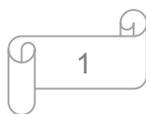


Este texto está pensado para leerse en el siguiente link:

<http://proyectodegrado.meryalejandra.com>

Si hay algún problema con este, el presente archivo contiene el texto también.



LAURA

Mery Alejandra Pintor Rincon

Asesores:

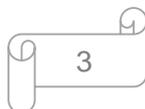
Felipe Machado

Alejandro Forero

Facultad de Artes Visuales.

Pontificia Universidad Javeriana.

2019



Muchas gracias a todos aquellos quienes permitieron
que este proyecto sea realidad.

Bogotá, 31 de octubre de 2019

Señores

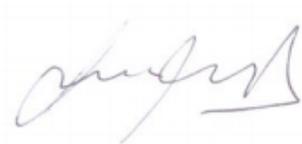
Comité de Trabajos de Grado y Biblioteca general

Facultad de Artes

Pontificia Universidad Javeriana

En calidad de asesor, me permito presentar a ustedes el informe escrito del trabajo de grado que dirigí titulado "Laura", realizado por la estudiante de la Facultad de Artes Mery Alejandra Pintor Rincón CC. 1015468978. Considero que este trabajo escrito cumple satisfactoriamente los requerimientos fundamentales que se esperarían de un texto para la obtención de un título de pregrado.

Atentamente,



Alejandro Forero

C.C. 80038130

Asesor trabajo de grado

INTRODUCCIÓN.

Me acuerdo de haber practicado ballet, pero nunca lograr hacer un split.

Me acuerdo del silencio y del frío que hay a 10 metros bajo el agua. Todo es muy bello.

Me acuerdo de subirme a motos de pequeña, me gustaban mucho, pero me daban miedo.

Me acuerdo de lastimarme haciendo un clavado en una competencia y no decirle a nadie que por eso deje de practicar natación.

Me acuerdo de jugar a controlar las olas del mar.

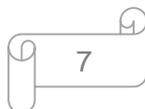
Me acuerdo de la primera vez que viaje sola de noche, estaba nevando y pensé que el avión en el que iba se caería en cualquier momento a causa de la nieve.

Me acuerdo...

me acuerdo de no recordar muchas cosas...

no recordar todo porque me parecía inútil...

me acuerdo de que me empezó a preocupar no poder recordar cosas que necesito...



Durante mucho tiempo viví cambiando de lugar a lugar. Algunas veces vivía unos meses en una ciudad, otras veces lograban ser años. Pero nunca de manera estable en un solo sitio. Para decirlo de manera corta, a lo largo de mi niñez y adolescencia fui nómada. Tuve que reestablecerme una vez tras otra, conocer a diferentes personas, aprender nuevas costumbres, reinventarme cada vez. Esto no significaba que este estilo de vida me disgustase. Por el contrario, al vivir tantos cambios desde pequeña me acostumbré y empecé a disfrutar el cambiar constantemente. Vivir así me dio la oportunidad de conocer lugares y personas diferentes, conocer distintas costumbres y formas de pensamiento. Incluso, comencé a desesperarme cuando me quedaba mucho tiempo en el mismo lugar.

Pero el tener tantos cambios llenó mi mente de información que muchas veces no utilizaba. Así que, no recuerdo bien si fue algo inconsciente o algo que decidí explícitamente —creo que está en un punto medio, pero no estoy completamente segura—, comencé a formar una especie de muro mental. Como si hubiese una gran habitación donde la información llegaba y se mantenía mientras vivía en lugar determinado. Pero, en el momento en el que me mudaba, la mayor parte de esta información se iba detrás de este muro y sólo cosas que habían quedado en mi carácter se mantenían al frente. Cuando los nombres, situaciones, fechas, etc., quedaban detrás de este muro, me era casi imposible recordarlos. Esta situación se mantiene hoy en día y, si bien a veces trato de hacer el ejercicio de recuperar este tipo de información, muy pocas veces lo logro. Y así, ya ha sido tan normal dejar cierta información atrás que ahora lo hago sin darme cuenta. Cada lugar fue diferente, y, aunque hubo ciudades en donde estuve más de una vez, es muy poco lo que recuerdo concretamente de aquello que viví. Por esta razón no me siento de ningún lugar específico.

Con esa mentalidad de no preocuparme por recordar seguí mudándome y cambiando de vida. Nunca me afectó demasiado. Aunque todo era un comienzo desde

cero, no mantenía contactos y mi estilo de vida cambiaba según el lugar. La verdad no me importaba tener esos cambios. Nunca me pareció negativo y aunque no elegí esta situación, no era algo que me molestara. No obstante, el periodo universitario ha cambiado esta situación y me ha llevado a vivir algo complejo para mí: establecerme en un solo lugar. He tenido que construir (o al menos intentar) un estilo de vida que gira en torno a relaciones y experiencias que permanecen y se van alimentando; además, he tenido que preocuparme por recordar. Recordar lo que hago, recordar con quién hablo, recordar nombres. Esto me ha llevado a darme cuenta que el bloquear los recuerdos dificulta mi vida.

Pero, ¿en realidad necesito recordar todos los nombres?, ¿las situaciones?, ¿lo que sucede alrededor mío? Hasta ahora he logrado vivir sin mayor problema, pero no sé cómo mantener relaciones interpersonales. La verdad, hacerlo es un reto muy complejo para mí y podría decir que tengo celos de aquellos que lo logran. Me frustra no poder tener un mejor acceso a mis propios recuerdos, pero al mismo tiempo me cuestiono si recordar cosas tan específicas como nombres, hasta otras más amplias como sucesos, es necesariamente algo positivo. Quizás, recordar demasiado puede conducir al aislamiento. Desde mi parecer, el recordar muchas cosas podría convertirse en una condición que imposibilite el desarrollo personal de un individuo. Las personas que tienen esta capacidad claramente poseen un gran potencial, pero me pregunto si algunas no dejarían de vivir una vida normal al alejarse de la posibilidad de interpretar experiencias y poder desarrollar aprendizajes abstractos. Quizá, todo se vuelvan detalles e información exacta de cada cosa por nimia que parezca, afectando la vida cotidiana. Este podría ser, por ejemplo, el caso de Stephen Wiltshire, dibujante de panoramas que hace sus obras luego de ver el espacio tan sólo una vez. Su mente es capaz de retener cada uno de los detalles que observa, condición que le brinda un gran potencial. Él sufre de autismo y el comunicarse con las personas se le dificulta mucho más por lo que el dibujo aprovechando su capacidad de memoria se ha vuelto su medio de comunicación con otros. Aun así, esto se ha vuelto casi obsesivo en su vida.



Stephen Wiltshire
Aerial view of Montreal
2018

Al ver el trabajo y la condición de Wiltshire, viene a mi mente el personaje de Borges Funes el memorioso, cuya historia, si bien ficticia, expone la problemática de recordarlo absolutamente todo:

“Había aprendido sin esfuerzo el inglés, el francés, el portugués, el latín. Sospecho, sin embargo, que no era muy capaz de pensar. Pensar es olvidar diferencias, es generalizar, abstraer. En el abarrotado mundo de Funes no había sino detalles, casi inmediatos.” (Pág. 4)

Funes dejó de vivir una vida normal y se recluyó. Recordarlo todo lo llevó a dejar de vivir el día a día. Los momentos dejaron de ser un todo y empezó a vivir de detalles y cosas nimias que terminaron por saturar su mente. Funes se vio obligado a dejar de tener experiencias, algo que para mí es muy importante en la manera como he decidido vivir mi vida. Las experiencias y como estas sean percibidas por la persona que las vive, la va construyendo. Al menos así lo percibo yo, porque por ejemplo cuando me reúno con primos ellos me preguntan si me acuerdo de algo que alguna vez hicimos y algo que hice específicamente yo. Pero no sé de qué hablan y más aún, eso que dicen que hice no parece algo que yo haría. Es como si esa experiencia no existiera para mí y esa respuesta que tuve tampoco. Como si esa posible expresión de personalidad hubiese sido borrada.

A pesar de que para muchos recordar estas cosas parezca algo normal, para mí muchas experiencias que he dejado detrás del muro mental, que ya mencioné, parecen inexistentes. Ahora que he tratado de no dejar información detrás de ese muro, o al menos ser más consciente de él, me es difícil hacer este proceso de recordar que parece tan natural en la vida de las personas. Para mí las respuestas y reacciones, manías y fobias de las personas, se dan gracias a cómo asimilan e interpretan las diferentes situaciones. Permitiendo que esa información, ya filtrada, sea guardada en su cerebro como material para su adaptación y supervivencia. Ahora bien, esta información se guarda dentro de la memoria de cada uno. Como afirmaba el filósofo David Hume, “sin memoria no somos más que una colección de diferentes sensaciones que se suceden unas a otras con una rapidez inconcebible en un flujo perpetuo.” (Fernández y Bermúdez, 2001, pág. 11) Así como Hume afirma, la memoria ayuda a que la persona se construya más allá de las sensaciones primarias. Al observar diferentes personas, incluyéndome a mí misma, he logrado ver que depende de cómo la mente de la persona procese la información, habrá cosas más importantes que otras que tendrán más impacto en la vida de esta. Por ejemplo, cuando somos pequeños puede que un perro nos haya mordido y esto nos hubiese asustado demasiado. La mente traduce ese momento como un miedo hacia los perros que

va a condicionar la forma en que nos acercamos a estos animales, puede que de forma consciente o puede que la razón sea guardada en el inconsciente pero la persona siga respondiendo de la misma manera. Es por esto que la pérdida de recuerdos y memorias me parece tan angustiante. Es como si la persona empezará a perderse a sí misma.

Aun cuando las fallas en la memoria me preocupan hay que tener en cuenta que la memoria puede entenderse de muchas maneras distintas, está la memoria social, la colectiva, la individual, entre otras. Pero la que me llama la atención es aquella que es el inicio de todas estas, la base, aquella que es personal, que se da en cada uno de nosotros y que tiende a variar según la persona y sus vivencias. Mi primer instinto fue dirigirme hacia la neurología, porque si bien la filosofía y otras ciencias hablan sobre la mente y la memoria, el ir hacia el funcionamiento del cuerpo, hacia estudios, me pareció un mejor acercamiento. La neurología trata de buscar el funcionamiento del cerebro y como este procesa la información. Muchas cosas van cambiando en sus estudios a medida que se presentan diferentes casos y son estos casos lo que más me llamó la atención. El estudio de personas específicas que tienen casos diferentes pero que a veces al tener nimias similitudes ayudan a formar nuevos términos y tipos de procesos.

Aunque estoy buscando dentro de la neurología, soy consciente que muchas cosas que suceden en el almacenamiento de información en el cerebro parecen no tener explicación clara dentro del cuerpo. Es por esto que, si bien mi investigación la he basado en una rama de la medicina, la he unido con diferentes acercamientos no tan ligados a el funcionamiento anatómico del cerebro. Como por ejemplo el proceso de formar recuerdos que, así como explica Alan Baddeley “El proceso de recuerdo es fundamentalmente análogo al de abstraer, y que este se realiza durante la entrada de la información y no durante el almacenamiento o recuperación de la misma” (1983, pág. 359). Si bien lo que sucede diariamente puede llegar a volverse solo datos, informaciones, cuestiones exactas que por sí mismas no tienen efecto alguno. Es según como la persona une todo esto en su mente cuando estas toman fuerza. Las experiencias y como estas moldean la personalidad

de una persona va de la mano con la abstracción de estas para volverlas recuerdo en la mente. Es por esto que recordarlo todo con tanto detalle evita realizar este proceso y aísla la persona. Dentro del recuerdo no importa solo la parte física, o la parte inexplicable de cómo se guardan tantos recuerdos sino la unión de todo esto. Ahora bien, si este recuerdo no está o deja de estar es como si hubiese un hueco en la persona. Como si la persona perdiera una parte de sí misma y es esto lo que me preocupa, es esto lo que me frustra y es esto lo que le da cuerpo a mi trabajo de tesis.

INVESTIGACIÓN.

1. Memoria.

La información que recibimos pasa por diferentes procesos en el cerebro para su interpretación y asimilación. El hipocampo es el encargado principal, aunque no el único, de los procesos que requiere la memoria, cuestión que se confirmó luego del desafortunado caso de Henry Molaison quien en 1953 tuvo una cirugía que le privó de tener nuevos recuerdos. En esta época se creía que los recuerdos estaban esparcidos por todo el cerebro, que no había una parte específica encargada de trabajar para esta tarea. Es por esto que el cirujano William Beecher no pensó que hubiese problema en extirpar el hipocampo en los dos hemisferios del cerebro. Esta idea surge porque Henry era un paciente de epilepsia y Beecher conocía el caso de un cirujano canadiense que extirpaba una parte del hipocampo para curar a sus pacientes, es por esto que Beecher pensó que si extirpaba los dos hemisferios el resultado sería el doble de bueno. Pero lo que sucede es que, si bien los episodios epilépticos desaparecieron, también lo hicieron los recuerdos de los últimos años además de la capacidad de retener nueva información. Después de este caso la neurología reconoce que el cerebro tiene diferentes partes que trabajan la información que recibe de distintas maneras y que los recuerdos y la información no están desperdigados en la cabeza.

La neurología ha tenido diferentes discusiones de cómo el cerebro procesa la información, pero en mis investigaciones el proceso que trabajan más frecuentemente es el paso de la memoria de corto plazo a la de largo plazo, la cual está ligada a el inconsciente. Según este proceso, la información primero ha de pasar por aquello que se ha denominado *memoria de corto plazo*, la cual nos permite guardar información

momentáneamente. Durante este proceso es donde empieza a decantarse qué información considera el cerebro importante y que información no. Aquella que no lo es, es retenida por un periodo de tiempo para luego ser desechada. Como por ejemplo cuando nos piden recordar un número, pero después nos es imposible recordarlo. Aquella que el cerebro considera importante pasa a la memoria de largo plazo, en donde encontramos recuerdos a los cuales se puede acceder o algunos que son interiorizados, es decir llevados al inconsciente, para generar respuestas o formar a la persona ya que han sido unidos con la percepción de estos mismos. Como lo es nuestro número de identidad, que, si bien la repetición ayuda a retenerlo aún más, es una cifra que ya tenemos interiorizada.

Algunas personas cuando conocen a alguien tienen la capacidad de recordar el nombre de esa persona, algo que admiro demasiado porque yo no puedo y aun cuando he intentado hacer ejercicios para cambiar esto no he logrado recordar el nombre de las personas que conozco sino hasta mucho después que sigo en contacto con ellas. Así como no logro retener esta nueva información, también tengo problemas con recuerdos que para mí no existen pero que parece que para otras personas que vivieron ese recuerdo conmigo sí. La pérdida de la capacidad de recordar es algo que se suele pensar más que todo cuando se llega una edad avanzada, se siente lejano o ajeno, se suele pensar que eso no pasa sino hasta más adelante en la vida. A veces como a mí, las preocupaciones pueden empezar desde una edad relativamente temprana, pero suele pensarse más a futuro como “qué pasaría si en algún momento no recuerdo”.

Si bien el perder la memoria es algo que puede llegar a pasarle a todas las personas, los casos más comunes son aquellos que suceden por la degeneración neurológica que se presenta a medida que se entra en la vejez ya que esta “implica unos cambios a nivel fisiológico, morfológico, bioquímico y psicosocial que transforman al individuo y la manera como este asume su vida” (Matallana, D., 2011, pág. 28). Esta degeneración se da en el Alzheimer, enfermedad que va avanzando poco a poco, y es por esto que suele tenerse la idea que es algo que pasa en la vejez. Pero la verdad es que sufrir

de problemas o de la falta de memoria puede suceder en cualquier momento. Las variables que hacen que esto suceda son muchas desde el abuso de sustancias o golpes, hasta algún problema directamente relacionado con el funcionamiento del cerebro. Así como lo afirman Matallana, Montañez y Sierra: “existen algunos síndromes demenciales que se asocian con algunas etiologías, no solo es la demencia lo que produce esto, como por ejemplo la DTA con demencia alcohólica, infecciones, intoxicación por medicamentos, encefalopatía carencial, entre otras.” (2011, p. 50). La pérdida de capacidades cognitivas del cerebro que involucran pérdida de memorias se ha denominado demencia, estas tienen la característica que no son degenerativas per se, aunque puede que algunas desarrollen esta característica, pero no es algo que sea propio de estas.

El perder la capacidad de recordar algo puede suceder de muchas maneras, por diferentes variables y en el momento que uno menos lo piensa. La pérdida de la memoria, depende de muchas variables para la consecuencia que esta trae; por ejemplo, se puede dar un daño en la memoria de corto plazo haciendo que la persona no pueda retener nueva información, pero que conserve el conocimiento previo con el que ya contaba. Otros casos se dan en forma de afasias, problemas específicos de reconocimiento que suelen estar catalogadas dentro de las demencias, estos son casos particulares dentro de los cuales hay pérdidas del entendimiento de un lenguaje, pérdida de reconocimiento de colores o formas entre otros. Al perder estas capacidades muchas personas tienen conocimiento de que tenían este saber, pero no saben que era ni cómo, la idea de esto para ellos es desconocida, como uno de los casos que trabaja Oliver Sacks en su libro *Un neurólogo en Marte* donde explica el caso de un pintor que ahora solo ve en grises y que olvida cómo se veían los colores.

"Gradualmente le había entrado el convencimiento de que no solo carecía de la percepción del color y de las imágenes en color, sino de algo más profundo y difícil de definir. Lo sabía todo del color, externa, intelectualmente, pero había perdido el recuerdo, el conocimiento interior, de lo que había sido parte esencial de

su ser... Era como si le hubieran arrebatado su pasado, su pasado cromático, como si el conocimiento del color que tenía en el cerebro hubiera sido extirpado totalmente, sin dejar rastro, ni ningún tipo de indicio, de toda su existencia anterior." (Oliver Sacks, 1995, p. 34)

Este caso no es uno de una persona en su vejez, si bien es un adulto este no alcanza la edad considerada como vejez, quien era un artista y siempre fue capaz de ver colores. Pero una vez esta afasia sucede ya no recuerda cómo era ver con colores, aun cuando es consciente que alguna vez fue capaz de hacerlo. Si bien en este caso la persona es incapaz de recobrar esa capacidad que ha perdido y olvidado, las enfermedades degenerativas como lo es el Alzheimer, el cual lleva un tiempo para desarrollarse, son irreversibles. Contrario a las afasias que pueden tener un margen de recuperación. La única situación en donde estas dos pérdidas tienen una unión de "recuperación" es en la memoria motriz. Durante estudios realizados en pacientes muchos doctores han encontrado que cuando repiten constantemente movimientos o actividades, las personas logran recrearlos correctamente pero no tiene conciencia de esto. Es como si el cuerpo lograra retener una costumbre que la mente no retiene y el cerebro no procesa.

Algunas demencias al no ser degenerativas pueden tener diferentes opciones de recuperación consciente que pueden darse a través de terapias o procesos largos, pero hay veces donde un detonante permite que la persona recupere la memoria. Muchos de estos casos de recuperación son parciales, esto quiere decir que o bien solo se recupera una parte o se recupera momentáneamente. Como por ejemplo es el caso de Greg F. quien debido a un tumor desarrollo una demencia denominada amnesia retrógrada, la cual evita que la persona tenga nuevos recuerdos casi como si se quedase estancado en el pasado. Greg perdió la noción del tiempo, para él no había presente, pasado o futuro, característica de cualquier tipo de pérdida de memoria, sus recuerdos eran el ahora y el ahora dejaba de existir casi al momento de suceder. Pero cuando escuchaba ciertas canciones significativas para él, volvía a ser una persona completamente lúcida, su personalidad era

más consistente y hasta lograba aprender canciones nuevas. Estos detonantes permiten cierta esperanza dentro del problema que la persona padece.

Si bien la pérdida de la memoria que me afecta es en términos generales leves. Fue a medida que investigue que vi el potencial en las demencias y afasias para ser trabajadas de manera visual y que una persona externa que no tenga todos estos problemas logre reconocer que sucede en la cabeza de la persona que si lo tiene. Acercarme a la neurología también me permitió ver los errores en lo que incurran los productos visuales sobre estos problemas. Aunque sabemos que hay que ficcionar un poco las situaciones, muchas veces no hay una buena representación de cómo suceden estos problemas.

Es por esto que al hacer mi proyecto trato de acercarme lo más posible a todo lo que he investigado. Por lo cual decido crear una historia y plasmarla en un cómic digital. Pero me interesa que las personas que no conocen o entienden lo que sucede en la mente de quien sufre esto logren tener un atisbo de lo que ocurre. La historia no es lineal, sino que es ramificada lo que permite exponer diferentes reacciones del personaje y que el lector deba elegir qué hacer. Porque muchas veces parece fácil decir que lo que sucede es porque no se ejercita la mente, pero a veces eso no funciona. La historia es leída sin posibilidad de regresar, así como en la vida no podemos regresar a cambiar algo que ya pasó. La historia ya en viñetas son situaciones que asemejan a como recuerda una persona. Acciones individuales y con poco diálogo, porque en realidad no solemos recordar todo lo que sucede en nuestro día a día. Aunque el personaje principal de mi historia, Laura, padece de afasias y yo no, he puesto en ella pequeñas insinuaciones de como yo vivo y manejo mi angustia por no recordar. Mi preocupación de en algún momento no recordar algo importante o de llegar a perderme a mí misma.

2. Exploración de medios.

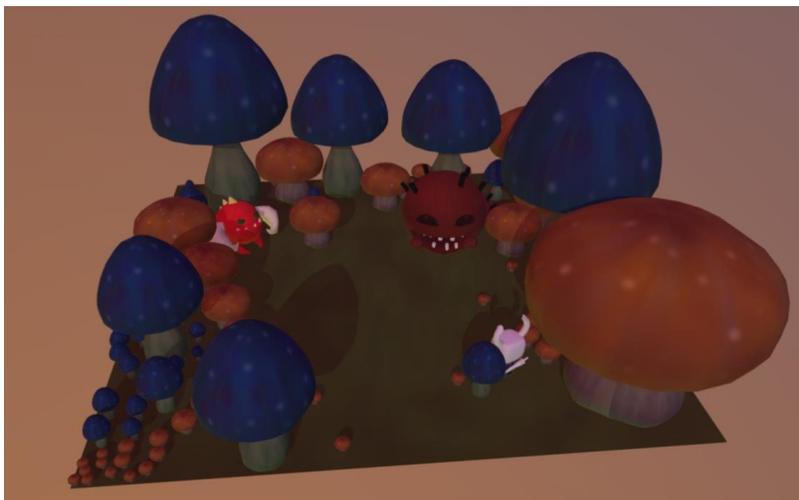
“Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes de las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que *Homo sapiens* somos *Homo fabulators*. a los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos.” (Carlos Scolari, 2013, p. 49)

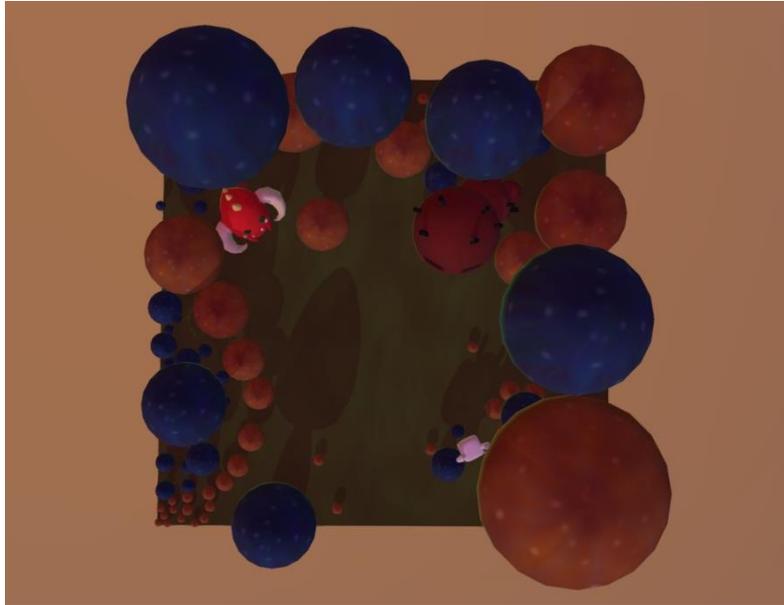
Los humanos tenemos infinidad de maneras de comunicarnos y si sentimos que no logramos darnos bien a entender buscamos otros medios hasta que lo conseguimos. Es así que comienza el proceso de búsqueda del medio por el cual quiero realizar mi proyecto. En realidad, el “cómo” fue lo primero que pensé antes del tema mismo. Si bien mi interés principal a lo largo de la carrera ha sido la animación, también me ha llamado la atención la realidad aumentada, la realidad virtual, el cómic y la fotografía. Al momento de plantearme el proyecto pensé en cada una de estas formas de expresión, pero siempre con el propósito claro de que deseaba una participación activa del espectador.

Durante mis procesos de escritura en seminario I y II mi tema comenzó a tomar forma y a decantarse. Decidí finalmente trabajar sobre la pérdida de la memoria. A partir de este tema reflexioné acerca de cuál medio sería el mejor para expresar aquello que quería mostrar. Al no ser un tema sencillo mi primer impulso fue hacer algo que afectara demasiado a la persona, que la impresionara. Pensé en la posibilidad que me permitía la realidad virtual y aumentada para llegar a este propósito. Pero todas las ideas que me llegaban a la mente eran imágenes abstractas que, si bien afectan los sentidos del espectador, no sentía que expresasen correctamente el problema que quería tratar. No sabía bien cómo compaginar estos medios con la pérdida de un recuerdo. Que, si bien es algo que afecta emocional y sensorialmente a una persona, en especial en el caso de las afasias, no es algo en lo que yo deba depender completamente para la producción de este proyecto. Es por esto que no logre concretar ninguna idea que me pareciera correcta para

el proyecto a través de estos medios. Entonces, pensé que el escribir una historia podría ser más apropiado para que se entendiera mejor lo que quería decir. Siguiendo esta línea de pensamiento empecé a evaluar el hacer una animación o un cómic, los cuales me permiten relatar una historia de maneras que conozco y en las que tengo más confianza. Dejando también que haya una afectación al lector o espectador más clara a mi parecer.

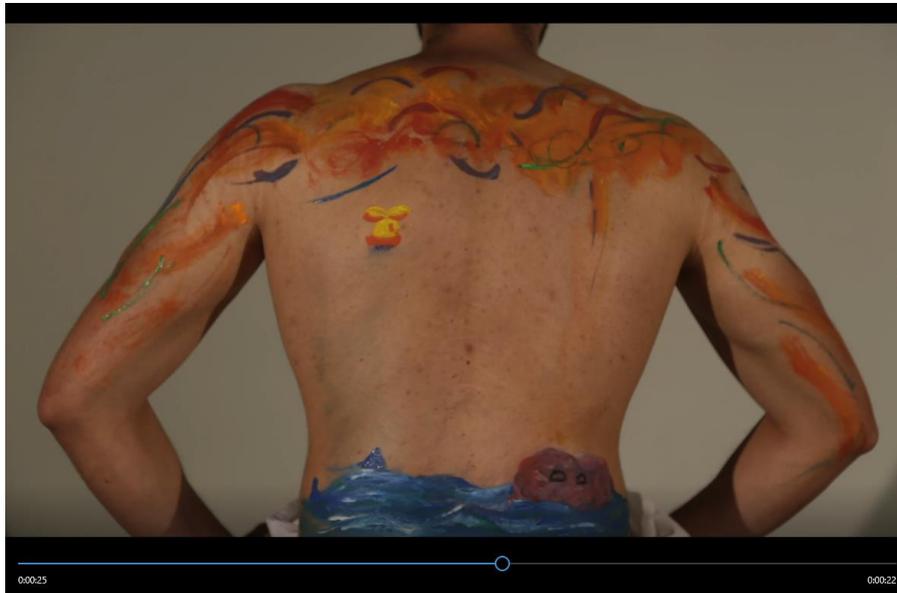
La animación fue la opción que me emocionó mucho en un principio, pero, a medida que pensaba más el proyecto, me pareció una tarea compleja de completar en un solo año de trabajo. Durante mis estudios en la universidad, debido a mi gusto por la animación, tome diferentes clases que me permitieron explorar sus diferentes procesos. Dentro de la animación se pueden trabajar la rotoscopia, el stop motion, la animación cuadro por cuadro análoga o digital y la animación 3D, siendo estas últimas dos las más que he trabajado. Pero, si bien la animación permite diferentes posibilidades de interacción con el espectador, dependiendo de cómo se complementa se logrará una mayor o menor interacción. No obstante, el proceso de la animación, cualquiera que fuese, requiere de un desarrollo largo y complejo que desde mi punto de vista desbordaba el proyecto de grado y no me pareció sensato realizarlo. Aun así, este medio no lo he dejado completamente de lado y lo he tratado de incorporar, en una medida mucho menor, en el producto final a través de animaciones en programación y algunas animaciones pequeñas en loop.





Proyecto final para Animación Digital.

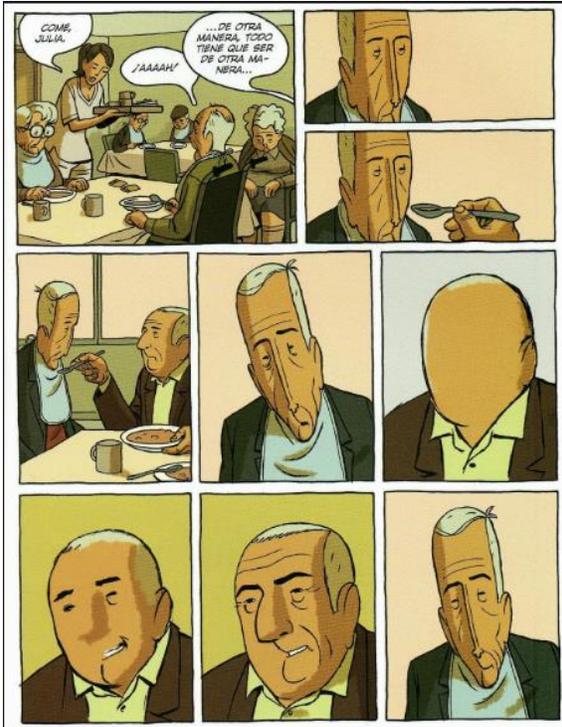




Animación cuadro por cuadro.

Pintura sobre cuerpo.

Dejando ya la opción de realizar una animación de lado, el cómic fue la siguiente alternativa. En este momento definí también el tema que quería realizar, por lo que empezar a pensar en la historia que quería escribir y cómo quería mostrar el problema de la pérdida de memoria desde lo visual hizo que el encontrarme con Arrugas fuese fundamental. Me encontré con el cómic de Paco Roca *Arrugas*, realizado en el 2007, durante la clase de edición de comic en la universidad y al ver que presenta la historia de un anciano que sufre de alzhéimer y es internado en un hogar geriátrico. Me llamó la atención de inmediato y se convirtió en un referente muy importante dentro del proceso de realización de mi trabajo de grado. Ya que permitió que me decidiera por completo en este medio.



Arrugas.

Comic físico.

2007

La manera en que Arrugas muestra las dificultades del alzhéimer, me permitió darme cuenta de las posibilidades visuales que ofrece el cómic para el problema de la pérdida de memoria aun cuando las imágenes son estáticas. A pesar de que esta historia está en un formato físico, la manera en la que se expresa y se representa la enfermedad ha dado mucho de qué hablar y ha impactado de diferentes maneras a las personas, tanto así que se realizó una adaptación en película animada del cómic estrenada en el 2012. De esta manera, este cómic empezó a convertirse en un trabajo transmedia. Ya que ahora se mueve en diferentes medios y no solo en el formato físico. Gracias a ver que este medio puede unirse con otros empecé a considerar diferentes posibilidades de trabajo a través del cómic. Pero aún no sabía mucho acerca de este en general y de cómo hacer para que hubiese una mayor interactividad. Es por esto que empiezo a reflexionar sobre el formato del cómic y me doy cuenta que este medio no se trata tan sólo de dibujos en viñetas que conforman una página. Por ejemplo, cuando leo un comic suelo completar el movimiento, la acción o la situación de la historia a través de las imágenes estáticas que conforman las

viñetas y esto es un tipo de interacción. También las situaciones no tienen que ser completamente lineales para ser entendidas. No quiero decir que otros formatos con imágenes estáticas no lleven a imaginar el movimiento, pero sí se podría decir, de alguna manera, que, en el cómic, esta cualidad está mucho más presente. Asimismo, la posibilidad de que este pueda ser expandido, cambiado y moldeado de muchas maneras, inclusive mezclar muchos medios sin tener que hacer algo externo al producto per se, es lo que más me llama la atención. No teniendo que depender de una adaptación como Arrugas, para generar otros alcances, sino siendo el producto mismo el que permita la combinación de estos.

El cómic como se conoce en términos generales no solo son las tiras cómicas o no solo tratan historias de aventura, también han servido para expresar diferentes problemas sociales, mentales, para expresar cotidianidad, pensamientos, entre otros. Si bien las versiones físicas son lo primero que suele pensarse cuando se habla de cómics, desde hace ya un tiempo se ha ido involucrando cada vez más la lectura digital de estos, además de aprovechar las diferentes ventajas que brinda el tenerlo en una plataforma digital. Los primeros pasos que se dieron en la integración del comic al mundo digital comienza con los webcomics que son publicaciones que en un inicio fueron el escáner de un cómic físico y se subieron a internet en páginas donde se recolectaban distintos tomos de todo tipo. Esto fue realizado en su mayoría por estudiantes de informática. Este recurso continuo hasta que *Doctor Fun* aparece, siendo la primera publicación que tenía su propia página, la cual operó desde el 24 de septiembre de 1993 hasta el 9 de junio de 2006.

DOCTOR FUN

Doctor Fun will be on a short break
August 31 through September 4.

27 Aug 98

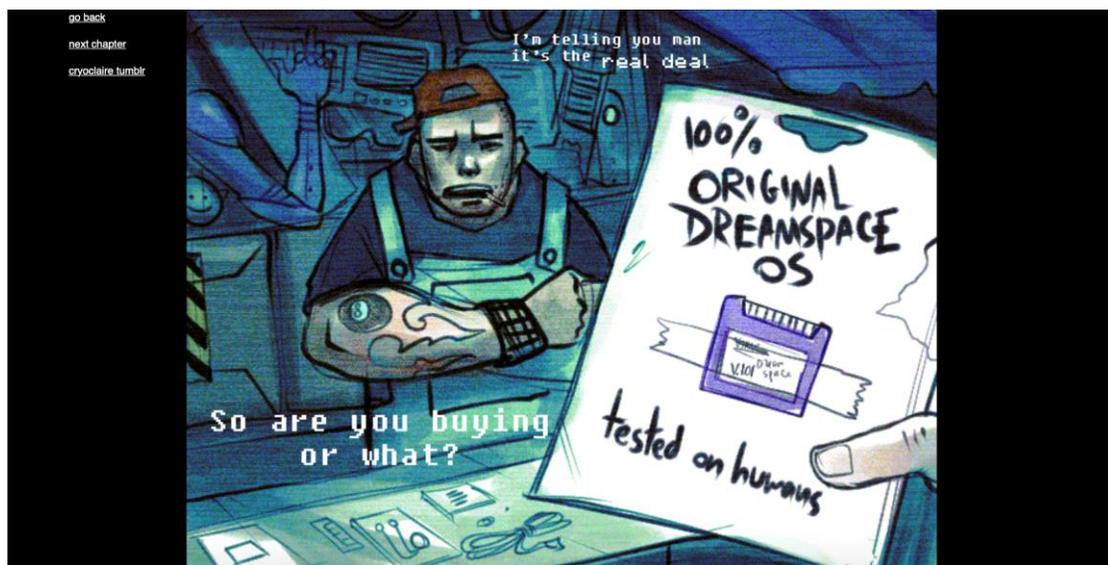


Doctor Fun.

Webcomic.

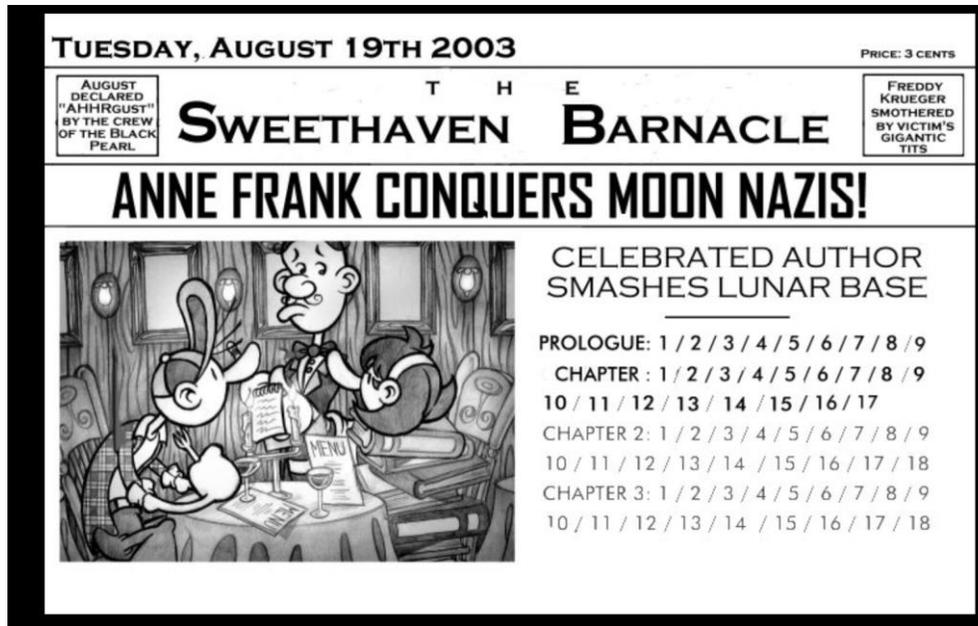
Luego de este inicio tan precario, la divulgación de comics por medios digitales continuó “lentamente” hasta que a inicios del 2000 las personas comenzaron a tomar ventaja de las particularidades que les permite el digital en cuanto a la creación del cómic. Empezando así a crear comic para la web y no solo escanear algunos que ya estuviesen en papel. En este punto muchas de las ramas del cómic, como por ejemplo la novela gráfica, comienzan a explorar más la plataforma digital y la cantidad de historias que aprovechan esto empieza a aumentar. Estas historias utilizan lo que el medio digital les brinda, tanto en formato, como de imágenes en movimiento o hasta sonido. La experiencia cambia cuando se le agregan estos adicionales, lo que permite que haya una distinción importante para mantener este formato. Como, por ejemplo, Cryoclaire y lo Black publicaron un cómic, *Dreamspace* que habla de cyberpunk y de drogas en un ciberespacio. Es por esto que ellos trabajan con gifs que se vuelven las “páginas” de la historia. Además de esto, hay un fuerte trabajo en color y con sonido que permite que la historia tenga mayor impacto en el lector, ya sea de incomodidad o de intensidad por las luces y colores alegando a las sensaciones de las drogas. Cada una de las historias que desea volverse

parte de este formato busca la mejor manera para compaginar dentro del mundo digital, algunas de estas historias son: Jenn Manley Lee's sci-fi Dicebox (2002), Jen Wang Strings of Fate, Vera Brosgol Return to Sender, Bill Mudron sci-fi Anne Frank Conquers the Moon Nazis, Erika Moen DAR: A Super Girly Top Secret Comic Diary (2003), etc. Las cuales crean su estética alrededor de las posibilidades de la programación.



Dream space.

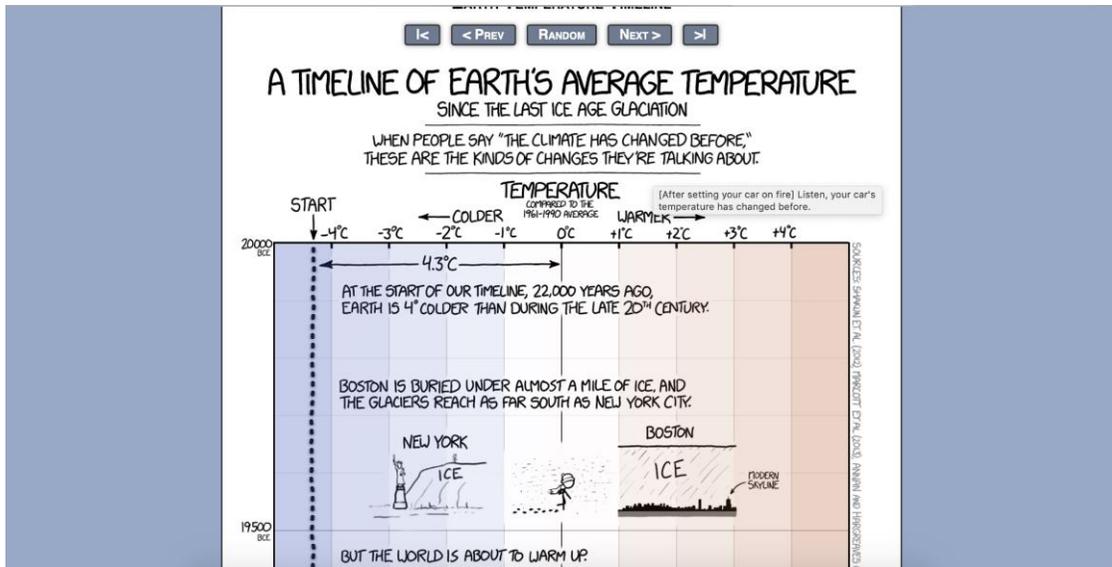
Webcomic.



Anne Frank Conquers the Moon Nazis

Webcomic.

Así como algunas personas deciden usar la mezcla de varios medios en una plataforma, también hay algunas personas que usan características propias de esta plataforma para un mejor desarrollo del proyecto, como por ejemplo el comic de Randall Munroe *Earth Temperature Timeline* ajusta la imagen al dispositivo desde el cual se esté visualizando la imagen en cuanto el ancho, el largo de la imagen es casi infinito hacia abajo, acá se aprovecha el scrolling que se tiene tan naturalizado al explorar páginas web para crear la ilusión de infinito.



Earth temperature timeline.

Webcomic.

Así como los webcomics han tenido un gran despliegue en cuanto a publicaciones, el formato digital también ha ampliado y generado un nuevo tipo de consumo y mercado de los ejemplares. Muchos comics que se han manejado en formato físico han sido distribuidos también en formatos digitales, muchas veces por plataformas especializadas en esto. Lo que varía es que actualmente muchos números están pensados para el formato digital, es decir hay cosas que cambian así el producto sea igual. Por ejemplo, en *Hellboy in Hell* los colores que se ven en una pantalla son muy diferentes a los que se ven en un artículo impreso así sean "iguales". La diferencia hace que, si bien la historia sea igualmente de disfrutable, la experiencia decaiga en la versión impresa ya que los colores fueron pensados para una lectura digital.



Hellboy in Hell. 2012.

La izquierda es la versión digital y la derecha la versión impresa.

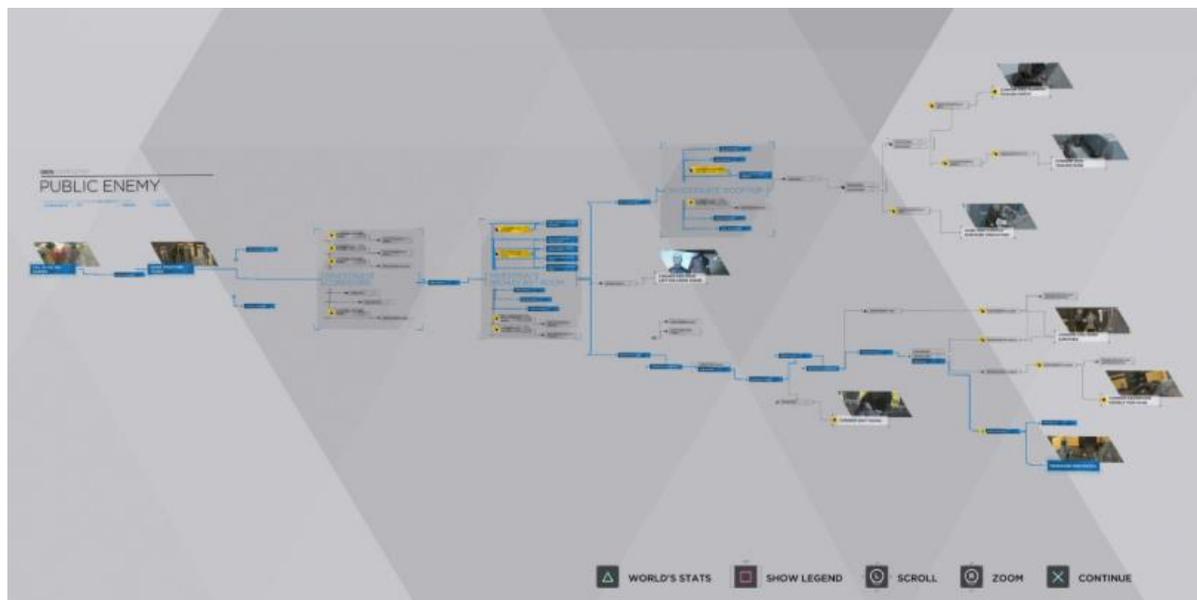
Al ver todo el rango de posibilidades que me ofrece el formato digital me decidí por completo por este medio. La posibilidad de unir diferentes medios me permite generar un mayor impacto en el espectador, pero de una manera más sutil. Ya en este punto a medida que la investigación y el proceso avanza, el generar una conexión sutil con el otro me parece más sensato en especial por el tema que estoy trabajando. Ahora bien, en un primer momento pensé hacer este comic en una aplicación. Así podría moverlo a varios lugares y al estar descargado en el dispositivo no tendría que depender de internet para funcionar, que es el mayor problema que veo con los webcomics. Pero a medida que indagué en la creación de esta aplicación me di cuenta que no tengo conocimiento suficiente para crearla. La opción de contratar a alguien que sí sepa nunca la descarté, pero al no conocer bien las posibilidades no sabía las posibilidades que esto me podría ofrecer por completo. Es por esto que decido contemplar el webcomic.

Si bien la plataforma de una página web depende mucho de internet también se lo se pueden usar archivos locales en el dispositivo para que así no haya esta dependencia. El desarrollar el comic de esta manera me permite explorar de primera mano las posibilidades que presenta la plataforma digital, de esta manera si en un futuro decido compaginarla en una aplicación se bien que deseo en ella. Es por esto que en esta fase presente del proyecto lo realizare en web, pero con la posibilidad de expandirlo en un futuro. A medida que desarrollaba el código me di cuenta que si bien puede haber fallos en la carga de las páginas esto también me permite aludir a las fallas mismas de la mente cuando esta está olvidando. A veces los recuerdos se vuelven difíciles de “llamar”, así como puede ser lento el proceso de carga de las imágenes que conforman la historia.

Una vez decidí la plataforma y el medio, empecé a buscar posibilidades para que la historia fuese interactiva. Pero no solo el medio, también la historia. Dentro del cómic hay una línea que es derivada de los videojuegos, pero no solo de la historia narrativa sino también de cómo juegan los jugadores. En estas publicaciones se toman situaciones que suceden dentro del juego, en especial los de rol, entre los jugadores y se vuelven comics. Donde más sucede esto es en *World of Warcraft (WOW)*, ya que las relaciones que se establecen de los jugadores en sus misiones crean micro historias. Este tipo de adaptaciones han tenido una gran acogida, desde que se empezó hasta la actualidad, debido a la comunidad que tiene el juego. Las historias de los videojuegos dependen de qué tipo de juego se esté haciendo, hay algunos con una historia definida en donde el jugador solo debe cumplir ciertos niveles. Hay juegos de rol como *WOW* en donde hay una historia general del mundo, pero hay misiones pequeñas que las personas deciden si realizar o no. Así como también hay juegos que permiten que el jugador decida el destino de la historia. Y es de acá que empiezo a buscar posibilidades para la historia que sería relatada en el comic.

La posibilidad de elegir un final diferente según cómo se juegue la historia es algo que me llamó mucho la atención cuando llegue a los videojuegos. Si bien desde hace

mucho tiempo conozco y tengo cierta familiaridad con los videojuegos nunca me he interesado en jugarlos. A veces lo intento, pero me frustró muy fácil y los suelo dejar ahí. O muchas veces veo alguno que me llama la atención, pero al poco tiempo olvido su existencia y al final nunca lo llego a jugar. Pero un día vi a alguien jugando *Detroit become human*, un juego sobre un futuro en donde los humanos coexisten con androides. Acá la historia se divide en diferentes bloques narrativos en los cuales la persona debe elegir que hacer o decir y dependiendo de esto la historia puede cambiar. En esta historia los androides y humanos están teniendo muchos problemas para convivir. Es por esto que lo que el jugador elija puede arreglar los problemas o volverlos más grandes. Este tipo de cercanía lector-historia me pareció una muy buena manera de acercarse a la pérdida de la memoria. En especial al leerlo desde el punto de vista de alguien que probablemente no esté sufriendo este problema.



Detroit Become Human.

Línea de posibilidades narrativas.

Videojuego

La mente une la información procesada por el cerebro con los pensamientos de la persona. Los recuerdos que están en la mente si bien pueden recuperarse a veces, muchas veces no se logra. Cuando me di cuenta de las dificultades que estaba teniendo para recordar, muchas personas me dijeron que ejercitara la mente. Que el ejercitarla iba a arreglar mis problemas de memoria. Pero no funciona. A veces por más que se quiera e intente ya no hay nada que hacer. Así como cuando se elige una opción que cambia el rumbo de la historia, no hay cambio. Es por esto que las narraciones ramificadas, permiten la opción de ver como las decisiones afectan el desarrollo de la historia. Al requerir del espectador para poder continuar, estas narraciones se vuelven dinámicas. No son lineales y el lector es quien ha de decidir el rumbo de lo que suceda. Ahora bien, estas narraciones están inscritas dentro de la ludología que como lo explica Susana Pajares:

“Se puede decir que la ludología tiene los métodos y la experiencia necesarios para ocuparse de las narraciones dinámicas. Es decir, de las que surgen a partir de la interacción del jugador, que son distintas de las estáticas (por ejemplo, una novela o una película). Estas narraciones dinámicas son emergentes y no pueden estudiarse siguiendo los modelos de la literatura clásica, pues se requiere un modelo que pueda integrar la parte narrativa con la interactiva. Ahí es donde la ludología puede aportar algo único”. (2013, p. 678.)

Lo que Susana expresa es que este tipo de narrativa al depender de la experiencia que se tenga con el lector o jugador puede ser introducido dentro de los estudios de la ludología. Al ser un estudio ya con un campo amplio, la ludología permite exponer y analizar las historias que no siguen la estructura clásica al compaginar la interacción con el desarrollo de la narración que requiere del espectador para continuar. Aun así, como afirma Espen Aarseth (como se citó en Gomez, 2007) hay que tener en cuenta que “asegurar que no existe diferencias entre los videojuegos y la narración es ignorar cualidades esenciales de ambas categorías. pero, como este estudio intenta mostrar, la diferencia no está completamente definida y hay significativas traslapaciones entre

ambos.”. Saber que este tipo de narraciones se encuentran ligadas a la experiencia que tenga el lector fue el punto en el que definí que tipo de historia crearía. Si bien mi proyecto no tiene la misma cantidad de interactividad que los videojuegos, la narración que construí fue más bien sencilla pero que cambia según el lector.

Pero no han sido solo los videojuegos quienes han usado este tipo de narraciones. Existen también cuentos que hacen uso de esta narrativa, solo que en un formato físico. Estos son los cuentos que están en las historias de *Elige tu propia aventura*, donde el lector decide según las instrucciones que se coloquen en los pies de página. Al decidir la persona ha de ir a la página designada y así ha de continuar la historia y puede terminar de muchas maneras distintas. Pero aun cuando la interacción se siente más leve que la que se da con los videojuegos, es intrigante los cambios que puede haber según las decisiones que se tomen. Algo parecido sucede en mi historia. Si bien construí la historia a través de un viaje por carretera entre amigos, las imágenes y situaciones las construí como un recuerdo. No siempre hay diálogos, existen muchos espacios en los que los personajes no están haciendo mucho y cuando la persona ha de elegir lo hace en momentos muy sutiles. Porque la memoria no recuerda todo en detalle, son cosas concisas y concretas lo que recuerda. Y las decisiones del lector si bien no se sienten importantes afectan la manera en que Laura, el personaje principal, maneja las pérdidas que va teniendo.

La relación con el lector, espectador o participante, como se prefiera llamarlo, fue algo que desde el comienzo me pareció muy importante para lo que decidiera hacer. Al encontrar el tema que deseaba trabajar, me di cuenta que el hecho que alguien ajeno lograra ver de lo que conlleva esta preocupación de perder los recuerdos me era primordial. No necesariamente que las personas lo comprendan por completo, pero sí que tengan un acercamiento a este problema. Es por esto que empiezo a escribir este viaje, en donde Laura pierde diferentes capacidades cognitivas aludiendo a dos afasias específicas: la agnosia, que afecta el reconocimiento de las formas y la afasia pura que es aquella que afecta el lenguaje ya sea oral, escrito o los dos. El espectador tiene unas pequeñas

interacciones que parecen nimias pero que cambian el rumbo de la historia. Cuando se termina hay tres finales diferentes en los cuales la idea es que la persona vea que puede que lo que haga ayude o puede que al final no sirva de nada.

Al tener ya planteada la manera en que el proyecto se iba a desarrollar a través del cómic y su interactividad, me di cuenta que una potencia muy grande de la interacción con el espectador está en cómo la obra se moldea según quien la vea. Así como afirma Duchamp “el acto creativo no es algo que realice únicamente el artista. Al descifrar e interpretar sus cualidades internas, el espectador pone la obra en contacto con el mundo exterior y, con ello, hace su contribución al acto creativo.” (Le processus créatif, 1957) Si bien la obra y el proyecto ha sido creado por mí y las personas que me han ayudado, es el espectador quien hace una conexión y amplía las posibilidades del proyecto. Dependiendo de cómo la persona reciba el proyecto, este va a cambiar y va a alimentarse de esta experiencia ya que va a generar un nuevo recuerdo único. La persona va a procesar la información según sus pensamientos y percepciones y puede que lo recuerde o puede que lo olvide. Y es interesante ver cómo todo esto se desarrolla. Como la obra al ser interactiva requiere del espectador, y la mente del espectador puede que retenga el proyecto o lo olvide.

PROCESO

Durante mi paso por la universidad vi innumerables obras y artistas, pero al momento de pensar en alguno que compaginara con mi proyecto no logre recordar ninguno. Me puse en la tarea de volver a mis apuntes de clases, intenté buscar dentro de esos registros algo que me ayudara a recordar algún artista que me ayudase a pensar diferentes acercamientos a mi problema. Pero me encontré con una gran dificultad y es que, si bien hay muchos artistas que trabajan la memoria, la mayoría que encontraba hablaban más de una memoria social. Cuando encontré personas que trabajaban una memoria más personal y cercana, no hablaban de la pérdida de la memoria. No lograba recordar ninguno que se acercara a lo que quería, pero estaba segura que en algún momento lo había visto. Hasta que encontré la obra *Today* de On Kawara (1966-2014), la cual consiste en una serie de pinturas en donde aparece la fecha en la que se pintó, pero en la parte posterior hay un periódico de esa misma fecha. Esta obra permite ver “nuestra posición en el planeta y nuestro paso por el tiempo” (The Art Story, 2018) dando cuenta de una memoria personal que habla del presente del artista, pero que, una vez expuesta, muestra un pasado, una marca en el tiempo y el espacio que permite remitirnos a un momento específico. Así como sucede con un recuerdo que una vez fue presente, pero ahora es solo pasado.



Today

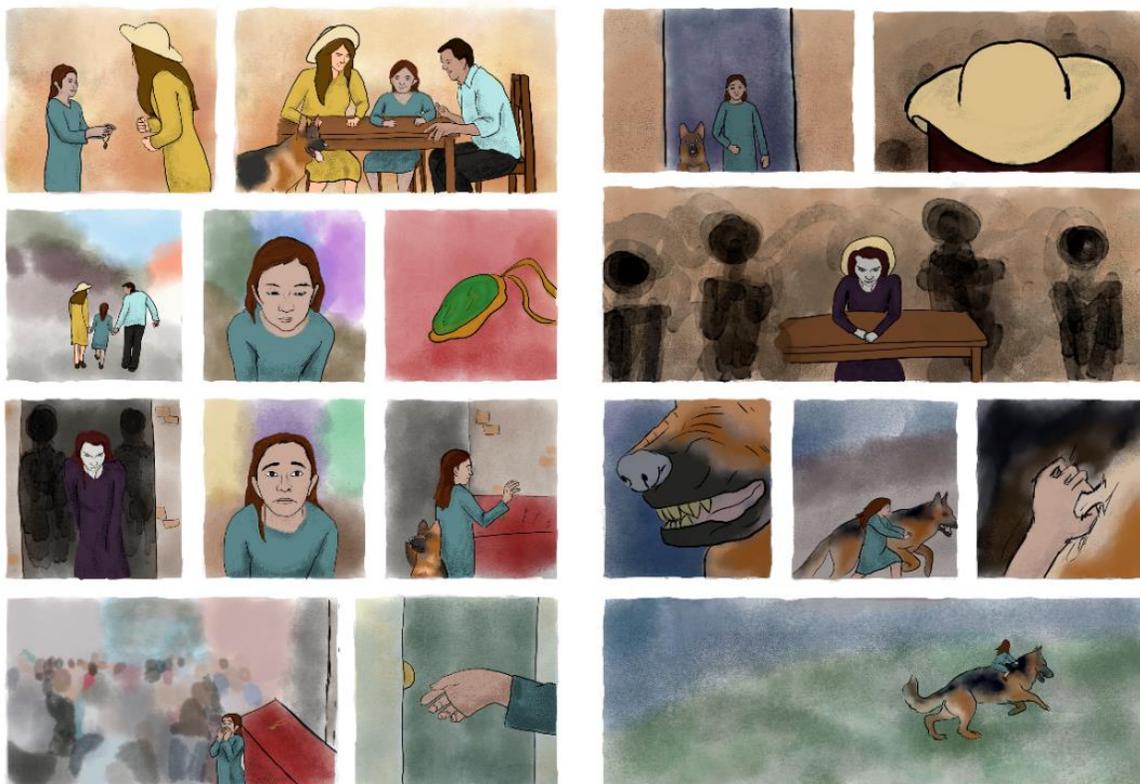
1966-2014

Pintura de polímero sintético en lienzo.

Esta obra combina la marca personal que deja el artista con la marca colectiva que es el periódico, dentro de un mismo momento. Si bien el entorno puede afectar la manera en que una persona procesa la información. Es la marca personal, ese instante algo que solo aquel que lo esté haciendo y procesando conoce y comprende. En el momento en el que decidí investigar sobre la pérdida de la memoria y que me di cuenta que es algo que yo siento pero que muchas otras personas no comprenden bien. Vi la necesidad de mostrar, así como On Kawara muestra las fechas junto con el periódico, traducciones visuales de la frustración e impotencia que estos problemas generan en quien lo sufre. Luego de decantar las posibilidades de procesos y medios y decidir ir por el cómic digital interactivo comencé el proceso de creación.

Durante el primer semestre de este proceso de la tesis, realice diversos ejercicios con el profesor Felipe Machado, quien fue mi primer asesor de tesis, en donde revisamos mi capacidad de contar una historia en una página. Siendo esto un método de ver si en verdad era viable que alguien del énfasis audiovisual que no tiene mucha experiencia en cuanto a gráfica, como yo, pueda expresar correctamente una historia en viñetas. El

ejercicio consistía en que él me daba unos datos claves y yo debía construir una historia con estos datos, pero solo en dos páginas debía resolverlo todo. Ahora bien, el escribir historias siempre me ha gustado pero tengo una tendencia de extenderme en los detalles y tratar de embotellar mucho en algo pequeño. Demasiada información en pocas viñetas puede llegar a ser contraproducente porque lo más probable es que el lector no entienda bien lo que está sucediendo. Y este fue el error que cometí en mi primer intento.

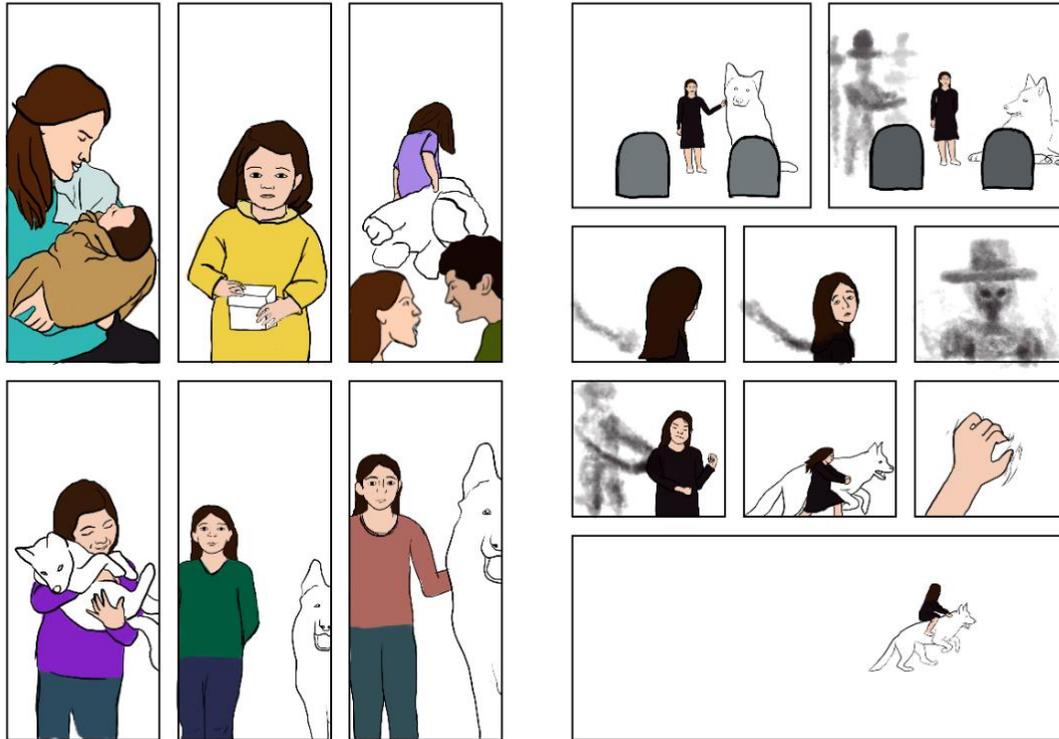


Ejercicio 1. Primera opción.

En este primer intento, trate de contar una historia que para ser entendida con claridad requeriría de muchas páginas. Pero al ser condensada en dos tuvo varios problemas de interpretación. Le mostré esta doble página a varias personas y lo que entendían variaba y no era consistente. Además de esto, quise intentar crear atmósferas a través de colores, pero solo logré que salieran manchas. Como mencione anteriormente la fotografía es un medio que me ha interesado mucho trabajar. En especial porque se ha vuelto mi detonante personal de recuerdos. Cuando intento recordar algo usualmente

tener una fotografía del momento me ayuda aun cuando creo que eso no paso. Intente combinar este medio que tanto me gusta dentro de la creación del cómic. En este primer acercamiento mi idea era crear las imágenes basándose en fotografías que haya tomado, casi como si estuviera haciendo rotoscopia. El problema con esto es que estaba tomando la fotografía como una herramienta y no como un insumo. Esta idea se formó principalmente porque actualmente no tengo la mejor relación con mi dibujo y la tesis no me pareció el momento adecuado para solucionar este problema. Por lo cual decidí intentar hacer este proceso de dibujar basándome en fotografías.

Al ver los problemas que presentó el primer intento, decidí realizar otra opción con una historia diferente, pero teniendo los mismos detalles que la otra. Esta vez fue más fácil que la historia se entendiese. Aun cuando no lo termine por completo, este ejercicio nos permitió confirmar que era viable que realizara el proyecto en este medio. Luego de este ejercicio pasamos a otro en el que veríamos si era factible que yo escribiera la historia o si sería mejor buscar una ya existente y adaptarla. En este ejercicio yo debía escribir diferentes sinopsis, para así saber si podría escribir algo que lograra captar la atención y que aun así lograra expresar correctamente mi tema. Escribí cinco diferentes historias que al final se redujeron a dos, que fueron las que más nos gustaron. Definiendo así que sería posible que escribiera la historia en vez de buscar adaptar una ajena. Una de estas historias hablaba sobre un hombre y su perro, el problema con esta es que no lograba encontrarla la manera de crear diferentes finales. Decidí no forzarla e intentar pensar posibilidades con la otra opción, que es la historia de una chica que va perdiendo la memoria en un viaje. Es en esta historia en donde veo distintas posibilidades de finales, que no son necesariamente sobrecargados. Por el contrario, los finales varían en cosas pequeñas pero contundentes.



Ejercicio 1. Segunda opción.

La historia la empiezo a desarrollar pensando en mi personaje principal, Laura, quien a medida que el viaje en el que se encuentra avanza, va perdiendo diferentes capacidades cognitivas y recuerdos. Esto haciendo referencia a distintas afasias que encontré en mi investigación. Pero no le da mucha importancia porque es joven y usualmente estos problemas no se asocian con personas jóvenes. Lo que decide hacer es usar su diario como recurso para recordar detalles que van ocurriendo. Así mismo usa la fotografía como el lazo de lo que escribe con lo que ve. Es acá donde al tener esta historia veo que la fotografía no necesita ser solo una herramienta, sino que también puede ser parte de la historia de Laura como es parte de mi vida diaria. A medida que avanza el viaje Laura va empeorando, pero la historia la escribí como tres grandes bloques, en donde ella se comporta diferente según lo que elija el lector.

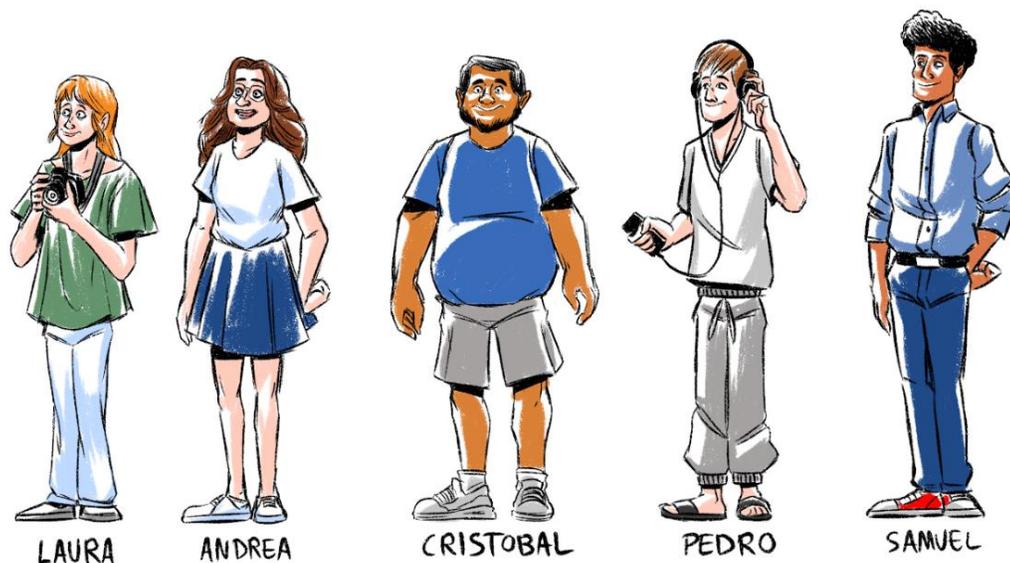
El uso del diario junto con las fotografías no es gratuito ya que gracias a este Laura es capaz de volver a recordar. Durante mis investigaciones hable con una doctora, de la

por lo que Alejandro comenzó a trabajar en los personajes. Pero al final Andres Aponte fue la persona que aceptó ayudarme con el dibujo de los fondos.



Posibilidad de estilo de Laura.

Dibujo realizado por Lina Coy.



Personajes realizados por Alejandro Guarin.



Fondos realizados por Andrés Aponte.

Durante las vacaciones mi tarea principal fue crear los borradores de las viñetas, así como también encontrar a los dibujantes. Una vez los encontré fue necesario encontrar un flujo de trabajo que nos funcionara a los tres y que permitiera que los dibujos logran compaginar correctamente. Este flujo de trabajo se basaba en un sistema de carpetas en drive, en las cuales habría una carpeta para Alejandro donde él subiría los personajes, una

para Andres donde él subiría los fondos y una en donde yo colocaría lo necesario para el trabajo. Esta última carpeta contiene por cada página un documento en word donde yo explicarí detalladamente que sucede en la página. En esta descripción se incluyen descripciones de los fondos, descripciones de la ropa de los personajes, sus expresiones y las situaciones. Junto a esto estaría el boceto de la página en donde yo doy una idea general de que va en dónde. Por último, estaría el archivo en Photoshop el cual ellos descargarían y trabajaron en base a este. Como Alejandro comenzó a trabajar antes que Andrés, esto permitió que tan pronto hubiese alguna página con personajes yo la subiera al archivo de Photoshop que estaría en la carpeta que yo maneje. Así Andrés tuvo a los personajes y logró trabajar en base a esto. Lo que permitió que en el resultado no se sintiera desligado el fondo de los personajes, sino que por el contrario se vea como una unidad.

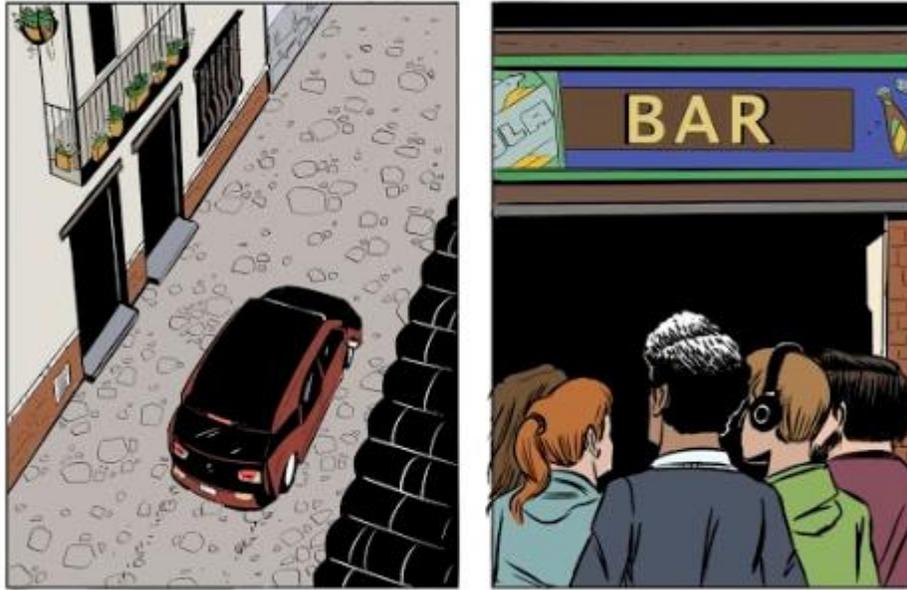


Distribución de archivos en la carpeta que yo manejaba.

El siguiente semestre comenzó y con Felipe conversamos de la necesidad de un cambio de asesor ya que la siguiente fase de mi proyecto es la interactividad. De lo cual ninguno de los dos tenía mayor conocimiento. Es por esto que se pide un cambio de asesor y con Alejandro Forero comienzo la exploración de la programación con la cual el comic se va a presentar.

Mi plan inicial era realizar una aplicación, para que así fuese más fácil la lectura del cómic ya que no dependería de internet siempre. Por el contrario, esto permitiría que fuese portátil y pudiera extenderse más. El problema principal es que las aplicaciones necesitan ser nativas de un soporte específico, ya que el código cambia si es para android o si es para ios. Esto problematiza la distribución ya que depende del sistema que usen las personas se puede ver o no. El hacerlo en los dos sistemas requeriría aún más tiempo para la realización. Teniendo en cuenta esto decidimos explorar la posibilidad del webcomic y es ahí donde me doy cuenta que el empezar desde ceros me da una gran ventaja. El conocer como funcionaria todo desde algo más sencillo como lo es programar una página, me da una base por si en el futuro aun deseo llevar el proyecto a una aplicación. Permitiéndome saber que puedo realizar con la programación y ampliando las posibilidades que antes no sabía podrían haber. Por el momento comenzamos una exploración de posibilidades teniendo en cuenta los formatos que ya tengo con los borradores de las páginas. Lo que se está usando es una base de HTML en conjunto con CSS y Javascript que permiten la interacción.

En este punto del proceso, los personajes y los fondos se están realizando y ya hay algunos hechos, con los cuales empiezo a realizar el color. Si bien no manejo una paleta de colores específica, trato de mantener una neutralidad en cuanto a saturación. Los tonos que Alejandro usó en el planteamiento de personajes los decido cambiar ya que son otros tonos los que me parecen representan mejor a los personajes. Los colores son aplicados en bloque, hay profundidad, pero no sombras. Esto junto a la estética que se logra hace que la historia sea más fácil de leer. Es un lenguaje sencillo que me permite hablar más fácilmente de un tema tan complejo como es perder la memoria. El efecto que deseaba de afectación se da de una manera diferente. Al mostrarle avances a diferentes personas, estas me comentan que la historia es pesada en cuanto a contenido pero que la imagen permite que no sea todo sobrecargado. Algo que no esperaba pero que me permite ampliar el rango de distribución aún más. Ya que más personas querrán intentar leerlo y no se alejarán por pensar que puede ser muy denso en su lectura.



Fragmento del comic.

Al momento de estar listas algunas páginas con color y ya haber pensado en algunas posibilidades de montar las páginas en el código. Al final la decisión es que lo mejor sería colocar viñeta por viñeta usando una especie de cuadrícula invisible en donde las viñetas estarían dentro. Esto permite que se puedan alterar viñetas específicas, por ejemplo, en el caso en donde es necesario que la persona pueda elegir para que sea llevado a la página correspondiente a esa opción. También esto permite que aquellas que van a tener animación sean manejadas específicamente a través del código.

La historia la planteo como solamente de lectura hacia adelante. No hay opción de regresar. Quise que fuese como una metáfora a la manera en que la mente y la vida funciona. Una vez una decisión se toma o algo sucede no hay forma de regresar y hacer cambios. Es por esto que el ser capaz de manejar esto me pareció importante y a medida que realizamos la programación me doy cuenta de más posibilidades. Las animaciones van en los momentos en donde Laura tiene mayor problema, así ella no lo acepte o no se dé cuenta.

Al ser un formato digital el sonido es una posibilidad muy importante que he decidido aprovechar. Por esta razón, las paginas tienen sonidos ambientes que también, así como las animaciones, se reproducen en loop. Estos sonidos son sencillos, algunos pocos específicos. Pero en términos generales son aquello que tal vez no se sienta tan relevante porque, a decir verdad, no solemos recordar todos los sonidos. O al menos esto me pasa a mí, pocas veces recuerdo un sonido o me guio por un sonido al recordar. Pero dentro del contexto mi mente suele tener un sonido. Así sea tenue los sonidos son parte de nuestro recuerdo. Aprovechando que el formato digital me permite explorar esto también me pareció algo importante para no dejar de lado.

Una vez todo empezó a tener forma, era momento de pensar la presentación del texto que he estado realizando al tiempo del proyecto. A decir verdad, no me gusta escribir. Me frustró muy fácil y tiendo a enredarme mucho. Pero no lo quería dejar aislado de mi proyecto. Quería que fuese cohesivo con lo que estoy presentando. Es por esto que está en un formato virtual. Es por esto que las citas se vuelven borrosas, porque no son mis palabras y a menos que las vea no las puedo recordar tal cual son.

Si bien el proyecto nace de la necesidad de crear un proyecto para graduarme. Se ha convertido en una manera de expresarme. De tratar de encontrar respuestas a mi olvido. A no dejar de lado lo que hago y pensar más cuales son mis respuestas. Me ayudo a ver lo que hago para recordar que pensaba era solo una manía. Como usar fotografías para recordar mejor algún momento específico. La memoria no es perfecta, porque aun cuando lo es presenta problemas para la persona. Pero eso no está mal. No está mal olvidar algunas cosas. No está mal querer recordar más fácil. Es bueno entender lo que nos sucede y tratar de comprender lo que le puede suceder a otro. Y es a través de esta historia que comencé a entender un poco más mi memoria, o falta de ella, y espero que quien la lea pueda entender un poco de lo que le sucede a algunas personas con este problema.

BIBLIOGRAFÍA.

- Baddeley, A. (1983). *La psicología de la memoria*. Madrid: Editorial Debate.
- Batinic, Josip. (2016). *Digital comics: harder, better, faster, stronger?* Recuperado de <http://networkcultures.org/longform/2016/11/21/digital-comics-harder-better-faster-stronger/>
- Bermúdez Rattoni, F. & Prado Alcalá, R. (2001). *Memoria. Donde reside y cómo se forma*. Trillas, México. Editorial Trillas.
- Borges, J. (1942) *Funes el memorioso*. Argentina. Recuperado de http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/el_memorioso.pdf .
- Chan, C. J., Thawonmas, R., & Chen, K. T. (2009, April). *Automatic storytelling in comics: a case study on World of Warcraft*. In *CHI'09 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 3589-3594). ACM. http://mmnet.iis.sinica.edu.tw/pub/chan09_comics.pdf
- Edición de Duarte, I. & Bernat, R. (2009) *Querido Público. El espectador ante la participación: Jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Centro Párraga, CEDEAC y Eléctrica Producciones. Murcia, España.
- Garrity, Shaenon (2011). *The history of webcomics*. Recuperado de <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>
- Gomez, S. (2007,12). *Videojuegos; El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social*. Revista Historia y Comunicación Social. Recuperado de [file:///D:/tesis/Videojuegos El desafio de un nuevo medio a la Comu.pdf](file:///D:/tesis/Videojuegos%20El%20desafio%20de%20un%20nuevo%20medio%20a%20la%20Comu.pdf)
- Matallana, D., Montañez, P. & Sierra, N. (2011). *Las demencias y la neurología del dibujo*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Ostby, H. & Ostby, Y. (2019). *El libro de la memoria. Buceando en busca de nuestros recuerdos*. Barcelona: España. Traducción de noruego por Editorial Ariel.

- Rugg, Jim. (2013). *How digital comics change the way comic books are drawn-and imagined*. Recuperado de <https://gizmodo.com/how-digital-comics-change-the-way-comic-books-are-drawn-5978756>
- Sacks, Oliver (1997). *Un antropólogo en Marte*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta. Barcelona, España
- Webcomic Dreamspace. Recuperado de <http://dreamspace.nfshost.com/ds1/ds1.html>
- Webcomic A Timeline of Earth's Average Temperature. Recuperado de <https://xkcd.com/1732/>
- <https://lifehacker.com/a-comic-book-lovers-guide-to-going-digital-5785737>
- Wilson, Jeffrey. (2019). *Everything you need to know about digital comics*. Recuperado de <https://www.pcmag.com/news/316694/everything-you-need-to-know-about-digital-comics>