masiva, un eje desde el cual contestar localmente a los modos impositivos de las industrias de entretenimiento internacionales. La creación desde el borde de lo establecido permite el cuestionamiento de lo hegemónico, la autoridad política, las costumbres de consumo y de vida. Esto da la oportunidad de construir un imaginario local desde el propio contexto. dussel

El cómic otorga experiencias particulares que no poseen otros medios masivos o clásicos, la denominada “Interactividad imaginativa”, concepto que McCloud define en su libro “Understanding Comics: The Invisible Art.” (1995), donde propone que el cine y la televisión nos muestran todo el contenido continuo, mientras que el cómic es un relato secuencial que está entre-cortado de viñeta en viñeta, ese espacio intermedio es donde nuestro cerebro, nuestra imaginación, rellena los fragmentos faltantes, completa la historia entrecortada, llena los espacios vacíos en un ejercicio interactivo con la obra (McCloud, 1995). Esta experiencia es un ejercicio de comprensión de la realidad distinto al otorgado por

¹¹ Entiéndase como independiente a las producciones que no rinden cuentas o se deben a terceros, que su contenido es únicamente regulado o editado por sus autores, sin otro tipo de intervención o censura.

¹² Los Agachados, Supermachos (Rius- Mexico), Mafalda (Quino - Argentina) El Cuy (Juan Acevedo- Perú), Pucho (Virgilio Martínez y Marcos Behemaras- Cuba) Barbarie (Cómic documental sobre la violencia política en Perú entre 1985 1990 Jesús Cossio), sin mencionar a todos los dibujantes y guionistas de las tiras políticas de los periódicos.

los demás medios. La simpleza, casi esencial, del concepto de las viñetas consecutivas y separadas por un espacio vacío hace que la comprensión y la aproximación a un cómic sea muy fácil. El manejo de la temporalidad a través de espacios entre las imágenes resulta tan sencillo como para ser comprendido por cualquiera. Además, las herramientas lingüísticas que posee el cómic, como las onomatopeya, el globo de texto, la nube de pensamiento, o el recuadro narrativo son tan próximas al lenguaje hablado que entenderlas o aproximarse a ellas es casi intuitivo y automático.

1.2 Crítica discursiva

En Ecuador tenemos un ejemplo de una publicación que aprovechando y expandiendo las posibilidades del cómic afronta una crítica social. Es el caso de “El Espejo Humeante” del ecuatoriano Eduardo Villacís, proyecto en el cual se hace una visita guiada a un museo ficticio que narra la conquista Azteca de Europa. Incluye el proceso de colonización y exterminio de los pueblos europeos, así como la imposición religiosa como herramienta opresora. Esta obra resulta una lectura crítica de la historia, un desenmascarar satírico de las justificaciones morales de la conquista, pero a la vez acentúa un sentido casi natural del comportamiento humano: la destrucción y la matanza. La obra del ecuatoriano es una crítica enfocada desde varios ángulos, permite al espectador problematizar la historia oficial y entenderla como algo narrado por los vencedores. Además su trabajo expande las posibilidades del cómic con objetos “arqueológicos” que funcionando como evidencias del suceso permiten al espectador cuestionar la manera en cómo se construye la verdad.

A lo largo de la historia del cómic latinoamericano y de habla hispana encontramos varios trabajos que cuestionan los discursos oficiales y representan una crítica al discurso hegemónico. Uno de estos ejemplos lo encontramos en Argentina: el capítulo IV y último de la saga clásica de “Paco del Puerto”, escrita por R. Ferro y dibujada por Enrique Breccia, publicado en 1992. La cual narra el hecho histórico conocido como “La muerte de Solís” un relato de las crónicas coloniales de un explorador español que fue “emboscado” y “masacrado” por los “bárbaros caribes”. Esta historia se plantea como un discurso hegemónico de superioridad del hombre blanco europeo frente al nativo americano, una

invisibilización del “otro” aborigen y una magnificación del explorador. La historia “oficial” es una crónica contada desde un solo foco, el conquistador. El cómic de Paco del Puerto según Diego Moraes (2009): desarma el discurso hegemónico; La versión de las crónicas de la muerte de Solís tiene una focalización fija, el cómic de Breccia y Ferro presenta una focalización variable, que también escenifica el universo simbólico de los nativos americanos, y se narra sin que el centro sea el colono, es más, la historia corre alrededor de un personaje que se encuentra en medio de estas dos cosmovisiones, por una parte el personaje se aleja y no se identifica con el discurso europeo y con Solís el Explorador, aun siendo europeo, y se muestra curioso frente a lo desconocido de los nativos americanos. Esta historieta propone una reescritura geopolítica, trascender a las categorías heredadas de la modernidad, integrando lo que estas categorías negaron. Desnaturalizando el lenguaje lineal de las crónicas se muestra al Solís considerado como héroe de la iglesia por llevar la fe católica al “Nuevo Mundo” y como héroe del Estado nación por su función de colono-fundador como un personaje absurdo en una denuncia a la arbitrariedad del universo simbólico hegemónico. Su estrategia crítica no muestra un relato paralelo sino una representación multifocal del relato unifocal de las crónicas, dando al lector una sensación de inverosimilitud y demostrando la nulidad del discurso hegemónico (Moraes, 2009).

El cómic puede profundizar en críticas al discurso moderno. Asumir el cómic como un lenguaje de análisis a las narrativas modernas es usar el medio como una herramienta para desarmar semánticamente la idea de progreso moderno capitalista, digase del progreso económico neoliberal de libre mercado, la felicidad promulgada por la maquinaria propagandística de los *mass media* y la seguridad como un anhelo alcanzable a través del consumo de bienes tecnológicos.

Para comprender el concepto de “moderno” me remito a la definición del mito de la modernidad planteada por Enrique Dussel, quien describe cómo el hombre moderno se autodefine como superior bajo el concepto kantiano del hombre maduro que ejerce su razón de forma autónoma. Como hombre superior de ideología eurocentrista se obliga a desarrollar al “bárbaro” (el otro no europeo) para que este siga el camino de Europa, la oposición natural del “otro” al proceso civilizatorio desemboca en masacre y la imposición de los modos y medios modernos por medio de la fuerza. (Dussel, 1994).

A partir de este concepto defino lo moderno capitalista desde tres nociones: El mito del dominio del universo, el mito del progreso y el mito de la felicidad (Morin, 2010). Interpreto estas tres nociones como la imposición de la democracia y el capitalismo como modelo global, el progreso posible por la ciencia y el avance tecnológico, y la felicidad fruto de la comodidad y la seguridad. Estas nociones se aplican a Quito desde las proyecciones a futuro, el discurso de desarrollo la imagen de una metrópoli en crecimiento y centro mundial de turismo¹³.



Figura 2: Fragmento de página de Plante Extra (2008) Diego Agrimbau y Gabriel Ippólti.

Otro ejemplo que puede esclarecer esta intención crítica frente a estos ejes de la modernidad, es el caso de la novela gráfica “Plante Extra” (2008), una producción argentina escrita por Diego Agrimbau y dibujada por Gabriel Ippólti, que trata, a manera de ciencia ficción futurista, temas desequilibrantes de la actualidad. “Planeta Extra” nos muestra un mundo perdido en la pobreza y la miseria social, un resultado de la carrera progresista del capitalismo. Nos sitúa en un Buenos Aires del futuro donde el personaje principal, dueño de un camión de mudanzas, está atravesado por toda la decadencia global y la necesidad de escapar. En esta obra se pone en manifiesto la búsqueda de la seguridad en la tecnología y la felicidad alcanzable a través del progreso, los habitantes de esta tierra futura vuelcan sus esperanzas a la migración a Europa (uno de los cuatro satélites de Júpiter) donde una nueva vida es posible, donde la felicidad aguarda y donde el orden impera. Los autores nos muestran la migración

¹³ Visión de Quito Turismo: En el 2015, seremos la mejor organización oficial en Sudamérica, orientada a la gestión de destino turístico, y reconocida como una empresa pública referente en Ecuador, con un equipo de seres humanos comprometidos en convertir a Quito en la mejor experiencia turística para visitantes y residentes. <http://www.quito-turismo.gob.ec/>

extra planetaria como una metáfora a la escapatoria, tal como se muestra el progreso y avance tecnológico actualmente. Una promesa de bienestar y de seguridad que por su insustentabilidad resulta una cuenta regresiva al desastre.

Podemos detectar que el cómic tiene dos caras, ambas muy agudas, perspicaces e influyentes, por un lado puede volverse contra la verticalidad y la manipulación ideológica y por el otro servir a ese propósito. Al estar en el eje de los medios de consumo masivo el cómic puede ser usado por cada lado de los discursos políticos. La importancia que las historietas puedan tener frente a las realidades sociales no solo se vincula con la difusión del mismo sino desde la manera y el lugar en que este se produce y desarrolla. El creador de cómic se encuentra entre dos posibilidades (entre un sin número de posibilidades que otorga el medio), por uno, el incrustarse en la maquinaria masiva de producción global que replica modelos locales norteamericanos y los muestra como globales, y por otro, uno que critique estos mecanismos a partir de una mirada local de la producción de la historieta.

Cada parte de la historia del cómic aporta en mi investigación con lineamientos discursivos. Partiendo del análisis de la modernidad, la plataforma que supone la historieta amplía un horizonte donde la ficción y la realidad se mezclan en un juicio reflexivo. Lo absurdo supone arrojar posibilidades a los lectores, darles la oportunidad de descarrilar la lógica hacia rincones donde se pueda reeleer el contexto local. Los símbolos representados o simulados de la realidad se conjugan deliberadamente para transmitir un mensaje que otorgue un espacio de duda y reflexión. La influencia del cómic frente al entorno depende de la accesibilidad y el alcance de la difusión de dicho material, por ello la importancia en difundir tanto en instancias virtuales como impresas. La publicación por redes sociales y distintas plataformas *web* suponen un incremento en el rango de alcance del cómic. Pero a la vez implica el riesgo de estar invisibilizado por la cantidad abrumadora de información colgada en el internet, ahí radica la importancia de la permanencia en el espacio físico y la validez del material impreso.

Siendo el objeto de estudio la ciudad de Quito y específicamente la idea de progreso capitalista que la envuelve, tomo el cómic como un punto de análisis y comprensión de la sociedad, un medio para proponer visiones reflexivas frente a nuestro contexto. En esta

investigación el cómic es una herramienta que conjuga críticamente las lecturas personales de la realidad urbana en conjunción con la teoría y la subjetividad. La teoría proveniente de la sociológica, la filosofía y los estudios culturales dan una dimensión ampliada al cómic de ficción y llegar, por la difusión masiva en medio digitales, a un público mucho más ampliado que los textos teóricos.

Mi trabajo se inserta entre la caricatura con carga política y la narrativa de ficción. Al combinar en cuatro historias, metodologías de producción y estilos mi propuesta aporta tanto a discusiones políticas como al campo de las artes. Propongo distintos estilos para cada relato, con la intención de explorar las dimensiones artísticas de mi discurso, diferentes modos de aproximación en torno a un mismo tema, entendiendo al estilo gráfico como una serie de posibilidades por descubrir en cada página.

2. CAPÍTULO SEGUNDO: METODOLOGÍA

El proceso de producción de las historietas se conforma por tres etapas interdisciplinarias que se fueron adaptando a cada uno de los casos. La primera parte fue la obtención de insumos (fotografías, dibujos y textos), luego la creación del guión, los personajes y locaciones, y finalmente la producción visual de las narrativas finales. Cada historia tiene una forma distinta de construirse, así la metodología se adaptó a la necesidad de cada relato. La forma de obtener datos e incluso el estilo gráfico varía en cada historia, sin embargo metodológicamente siempre siguieron estos tres pasos.

2.1 Insumos, un rizoma de posibilidades:

La primera historia tenía como objetivo realizar un análisis de las dinámicas y formas del miedo dentro del transporte público en los horarios nocturnos. El recorrido elegido fue el Corredor Central Norte de Quito, por ser el que utilizo con mayor regularidad para ir de mi casa en el norte hacia la universidad ubicada en el centro-norte de la ciudad¹⁴. El tiempo aproximado que tardaba este recorrido era de 50 minutos. El estudio se realizó en los horarios comprendidos entre las 9pm y 10pm, desde el 11 de septiembre del 2013 hasta el 27 de

¹⁴ Recorrido desde la avenida del Maestro y Prensa hasta el sector de la Mariscal en la avenida 12 de Octubre y Patria.

noviembre del mismo año. En este período utilice este transporte un mínimo de cuatro veces por semana.

Se seleccionó como punto de partida del recorrido la parada del hospital del IESS (Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social) que se encuentra en la avenida América y Bolivia, en el centro de Quito. La razón de esta decisión fue que en esta estación convergen los dos circuitos que regresan al norte, tanto los que llegan hasta el Hospital del IESS como las unidades que vienen desde el Playón de la Marín en el centro de la ciudad. En el periodo que cubrió la investigación esta estación fue muy concurrida en las mañanas y tardes pero en la noche eran pocas las personas que usaban el servicio.

Durante esos meses, la metodología de obtención de datos fueron el dibujo y los apuntes literarios cortos. El dibujo fue parte de la observación del contexto, de la comprensión de las dinámicas entre los pasajeros y el carácter que posee la locación. Se realizaron dibujos, tanto de las personas, sus expresiones y posturas, como del interior de los buses. Por otro lado, los apuntes literarios respondían mayormente a las actitudes de los usuarios, si permanecían en silencio o se acercaban unos a otros, etc. De esta manera, los dibujos y textos fueron constituyendo un banco de insumos que me permitieron armar el relato ficticio.

Dibujar en el bus en movimiento supuso un puñado de inconvenientes técnicos que fueron definiendo la utilidad de los insumos. No se trataban de bocetos finales o partes específicas de la historia, el objetivo era obtener un abanico de posibilidades que otorgaban ese tiempo y ese espacio. Este banco de imágenes se construyó en paralelo con un listado de algunas de las características observadas en los usuarios. Entre esta lista destacaron los apuntes del comportamiento de las personas, un amplio número de usuarios evitaba el contacto visual, no hablaban con los demás pasajeros, y la gran mayoría poseía dispositivos electrónicos como celulares, reproductores de música, auriculares etc.

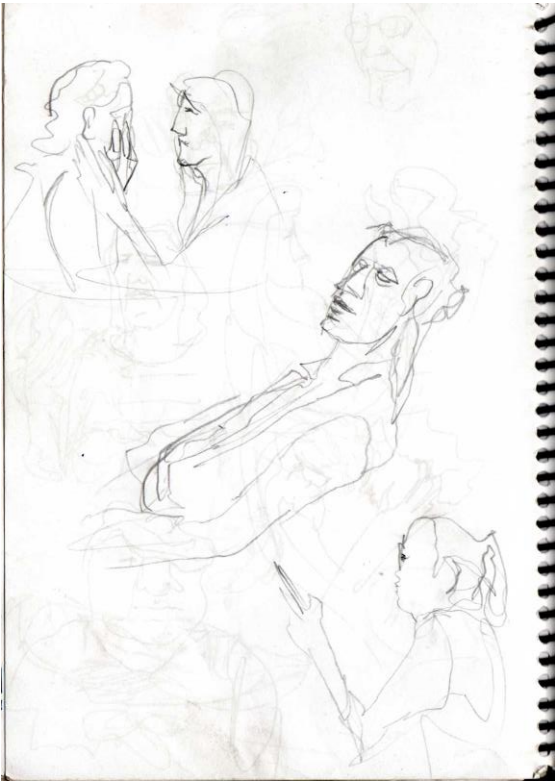


Figura 3: Bocetos Leandro Lince. 2013



Figura 4: Bocetos Leandro Lince 2013

Con estos insumos (los dibujos y las anotaciones) entretejé mis interpretaciones del contexto, al cual puse a dialogar teóricamente con la lectura del libro *Miedo Líquido* de Zygmunt Bauman (2007), que trata el tema del miedo contemporáneo como una herramienta de control social y hace un análisis de las dinámicas discursivas que tiene el miedo en la contemporaneidad.

Contra poniendo y comparando las conclusiones que obtenía del análisis de campo y la teoría construí un relato que englobaba mis conclusiones y dudas desde el contexto. Luego de ya tener la estructura del guión, me serví de ciertas fotografías para poder replicar ciertos aspectos atmosféricos del relato. Algunos elementos o encuadres de los fondos responden a estas fotografías, pero mi intención no se centraba en la mimesis perfecta de la foto, asumí la fotografía como un insumo para la composición final, mas no como un modelo a ser perfectamente mimetizado. La búsqueda por generar un ambiente para el relato parte de una exploración desde el dibujo y no tanto desde la imitación de la fotográfica.

El segundo relato parte desde un análisis de la influencia que poseen los productos tecnológicos de comunicación, específicamente los teléfonos inteligentes y las *tablets*, que con sus campañas publicitarias y *spots* venden al público un “status” y un modo de vida de “éxito”, de vivir el progreso.

Para esta historia se dibujaron varias escenas cotidianas en la calle, restaurantes y en la universidad. En un principio estos dibujos parecían tener una finalidad específica, como si fuesen en sí bocetos finales, pero al recopilarlos en la investigación decidí omitir su presencia en el resultado final, tomé esta decisión porque la metodología se expandía más allá del dibujo de campo. Los bocetos constituyeron un banco contextual con el que materializaría el relato ficticio que se elaboró al revisar los videos promocionales de las marcas más influyentes en tecnología.



Figura 5: Bocetos Leandro Lince. 2013



Figura 6: Bocetos Leandro Lince 2013

Se observó y analizó el discurso y la estructura de las campañas publicitarias de la tecnología móvil. La publicidad tomada en cuenta para el estudio fueron 10 propagandas de carácter global de los últimos teléfonos inteligentes (*Samsung Galaxy S5*, *Iphone 6*, *Sony xperia z1*, *Nokia Lumia 1020*) Que son productos cuya promesa es la renovación constante, el

desplazamiento de anteriores tecnologías, un símbolo de status social y un icono del progreso capitalista.

De acuerdo al estudio, los componentes primordiales de la narrativa informativa de las propagandas, parten de la construcción de una realidad global, con modelos de consumo globales. En términos estrictos de técnica audio visual su pulcritud, y estilo aséptico son los componentes principales de estas propagandas. En todos los casos observados había una serie de planos detalle que recorrían la geometría y el diseño de los dispositivos, tomas tras un fondo limpio, impecable. Además de escenas urbanas donde cada personaje o locación sugieren una especie de ciudadano global homogéneo, que toma fotos en París y las comparte con sus amigos en Tokio. Pero hay otro factor discursivo fundamental, los textos, las narraciones con voz en *off* y los slogans. Entre los cuales destacan:

Microsoft Windows pone: Es tiempo de un teléfono que nos salve de nuestros teléfonos, el nuevo teléfono diseñado para tenerte dentro y fuera y de vuelta en la vida.

Sony xperia z1: es revolucionario y ofrece nuevas experiencias. Lo mejor de Sony es ahora e incluso mejor.

Iphone: fotos, música, y conectividad todo el día.

Samsung Galaxy s5: La verdadera innovación comienza con las persona. Lleva tu potencial al siguiente nivel¹⁵

La recopilación de estos textos resultaron parte fundamental en la metodología, porque desde ellos se construyeron las directrices narrativas que definieron el guión y en parte el estilo gráfico.

Para la tercera y cuarta historia se analizó algunos aspectos de la campaña política de las elecciones de febrero del 2014, la propuesta formal y las entrevistas televisivas del ahora alcalde electo de Quito Mauricio Rodas. La elección de este personaje político se debe a un

¹⁵ Original en ingles: “True innovation begins with people Take your potential to the next level” Samsung galaxy S5- Official introduction

momento de transición de la ciudad, el paso de un alcalde oficialista¹⁶ por el de oposición, era el momento adecuado para examinar las dinámicas discursivas del proselitismo local. Estos documentos me dieron una serie de datos. Que a manera de collage, fui entretejiendo y tergiversando para narrar una ficción satírica que desarrolle una crítica del proselitismo político en la ciudad.

Estos insumos me posicionaron en el contexto específico, tanto en las dinámicas proselitistas populistas como en los discursos y ofertas políticas. El esquema entrevista ofreció un banco de términos y expresiones que con regularidad se utilizaron en las promesas de campaña. La metodología, en este aspecto, responde al desarrollo caricaturesco de los personajes ficticios a partir del dibujo. La resolución gráfica para este relato se centró en la búsqueda de un estilo distinto al utilizado para las otras historias con la intención de marcar una identidad propia al relato, que si bien esta englobado por la misma temática tiene otro tono narrativo para hacer énfasis en lo teatral que resultan las propuestas de campaña.

2.2 Creación del guión, personajes y locaciones:

Es la producción del universo narrativo a partir de los insumos obtenidos. Para construir el guión del primer relato se partió desde las semejanzas halladas entre las reflexiones teóricas del libro Miedo Líquido de Bauman (2007) y el análisis del contexto. Se construyó un personaje que cumplía, a breves rasgos, el promedio identificado en el tiempo de investigación. Una persona entre los 18 y 30 años aproximadamente que evita el contacto visual, que revisa su entorno con frecuencia y posee algún dispositivo electrónico que lo aísla, al igual que a gran parte de los usuarios del bus, del entorno. Este objeto de distracción o aislamiento se convirtió en un eje del personaje, por ello se ha elegido un hombre y no a una mujer. Porque en el tiempo de la investigación y por mi propia experiencia cotidiana, las mujeres muy a menudo se muestran a la defensiva dentro del transporte público, dado que el entorno machista las expone a diferentes tipos de violencia, psicológica, simbólica y física, mientras que a los hombre observados dentro del período de la investigación parecían tener mayor preocupación por la pérdida de sus bienes materiales. Para arrancar la historia y como

¹⁶ Augusto Barrera del Movimiento Alianza País lista 35

punto de giro inicial inhabilité el celular del personaje, dejándolo expuesto al entorno y a sus propias paranoias.

En el segundo cómic se usaron aspectos de la publicidad investigada para formar la narrativa. Así, se construyeron una serie de planos y encuadres de una ciudad abrumadora, con un tráfico insufrible, que se contraponen a la idea de ciudades globales y modernas de las propagandas. También como parte de esta búsqueda de contraposición a lo espectacular y pulcro de los anuncios, se desarrolló un estilo más próximo al dibujo en carboncillo, donde el uso de manchas y rayas desordenadas supondría lo opuesto a la limpieza y asepsia de las imágenes de las propagandas.



Figura 7: Boceto de personaje. Leandro Lince (2014)

Para el desarrollo del guión de la tercera historia se combinó la creación de personajes ficticios con los fragmentos discursivos de Mauricio Rodas. Inicialmente se ideó una empresa transnacional ficticia que dirige el destino político del país manejando tanto al candidato oficialista como al de oposición. Con esta idea se crearon personajes antropozoomorfos para representar una serie de posibilidades absurdas del discurso proselitista de Mauricio Rodas, llevando su propuesta a extremos absurdos y satíricos. Esto con la intención de reflexionar

sobre la verosimilitud y congruencia de las propuestas de campaña en general. Se eligió el caso de Rodas en particular por la coyuntura política implícita.

2.3 Producción gráfica, ultimando detalles:

Esta parte del proceso consistió en la producción de los relatos tras la creación del guion literal y el desarrollo de los personajes. En la primera historia, y como parte del proceso investigativo (en relación al vínculo que los bocetos de campo tuvieron con las imágenes finales) se realizó cada página a mano, con lápices acuarelables y tinta china. Por otro lado, en el segundo y tercer relato, los estudios de personajes, perspectiva y composición iniciaron desde el dibujo análogo para luego ser terminados digitalmente. Esto se debe a las ventajas que este dispositivo oferta, en primer lugar redujo el tiempo de realización de cada imagen a menos de la mitad, lo que otorgo la posibilidad de realizar historias detalladas y moderadamente extensas sin limitar o comprometer el acabado final. Así como la posibilidad de crear estilos gráficos distintos. Trabajar en el formato digital permitió tener una previsualización real, sin ninguna clase de pérdida, de lo que sería la publicación web de las historietas, lo cual se alinea a una búsqueda de difusión alternativa y masiva.

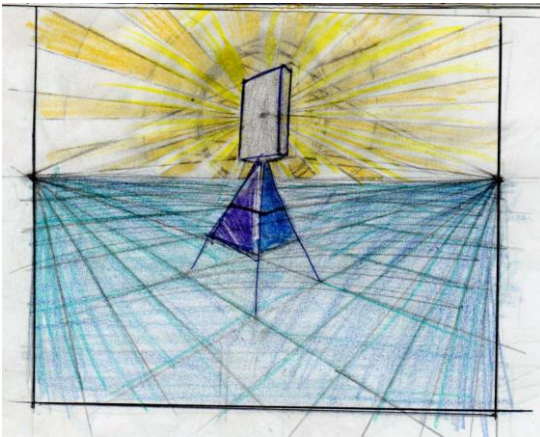


Figura 8: Boceto a mano. Leandro Lince (2014)

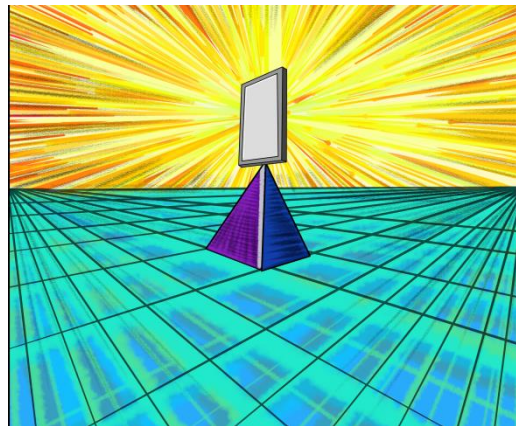


Figura 9: Resultado digital final. Leandro Lince (2014)

En síntesis los pasos metodológicos van desde el estudio teórico, la observación de campo, la recolección de insumos y la creación ficticia de personajes, ambientes y sucesos. En todas las

historias se incluye un análisis de contexto político-social. En la primera, el análisis es desde el espacio que uno ocupa como usuario en el transporte público en relación a las dinámicas de miedo, por ello la forma de construirse es más vivencial que los otros dos relatos, cuya producción responden a un análisis mediático del cotidiano.

3. CAPÍTULO TERCERO: REFLEXIONES SOBRE LA OBRA

La investigación plantea distintas historias que están englobadas en un solo ambiente y temática general, que parten y se forman de una misma metodología. Cada historia aborda a la ciudad desde la ficción, cuestionando los discursos de progreso y felicidad.

3.1 Tarifa regular:

Esta historia afronta el tema del miedo contemporáneo, cómo las diferentes dinámicas mercantiles de los productos tecnológicos afectan nuestras nociones urbanas de miedo y cómo esto influencia en las relaciones sociales. El miedo funciona como una herramienta de control social que manipula la percepción de la realidad y desata sospechas y paranoias frente al entorno.

Esta parte del proyecto surgió desde mi experiencia cotidiana, por un largo periodo de tiempo debía tomar el transporte público articulado en horario nocturno e interactuar con las distintas dinámicas individuales de los usuarios. Así la investigación se vio marcada por una importante observación de campo, a la cual contrapuse teorías sociológicas sobre el miedo contemporáneo. El texto que seleccioné fue el libro “El Miedo Líquido (2006)” de Zygmunt Bauman donde el autor habla desde los centros urbanos de Europa y desde la propuesta crítica de la posmodernidad y su propia teoría de la vida líquida y la modernidad líquida: propuesta sociológica y filosófica que lee a los sucesos contemporáneos como líquidos, donde la promesa de solidez y estabilidad de lo moderno es remplazado o superpuesto por la amorfa ruptura de lo posmoderno. Tanto las relaciones personales como las relaciones laborales, el comercio y lo político se ven afectados por este cambio de actitud global. Para el autor lo

líquido supone un modelo cambiante en la identidad individual, la cual requiere ser flexible y cambiante como el entorno, lo líquido no supone una identidad estable. Siendo un mundo de discursos flexible las identidades y las relaciones personales son cambiantes y sin una forma estable.

¿Pero por qué tomar un texto que no surge desde mi contexto urbano?, una de las razones puede ser que los anhelos discursivos de la ciudad y el país pretenden alinearse a las dinámica de desarrollo de los centros urbanos europeos, norteamericanos y del autodenominado primer mundo en general. Entonces, si estamos apuntando como nación y ciudad hacia el modelo moderno de desarrollo vamos a encontrarnos de cara a una serie de consecuencias y variaciones que la filosofía y la sociología ya han analizado desde los centros occidentales. Además el utilizar un libro de origen europeo me permite comparar sus dinámicas con lo que pasa en mi entorno, y ver en qué parte del camino está la ciudad con respecto al anhelo de desarrollo y progreso, ¿en qué escalón de esa tambaleante escalera líquida nos encontramos? Así bajo ese marco de sospechas podía aproximarme a mi objeto de estudio con una visión ampliada, pero sin la certeza de que todo lo enunciado en el libro se aplica a mi contexto, aun así encontré más similitudes de las que esperaba encontrar.

El miedo líquido traza ciertas nociones sobre las promesas modernas. En primera instancia define que lo moderno promete a sus ciudadanos una “vida sin miedo”, una seguridad plena y posible de alcanzar por medio de los avances tecnológicos. Pero mucho de las sensaciones de inseguridad surgen, según el autor, desde el aumento de la comodidad. A más comodidad, mayor la sensación de amenaza e inseguridad. Este sentimiento de susceptibilidad frente al peligro detona en toda la sociedad una áspera desconfianza con las demás personas, todos pueden ser el mal y todos pueden ser víctimas del mal. Esta sensación genera un estado de alerta frente al entorno y provoca (irónicamente) una pérdida de la capacidad de afrontar la presencia de la amenaza. Bauman afirma que muchos de las personas con mayor sensación de amenaza e inseguridad carecen de experiencias directas de amenaza, esto es fruto y consecuencia de los métodos publicitarios mercantilistas: los seguros, botones de auxilio, cámaras de seguridad, cuarto de pánico, etc. (Bauman, 2007). El autor nos menciona que según los anhelos de la filosofía de progreso moderno las capacidades del humano crecerían para reducir las amenazas. “[...] a medida que las manos humanas se “alargan” en ese sentido,

el número de males que quedase fuera de su alcance se reduciría”. (Bauman, 2007, p. 81). Ese alargar de lo humano supone la creación de tecnologías que en primera instancia nos separan y protegen de los factores y amenazas naturales y posteriormente nos separan y protegen de nuestro entorno social. La conectividad permanente ofrecida por las tecnologías móviles es un ejemplo de ello, la seguridad de estar siempre disponible y “acompañado” nos protege y cuida de la compañía real y física que nos amenaza en nuestro entorno.

Justo ahí, donde la conectividad permanente promete cuidarnos, es donde encontré una similitud con mi contexto: Mi análisis de campo arrojó varios datos que me permitieron construir mi personaje principal, quien surgió de combinar los análisis teóricos y de campo. Un personaje con sensación de amenaza que mira, sospechoso, a su entorno, evita el contacto visual y utiliza algún dispositivo tecnológico. Para dar un marco crítico a mi trabajo se planteó una ficción que manifiesta o satiriza lo absurdo de muchas de estas sensaciones paranoicas de miedo.

De esta manera, sitúe al personaje en el bus articulado de noche, con poca gente pero con su celular inhabilitado, lo que le obligó a estar totalmente presente en su entorno, y descubriendo así que uno de los pasajeros, de mayor edad que él, le mira constantemente con el ceño fruncido, esta situación provoca inseguridad en el personaje principal, el teme por la pérdida de sus bienes materiales a tal punto que los olvida en el bus al bajarse desesperado para escapar del “mal”. Esta sátira pretende insertarse en un análisis del miedo local, mostrarnos lo absurdo de ciertas paranoias urbanas. Es una herramienta narrativa que permite, de distintas maneras, un autoanálisis y una autocrítica.

3.2 Atrancado:

Este relato se construye entre las promesas de auto superación, desarrollo personal y éxito de las tecnologías. Se usan los datos obtenidos en la investigación de las propagandas de los teléfonos celulares inteligentes de última generación, para presentar una falsa propaganda que oferta felicidad fácilmente alcanzable. La investigación manifestó cierto patrón que se adaptó para la propuesta. Estas propagandas suelen ser de una estética formal muy limpia y pulcra,

que manifiesta esa limpieza técnica de lo moderno, el celular es un aparato sobrio que posee todas las respuestas a las necesidades del emprendedor contemporáneo.

Se plantea desde el principio una ciudad futura, como si el progreso hubiese golpeado con tal fuerza a la ciudad que se ha convertido en un entorno cosmopolita insufrible. La historia empieza en medio de un tráfico exorbitante donde atrancado en un taxi, se encuentra el personaje principal. El cual fue construido al distinguir uno de los presuntos targets de la publicidad tecnológica, se definió como un hombre adulto que se encuentra en medio de su carrera profesional, trabaja duramente para obtener un ascenso y tiene toda la fatiga del mundo sobre sus hombros, es un personaje que lucha por llegar al modelo moderno de éxito: un astuto empresario que trabaja incasablemente por duplicar sus ganancias. Se eligió a un hombre porque las propagandas reforzaban el concepto hegemónico de hombre “dominante”, decidí no cambiar este factor para someter ese concepto a un cuestionamiento.

¿Pero qué relación lleva este análisis de la publicidad con mi entorno? Siendo la ciudad una red de relaciones mercantiles, la propaganda juega un factor fundamental en las relaciones sociales, y más aún la propaganda tecnológica. Cada spot y pausa publicitaria supone un método de enajenación que motiva u obliga a las personas a comprar nuevos productos. *Sony*, *Samsung* y *Apple* ofrecen un estilo de vida, una forma de hacer las cosas y de estar un paso por delante de la competencia. Muchas veces las propagandas son evidentemente irreales pero aun así las asimilamos para continuar conscientemente en el círculo del consumo.

Yo planteé manifestar lo absurdo de la publicidad, en mi análisis de los comerciales, descubrí que muchos de ellos muestran una realidad paralela, completamente plausible, pero irreal. Utilizando el mismo método, presento un fragmento de la realidad de una persona y lo llevo hasta el absurdo. Este personaje que estaba atascado en el tráfico entra en trance y entre sueños descubre la solución a sus problemas, un nuevo celular con todas las respuestas. Al despertar los aplausos de una mesa de ejecutivos lo abruman y confunden, lo logró, tiene el ascenso y el éxito que deseaba y ni siquiera tuvo que estar consciente para alcanzarlo, su celular lo consiguió por él.

Con todos estos insumos se realizó un relato que, usando en cierta medida recursos de lo publicitario, forma un simulacro que no se muestra como copia de la realidad sino como una

realidad en sí. Esta historieta se inserta en la manera en que observamos la publicidad, supone un filtro humorístico para analizarnos, es un parpadeo frente al resplandor deslumbrante de la publicidad, un parpadeo ante el frenesí de consumismo.

3.3 Prosélytus y refrescante seguridad:

Esta historia está compuesta por fragmentos que se entrelazan. Es un relato construido desde el análisis de la política local.

Siendo el anhelo de desarrollo, y el progreso moderno uno de los ejes principales de la propuestas políticas en las últimas elecciones de febrero del 2014 para alcaldes, concejales, consejeros y prefectos. Me apropio de estructuras de estos discursos para construir una ficción que las critique.

Partí de la victoria de Mauricio Rodas para la alcaldía de Quito, lo que supone un gran cambio en el aparato municipal, pero a su vez no supone un cambio significativo en las direcciones del discurso de progreso. Ese discurso se mantiene intacto, solo ha cambiado el modo de presentarlo y de aplicarlo, así como los beneficiarios de el mismo.

Así construí un listado de frases, promesas y planes del ahora alcalde de Quito Mauricio Rodas. Entre ellas hice énfasis investigativo en dos de sus ejes, el primero proyectar a Quito como una ciudad moderna de desarrollo y bienestar. Y la segunda la promesa de seguridad con el plan “ángel guardián”. El discurso de Rodas se define como una “nueva etapa para Quito, de progreso y bien-estar”. (Rodas, 2014)¹⁷. Esta promesa presente en todos los mitos modernos de progreso, no es nueva y se alinea también con las mecánicas de miedo contemporáneo que estudie en el primer relato, y la propaganda tecnológica del segundo. La promesa de seguridad del “ángel guardián” es la promesa moderna de “vida sin miedo” de la que nos habla Zigmunt Bauman (2007). Este plan de seguridad promete que “los quiteños no verán o escucharán sobre más desapariciones, robos, secuestros o emergencias de salud [y que] todos los teléfonos de la ciudad (fijos y celulares) se convertirán en botones de auxilio”. (Suma, 2014)¹⁸. Pero es también una estrategia política que vincula directamente la seguridad

¹⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=PFLZNdR9Q3o>

¹⁸ Propuesta para la alcaldía de Quito, Mauricio Rodas pág. 16. <http://www.suma.ec/blog/propuesta/>

y lo religioso, por tratarse de una ciudad altamente religiosa y católica el nombre del proyecto resulta una maniobra influyente en los sectores conservadores del electorado.

Partiendo de esos datos reales, empiezo a construir una realidad ficticia paralela, donde el plan de seguridad se transforma en un proyecto de privatización. La alcaldía contrata a una transaccional para encargarse de la seguridad y esta hace una serie de reformas a nombre del bienestar, la seguridad y las amenazas del entorno. Siendo esta transaccional ficticia, una empresa de bebidas carbonatadas deshidratadas obligan, por ley, a que cada ciudadano tenga en su posesión un número mínimo de sus productos. Esta caricatura de empresa se alinea con un estudio realizado sobre las tácticas neoliberales de libre empresa y mercado. Es una caricatura descabellada pero plausible en el marco de la política neoliberal.

Toda esta ficción es englobada por el relato de transición de mando en la alcaldía. Pero ¿Dónde entran los animales de las profundidades del océano antes mencionado? Utilizo a estos seres como metáfora para enunciar lo cínico del discurso de progreso. Uso la figura de lo transaccional para la metáfora, invento esta gran empresa liderada por estos seres de las profundidades que gobiernan cada aspecto de la política, donde el cambio de mando en la alcaldía es solo el cambio de uno de estos funcionarios por otro de los mismos.

Esta ficción antropozoomorfica es a su vez un discurso político de otro candidato. Que busca ser presidente. Es una alegoría de los métodos de desacreditación típicos de las estrategias proselitistas ecuatorianas. En síntesis esta narrativa es un relato proselitista que desfavorece al alcalde ficticio que privatiza la seguridad de la ciudad. Esta historia busca insertarse en la ciudad, en sus dinámicas discursivas de modernidad y en las propuestas políticas. Al situar una realidad paralela y descabellada podemos analizar individualmente nuestro contexto, para así evitar sumergirnos a ciegas en las promesas proselitistas del momento. Más allá de ser una crítica puntual a un político específico este relato plantea un análisis individual de las dinámicas políticas, mostrar que ese gran juego de millones de dólares es una puesta en escena que responde a intereses particulares y que por lo mismo puede cambiar en cualquier momento y golpear de regreso a todos los que confiaron en el discurso.

Tras concluir con las tres historias planteadas en la investigación, y en un esfuerzo por explorar las posibilidades del cómic, realicé otras cuatro historias que pese a estar por fuera

del proceso y el método de la investigación, proponen una reflexión sobre los temas ya tratados, y a la vez otras maneras de producir y publicar las narrativas gráficas secuenciales.

Las primeras tres historias son un esfuerzo por cohesionar una propuesta literaria y una musical. Elegí estos temas en particular porque su propuesta se alinea con mi búsqueda reflexiva en torno a lo político y a lo local. La producción de estas revistas son una colaboración entre el escritor de los temas y mi interpretación desde la gráfica, esta alianza metodológica supuso la expansión de las ideas, una forma distinta de dinamizar el contenido de los temas musicales y de masificar la propuesta. Pero la intención ulterior de estas historias cortas no es ilustrar la letra de la canción, es crear una dinámica entre la música, la letra y una ficción gráfica que unifique todo el contenido. Por otro lado, la premisa de la última historia era transportar los conceptos del miedo, procurar leerlo desde una perspectiva lejana a lo social, pero que a su vez que surge de ella. Es un intento por aislar temporalmente la sensación de miedo de la ciudad a través de una situación de infortunio que se convierte en una angustia para una mascota. Para ello elaboré la pesadilla de un perro, que atormentado por haber causado un accidente, se ve envuelto en una situación de pánico.

3.4 Conclusiones:

A lo largo del proceso y tras obtener los datos de campo y de la teoría se fueron replanteando las sendas de la investigación. Lo que se muestra como resultado final no son decisiones arbitrarias aisladas, son el resultado de cambio que sufrió el proyecto durante su realización. El entorno y el contexto moldearon y cambiaron las historietas y sobre todo cambiaron mi forma de ver las distintas problemáticas seleccionadas. No hubiese podido tener las conclusiones de la última historia sin antes haber comprendido los aspectos teóricos y contextuales de la primera o la segunda. Todo fue parte de un proceso.

Partí con un puñado de suposiciones que de a poco se fueron desmintiendo o fortaleciendo con el análisis de campo y la teoría. La idea inicial de hacer una narrativa de la modernidad desde el miedo, la publicidad y el proselitismo se mantuvieron, pero la forma en cómo se resolvieron fue cambiando constantemente.

En medio de mi proceso investigativo y de producción caí en cuenta que el análisis no se trataba de una mirada alejada al viejo estilo de las ciencias duras (basadas en método científico y enfocadas en la objetividad), que desde un exterior observan al objeto de estudio con lupas y pinzas sin interactuar y sin ser intervenido. En el proceso que llevé a cabo durante poco más de un año me vi entrecruzado por mi propio análisis, me convertí en mi propio objeto de estudio. Muchas de mis conclusiones sobre el miedo vienen y responden a mis propios temores o paranoias. Las historietas resultan una forma de bitácora personal que se muestra al final, como una voz local que permite cuestionar nuestros modos, costumbres y actitudes.

En el resultado final puedo distinguir que el trabajo me atravesó, sin ser planeado pero definiendo cada paso de la obra. Hay rastros personales que se entretajan entre las viñetas de las tres historias. Como la manera desesperanzada y pesimista de ver la política local hasta el disfrute de la técnica audiovisual de lo publicitario. Tras concluir esta investigación puedo reconocer, como individuo y ciudadano, el cómo me inserto dentro del discurso del miedo, la influencia de la tecnología y el anhelo moderno, estoy en medio de toda esta batalla de ideologías e idiosincrasias. Y la propuesta artística final lo refleja.

Estas historietas son otro intento por utilizar al cómic como una herramienta de comprensión de la realidad y de manifestación personal de la idiosincrasia e identidad. La forma en que abordé al cómic fue pensando en una representación del tiempo y el espacio, en cada viñeta se puede transportar detener y dilatar el tiempo. Desarrollar una investigación desde la narrativa gráfica secuencial supuso apelar a los criterios personales más profundos. Más allá de la caricatura satírica política de los diarios impresos busqué la forma en que mi experiencia, mi criterio y mis experimentaciones lleguen con facilidad a cualquier tipo de lector. Buscando que este pueda situarse en el lugar de los personajes y, en el mío como creador, para desde allí analizar y reflexionar sobre el contexto. Esta bitácora de procesos lógicos, críticos y lúdicos frente a la problemática elegida deja una huella en el espectador que tiene que ver, o está alineada, con la autocrítica. Mis historietas pretenden funcionar como espejos, que por medio de lo irreal y lo absurdo nos muestren algo de nosotros mismos. No pretendo hacer una alegoría generalizadora pero entendí, con el proceso, que al transponer mis criterios personales estaba también citando o enunciando el criterio y la opinión de otros, esa

es la magia de la viñeta, permite inmiscuirnos en un papel que no nos pertenece y sentirnos parte de él.

En el tema del miedo presenté una forma más de satirizar la condición humana, de reírnos de nuestros hábitos para así definirnos como individuos. Busqué una reflexión sobre nuestros complejos cotidianos, no es una forma de negar la existencia del peligro, sino de manifestar que las dimensiones que en ciertas ocasiones le damos a nuestros propios miedos exceden los marcos de la realidad y nos convierten en presas del pánico y la inseguridad. La crítica política la planteé como algo urgente, al igual que muchos inconformes sentía (y siento) la necesidad de expresar mi discrepancia. Buscaba hacer algo que sea fácil de entender, de difundir y que proponga una reflexión desde lo absurdo. Una manera de hacer ficción desde la caricatura política, con cierta similitud con los suplementos del periódico, pero aplicado a una narrativa. Este trabajo expresa un método para hacer crítica y para expresar las dudas e inconformidades políticas.

Esta investigación me ha permitido indagar sobre la realidad del cómic en el país y las posibilidades editoriales que hay por explotar. Así como la importancia de la publicación independiente y la creación artística por fuera los intereses comerciales. También me permitió entender las dificultades que hay como público para aproximarse a los trabajos locales, y la urgencia por buscar alternativas de publicación y difusión. Si bien ciertas metodologías y procesos de composición de las narrativas han quedado asentadas, lo que me deja esta experiencia son más inquietudes que certezas. No por disconformidad con los resultados obtenidos sino por lo mega diversas y extensas que son las posibilidades del cómic. El reto para la obra, ahora que está concluida, impresa y lista para ser leída, es difundirla y darle el sentido final, enfrentarse al ojo público, a lo masivo, a la crítica a favor y en contra. El último paso de estas historietas, y es el que le otorga su sentido final, es la circulación. Sin ello es solo una yuxtaposición de imágenes de manera deliberada, si estos cómics no son asequibles al público es como si nunca hubiesen existido.

Bibliografía:

- Agrimbau, Diego, & Ippóliti, Gabriel (2008). *Planeta Extra*. Buenos Aires: Planeta deAgostini
- Arias, Diego. (noviembre de 2013). (L. Lince, Entrevistador).
- Bauman, Zygmunt. (2007). *Miedo líquido* . Barcelona: Paidós Ibérica.
- del Río, Eduardo. (2000). *Diccionario de la estupidez humana*. grijalbo.
- Dussel, Enrique. (1994). *1492; el encubrimiento del otro: hacia el origen del mito de la modernidad*. La Paz: UMSA.
- Gubern, Román. (1987). *La mirada opulenta Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A .
- Lavado, Joaquín Salvador. (1993). *Toda Mafalda*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor .
- McCloud, Scott. (1995). *Como se hace un comic: el arte invisible* . Barcelona: PURESА, S.A.
- Merino, Ana. (2003). *El Cómic Hispánico*. Madrid: Cátedra.
- Moix, Terenci. (2007). *Historia Social del Cómic*. Barcelona: Bruguera.
- Moraes, Diego. (2009). Experiencias postcoloniales en el cómic del Río de la Plata- La muerte de Solís en "Paco del Puerto," de Ferro & Breccia. *FHCE, Universidad de la República-Uruguay* , 57-77.
- Morin, Edgard. (2010). *¿Hacia el Abismo?* Madrid : Espasa.
- Pekar, Harvey, & Crumb, Robert. (2004). *American Splendor. Los cómics de Bob y Harv*. Barcelona: Cúpula.
- Pérez, María. (1985). SUPERTIÑOSA ayuda a LOS AGACHADOS...¿Qué pensará MAFALDA? En *Anuario de Estudios Centroamericanos, Vol. 11, No. 2* (págs. 157-193). Universidad de Costa Rica .

Rodas, Mauricio. (23 de febrero de 2014). Entrevista a Mauricio Rodas, alcalde electo de Quito . (M. Pérez, Entrevistador).

Suma, Movimiento. (2014). *Suma 23*. Recuperado el 09 de 08 de 2014, de <http://www.suma.ec/blog/propuesta/>.

Traba, Marta. (1974). La Cultura de la Resistencia . En F. Alegría, *La cultura de la resistencia: En Literatura y praxis en América Latina* (págs. 49-80). Caracas: Monte Ávila.

Zunzunegui, Santos. (1995). *Pensar la imagen* . Madrid : Cátedra .