



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**  
1 8 0 3

**“Celeste”**

Juan Camilo Querubín Pimentel

**Proyecto de grado de investigación-creación para aspirar al título de Comunicador  
Audiovisual y Multimedial**

**Asesores metodológicos**

Ana Victoria Ochoa Bohórquez

Nicolás Mejía Jaramillo

**Asesores temáticos**

Juliana Restrepo Santamaría

Cruz Mauricio Albert Correa Taborda

César Ramírez Leguizamón

Facultad de Comunicaciones

Comunicación Audiovisual y Multimedial

Universidad de Antioquia

Medellín

2023

**Este proyecto fue financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.**

## Tabla de contenidos

<b>Glosario de términos</b> .....	4
<b>Ficha técnica</b> .....	5
<b>Celeste</b> .....	5
<b>Pregunta de investigación:</b> .....	5
<b>Planteamiento del proyecto</b> .....	5
<b>Estado del arte</b> .....	8
<b>Mapa teórico</b> .....	11
Post apocalipsis.....	11
Cómic.....	12
Diseño sonoro.....	13
Transmedia.....	14
<b>Objetivo general</b> .....	15
Objetivos específicos.....	15
<b>Metodología</b> .....	16
Concepción.....	16
Producción.....	16
Finiquito.....	18
<b>Hallazgos - Resultados - Reflexiones</b> .....	19
<b>Conclusiones</b> .....	26
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	28

## Glosario de términos

- **Color:** experiencia sensorial producida cuando el ojo percibe la luz reflejada en los objetos del entorno.
- **Identidad:** conjunto de características propias de un individuo que lo hacen diferenciarse del resto.
- **Postapocalipsis:** narrativa de índole distópica donde se narra el declive de la civilización humana a consecuencia de uno o varios eventos catastróficos.
- **Cómic:** relato de formato visual que se compone de secuencias de ilustraciones, que pueden o no llevar texto y que van, a menudo, dentro de viñetas.
- **Universo narrativo:** conocido también como *Universo Transmedia*, es la conjunción de relatos, conceptos, personajes, escenarios y poblaciones ficticias que componen una narrativa universal y que pueden funcionar a través de diferentes medios y formatos.

## **Ficha técnica**

**Título:** Celeste

**Tipo de obra:** Transmedia.

**Tema:** La desaparición de los colores en la ciudad de Medellín.

**Extensión:** Guion de nueve páginas, cuatro páginas de cómic, dos microrrelatos de 1:45 min. aprox.

**Producto mínimo viable:** prototipo de cómic y microrrelatos sonoros.

## **Celeste**

### **Pregunta de investigación:**

¿Cómo interpretar los vestigios culturales de una Medellín distópica, a través de la relación entre el cómic y el diseño sonoro?

### **Planteamiento del proyecto**

Este es un proyecto de investigación-creación que conjuga variables creativas como el cómic, el diseño sonoro, la ilustración y variables temáticas como la distopía, el post apocalipsis y la ciudad de Medellín, con el fin de explorar e interpretar un concepto clave: Medellín post apocalíptico.

Si bien en las últimas dos décadas el género de las distopías y los mundos postapocalípticos ha estado en auge, como toda corriente narrativa, llegó un momento en el

que surgió el cliché de relacionar este género con zombis y/o brotes virales. Después de analizar algunos referentes, tanto temáticos como creativos, surgió la pregunta que inició este proyecto: ¿Cómo se vería Medellín 20 años después de un evento post apocalíptico? A partir de ahí empezaron a surgir otras interrogantes, por ejemplo, el motivo del evento, la escala, la magnitud, el antes y el después, luego apareció lo que para mí fue una revelación: ¿Qué pasaría si en Medellín, en un día cualquiera, dejan de existir los colores? Y así, relacionando ambas interrogantes, llegué a la conclusión de que el evento post apocalíptico surgiría como consecuencia de la desaparición de los colores.

Con este proyecto busco explorar, por medio de la intervención fotográfica, la destrucción infraestructural de la ciudad de Medellín dentro del universo narrativo del cómic. Quisiera utilizar una técnica muy conocida en la industria del manga para diseñar e ilustrar escenarios, la cual consiste en tomar una foto a un escenario real y luego intervenirla digitalmente, de tal forma que la foto parezca un dibujo, y luego, dibujar encima de ella. Con el uso de esta técnica planeo intervenir lugares específicos y estratégicos de Medellín buscando, en cada panel, expresar la atmósfera y las características de los lugares del universo narrativo. Estas características se ven directamente afectadas por el desarrollo de la sociedad posterior al cataclismo que da inicio a la tragedia sucedida en Medellín, haciendo posible la exploración de la relación que la gente tiene con el lugar que habita.

Además de explorar la relación entre el sujeto y su entorno, se requiere el hacer una exploración hacia el pasado; buscar en un zócalo de larga duración, los resquicios culturales que siguen estando vivos e identificables en la evolución de la misma. Dentro del amplio “catálogo” de resquicios que se podrían explorar, está la música, acompañada del lenguaje y sus múltiples manifestaciones, la jerga, el argot, la gestualidad y otros simbolismos sonoros que identifican a una ciudad, sus dinámicas sociales y de consumo, los ambientes, entre otros.

Por otro lado, y pensando en cómo será la expresión de la crisis social desatada por el cataclismo, he pensado en la ilustración como medio para, teniendo en cuenta que las narrativas postapocalípticas, en la mayoría de los casos, abren la puerta a muchos conceptos clave que pueden enriquecer infinitamente la trama del universo narrativo. En este objetivo, planteo las emociones como un concepto, relacionadas directamente con la concepción, propia o impuesta, que pueden tener las personas alrededor del cataclismo que ocasionó la caída de toda una ciudad; la idea es exponer escenarios complejos, por ejemplo, las emociones de quienes pudieron presenciar dicha catástrofe, los traumas o trastornos que pudieron generar tras la situación. También, las diferencias emocionales entre quienes vivieron el evento y de quienes nacieron posterior a él, la idea de nuevas generaciones que no saben qué es el color y cómo se ve (básicamente porque nacieron después de su desaparición), la posible concepción de que el color realmente no existe y es un mito creado por personas mayores (haciendo alegoría a cómo se relaciona cada generación con la religión, por ejemplo).

La idea de este proyecto nace dos años atrás, en ese entonces mi intención era hacer una animación, porque veía en este medio la mejor forma de expresar mis ideas, sin embargo, en cuanto más avanzaba la idea y cuanto más me acercaba a Proyecto 2, más abría las puertas hacia otras estrategias creativas. Al llegar este semestre y ver las limitaciones que podría tener respecto al tiempo, pensé: “Bueno, hacer una animación no es tan factible”, y no sólo por la razón ya mencionada, sino también porque la animación es un medio nuevo para mí, ya que, a pesar de que en cuarto semestre tuve un primer acercamiento, siento que es un medio que definitivamente no domino. En ese sentido, al empezar este semestre llegué a la conclusión de que el formato cómic era bastante conveniente para la historia y la estética que tenía en mente, pero no quise que se quedara sólo en la idea de un cómic estático, por lo que decidí añadir una variable sonora, pensando en cómo se podría complementar la imagen de la

historieta con el diseño sonoro de cada escenario. Además de eso, no quise abandonar totalmente la idea de hacer una animación, lo que me lleva a proponer que la portada del cómic pueda tener una animación de al menos tres segundos. Así pues, resolví la idea de mi producto mínimo viable con tres productos concretos: un guion, un prototipo de cómic de cuatro páginas (que responden al prólogo del guion) y dos microrrelatos sonoros.

Este proyecto, además de ser una idea personal, también fue pensado como la oportunidad de desarrollar un buen portafolio en pro de mi futuro profesional y de mis intereses artísticos, inclinados hacia la ilustración digital.

## **Estado del arte**

Para este proyecto tengo un referente, tanto artístico como conceptual, que sirvió de inspiración para formar muchas de las bases estructurales de la historia. El referente en cuestión es la saga de The Last of Us, tanto The Last of Us (Naughty Dog, 2013), como The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020).

El principal motivo por el cual estos dos videojuegos son dos grandes referentes es, básicamente, porque tratan el tema del mundo post apocalíptico, y aunque esta saga trata, en resumen, de criaturas inspiradas en la figura del zombi, y que al principio dejé claro que la idea era apartarme de esa corriente, mi foco está centrado en la forma que la saga The Last of Us logra desarrollar sus personajes y escenarios. Si bien estos juegos crean todo un universo narrativo que basa su premisa en la idea de que casi toda la humanidad se vio reducida y que el planeta se convirtió en un lugar hostil, en el cual es casi imposible sobrevivir, la narrativa deja muy claras sus intenciones desde el principio al exhibir tramas basadas en los conflictos emocionales de los personajes y en lo caótica que puede ser una sociedad, sobre todo cuando las personas que la conforman están desesperadas por sobrevivir.



Ahora, enfocándonos específicamente en el segundo juego de la saga, la forma en la que representa y caracteriza el escenario en donde se desarrollan los hechos (que en este caso es una versión en ruinas de Seattle, Estados Unidos) da cuenta de un profundo trabajo de *scouting* hecho por parte de los desarrolladores, con el objetivo de reinterpretar de la forma más fiel y realista posible las características de esta ciudad; un escenario que termina siendo tan detallado que se puede comparar con fotografías de la ciudad real. Así mismo, el escenario no es estático dentro de la narrativa; es decir, el escenario es susceptible a las intervenciones hechas por las personas que lo habitan, y reflejan, mediante simbolismos, todo un cúmulo de características, como los grafitis, barricadas, los saqueos, el vandalismo, la propia destrucción de los escenarios, la fauna y flora que renace del concreto, que evidencian una evolución cultural (entendiendo evolución no como mejora sino como cambio).

Mi idea con este referente, en absoluto, es llegar a lograr ese nivel de detalle, pero lo que sí me interesa es la forma de lograr una caracterización de escenarios lo suficientemente potente como para poder darle cierto nivel de protagonismo a cada lugar que pueda ser importante para la narrativa de esa versión de Medellín.

Siguiendo por la misma línea narrativa, y también por el mismo formato, el segundo referente que consideré pertinente para *Celeste* es *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017). Este videojuego, al igual que el anterior, se basa en una narrativa post apocalíptica, que narra la desaparición de la humanidad producida por el avance tecnológico de la misma; para evitar la extinción de muchas especies de animales, la humanidad trató de controlar la situación reemplazando estas con modelos de máquinas con la misma apariencia, con la mala suerte de que no pudieron controlarlas, y estas se hicieron con el control de las ciudades, reduciendo drásticamente la población humana.

Es muy interesante ver cómo este videojuego explora sus escenarios, teniendo sus similitudes y sus diferencias a como lo hace, por ejemplo, *The Last of Us*; *Horizon Zero Dawn* es un videojuego con un precioso apartado gráfico, que no sólo es hermoso por el hecho de su calidad técnica, sino también por el desarrollo estético que presenta. Ver ciudades enteras derrumbadas y siendo consumidas por la vegetación que renace logra dar cuenta de que la naturaleza funciona como un dispositivo narrativo que constantemente está recordando que las civilizaciones mueren, y que otras nacerán. Así mismo, las pequeñas comunidades de personas que se crean alrededor de toda la destrucción y que logran asentarse y sobrevivir, reflejan, en casi todos los casos, un retroceso tanto cultural, como científico, volviendo a muchas de las bases de las antiguas civilizaciones: el mito, la tradición y las creencias como mecanismo indispensable para la convivencia en una tribu. De esta forma, se logra dar cuenta de cómo la civilización humana se ve forzada a dar un paso atrás para poder darle explicación a un acontecimiento que, racionalmente, no son capaces de resolver.

El tercer referente se aleja de los dos anteriores en cuanto a narrativa y estética, pero sigue manteniendo el mismo formato. *Gris* (Nomada Studio, 2018) es un juego que explora temas complejos como el duelo y la pérdida de la identidad a través de la ausencia de los colores; la historia consiste en que la protagonista acaba de perder a un ser querido, lo cual la lleva a estancarse en un estado depresivo que convierte todo a su alrededor en un fondo gris y sin vida. Así pues, este personaje deberá recorrer las cinco etapas del duelo, representadas cada una con un color diferente: el color gris representa la negación, el rojo la ira, el verde la negociación, el azul la depresión y el amarillo la aceptación.

Un detalle muy importante en el juego, y que creo que aporta mucho significado a este proyecto, es que *Gris* comienza con una escena en la que se muestra a la protagonista cantando, luego, al pasar los minutos, pierde la capacidad de cantar, y con cada color que recupera, con cada etapa del duelo que atraviesa, va recuperando ese atributo, algo que yo

interpreto como la búsqueda de la propia identidad. Este mismo concepto lo imaginé en mi proyecto, en mis personajes, los cuales perdieron parte de sí mismos al perder sus colores, y no sólo sus propios colores, sino los de sus familiares, amigos, hogares. No sólo hogares físicos, sino también emocionales, sentimentales y espirituales; cosas que pueden parecer tan banales como el uniforme de un equipo de fútbol, el color de tu fruta favorita, el color de las flores que te regaló tu pareja o el color de las montañas que rodean la ciudad de Medellín. Con la pérdida de todo esto llega la búsqueda insaciable por recuperar la identidad de lo que alguna vez fueron esas personas.

## **Mapa teórico**

### **Post apocalipsis**

“En esta perspectiva, las ciudades en ruinas juegan un papel importante en las historias de ciencia-ficción post-apocalípticas porque su objetivo principal es recordarnos, en forma de revelación, que todas las civilizaciones, incluso las más avanzadas (y sobre todo éstas) son mortales. La ruina es entonces tanto un presagio del pasado como un recuerdo del futuro”.

Esta cita encaja perfectamente con el concepto que quiero retratar en algunos de los personajes, escenarios y de las situaciones contadas en *Gris*, todo directamente relacionado con el sentimiento de nostalgia evocado en cada uno de estos dispositivos narrativos posterior al evento que derrumbó Medellín; el principal objetivo es construir un malestar colectivo que gire alrededor del recuerdo latente de esa Medellín colorida a la que todos estaban acostumbrados. Así pues, se mantiene viva la sensación y la certeza, al mismo tiempo, de que el tiempo pasa y se lo lleva todo.

“La evocación de estas ruinas futuras permite mezclar la figura individual del memento mori heredada de la antigüedad latina con la imagen de la muerte colectiva que significa el fin de todas las sociedades. Por lo tanto, gracias a la multiplicación de efectos de estilo basados en metáforas corporales, casas, edificios y monumentos simbólicos toman el lugar de nuestros cadáveres para darnos la oportunidad de identificarnos con sus cuerpos torturados”. (Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas, Alain Musset, 2014).

Siguiendo por la misma línea narrativa de la anterior cita, muchos de los escenarios presentados en *Celeste* estarán contruidos con la intención de agredir el recuerdo; este apartado se basa en una reinterpretación de los espacios que normalmente habito y recorro en Medellín, con la intención de expresar una sensación de fragilidad e indefensión ante sucesos contra los cuales no podemos hacer nada. En resumen, busco generar en el espectador un sentimiento de desolación, principalmente alrededor de los espacios y de cómo los personajes reaccionan a estos.

## **Cómic**

“Durante décadas fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, underground, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo totalmente diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia, hay mucho que contar” (Vilches, 2014).

Habiendo tantas definiciones de lo que es un cómic, muchas incluso más académicas, decidí tomar esta definición porque considero pertinente la reflexión que hace acerca del valor expresivo y narrativo que posee este medio; en los últimas décadas, con el crecimiento abrupto de tantos medios audiovisuales, como lo son el cine, los videojuegos y las series, entre otros, el formato del cómic no sólo ha venido perdiendo popularidad, sino que además se ha visto relegado a narrativas secundarias que se usan, en la mayoría de los casos, para complementar los otros medios ya mencionados en forma de *spin offs*. Lo que busco en este proyecto es exprimir el formato del cómic de tal forma que este pueda responder, por sí solo, todas las necesidades narrativas y argumentales que presente la historia, y que, complementado por el diseño sonoro, pueda servir como medio para crear una narrativa multimedial.

### **Diseño sonoro**

“El diseño sonoro reúne a todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido (incluida la música) portan primordialmente una función y esta función es de tipo comunicacional y produce necesariamente significados; y, además, tiene el potencial de semantizar situaciones (imágenes, escenas de una película, productos, etc.).

Son productos de diseño sonoro, por ejemplo, la música publicitaria, la banda sonora para una película, el sonido que produce una llamada de atención previa a una locución en un aeropuerto, el diseño del timbre de voz de un personaje en un filme, los sonidos de los botones virtuales de un sitio en Internet, la sonorización ambiental de un espacio público (un centro comercial, un bar, etc.), o la llamada "música funcional", la cortina de entrada de un programa de TV, o los sonidos y músicas de un juego de video entre otros ejemplos”. (Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales, Rosa Judith Chalkho, 2014).

Esta amplia definición de lo que es un diseño sonoro me sirve como base para encontrar la forma de justificar la necesidad del apartado sonoro dentro del proyecto y la forma en que este se puede relacionar con la imagen fija del cómic; si bien en los anteriores apartados mencionaba la gran importancia de la construcción visual de los escenarios para el desarrollo conjunto entre estos mismos junto a los personajes, el diseño sonoro juega un papel similar, el cual consiste en construir espacios habitables por las personas que lo escuchen y que busca complementarse mutuamente con la imagen. La construcción de los escenarios no consiste únicamente en mostrar edificios destruidos y estructuras caídas, sino también en exponer las dinámicas sociales y culturales que en estos se desarrollan, el nivel de abandono y cuál es el impacto que puede tener un declive tecnológico en una ciudad como Medellín; todos estos apartados pueden ser tratados desde la sonoridad.

## **Transmedia**

“Pero ¿qué son las narrativas transmedia? Scolari las define de esta manera: “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Alejándose de la mera adaptación de un libro a una película, esta definición que brinda el autor da cuenta de la extensión o diversificación del relato en diversos medios y plataformas, en el que cada medio hace lo que mejor sabe hacer y a la vez da lugar a las audiencias, que son las grandes protagonistas en estas nuevas formas de narrar. Al citar a un referente insoslayable como Jeff Gómez, Scolari desarrolla los principios básicos que caracterizan a las narrativas transmedia, entre las que se destaca el hecho de que deben ser creadas por uno o por muy pocos visionarios, que la transmedialidad debe ser prevista desde el comienzo y que, aunque el contenido fluya por distintas plataformas al aprovechar la especificidad de cada medio, se deba asegurar una visión única y sin fracturas del mundo

narrativo.” (Carlos Scolari. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan, Francisco Albarello, 2013).

Este término fue añadido tiempo después, cuando el proyecto estaba en una etapa más avanzada, y surgió como una necesidad dada por las circunstancias del propio proyecto en sí; en un momento clave de elaboración de productos, me surgió una idea relacionada con la fuerza y el alcance de la historia que estaba creando, y poco tiempo después se me vinieron a la mente muchísimas formas en las que se podría narrar la misma historia, u otras historias diferentes pero que tuvieran relación y que compartieran la misma premisa. El proyecto comenzó como la elaboración de un producto en concreto, al que luego se le añadió un producto más para complementarlo, y fue eso, precisamente, lo que me abrió las puertas a repensar y reformular lo que estaba creando, encaminarlo a nuevas posibilidades. De esta forma, nació la idea de convertir a *Celeste* en una narrativa transmedia.

### **Objetivo general**

Diseñar la narrativa de Medellín post apocalíptico a través de la conjunción del cómic y el diseño sonoro.

### **Objetivos específicos**

1. Explorar por medio de la intervención fotográfica la ausencia de los colores en la ciudad de Medellín dentro del universo narrativo del cómic.
2. Narrar, a través de un ambiente sonoro, la reminiscencia cultural de una Medellín post apocalíptica.
3. Ilustrar la crisis social y comunitaria desarrollada dentro del universo narrativo.

## **Metodología**

El proceso de desarrollo de este proyecto se dividió en tres momentos concretos, los cuales son:

### **Concepción**

Este proyecto nació de la combinación de muchas ideas que venía teniendo en semestres anteriores, empezando desde cuarto módulo, donde se me ocurrió crear un universo basado en sólo dos colores: negro y blanco. Después esa idea se convirtió en un mundo de fantasía donde desaparecieron los colores, y así, con el tiempo, la idea fue mutando hasta el inicio de este proyecto, donde tomé la decisión de juntar la idea de la desaparición de los colores y extrapolarlo a la ciudad de Medellín.

En un principio, la idea era hacer una animación, pero después de meditarlo durante unos días, decidí que no tenía ni el tiempo, ni el equipo, ni los medios para realizar algo de tal magnitud, por lo que escogí el formato del cómic por ser una herramienta más accesible pero con una potencia narrativa igual de grande. Después de tener mi dispositivo narrativo escogido, me puse un poco atrevido y dije “¿Por qué no escoger dos dispositivos?”, y así fue como tomé la decisión de realizar dos diseños sonoros que tuvieran como objetivo complementar la narrativa del cómic.

### **Producción**

Cuando empezaron los laboratorios del módulo 8, empecé a asistir al laboratorio de guión con el profesor Cruz Mauricio Albert Correa Taborda y al laboratorio de imagen gráfica con la profesora Juliana Restrepo Santamaría.

Lo primero que empecé a desarrollar fue el guión del cómic; empecé por una escaleta donde propuse cinco escenas para el primer capítulo del cómic, la primera referencia al



prólogo y las otras cuatro para el resto del capítulo. Al mismo tiempo, iba haciendo algunos bocetos y algunas intervenciones fotográficas como parte de la exploración visual que complementaban las ideas que iba plasmando en el guion y que funcionaban para poner en contexto al profesor Cruz acerca de cómo se vería el producto o simplemente de cuál era la estética esperada. Posteriormente, dimos el paso a escribir el guion después de darle muchas vueltas a la escaleta y, después de dos semanas, nos dedicamos a dar las últimas revisiones al mismo. Aquí terminó mi proceso con el profesor Cruz.

En el laboratorio de imagen gráfica con la profesora Juliana dedicamos mucho tiempo a la búsqueda de referentes visuales y fotográficos y a la recolección de conceptos básicos acerca de la imagen. Aquí hicimos actividades relacionadas al desarrollo estético y conceptual de los proyectos, y en el proceso, descubrí algunas herramientas que me fueron de mucha utilidad a la hora de crear obras, como intervenciones, bocetos o textos relacionados, de alguna u otra forma, con el cómic.

Después de varias sesiones de laboratorio, gracias a las charlas y a los referentes que la profe Juli nos mostraba, empezó a sonarme la idea de que mi proyecto no era realmente el cómic, sino que mi proyecto era, o podría llegar a ser, todo el universo que se podía construir con la premisa de una Medellín sin colores. Además, con esta idea en mente, encontré la solución a un problema que llevaba tiempo rondando mi cabeza, y es que no encontraba la forma de resolver los diseños sonoros; sentía que me había metido en una camisa de once balas porque ¿cómo iba a crear un diseño sonoro que diera cuenta de la ausencia de los colores? Entonces al pensar en la transmedia aplicada a un universo narrativo, llegué a la conclusión de que no tenían por qué ser diseños, podrían ser relatos, con personajes, que no necesariamente tendrían algo que ver con los personajes o siquiera la historia del propio guion, pero que igualmente aportarían mucho a la caracterización de dicho universo.

Y, por último, después de más de dos meses, por fin contrataron a un profesor que

dictara el laboratorio de narrativas gráficas, así que empecé a asistir con el profesor César Ramírez Leguizamón. En este laboratorio enfocamos todo el tiempo y atención a desarrollar el cómic, pero el proceso fue un poco más tardado y complicado por cuestiones de tiempo, debido a que no quedaba mucho del semestre. La primera sesión se basó en la búsqueda de referencias, en su mayoría visuales y de formato. Después de esta sesión tuve un momento de bloqueo en el que no encontraba la forma de trasladar la información del guion al formato del cómic, así que, en la siguiente sesión, que fue dos semanas después de la primera, el profesor me dio una solución que me dejó asombrado de lo simple que fue: me pasó un formato de Word y me dijo “Llénelo”. Así pues, pasaron dos semanas y tenía el formato lleno, lo cual me abrió las puertas a empezar a realizar la diagramación y a dibujar, pero me encontré con un inconveniente, uno que ya sabía que iba a suceder, pero que no me imaginé que fuera tan grande: los paneles del cómic excedían por mucho la cantidad propuesta, que eran 4, por lo que tuve que pensar en una solución. Teniendo en cuenta que no me iba a dar tiempo de hacer más de cuatro páginas, decidí solo dibujar la primera escena del cómic, el prólogo, y plantear el producto como un prototipo, como una exploración, que abría las puertas a un proyecto a futuro, que sería el cómic completo.

### **Finiquito**

Esta etapa fue la más difícil de las tres, y no por la complejidad del trabajo, sino porque se atravesaron en el proceso algunos problemas de índole personal, lo que me llevó a dejar el proyecto en un hiato de unas cuatro o cinco semanas. Durante ese periodo de tiempo estuve bastante desconectado de todo lo relacionado con este proyecto, pero eso no impidió que siguiera encontrando en mis momentos de ocio muchísimos referentes y herramientas que pudieran aportar cosas a este trabajo. Después de estas semanas complicadas, me vi en la necesidad de solicitar una figura de incompleto para poder tener el tiempo suficiente para

concluir mi trabajo de grado; retomar el ritmo inicial fue bastante difícil, porque al pasar tanto tiempo, había perdido la costumbre de enfocarme en cosas del proyecto y mi mente andaba dispersa en otras cosas, sin embargo, me di a la tarea de empezar a ir a terapia, y fue una decisión que me ayudó bastante a poder retomar mi vida académica con cierta normalidad.

Al final, con muy poco tiempo y con muchas cosas por hacer, empecé a optar por tomar rutinas diarias y a planificar más o menos bien los tiempos, y al pasar de los días, las cosas empezaron a fluir de mejor manera.

### **Hallazgos - Resultados - Reflexiones**

Tomando de base la pregunta inicial “¿Cómo interpretar los vestigios culturales de una Medellín distópica, a través de la relación entre el cómic y el diseño sonoro?” podamos darnos cuenta de que, desde un inicio, este proyecto tuvo el potencial de desarrollarse de una manera más amplia, a comparación de lo que pensé al plantear las ideas iniciales. Como mencioné en el apartado de Metodología, este proyecto empezó, en sus primerísimas andadas, como un prototipo de animación, luego lo aterricé al alcance de mis tiempos y capacidades técnicas, y resultó ser un prototipo de cómic, pero no se quedó allí solamente, sino que además surgió la idea de incorporar al producto un par de producciones sonoras que complementarían el contenido principal, que era el cómic; justo ahí, sin darme cuenta, estaba las puertas a la construcción de un universo transmedia, donde pudieran convivir diferentes medios y formatos, aportando y expandiendo la narrativa.

Y es que el argumento que planteé desde el principio se presta para muchísimas intervenciones; la idea de una Medellín posapocalíptica, con el tiempo, me fue abriendo la mente a un mar de ideas: empecé construyendo un guion, del cual sólo dibujé una escena,

pero mientras lo escribía se me ocurrían muchísimas formas en las que podía contar esa historia, muchísimos medios en los que me gustaría explorar, pero no sólo la historia que estaba escribiendo, sino también las que me iba imaginando en el camino con cada uno de los personajes, escenarios y situaciones que, involuntariamente, iba agregando a la historia principal. Así pues, me encontré con la posibilidad de pensar en un proyecto a futuro en el que pudiera expandir este proyecto en forma de universo, como lo hizo *The Last of Us* en su momento, expandiendo la narrativa del videojuego a otros medios como los cómics, donde cuentan historias de personajes que no aparecen en el canon, y que ni siquiera son relevantes para el mismo, pero que aun así aportan a la construcción y caracterización del universo, mientras se rigen por las normas de este.

Como artista y comunicador autoproclamado (pronto ya no), me encanta y me apasiona la idea de matizar personajes y conflictos, lo que me llevó a querer crear un universo complejo y rico en emociones, inspirándome en historias como la del anteriormente mencionado *The Last of Us*, *Horizon Dawn*, *Nier: Replicant*, entre muchos otros, donde no se cuentan historias lineales ni finitas, es decir, que las historias no se reducen a sus personajes, sino que se exhiben en contar acontecimientos que se expanden a través de la cultura y las dinámicas sociales de los personajes; esto logra que se construyan historias conjuntas y mucho más interesantes, que no se reducen a un personaje al que le suceden cosas, sino en el motivo de esas cosas per sé. Esta idea que acabo de plantear la extrapolé a mi proyecto, dando los primeros pasos a la construcción de algunas situaciones y personajes, y así surgieron las historias de los personajes que aparecen en todos los productos que comprende, de momento, este proyecto.

Ahora bien, en mi proceso de investigación me encontré con un autor que aportó mucho teóricamente a este proyecto, pero con el cual entré en un conflicto metodológico

desde el primer momento, ¿Por qué? Pues verás: este autor, Carlos Scolari, plantea que uno de los principios de las narrativas transmedia debe ser que la transmedialidad debe ser prevista desde antes de la creación del propio producto, lo cual tiene sentido y se puede aplicar en la mayoría de los casos, pero eso no lo convierte en una norma inquebrantable, y como prueba, este proyecto mismo me sirve como evidencia, pues, como mencioné hace apenas unos párrafos, lo que primero nació del proyecto Celeste fue la concepción de un cómic, que luego se vio complementado por otro medio, y aunque indirectamente eso constituye el origen de una narrativa transmedia, yo no tuve la intención, en un principio, de que así fuera, o sea, no lo tenía previsto.

Me gustaría hablar a continuación acerca del nombre de este proyecto: *Celeste*. En un principio, este proyecto no tenía ese nombre, pues el anterior era *Gris*, nombre que tomé inspirándome en un videojuego que comparte el mismo nombre, y que de hecho está entre mis referentes planteados en el estado del arte. La idea era simple, ¿Por qué *Gris*? Porque es un universo en el que no existen los colores, punto. No fue sino durante el proceso de escritura del guión donde se me iluminó la bombilla y pensé “¿Qué tal si utilizo un color como dispositivo narrativo en un mundo donde no existen los colores? Eso sería tremendo plot twist”, y así surgió la idea del nombre *Celeste*. Ahora, ¿Por qué *Celeste*? Simple: porque es el único color que la protagonista, que curiosamente también se llama Celeste, puede ver.

Esta idea, que al principio no dimensionaba como algo tan grande y que sólo me pareció una “buena idea” y ya, me abrió las puertas a imaginar muchísimas situaciones que podrían darse en la historia de este personaje, pero además resulta que no sólo en la historia de Ella sino también en pensar que, si Ella puede ver un color, ¿Habrá más personas en esta Medellín descolorida que también puedan hacerlo? ¿Será la única que pueda y esto, en consecuencia, la convertirá en algún tipo de salvadora o redentora? En fin, surgió un mar de

ideas en ese momento, algunas hacen parte del guion, otras se quedaron para la posteridad, para cuando decida continuar expandiendo esta historia y, por supuesto, este universo.

Ahora bien, hablando del cómic, tengo por decir algunas cosas, por ejemplo que fue el producto más complejo y demandante de todos los que hice para este proyecto, no sólo por cuestiones técnicas, de hecho creo que eso fue lo de menos, sino más bien por cuestiones conceptuales; dediqué muchísimo tiempo a la exploración de referentes visuales, estéticos y de estilo, y al mismo tiempo empecé a hacer experimentos con las intervenciones fotográficas, las cuales, en principio, estaban pensadas para ser los fondos del cómic.

Para este proceso, el laboratorio de Narrativas Gráficas fue indispensable, pues fue aquí donde se tomaron gran parte de las decisiones más importantes en cuanto al cómic se refiere; una de las primeras decisiones fue definir el estilo, y empecé haciendo algunos bocetos, y analizando la situación del tiempo, el profesor del laboratorio me aconsejó que lo mejor era llegar a un estilo más simple, con menos detalles, por lo que opté en aplicar en mis personajes sólo tres cosas: lineart, colores sólidos y sombras duras. Así pues, todos los bocetos que hice a partir de esta decisión tenían este estilo. Sin embargo, a la hora de realizar el cómic de verdad, me encontré con un inconveniente, y es que los dibujos que hacía con dicho estilo no me convencían del todo; sentía que el hecho de que los colores fueran planos y las sombras duras le restaba detalle al dibujo, y precisamente, lo que necesitaba en ese momento era que los dibujos tuvieran detalles que resaltaran las expresiones faciales y los colores. Por lo que decidí dar unos cuantos pasos hacia atrás y volver al estilo de dibujo inicial, el cual había descartado, y experimentar con él, y al final me terminé decantando por un estilo que mantenía el lineart, pero conseguía suavizar las sombras y generar más nivel de detalle. Ahora te preguntarás ¿Por qué es tan importante el nivel de detalle? Pues es más una decisión estética que otra cosa, porque si analizamos el cómic, este está hecho adrede con

colores muy vivos con la intención de que, al saturar la imagen, se sienta mucho más la pérdida de esos colores, y lo mismo pasa con los detalles, pues estas agregan cosas que pueden parecer pequeñas, como rubor en la piel y líneas de expresión, pero cuando comparas el dibujo antes y después del proceso de desaturación, se nota mucho más el cambio, lo cual, a mi parecer, hace que sea más impactante la escena en sí.

En cuanto a las intervenciones fotográficas, estas tenían como objetivo explorar la destrucción infraestructural que se desarrollaría en la ciudad de Medellín en un contexto post apocalíptico, sin embargo, con el tiempo este objetivo mutó y dejé de enfocarlo en la destrucción de la ciudad y empecé a verlo desde el lado de la pérdida de la identidad a través de la ausencia de los colores; para mí era fascinante pensar en aquellos lugares de Medellín que son tan característicos y que todo el mundo reconoce por sus colores, teniendo en cuenta además los rasgos culturales que definen a la ciudad de Medellín, como la Ciudad de la Eterna Primavera, la Feria de las Flores, y eso me hizo pensar en lo destructivo que sería para la cultura de Medellín el mero hecho de carecer de colores. Es que imagínense: una ciudad rodeada por montañas verdes, con cerros por todas partes, una ciudad conocida por las flores que exporta y de las cuales se enorgullece tanto, zonas verdes repartidas por todo el Valle de Aburrá, entre muchas otras cosas.

En el apartado del mapa teórico mencioné una intención que hasta el momento se sigue manteniendo: agredir el recuerdo. En efecto, la intención de las intervenciones fotográficas se reduce a esto, pero no de la misma forma, pues a partir de lo que mencioné en el párrafo anterior, empecé a pensar en el concepto de recuerdo más allá de los lugares y empecé a verlo a través de situaciones cotidianas: lo triste para un personaje no sería recordar los colores que tenía su casa (que también), sino recordar el color de las flores que crecían en su jardín cuando era niño o niña. Esto lo exploré en los microrrelatos, más específicamente en

el primero, titulado Rosas, donde una nieta le pregunta a su abuela de qué color son las rosas, y esta, al no poder recordar cómo eran los colores, se muestra vulnerable. Además, esto me lleva a mencionar que lo que acabo de narrar es una reinterpretación de lo que dice Alain Musset en su texto *Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas*, (2014) “La ruina es entonces tanto un presagio del pasado como un recuerdo del futuro”. En este caso, la ruina, para la gente de este universo narrativo se ve representada no sólo en la pérdida de los colores ni en todo lo que esto, a nivel social, político y económico representa, sino también, incluso en mayor medida, la pérdida de la propia identidad tanto individual como cultural.

Con las intervenciones fotográficas también sucedió algo que no estaba planeando en un principio, y es que estas estaban pensadas para ser los fondos de los escenarios del cómic, sin embargo, en el proceso de exploración, no pude encontrar un estilo de dibujo que me resultara cómodo y que a la vez se complementara bien con las fotografías intervenidas, más que todo por una decisión estética, por lo que re planteé la idea, y en vez de pensar en ellas como venía haciéndolo o pensar en desechar la idea de las intervenciones fotográficas, añadí al producto un apartado de artes conceptuales; estas seguirían funcionando de la misma forma en cuanto a lo técnico, pero añadirían un aporte conceptual en cuanto a la construcción del universo, y era, precisamente, la forma en la que yo, desde lo que venía imaginando, veía este universo sin colores. Dicho de otra forma, aproximaciones estéticas.

Como último apartado, pero no por ello menos importante, están los microrrelatos sonoros, que empezaron siendo un producto complementario, pero que con el tiempo se convirtieron en un producto de una importancia equivalente al propio cómic. En un inicio, estas piezas no estaban pensadas para ser relatos, ni siquiera para narrar algo en específico, sino que estaban destinadas a ser diseños sonoros, que servirían para explorar sonoramente el



universo de Celeste. Pero rápidamente me encontré con un problema al cual no le encontraba solución: ¿Cómo voy a hacer caracterizar a través del sonido una ciudad sin colores? En el momento en el que esa pregunta surgió, sentí que me había metido en un compromiso el cual no podría cumplir, porque por más que lo intentaba, no lograba encontrar la forma de resolver esa interrogante, hasta que un día, de la nada, se me ocurrió una historia que involucra a una niña y su abuela, y allí se me iluminó todo, y llegué a la solución del asunto: “no van a ser diseños sonoros, será relatos sonoros”.

Llegado este punto, se me abrieron muchas puertas en cuanto a lo comunicacional, porque mi intención siempre fue generar en la gente una sensación de añoranza hacia algo que nunca perdió, pero que imaginar perderlo resultaba lo suficientemente triste y preocupante para lograr empatizar con los personajes. Así pues, vislumbré que el formato sonoro era perfecto para generar ese tipo de emociones, por lo que traté de escribir los relatos de la forma más emocional posible, apelando a los puntos más sensibles que puede tener una persona; en el caso del primer relato, la familia y el recuerdo, y en el caso del segundo, la sensación de desear algo que ni siquiera conoces. Hablando del segundo relato, este fue quizá el más retador, pues ambos relatos representan a dos partes distintas de este universo: el primero a una persona que vivió en carne propia la desaparición de los colores y el cambio abrupto de su vida cotidiana, y el segundo a dos chicos que no tuvieron la posibilidad de conocer los colores pero que crecieron permeados por las emociones nostálgicas de sus padres, tíos, abuelos... El reto en este caso fue lograr que alguien pudiera empatizar con dos personajes que no han sufrido lo mismo que cualquiera de nosotros, porque después de narrar la historia desgarradora de una abuela que no se acuerda de cómo son los colores, ¿qué podría hacer que estos personajes tuvieran algo igual de potente? Y aquí llegué a la conclusión de que el contexto lo es todo; en el proceso de la transmedia, un producto puede funcionar por sí mismo, pero es en la conjunción con el resto donde se enriquece el significado de cada obra.

## Conclusiones

- La narrativa transmedia puede surgir en cualquier momento o fase de la creación artística, pues esta depende, en la mayoría de los casos, de tener una premisa sólida sobre la cual gire todo un argumento. En un universo narrativo, lo primordial nunca son los personajes, sino los acontecimientos mayores, aquellos que afectan a una sociedad entera. Los personajes, situaciones, lugares, escenarios o acontecimientos son factores secundarios que sólo funcionan si obedecen a las reglas primordiales del universo, pero en muchas ocasiones, son estos últimos los que hacen memorable la narrativa, lo cual se convierte en una retroalimentación constante. En este sentido, de nada sirve construir el universo más complejo y rico en historias que te puedas imaginar, si ninguna de los personajes y situaciones que acontecen te generan algún tipo de empatía, y lo mismo a la inversa.
- El sonido como formato, y también como medio, puede llegar a ser muy importante y aportar mucho a la hora de contar historias, pues a través de este se pueden explorar multitud, casi infinitud de emociones y situaciones, desde lo más cotidiano hasta lo más introspectivo, y lograr construir una pieza sonora lo suficientemente cargada de significado puede enriquecer de manera abismal la forma en la que nos relacionamos con una narrativa. Por esto es que el sonido tiene un valor tan importante, en muchas ocasiones indispensable, en la producción de medios audiovisuales, partiendo desde la música.
- El cómic como formato no requiere necesariamente un estilo artístico, un dibujo y /o un acabado técnicamente excelente, pues muchas de estas características pueden ser suplidas con el uso de técnicas de dibujo o de coloreado, así que lo realmente importante para un cómic es tener un estilo consistente y coherente, que se

complemente con elementos gráficos como líneas de expresión, perspectiva y aplicación de sombras. Como ejemplo tenemos la obra de Tatsuki Fujimoto, *Chainsaw Man*, que no se caracteriza precisamente por tener un buen dibujo, incluso, en muchas ocasiones, sus dibujos ni siquiera llevan sombras y son sólo líneas planas, pero su estilo de dibujo es consistente y suficiente para lo que la narrativa necesita, enfocándose más en contar una buena historia.

- La fotografía es un medio que tiene mucho valor y mucha importancia en la producción de un cómic, pues esta utiliza en muchas ocasiones como fuente de referencia e inspiración, pero en muchas otras, incluso, como parte del propio cómic; muchos autores de cómic o manga, sobre todo lo segundo, usan técnicas de intervención fotográfica para la elaboración de fondos y escenarios, e incluso hasta para la elaboración de poses y gestos del cuerpo que resultarían complejos de hacer sin referencias.
- Narrar historias es un proceso en exceso complejo y que requiere muchos factores para funcionar, tanto tiempo, dedicación, constancia, como imaginación y vivencias propias del creador. Pero sin duda, lo más importante a la hora de crear historias es la inspiración; ver obras de otros artistas y tomar de ellas elementos que te gustan o que te podrían servir para crear algo tuyo. Este es uno de los elementos primordiales de la transmedia, donde el espectador crea historias a través de lo canon, y es también, precisamente, la forma en la que este proyecto se desarrolla. No hay nada nuevo hoy en día, ya todo está hecho, así que tener miedo a inspirarse es tener miedo a crear.

## Referencias bibliográficas

Chalkho, R. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (50), 127-252.

[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232014000400013&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232014000400013&lng=es&tlng=es).

Equipo editorial, Etecé. (2 de febrero de 2022) *Concepto de Cómic*.  
<https://concepto.de/comic/#ixzz815LQuUhi>

Musset, A. (2014). Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*, 17. 1-13.

[http://www.bifurcaciones.cl/bifurcaciones/wp-content/uploads/2014/06/bifurcaciones\\_017\\_Musset.pdf](http://www.bifurcaciones.cl/bifurcaciones/wp-content/uploads/2014/06/bifurcaciones_017_Musset.pdf)

Neil, D. (2013). *The Last Of Us*. Playstation 3, PlayStation 4. Naughty Dog.

Neil, D. (2020). *The Last Of Us Part II*. Playstation 4, PlayStation 5. Naughty Dog.

Mathijs, d. J. (2017). *Horizon Zero Dawn*. Playstation 4, PlayStation 5, Microsoft Windows. Guerrilla Games.

Conrad, R. (2018). *Gris*. Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch. Nómada Studio.

Iglesias, P. (2016). Diseño de sonido, espacio sonoro y sonoturgia. *ADE Teatro: Revista de la Asociación de directores de Escena de España*. (161), 88-101.

Vilches, G. (2014). Breve historia del cómic. *Nowtilus, S.L.*

Francisco, A. (2013). Carlos Scolari. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Barcelona: Deusto*.