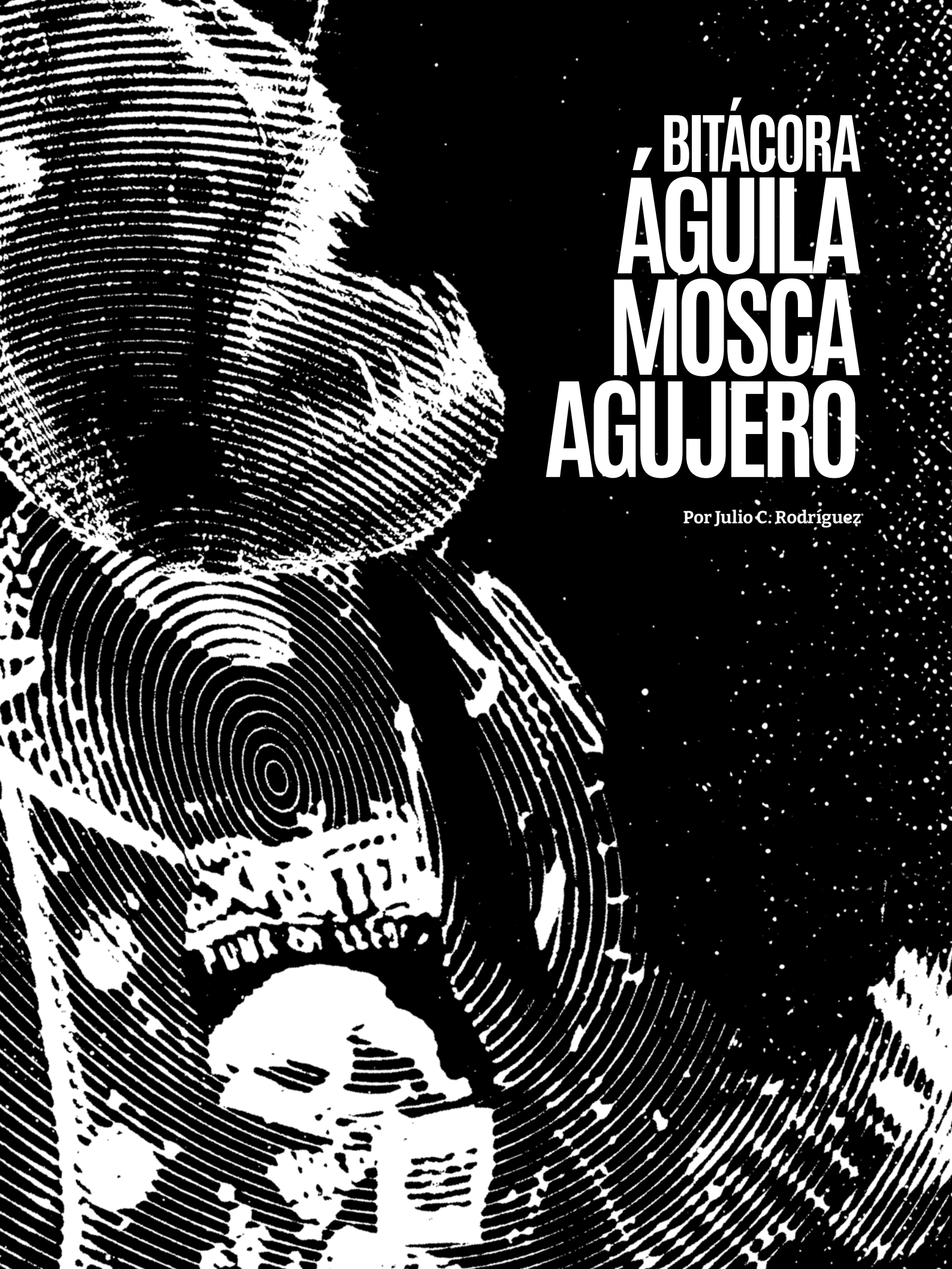




BITÁCORA AGUILA MOSCA AGUJERO

Por Julio C. Rodríguez



LEVEL

HIGH

LOW

GAIN

BAL

ITALY
MADE IN ITALY

**, BITÁCORA
AGUILA
MOSCA
AGUJERO**

Por Julio C. Rodríguez

Bitácora Águila, Mosca, Agujero

Julio César Rodríguez

Código 2201012

Director:

Christian Felipe Lizarralde Gómez

Maestría en Culturas Audiovisuales

Escuela de Comunicación Social

Universidad del Valle

Santiago de Cali

26 de enero de 2026

Diseño y diagramación:

Julio César Rodríguez

@el.cerrao.comics

2026



CONTENIDO

Águila, Mosca, Agujero es un proyecto de investigación-creación que aborda la producción de obras de no ficción en los campos audiovisual y editorial y, de manera simultánea, plantea una reflexión crítica sobre la adultez y la construcción de la identidad a partir de la experiencia vital del autor en la escena punk caleña. El proyecto articula intereses en torno a la representación, el dibujo, el cine documental y el ensayo, dando como resultado dos obras: un episodio documental para televisión y un cómic impreso. Los procesos de conceptualización, producción y desarrollo gráfico de estas obras se presentan a lo largo de esta bitácora de creación.

Palabras clave:

Cómic, Documental, Dibujo, Ensayo, Punk.

¿DÓNDE COMENZAR?

<i>Sonido, trazo y promesa</i>	7
<i>Motivaciones</i>	8
<i>Objetivo, propósito, deseo</i>	10

CONCEPTOS

<i>El dibujo como rastro</i>	13
<i>El Cómic Documental</i>	14
<i>El Documental Animado</i>	16

CINE

<i>No sé qué es el cine</i>	21
<i>¿Cine Ensayo?</i>	22
<i>El Gesto Ensayístico</i>	26

EXPERIENCIA

<i>Escribir para ver</i>	29
<i>Televisión y creación colectiva</i>	30
<i>Cómic y creación individual</i>	33

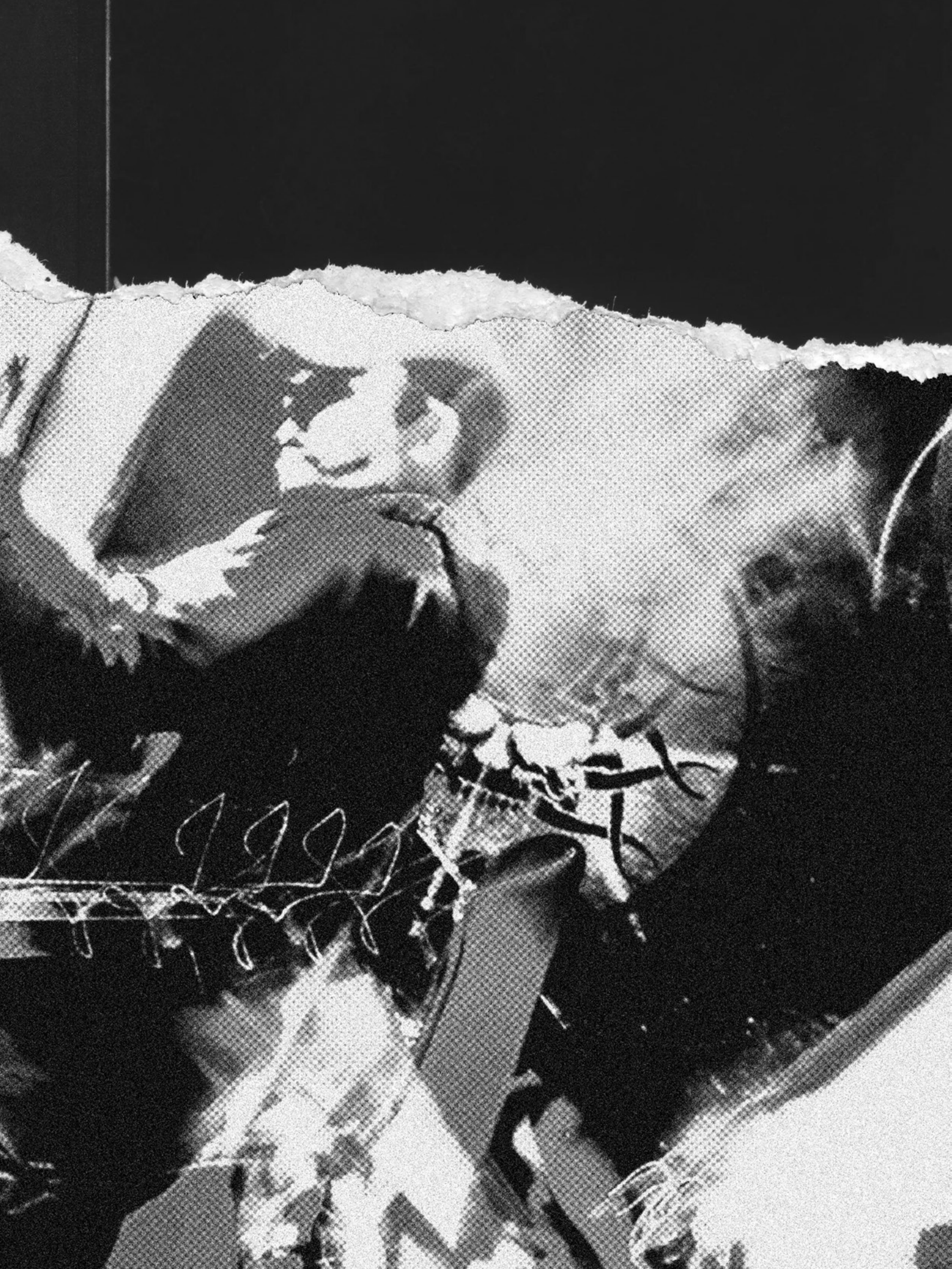
MIRADA

<i>Investigación creación</i>	43
<i>Pensar hacer</i>	44
<i>Hacer no hacer</i>	47

¿DÓNDE TERMINAR?

<i>¿Una obra?</i>	49
<i>Una reflexión</i>	51
<i>Un trazo</i>	51

<i>Índice de imágenes</i>	52
<i>Bibliografía</i>	53



1. ¿DÓNDE COMENZAR?

Sonido, trazo y promesa

¿Dónde comienza este proyecto? ¿Con un sonido? ¿Con un trazo? ¿Con una promesa?

Si comienza con un sonido, sería el de un bajo distorsionado, antinatural, violento. Sería un bajo de punk, rápido e impreciso. Sería aquel que resonó en mi cabeza durante tres años, cuando por coincidencia, llegué a hacer parte de una banda de punk, que yo bauticé “Murraco”.

“Ninguna subcultura ha tratado con mayor ahínco de separarse del paisaje supuestamente incuestionable de las formas normalizadas como la de los punks; nadie como ellos ha buscado atraer sobre sí la desaprobación más vehemente.”
(Hebdige, 2004)

En mi adolescencia fui devoto de la caduca escena grunge noventera, así como del punk y el metal. En ese trasegar musical, fue permanente mi anhelo de formar una banda, deseo que se materializó a mediados de 2015, cuando Felipe —amigo y colega diseñador—, me invitó a participar en un proyecto musical influenciado por el Fastcore y el Power Violence, géneros derivados del Hardcore Punk. Para mi oído inexperto, ambos géneros se resumían en velocidad, distorsión y voces ininteligibles. Al proyecto se sumaron Marvin en la guitarra, y Fredy y Carolina en las voces; los últimos dos reemplazados posteriormente por Nana, David y Sebastian. Después de varias desavenencias, la banda se desintegró, tocando por última vez el 26 de enero de 2019.

Si buscara comenzar con un trazo, sería el de un dibujo en blanco y negro, delineado con pincel y tinta, tal como son los dibujos de mis cómics, aquellos que surgieron de la mano de la escena punk, que tras varios intentos infructuosos, pude concretar en el año 2017, un sueño que se alcanzó gracias a la influencia del DIY (Do it Yourself), principio ético que conocí en la escena punk de la que hacía parte Murraco. En ese contexto, el Colectivo Colmillo, amablemente me instigó a publicar el primero de los números de mi cómic **“El Cerra’o”**, proyecto que persiste hasta el día de hoy.

¿Y si el proyecto comenzara con una promesa? Me comprometí a ser mejor historietista y escritor, y en mi contexto laboral —el de docente—, una maestría parecía el más estratégico de los escenarios para mejorar mis oportunidades, así como para “asegurar” una estabilidad laboral dadas las exigencias académicas actuales. Pero esa promesa se diluyó cuando la carga académica me alejó de mi obra, cuando me vi incrustado en las dinámicas propias de la academia, y la burocracia de la educación me enseñó que no es suficiente con hacer bien tu trabajo para aspirar a mejores condiciones laborales. Por ello esta bitácora constituye un experimento que me permite retornar al cauce, a la reflexión en torno al oficio y a la vida. Un acto creador que aspira a ser parcialmente una lectura reflexiva de mi propia persona.

Motivaciones

“La minoría de edad estriba en la incapacidad de servirse del propio entendimiento, sin la dirección de otro. Uno mismo es culpable de esta minoría de edad cuando la causa de ella no yace en un defecto del entendimiento, sino en la falta de decisión y ánimo para servirse con independencia de él, sin la conducción de otro.”

(Kant, 1964)

El proyecto inició con una pregunta semiótica en torno a la relación del sonido con la narración del cómic, un planteamiento ahora frívolo, dado que en estos tres años la motivación pasó de ser una inquietud por el lenguaje a ser un cuestionamiento a la vida misma. Si bien no se ha perdido el carácter experimental del mismo, ha ganado mayor relevancia el sentido autorreflexivo del contenido; si el punk fue el detonante para una experimentación gráfica del sonido dentro del cómic, es ahora el detonante para tratar un tema de mi propia experiencia vital: la adultez.

¿Qué significa ser adulto? En términos biológicos se trata de la etapa en la que el individuo “obtiene su madurez física e intelectual”; sin embargo, esta madurez viene acompañada de una presunta estabilidad emocional de cara a la sociedad, en contravía a la etapa de la adolescencia. La escena punk de la que hice parte, está ampliamente integrada por adultos que en promedio superan los 30 años de edad, y al igual que yo, aún reclaman y se cuestionan su rol en la sociedad desde aspectos políticos, laborales e identitarios, discusiones propias de la adultez temprana.

“¿Cuándo se convierte una persona en adulto? [] La madurez sexual llega durante la adolescencia, aunque la madurez cognoscitiva puede requerir más tiempo. Existen varias definiciones de la adultez legal: a los 18 años los jóvenes pueden votar y, en la mayor parte de los estados, pueden casarse sin la autorización de los padres; entre los 18 y los 21 años (según el estado), pueden firmar contratos. Si se usan las definiciones sociológicas, puede considerarse que una persona es adulta cuando se sostiene por sí misma o ha elegido una carrera, cuando se ha casado o iniciado una relación romántica importante, o cuando ha formado una familia.”
(Duskin, Papalia y Wendkos, 2010)

Esta última definición sociológica fácilmente podría ponerse en debate dadas las condiciones actuales de la sociedad, donde los ingresos económicos, la profesión y la permanencia de la familia no son valores fijos. Por ello, no es la intención del proyecto navegar en la noción de adultez, sino reconstruir una vivencia propia a partir de las experiencias de vida de un grupo de adultos jóvenes partícipes de un movimiento contracultural, entendiendo a esos individuos como “adultos” dada su edad biológica, confrontada con los valores asignados socialmente a esta etapa de la vida.

“El concepto de contracultura, a fin de cuentas, se basa en un equívoco. En el mejor de los casos, es una pseudo rebeldía, es decir, una serie de gestos teatrales que no producen ningún avance político o económico tangible y que desacreditan la urgente tarea de crear una sociedad más justa.”
(Heath y Potter, 2005)

Tal reconstrucción, concebida primeramente desde el cómic, fue mutando conforme hicieron su aparición distintas voces en el marco de la maestría. —¡Ficcionaliza! ¡Anima! ¡Escribe un ensayo! — fueron algunas de las “sugerencias” para abordar el tema de los punks adultos, pero como se podrá descubrir a lo largo de este documento, los resultados no fueron tan premeditados y varias decisiones se dieron por casualidad y terquedad. Así, la motivación se trasladó a tratar un tema relacionado con mi propia persona.

La madurez psicológica puede depender de logros como el descubrimiento de la propia identidad, la independencia de los padres, el desarrollo de un sistema de valores y el establecimiento de relaciones. Algunos psicólogos sugieren que el inicio de la adultez no está indicado por criterios externos, sino por indicadores internos como el sentido de autonomía, autocontrol y responsabilidad personal, que es más un estado mental que un evento discreto. Desde este punto de vista, algunas personas nunca llegan a ser adultas, sin que importe su edad cronológica.
(Duskin, Papalia y Wendkos, 2010)

Objetivo, propósito, deseo.

Si esto fuese un documento fríamente formulado, atendería a estructurar una serie de objetivos específicos que dieran cuenta de una metodología efectiva, que derivaría en el cumplimiento de un objetivo general y de unas grandilocuentes conclusiones sobre un fenómeno de la realidad. Pero hacer eso sería mentir, sería fingir que las preguntas estaban claras al principio y que se respondieron al final, cuando en realidad sólo tenía una certeza al respecto: Deseaba hacer un cómic.

El deseo fue puesto a prueba. La cámara me tentaba con su “fiel” registro de la realidad, el sonido análogo me prometía que solo él podría dar cuenta de la estridencia del punk, la retórica del ensayo lingüístico me juzgaba por dedicarme a un medio para impíos y analfabetas; pero a pesar de ello, y tras dos años confinado a las diatribas del aula 1006, no claudiqué y regresé a mis bases, al hacer, un hacer que se ve reflejado en esta forma editorial, donde las imágenes son cuando menos una evidencia factual, y cuando más, un argumento ilustrativo que no se confina a la palabra.

Ese hacer, aunque se cruza con la fotografía y los caracteres tipográficos, surge en el gesto mismo del dibujo, en ese único rastro que la vida me ha enseñado a controlar. No soy un cineasta, soy un dibujante de cómics, y es esa la mejor forma que conozco para aprehender la realidad. Por ello, la materia prima de toda esta obra es el dibujo, aunque como veremos más adelante, se transformará según las circunstancias.

Figura 1.
“Nota de intención”
de Julio C. Rodríguez
(2021) Diseño editorial.



¡HOLA!

Soy Julio César Rodríguez, diseñador gráfico egresado de Univalle hace más de 10 años, años en los que he deambulado entre el trabajo en agencias de publicidad, la docencia y más recientemente, el oficio de historietista.

En la escena del cómic nacional soy conocido como **El Cerra'o**, apelativo dado por el nombre de mi serie de terror, fantasía costumbrista y violencia, publicada desde 2017. En 2019, gané con esta obra, la Beca para publicación de cómic o novela gráfica de la Secretaría de Cultura de Cali. La serie de El Cerra'o ya cuenta con 6 números, el libro producto de la beca, así como varias participaciones en ediciones colectivas, ferias y conversatorios sobre cómic.



Mi interés en esta maestría radica en mejorar mi perfil de historietista, acercándome a un proceso de investigación más riguroso, que nutra tanto mis historias de ficción, —que se cruzan constantemente con la realidad—, así como el trabajo de corte documental que aspiro realizar. También busco aproximarme a otros géneros literarios, ya que mi obra ha estado enmarcada en asuntos de corte paranormal como la brujería y las ánimas, temas que hacen parte de la cotidianidad caleña, cotidianidad que quiero explorar desde una faceta mucho más personal, en esta caso centrada en la música. Esto también se motiva por un interés en experimentar con la narración secuencial y sus posibilidades en torno a la representación del sonido.

Por estas razones, mi proyecto de creación se enmarca en la línea **Escrituras, poéticas y estéticas audiovisuales**.



“Agujero de Guerra” Creación de un cómic documental © Julio César Rodríguez



Figura 2.

"Azul" de Julio C. Rodríguez (2022) Cómic.
Primera exploración en cómic del tema del
proyecto, en la que recreé la experiencia
cuando en Murraco versionamos la canción
"Azul " de E150.

2. CONCEPTOS

El dibujo como rastro

"... tan sólo la fotografía, entre todos los tipos de imágenes, posee la capacidad de transmitir la información (literal) sin conformarla a base de signos discontinuos y reglas de transformación. Así, es necesario oponer la fotografía, mensaje sin código, al dibujo, que, aunque denotado, es un mensaje codificado."

(Barthes, 1986)

Barthes señalaba como la fotografía, por su facultad de "registrar" lo visible a modo de doble estático y bidimensional, aparentemente no requería los procesos de codificación que hacen del dibujo un tipo de imagen, que como signo puede dar cuenta de la realidad; no obstante, y como la cinematografía misma lo evidencia, la imagen fotográfica posee unos códigos compositivos, narrativos y técnicos que dan lugar a imágenes que funcionan como dibujos, dada su dinámica de ruptura con un analogon real. Además, con las demás alteraciones propias de los efectos visuales, las imágenes fotográficas pueden ampliar esa distancia entre realidad y representación. Las obras de Méliès, Blackton, Segundo de Chomón y McLaren demostraron que imágenes de naturaleza "realista" podían crear mundos oníricos, fantásticos e irreales.

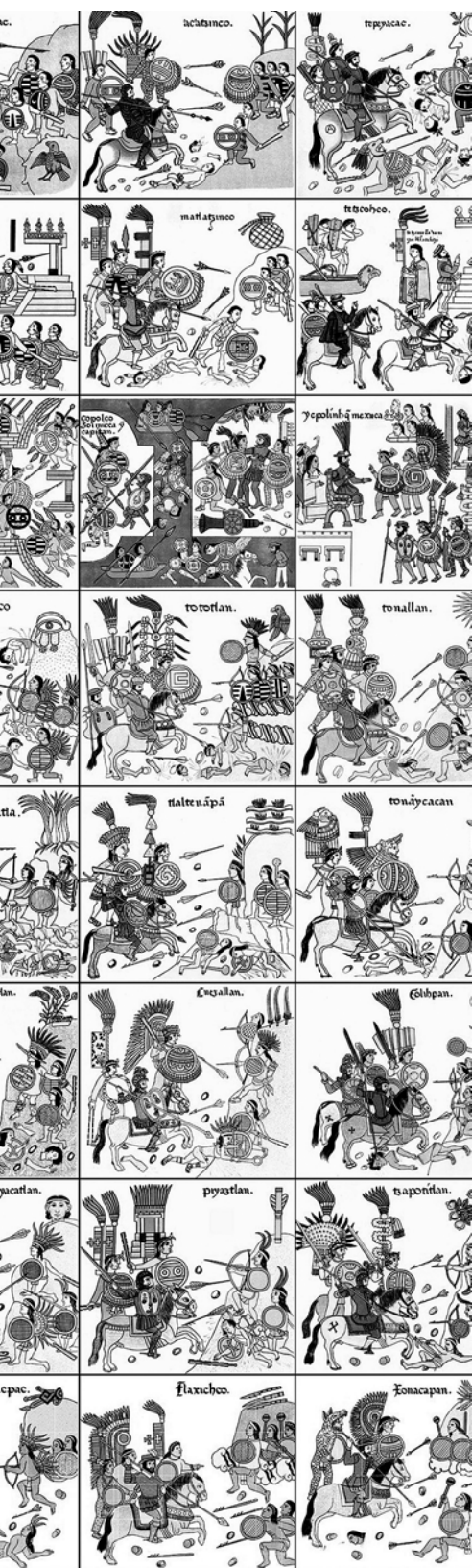


Figura 3.
"Lienzo de Tlaxcala".
Anónimo (1552) Dibujo.

En un sentido aparentemente contradictorio, el dibujo, también da cuenta de la realidad. Si examinamos las pinturas rupestres, estas actúan como registros de las vivencias de las comunidades: las siembras, la caza, los rituales funerarios, fueron documentados a través del aparato tecnológico —carbón, paredes de piedra, arcilla— que estos pueblos tenían a su alcance, registro que ha servido para que antropólogos e historiadores, junto a otras evidencias, se hagan a una idea de quiénes fueron estas personas.

Así como las pinturas rupestres actuaron como registro documental de la realidad, más adelante encontramos casos más sistematizados, como lo es el Lienzo de Tlaxcala (1552), códice colonial que narra la alianza del pueblo Tlaxcalita con los españoles en su afrenta con los mexicas. Con sus más de ochenta imágenes, realizadas por encargo del Cabildo local y del virrey Luis de Velasco, se buscaba demostrar el apoyo ofrecido durante la invasión española, y obtener así beneficios económicos de la corona; este lienzo fungió entonces como evidencia probatoria y testimonio documental de las “buenas” acciones cometidas por los tlaxcaltecas, a la vez que se constituye como uno de los muchos antecedentes del cómic moderno.

El Cómic Documental

Scott McCloud, en su libro “Understanding Comics”, define al cómic como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector.”, una concepción lo suficientemente amplia en donde no se excluyen obras por su sistema de producción, contexto o naturaleza editorial; es decir, una definición que permite agrupar manifestaciones tales como el web cómic, la novela gráfica, la tira cómica, la historieta (cómic) e incluso esas primeras obras en muros, papiros y columnas.

En este vasto espectro, cuyo origen moderno se remonta a la prensa occidental de mediados del siglo XIX, podemos encontrar diversos géneros literarios, donde hegemonícamente la comedia y la fantasía, han sido los relatos dominantes; sin embargo, a lo largo de la historia del cómic han existido movimientos y obras de diversos géneros, que podríamos englobar en una postura de “No ficción”, un paralelismo a la noción usada para el cine y la literatura. Entre estos se destacan el cómic periodístico y la autobiografía.

El cómic periodístico, cuya herencia se remonta a la tira de opinión, se ha consolidado en los años recientes con la obra de Joe Sacco, Palestina (1993), en la que demostró el potencial del cómic como retrato de la violencia en Medio Oriente, así como años atrás lo había hecho Art Spiegelman en Maus (1980), drama en clave de fábula que representaba la violencia en los campos de concentración nazis. Esta crudeza y espíritu de denuncia es visible también en El fotógrafo (2007) de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert y Frédéric Lemerrier.

La autobiografía, género rastreable a lo largo de todo el siglo XX, tuvo un boom a mediados de los setentas, en concordancia con la herencia del comix underground. De este periodo, en Estados Unidos, autores como Robert Crumb y Harvey Pekar, se destacaron por virar su obra a relatos de experiencias personales, enfoque que continúa con obras como Persépolis de Marjane Satrapi (2000), historia que a la vez que transita por la memoria familiar, también se convierte en documento histórico en torno al ascenso de la república islámica en Irán.

En la argumentación retórica de Perelman se considera a un hecho como un “Evento concreto, histórico, determinable.” Bajo esta premisa relativa a lo real, podemos comenzar con una reflexión en torno a obras de narración gráfica cuyo factor en común consiste en un detonante que no deriva de la ficción sino de eventos que hacen parte de lo que consideramos como real.

Como veremos más adelante, la oposición entre ficción y realidad presenta algunas zonas grises, que parten desde lo que podemos señalar como contenido y otras que tienen que ver con la forma. Una aproximación al real, desde un régimen icónico, plantea que a mayor nivel de mimesis, mayor realismo; no obstante, los adelantos tecnológicos actuales dan cuenta que este factor ya no indica una plena realidad, primero) porque puede pensarse que la realidad en sí misma es inaprensible, y segundo) porque el nivel de simulación que las imágenes digitales han alcanzado —particularmente aquellas generadas por IAs—, impiden diferir entre lo representado y lo simulado.

Por otro lado, al referirnos al contenido, a la información misma, la no ficción como género literario pone en evidencia como un hecho verídico o rastreable detona el constructo del relato, un constructo particular cuyas estéticas, a lo largo de su apropiación histórica, determinan estilemas que también dificultan el discernir entre ficción y realidad, véase por ejemplo el falso documental o mockumentary, en donde la puesta en escena, en plena concordancia con los códigos del documental más enraizado —entrevistas, testimonios, dramatizaciones, cámara en mano, etc.— generan relatos que sin el conocimiento adecuado, podríamos dar por verídicos. Estos ejercicios de simulación pueden obedecer a una metaficción borgiana:

“En el libro Ficciones de Jorge Luis Borges, en donde el autor utiliza el género de ensayo para crear un hilo argumentativo que en realidad es una mentira. El ensayo es tan veraz, pese al uso de citas falsas y referentes imaginarios, que con una simple exposición lógica de argumentos, la ficción se hace creíble.”
(Rosero, 2019)

En el caso del cómic no ficción, término que sirve para ampliar nuestro marco de referencia a obras que no riñan con el “valor educativo” del documental ortodoxo, la separación de lo real surge inmediatamente de su materia de concreción: el dibujo. Al no restringirse al material fotográfico, ya sea por ausencia o por decisión, la representación ilustrada entra como reinterpretación del mundo observable o sensible. En un sentido aparentemente contradictorio, el dibujo, sin el nivel de mimesis que caracteriza a la imagen cinematográfica, también se ha esmerado por narrar la realidad.



Figura 4.
“El Fotógrafo” de Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre (2007). En esta obra cada tanto aparecen las fotografías en paralelo a sus dobles de dibujo. Evidentemente, el oficio del protagonista justifica los insertos de imagen real en este cómic de 2007.

El Documental Animado

Casos como los anteriores hay varios, todos caracterizados por hacer uso del dibujo como medio de documentación de la realidad —véase también las ilustraciones que hasta antes de la existencia del daguerrotipo acompañaban noticias de prensa y demás medios impresos—; sin embargo, su naturaleza estática y sintética, lo distanciaba de la realidad conocida. Es a principios del siglo XX que esta distancia sería salvada, al menos en lo que concierne a la movilidad.

Si bien los aparatos que permitían dotar del influjo de la vida, de un ánima, a las imágenes, venían desarrollándose desde el siglo XIX —Taumatropo, fenaquistiscopio, Zoótropo—, es con el desarrollo del cinematógrafo que las imágenes dibujadas, adquieren sus cualidades cinéticas y temporales.

“Humorous Phases of Funny Faces” de J. Stuart Blackton (1906), “Fantasmagorie” de Emile Cohl (1908) y “Little Nemo” de Winsor McCay (1911), son algunos de los primeros cortometrajes animados. McCay, sería tal vez el más prolífico de esta camada de pioneros de la animación. Más conocido por su obra historietista “Little Nemo in Slumberland”, Mckay incursionó en la animación en 1911, con un cortometraje inspirado en su personaje de los cómics. Su fama se acrecentaría con “Gertie the Dinosaur” de 1914, suerte de película interactiva donde el mismo McCay hablaba en escena con su personaje animado. Fue en 1918 que McCay realizaría lo que se considera el primer documental animado: “The Sinking of the Lusitania”

McCay, dedicado por aquel entonces a los cómics para prensa del emporio Hearst, realizó este documental indignado por el ataque del submarino alemán U-boot U-20 al RMS Lusitania; ataque que dejó 1.198 víctimas fatales. El cortometraje comienza con una secuencia de acción real de McCay estudiando una imagen del buque, y luego, con varios intertítulos se narra, desde una perspectiva propagandista anti alemana, como se perpetró el ataque. Este cortometraje recrea a través de la animación los testimonios de prensa en torno a la tragedia, de la cual no se tuvo ningún registro fotográfico. El trabajo de McCay, orientado en su momento desde una aparente perspectiva de reportaje, sería posteriormente asociado con el documental, en la medida que goza de una mirada particular, nacionalista en cierta medida, subjetiva y parcial de la realidad, por lo que su adhesión actual al género periodístico puede ponerse en duda.



Figura 5.
“The Sinking of the Lusitania”
de Winsor McCay (1918)



Figura 6.
 "Tower" de Keith Maitland (2016)
 Animación, Documental

Desde la época de McCay hasta la llegada de las imágenes generadas por computador, el cine de animación ha sufrido una incesante búsqueda de restitución de lo real. El aumento de cadencia de cuadros por segundo, el surgimiento de técnicas como la rotoscopia, la aparición del cine animado hiperrealista, la integración de la actuación humana con la realidad trucada en el Motion Capture, entre otros, constituyen diferentes avances tecnológicos que aspiran a una representación más fidedigna de lo real en la animación. Sin embargo, en el documental animado son varios los casos donde lo imperante no es el nivel de realismo de la forma icónica, sino un realismo de los hechos y de las experiencias contadas, un criterio de verdad soportado no en la imagen, sino en las acciones.

En "Going Equipped" de Peter Lord (1990), un joven delincuente narra su experiencia personal desde su condena hasta la cotidianidad de su vida en prisión. Su testimonio se potencia con la animación en plastilina del personaje, secuencias que se alternan con planos de objetos maquettados, y que a modo de dramatización, dinamizan el relato. Lord construye una narrativa, que sin la presencia fotográfica de su entrevistado, conmueve e impacta. Aquí, el doble de plastilina no deslegitima la autenticidad de lo vivido.

En las últimas dos décadas aparecieron nuevas obras, que bajo el dispositivo de la animación, se dieron a la tarea de relatar episodios dramáticos sociales o de la vida de sus autores como lo son "Vals con Bashir" de Ari Folman (2008), "Tower" de Keith Maitland (2016) y "Flee" de Jonas Poher Rasmussen (2021), entre otros.

Ahora bien, resulta claro que hablar de documental animado no parece contraponerse a la naturaleza del documental en sí mismo. Los ejemplos mencionados indican una mirada a lo real, que no se basa en la construcción de imágenes realistas. Es innegable que las posibilidades plásticas del dibujo y la pintura digital son distintas a la idea del realismo fotográfico, que parece estar delimitado a la literalidad mencionada por Barthes; no obstante, en esta idea de documental, prima la reinterpretación o tal vez la presentación de una nueva realidad, que sin la limitante del mundo delante de cámara —o la ausencia de éste— obliga a recrear, y ante tal obligación, la animación, con sus bondades y restricciones, crea nuevas imágenes, tal vez más poéticas y menos explícitas.

En el documental animado, posible tránsito entre el cine documental y el cómic de no ficción, se pueden detectar unas funciones que nos permiten entender la relación de la imagen dibujada con la realidad concreta:

- **Dramatización ante la ausencia de material fotográfico o de archivo**
- **El relato construido por rostros ficcionados que protegen la integridad de sus verdaderos protagonistas**
- **El dibujo para establecer representaciones de la subjetividad de sus personajes.**

En lo que respecta al mundo de la animación, aún subsiste el afán por el realismo fotográfico y cinético. En algunas obras de animación, técnicas como la rotoscopia (dibujos animados que “calcan” secuencias de filmación real) y el modelado 3d, se han hecho muy populares, en parte por su accesibilidad y economía en tiempos de producción, como también por la calidad visual obtenida. Mientras en los dibujos animados tradicionales debe dibujarse cada uno de los cuadros de animación, en la animación digital y 3d, se utilizan interpolaciones que reducen notablemente las horas de trabajo. Estas tecnologías también posibilitan imágenes mucho más realistas —icónicas— en tanto movimiento o volumen, pero eso nos llevaría a preguntarnos: ¿Es necesaria una animación de tipo documental que opere como representación mimética de la realidad? ¿No es acaso, una meta que ya ha sido alcanzada por el cine de acción real? ¿Esta búsqueda de mimesis está en detrimento de la potencia plástica y simbólica de las imágenes no realistas? Mi postura es la de conservar el espíritu disruptivo de un dibujo que no busca el nivel de mimesis que la fotografía ya ofrece.

Figura 7.
"Vals with Bashir" de Ari Folman
(2008) Animación, Documental



CLASSIC

EQUALISATION



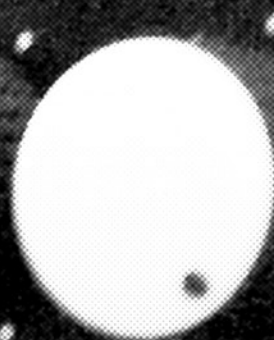
GAIN



VOLUME



BASS



VOICE



TREBLE



CD IN



Figura 8.

"Registros" de Julio C. Rodríguez (2023)
Fotografía. Previo a la realización del documental, realicé una serie de fotografías de objetos varios vinculados con el tema de la obra. Algunas de estas sirvieron como referencias para algunas tomas en el audiovisual final.

3. CINE

No sé qué es el cine

Mi reciente ejercicio autoral se ha caracterizado por unas formas que advertí agotadas: historietas basadas en una estructura de tres actos, producidas en un formato cómic book, enmarcadas en el género de terror y fantasía. Tales formas se encontraron en una suerte de callejón sin salida, en un espacio cerrado, en una crisis dada también por las circunstancias en que se inscribe esta expresión artística, que oscila entre el menosprecio de ser tildado de arte menor y vulgar, o un bien cultural de alta validación entre reducidos sectores académicos. Ambos caminos, a mi parecer, igual de desafortunados.

En medio de tal crisis, el contexto académico pareció ser el lugar para zanjear la situación. Es difícil acceder a campos académicos de discusión sobre la historieta latinoamericana contemporánea, pero podría encontrar la solución en las discusiones dadas en torno al cine, arte con el que comparte varios elementos en tanto lenguaje como en narrativa y que goza de una profunda reflexión en el campo académico.

Encontrar otras perspectivas de la cultura cinéfila me llevaron, no solo a replantear el contenido de mis productos, sino también su propia materialización: tal vez el callejón sin salida de la historieta sólo se puede sortear subiendo por las paredes y abandonándolo, para discurrir a través de otra vía, ya no propia del cómic sino de la cinematografía. Pero cuidado, que aquella parece ser una autopista de alto tráfico, acelerada por su propia industrialización, que a la vez se fractura por otros hábitos de consumo audiovisual como las redes sociales y el streaming. Tal vez, mi callejón, mi calle ciega del cómic, era un lugar menos vertiginoso y arriesgado, debido a la certeza de sus propios límites.

Susan Sontag hablaba de una decadencia derivada de la industrialización del cine:

“Claro que siempre hubo un conflicto entre el cine como industria y el cine como arte, el cine como rutina y el cine como experimento. Pero el conflicto no era tan grande como para hacer imposible la realización de películas maravillosas, a veces dentro y a veces fuera del cine mainstream. Ahora la balanza se ha inclinado decisivamente a favor del cine como industria.”

(Sontag, 1996)

Creo que sería ambicioso pensar que mi trabajo, de mano propia, puede trasladarse al cine industrial, pero podría llevarse al campo del cine independiente, o por lo menos, como ejercicio de experimentación, al audiovisual de circulación académica.

¿Cine Ensayo?

¿Mi obra podría clasificarse como un film-ensayo? Cabe señalar que tal empresa no se orientará a una película de cine, no será ***“La proyección colectiva, vinculada al invento de los hermanos Lumière, es la esencia del efecto cinematográfico basado en la exhibición de un film sobre una pantalla blanca, en una sala oscura, que los espectadores contemplaban sentados, después de haber accedido a ese derecho pagando una entrada.”*** (La Ferla, 2013), sino que se tratará de una experimentación en distintos soportes.

Figura 9.

“La vida es buena si no te rindes”
de Seth (1996) Novela Gráfica



En un primer momento la idea se esbozó exclusivamente como un producto editorial, inspirado en novelas gráficas como *La vida es buena si no te rindes* de Seth (1996) o *Heimat* de Nora Krug (2018), el primero, un cómic de ficción en clave de autobiografía — tal vez considerable como un falso cómic documental—, en el que el autor se dedica a reflexionar sobre el oficio de ser historietista a través de la figura de un olvidado dibujante del semanario New Yorker; mientras que la obra de Krug constituye un viaje ilustrado con cómics, fotografías y apuntes, en el que la autora confronta su herencia familiar con una culpa alemana resultante de las acciones del Tercer Reich.

En ambas obras es detectable la autorreflexividad como gesto ensayístico, así como la evidente presencia de **“una voz que piensa”** propia del ensayo literario, y expresada aquí con la palabra impresa. ¿Se podría hablar entonces de un cómic-ensayo o libro ilustrado-ensayo? Al parecer, la perspectiva ensayística es aplicable a diversas manifestaciones artísticas, no es exclusiva del cine o de la literatura, y más que ser un conjunto de características clasificatorias para definir un subgénero, puede referirse a una posición particular en torno al acto creativo.

El proyecto emigró entonces a una lógica transmedia: ya no se restringía a un único producto editorial, sino que abarcaba diversos resultados, entre los que se consideraron el audiovisual web, el multimedia e incluso el editorial con realidad aumentada. Fue entonces una propuesta multicanal, que se apegaba

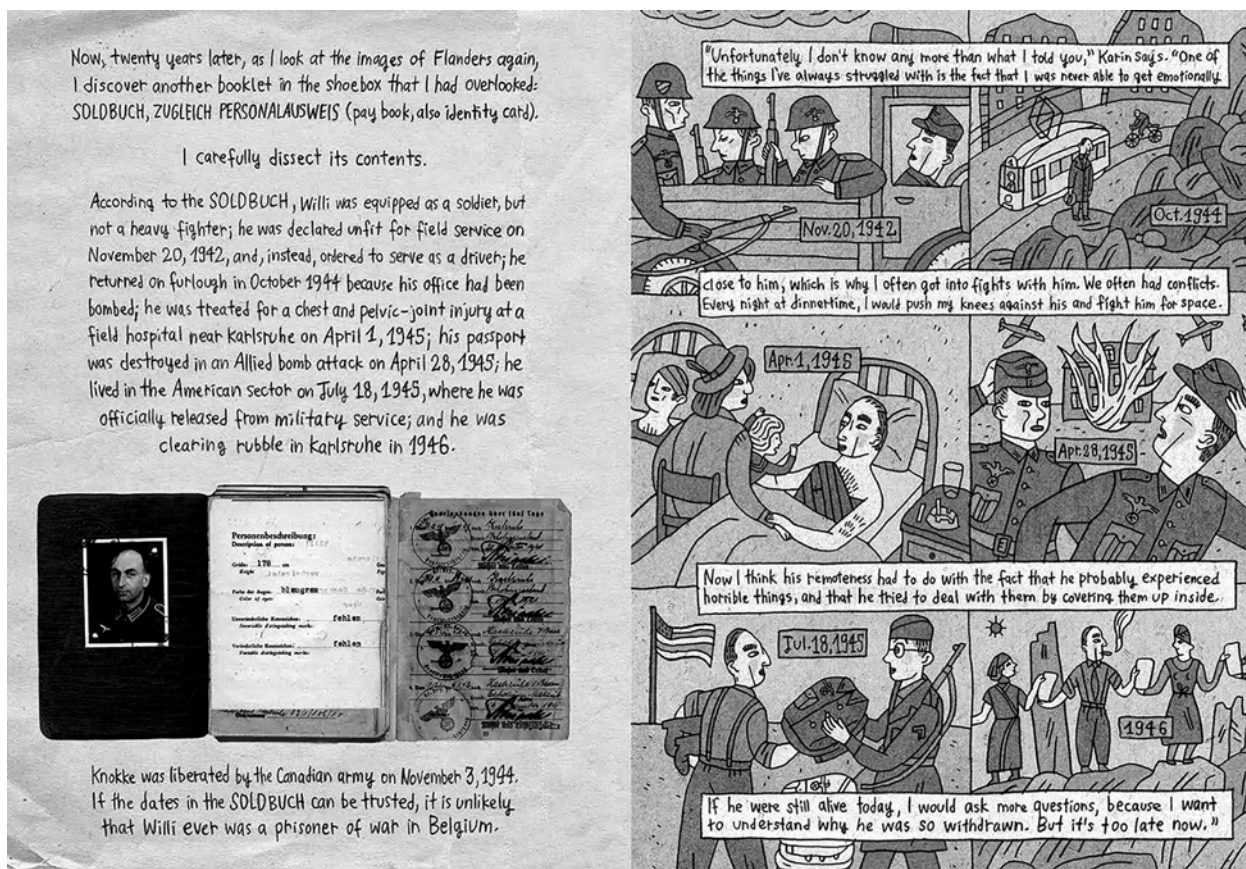


Figura 10.
"Heimat" de Nora Krug
(2018) Libro ilustrado.

a dos premisas fundamentales: primero, no contar una historia, sino construir una reflexión a través de testimonios y anécdotas personales y ajenas; y segundo, para configurar tal reflexión, no apelaría a imágenes del real, sino principalmente a dibujos, ya sean llevados al campo del cómic y la ilustración editorial o al área de la animación. En estas dos condiciones podrían vislumbrarse gestos ensayísticos.

La negación respecto al contar una historia con un modelo tradicional, es precedida por el deseo de exploración en torno a formas no-narrativas, negación expresada con la apropiación de una estructura de constelación y la renuncia a arcos dramáticos de personajes, resolución de conflictos y relatos con una evidente estructura aristotélica. La noción de la suma de fragmentos para construir una idea se hace evidente, no solo en esta pluralidad de testimonios, sino también en la variedad de estímulos estáticos y móviles que se han considerado, mezcla que responde al espíritu del ensayo literario, en donde las interacciones hacen posible el acceso al pensamiento.

"El ensayo urge, más que el procedimiento definitorio, la interacción de sus conceptos en el proceso de la experiencia espiritual. En ésta los conceptos no constituyen un continuo operativo, el pensamiento no procede linealmente y en un solo sentido, sino que los momentos se entretajan como los hilos de una tapicería. La fecundidad del pensamiento depende de la densidad de esa intrincación."

(Adorno, 1962)

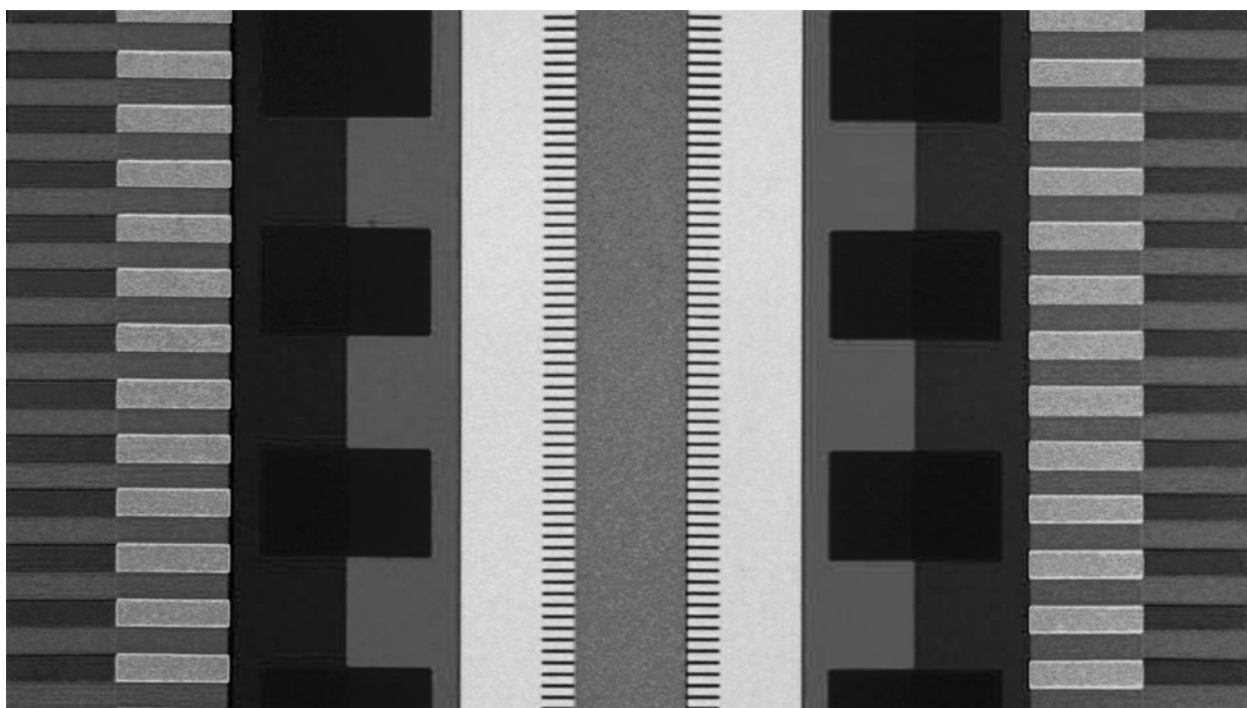


Figura 11.
"Synchrony" de Norman McLaren
(1971) Animación

Por otra parte, la imagen dibujada podría, en un sentido muy abstracto, considerarse como un gesto ensayístico. Si el ensayo busca dar cuenta del pensamiento, los dibujos son manifestaciones materiales de una forma de pensamiento que no está vedada directamente por las palabras. Si bien el dibujo puede definirse también como una herramienta de visualización, mimética o esquemática, de la imagería en nuestra mente; es posible pensar en imágenes para producir imágenes, un desarrollo que en el caso del dibujo se alcanza cuando la producción material es similar —o idéntica en el caso más excelso— a la imagen mental que la ha precedido.

El dibujo pone en evidencia el pensamiento no verbal, ya que en su práctica, a pesar de los intentos academicistas clásicos que buscaban el realismo, el acto de dibujar revela en imágenes, una psique particular mediante formas singulares de ver y recrear el mundo. La técnica seleccionada, las formas generadas, el color, la expresión de la línea, etc., constituyen, como ya se ha mencionado, un abordaje totalmente particular dado gracias a su ruptura con el analogón de la realidad. En este aspecto, el arte pictórico vanguardista ha establecido tal marco de referencia: no pintar la realidad tal como la vemos, sino crear una nueva, en una operación simbólica que reinterpreta la realidad haciendo evidente el pensamiento y no la mera representación, un carácter imaginativo que ha sido llevado a la cinematografía, con los trucajes y demás operaciones de edición que pueden rastrearse, por ejemplo, en algunas de las obras de Norman McLaren, la técnica, en este caso la animación, no satisface fines representacionales y narrativos tradicionales, sino que constituye una experimentación con la forma, el sonido y el tiempo.

Además de la naturaleza ilustrada del proyecto, en menor medida también se consideró aprovechar material de archivo tanto en vídeo como impreso. Aquí podría encontrarse otro punto de conexión con la historia del film ensayo, donde el Found Footage se ha utilizado como un recurso para expresar el pensamiento, a través de la relectura y operaciones de montaje que dotan al archivo de otros sentidos.

“.. del documental de compilación al found footage hay una amplia tradición de cine de apropiación, en el que siempre se ha visto una (pre)condición ensayística.”

(Weinrichter, 2007)

Vale la pena establecer si existen ejercicios ensayísticos sin unas imágenes a priori que posteriormente sean reinterpretadas, es decir, más en una lógica ilustrativa donde se crean las imágenes para dar cuenta del proceso reflexivo. Por ejemplo, sería posible, involucrar la técnica de la animación para construir estos films de ensayo; sin embargo, su utilidad se ha orientado en mayor medida a los relatos de ficción y no a la puesta en escena del pensamiento.

El rol del dibujo planteado para este proyecto no cumple solo con las funciones detectadas en el documental animado: dramatización ante la ausencia de material fotográfico o de archivo, el relato construido por rostros ficcionados que protegen la integridad de sus verdaderos protagonistas o el dibujo para establecer representaciones de la subjetividad de sus personajes. No, en mi ejercicio tiene una función metafórica: los punkss son dibujados como peces abisales antropomórficos, extraños en comparación con el resto de la fauna urbana, y que hallan su subsistencia en lo profundo, en el underground. El cuestionamiento sería si este tipo de imagen surge como ilustración, en cuyo caso, al enunciar la metáfora a través de la palabra, se pierde todo índice de la imagen como forma de pensamiento, por lo tanto la metáfora visual debe operar por sí misma, debe ser una figura retórica aplicada a la imagen, no una representación de una retórica escrita.

Los peces abisales constituyen una metáfora particular que funciona solo en el marco de la propia producción. Es la forma que determiné para aprehender, para rodear a las personas que hacen parte de la escena punk caleña, que surge no solo de mi oficio de dibujante, sino también de la sensibilidad particular desarrollada por mi propio consumo cultural. No son versiones dibujadas de personas del real, son monstruos marinos irreales, tal vez en una referencia involuntaria a las bestias lovecraftianas.

La cuestión de las imágenes parece centrarse en aquellas con una alta iconicidad; no obstante, es relevante pensar el uso de las mismas en un marco mucho más amplio. Para Joan Costa, toda imagen producida técnicamente constituye una imagen material; Villafañe menciona como en la escala entre iconicidad y abstracción, existen diferentes tipos de imágenes con diferentes funciones; así, no solo la fotografía o el archivo de vídeo constituyen las únicas manifestaciones con las cuales se puede construir el ensayo, sino que cualquier estímulo visual con su debida reflexión podría originar una acción ensayística. Por tanto es posible hablar de un ensayo visual, o para hacerle honor a mi propia titulación profesional, un ensayo gráfico. Evidentemente, esta ampliación del estatuto de la imagen puede complicar la categorización del film-ensayo y dejarlo desprovisto de su singularidad.



Si el carácter reflexivo se puede recuperar con todo tipo de imagen, esta lógica ensayística es susceptible de aparecer en cualquier medio, ya sea móvil o estático, con cualquier tipo de recurso visual: vídeo, fotografía, dibujos, tipografía. El acto reflexivo se puede dar y construir con el amplio abanico de recursos visuales con los que contamos en la contemporaneidad. De ahí que resulte propio emparentar ciertas manifestaciones del cine ensayo con otras del cine expandido o la instalación artística.

El Gesto Ensayístico

Sin demeritar la importancia del film ensayo, se puede intuir que más que ser una categoría del cine, es un modo de abordar la obra creativa, virtud que se origina en la literatura y deriva a los medios icónicos. La posición ensayística parece surgir cuando las artes se encuentran en crisis, ya sea desde el contexto autoral o desde el medio mismo. Señala Weinrichter:

“De igual modo que algunos estudiosos del ensayo literario vieron en él una forma apropiada y moderna de practicar la literatura filosófica, frente al modelo del tratado, el ensayo fílmico podría encarnar las mismas virtudes frente al modelo del reportaje y el documental histórico tradicional.”

(Weinrichter, 2007)

Puede ser que el ensayo, con su infinito espectro de posibilidades, llegue como salvavidas a las crisis individuales o sistémicas cuando se agotan los modelos más estandarizados. Así, la realización que compete al proyecto, ha estado supeditada al deseo de contravenir formas preestablecidas de concebir la propia obra narrativa. Si bien, el film ensayo fue un afortunado hallazgo para alcanzar tales intereses, resulta difícil, y tal vez pretencioso, referirse al trabajo en mención como un film ensayo. No se trata exclusivamente de un film, ni se afirma con vehemencia que sea un ensayo. Se basa principalmente en un trabajo intuitivo, con la única referencia de no dar por sentado los modelos de escritura y narración utilizados en el pasado, así que más que hablar de un film ensayo, podría inferir una actitud ensayística.

Mi “**discurso sobre lo real**” está construido con formas provenientes de la propia experticia. Tal discursividad está cruzada por una forma particular de ver/representar el mundo, propia de la profesión (el dibujo, la tipografía, el diseño editorial, etc.), de un componente ideológico personal y de mi experiencia vital. Esta insistencia en una reflexividad y auto-referencia dada por las mismas técnicas de creación, están en sintonía con las lógicas del film ensayo.

Si bien estos aspectos pueden caracterizar una obra ensayística, considero más conciliador delimitarla a una experiencia de creación experimental en torno al dibujo y la no ficción. Volviendo al asunto del callejón sin salida, ¿es la actitud ensayística la manera de derrumbar el muro que delimita la obra historietista? Puede ser, pero eso solo se resolverá escribiendo y dibujando.



Figura 12.
“Peces Abisales” de Julio C. Rodríguez
(2023) Ilustración



Figura 13.

Registro del recital "Regresa el caos" de
Julio C. Rodríguez (2022) Fotografía

4.

EXPERIENCIA

Escribir para ver

A partir de las reflexiones, estudios y temas abordados a lo largo de la maestría, se delimitaron los recursos y el universo de aquello que se buscaba narrar; sin embargo, no fue ad portas de empezar el proceso de producción que se logró cimentar una estructura desde la palabra, tanto en el audiovisual como en el cómic.

En un primer momento se plantea la realización de un cómic con realidad expandida u orientado al transmedia. En ese marco confluye la noción de posdocumental para justificar el desarrollo de una propuesta sin la aproximación del realismo fotográfico:

“Desaparece de este tipo de documental la tiranía del presente, el vínculo que parecía encadenar irremisiblemente la cámara a la realidad que tenía delante, como si fuera el aparato perfecto para la era del fin de la historia, el tiempo del presente perpetuo. Barajamos ahora los conceptos de testimonio y de memoria de forma distinta: se reconstruyen desde la imaginación en lugar de llevarlos a ella desde la realidad.”

(Catalá, 2017)

Fue así como gradualmente, debido a la influencia de las cátedras que se centraban en audiovisual e imagen viva, y ante la carencia de aproximaciones editoriales a lo documental, desaparecieron temporalmente las intenciones del cómic impreso, hecho que se manifestó con el desarrollo de actividades escritas enmarcadas en la producción de un documental para televisión; etapa de la que se recuperaron lo que Eduardo Rencurell nombró como **“Ingredientes”** o **“Puntos de Valor”**, que en mi obra corresponden a:

- **Ser una disertación sobre la adultez, la juventud y el paso del tiempo. Una reflexión en la que se muestra la vulnerabilidad de manera más íntima, más cercana, a través del punk en Cali.**
- **Apelar al dibujo, no a la realidad fotográfica. El dibujo no opera únicamente como representación sino también como símbolo del sentir de los punks del trópico.**
- **El sonido del punk está presente como banda sonora y como estímulo. Distorsiones casi incomprensibles, feedbacks y pruebas de sonido hacen parte de esta experiencia estética.**

Así el proyecto se adaptó al modelo de **escritura de carpeta** de una producción audiovisual para televisión, involucrando el planteamiento de una audiencia, una carta de dirección, una de producción, una premisa, un logline, una ficha de personajes, entre otros requerimientos propios de esta estructura. Posterior a ello se abordó la arquitectura narrativa de la propuesta, planteando nombres y temáticas para capítulos. Si bien toda esta formulación finalmente no se implementó, sirvió para establecer varios elementos que se recuperaron tanto en el audiovisual como en la obra editorial.

Televisión y creación colectiva

Corría el tercer semestre cuando a varios de los estudiantes de la maestría se nos invitó a participar en el proyecto seriado **“En primera persona”** formulado por el docente Oscar Campo y que atendía a la convocatoria de coproducción del canal Telepacífico. Para nuestra fortuna el proyecto resultó ganador y así fue como nos enfrentamos a la realización de un episodio para un seriado documental.

“En Primera Persona, es una serie documental que hace memoria de procesos de transformación de la ciudad y el campo en el suroccidente colombiano, a través de voces en primera persona. Archivos y filmaciones inéditas son interpretados por los realizadores, desde reflexiones provenientes de las ciencias sociales, de la comunicación social o de las artes, haciendo visibles las relaciones y tensiones entre los recuerdos personales y las memorias sociales.”

Dada mi inexperiencia en lo que respecta a producción audiovisual, la dirección fue apoyada por Mauricio Vergara, realizador, compañero de maestría y amigo, cuyo saber de más de 30 años en cine y televisión, permitió definir parte del carácter de esta obra, que apela a la lógica ensayística desde el monólogo, la experimentación con archivo y el material de entrevista.

En un primer acercamiento se consideró realizar un documental con fragmentos animados, dados los planteamientos previos en torno al cómic documental y el documental animado; sin embargo, los acelerados tiempos de producción impidieron que esa idea persistiera. No obstante, el dibujo hizo parte del documental desde una perspectiva vivencial vinculada a la acción física, al dibujo como registro de la realidad y como elemento dentro de la iconografía del punk en Cali manifestada en volantes y piezas promocionales.

Tras varios procesos de reescritura tanto del planteamiento general, del guion prospectivo y del guion literario, y teniendo como referencia al dramaturgo Rodrigo García, realicé un primer montaje del documental desde mi propia intuición, que se veía contaminada por aquellas formas del documental educativo de televisión, lo que dio lugar a la realización de entrevistas que en la obra final no encajan completamente, dado que rompen con el componente experimental del documental.

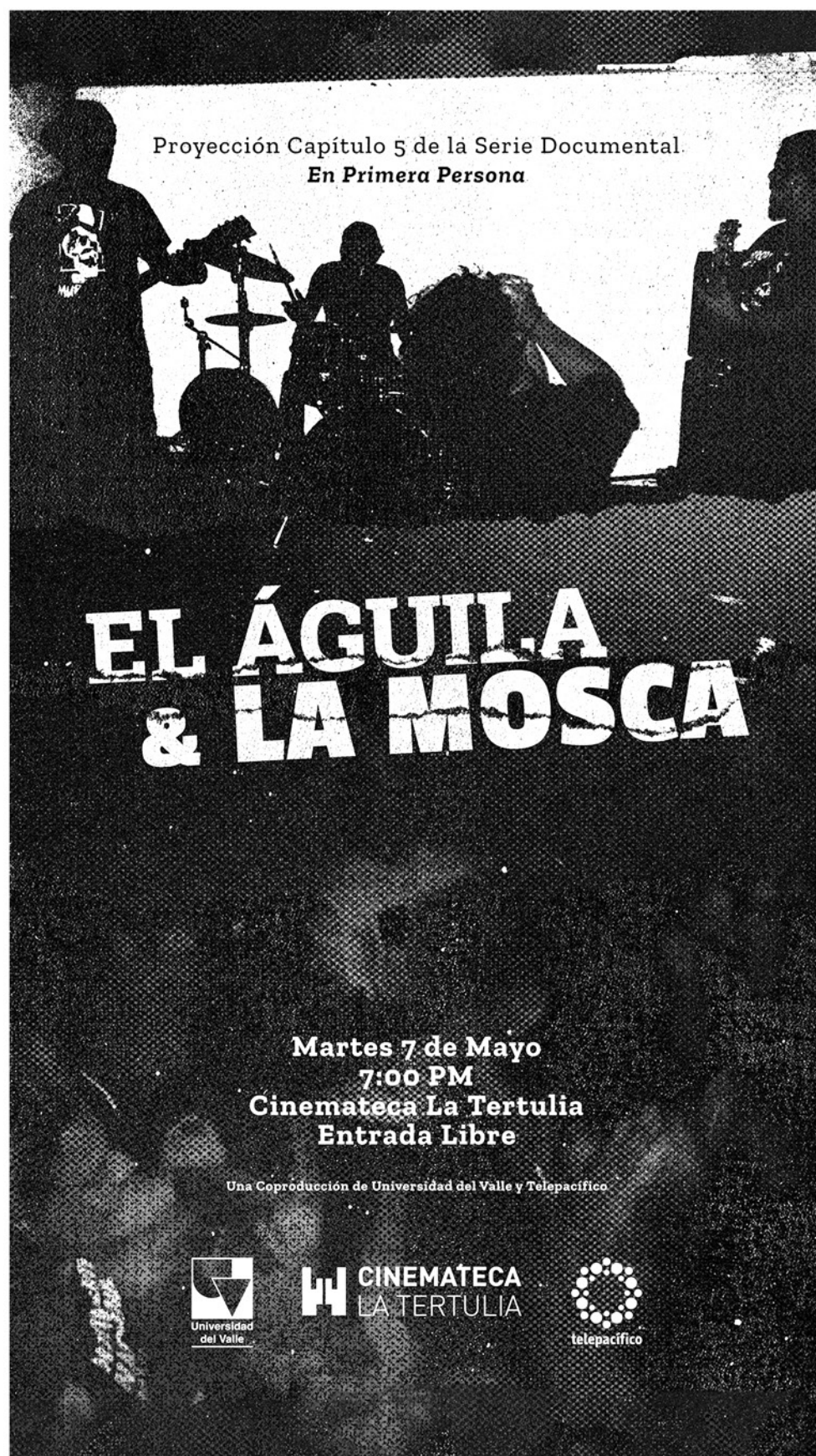
Dos elementos en particular fueron replanteados constantemente: el monólogo interior y el título de la obra. Ambos fueron definidos una vez se tuvo el montaje final de las imágenes. Originalmente la obra se titularía “Agujero de Guerra”, pero tras las primeras propuestas de guion derivó en “Hematoma” y luego en “Suturas”. En paralelo el monólogo sufrió un proceso de edición que no culminó hasta que por sugerencia de Mauricio, se consideró que el concepto base era el conflicto entre las posiciones de Parménides (Inmovilidad) y de Heraclito (Movimiento), conflicto que podía hallarse en el cuento de Augusto Monterroso **“La mosca que soñaba que era un águila”**, que a su vez, de forma alegórica expresaba los opuestos entre juventud y adultez, y que devino en el título final de la obra.

Había una vez una mosca que todas las noches soñaba que era un águila y que se encontraba volando por los Alpes y los Andes. En los primeros momentos esto la volvía loca de felicidad; pero pasado un tiempo le causaba una sensación de angustia, pues hallaba las alas demasiado grandes, el cuerpo demasiado pesado, el pico demasiado duro y las garras demasiado fuertes; bueno, que todo ese gran aparato le impedía posarse a gusto sobre los ricos pasteles o sobre las inmundicias humanas, así como sufrir a conciencia dándose topes contra los vidrios de su cuarto. En realidad no quería andar en las grandes alturas o en los espacios libres, ni mucho menos. Pero cuando volvía en sí lamentaba con toda el alma no ser un águila para remontar montañas, y se sentía tristísima de ser una mosca y por eso volaba tanto, y estaba tan inquieta, y daba tantas vueltas, hasta que lentamente, por la noche, volvía a poner las sienes sobre la almohada.

(Monterroso, 1991)

En esta, mi primera experiencia formal como realizador audiovisual, fueron varios los tropiezos que surgieron en el camino: problemas técnicos, logísticos, creativos, etc., que fueron sorteados con el apoyo del equipo de producción, y que evidencian lo complejo de la realización de cine y televisión, más aún cuando no se proviene de una escuela de comunicación y tampoco se tiene experiencia laboral en esta industria. Estas condiciones dieron lugar a una reflexión personal: si bien la obra surge de mis propios intereses, es un ejercicio que se construye en colectivo, lo que da lugar a momentos de concesiones y a otros de obstinación, dinámica que dista demasiado de la experiencia solitaria del historietista independiente.

Figura 14.
Cartel "El Águila y la mosca"
de Julio C. Rodríguez (2024)
Fotografía



Cómic y creación individual

Casi al final del tercer semestre de la maestría, tuve la oportunidad de asistir a las clases de Jorge La Ferla, un catedrático, que desde su perspectiva del cine expandido, resucitó mi fascinación por los elementos propios del diseño gráfico. En su cátedra pude hablar sobre la tipografía presente en la película “Garras de Oro”, diseñar una propuesta museográfica del documental “Garras de Oro: herida abierta en un continente” y plantear un ensayo gráfico inspirado en la obra de Andrés Denegri. Estas prácticas marcaron una suerte de epifanía, haciendo evidente la conexión entre los saberes propios del diseño gráfico con la realización cinematográfica, una conexión que no dilucidaba cuando las actividades académicas previas se pensaban exclusivamente desde el campo del cine y la televisión.

Este recordatorio de mi propio saber, dio lugar a un renovado interés por regresar al formato editorial. Fue así como me propuse retomar mi propuesta original: un cómic documental. Pero ahora muy distinto de aquella primera idea más cercana a las historietas documentales como “El Fotógrafo” o “Palestina”, en donde prima la voz de los entrevistados y los hechos fidedignos. Ahora quería retomar el gesto ensayístico y volcarlo hacia el cómic, logrando así una obra de no ficción que no se preocupará por los hechos sino por el pensamiento autorreflexivo.

Para lograr mis fines, participé con mi proyecto en la convocatoria del **Primer Laboratorio de Cómic**, organizado por la Fundación Bibliotec, la Fundación Algo en Común y el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, Cerlalc. Resulté seleccionado y pude acceder a un proceso formativo que se llevó a cabo entre agosto y septiembre de 2023, que derivó en una publicación colectiva y en su presentación en la Fiesta del Libro y de la Cultura en la ciudad de Medellín, y en la Feria del Libro de Cali.

Figura 15.
Post “Cali territorio
emergente del cómic” de Bibliotec
(2023) Promocional



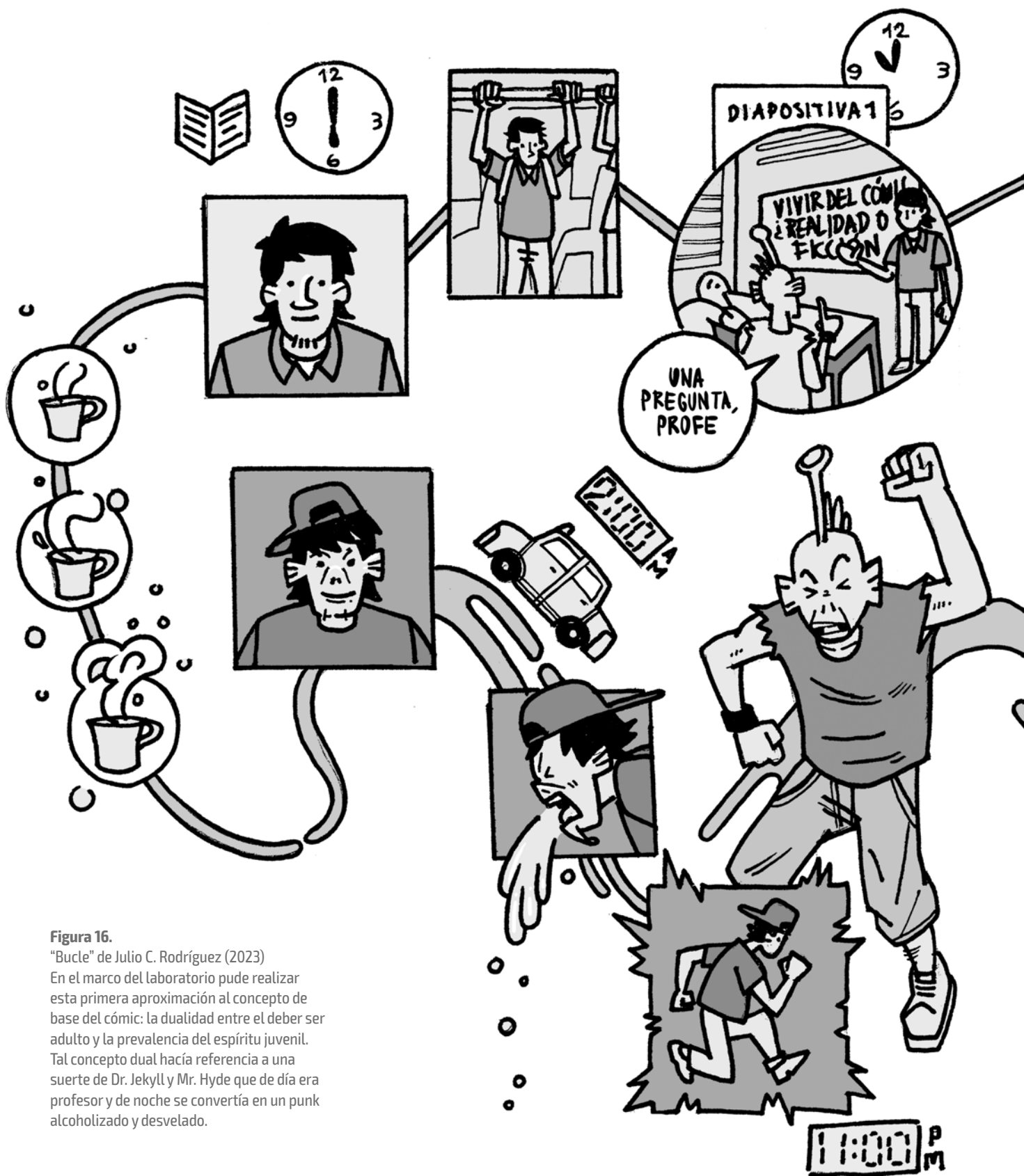
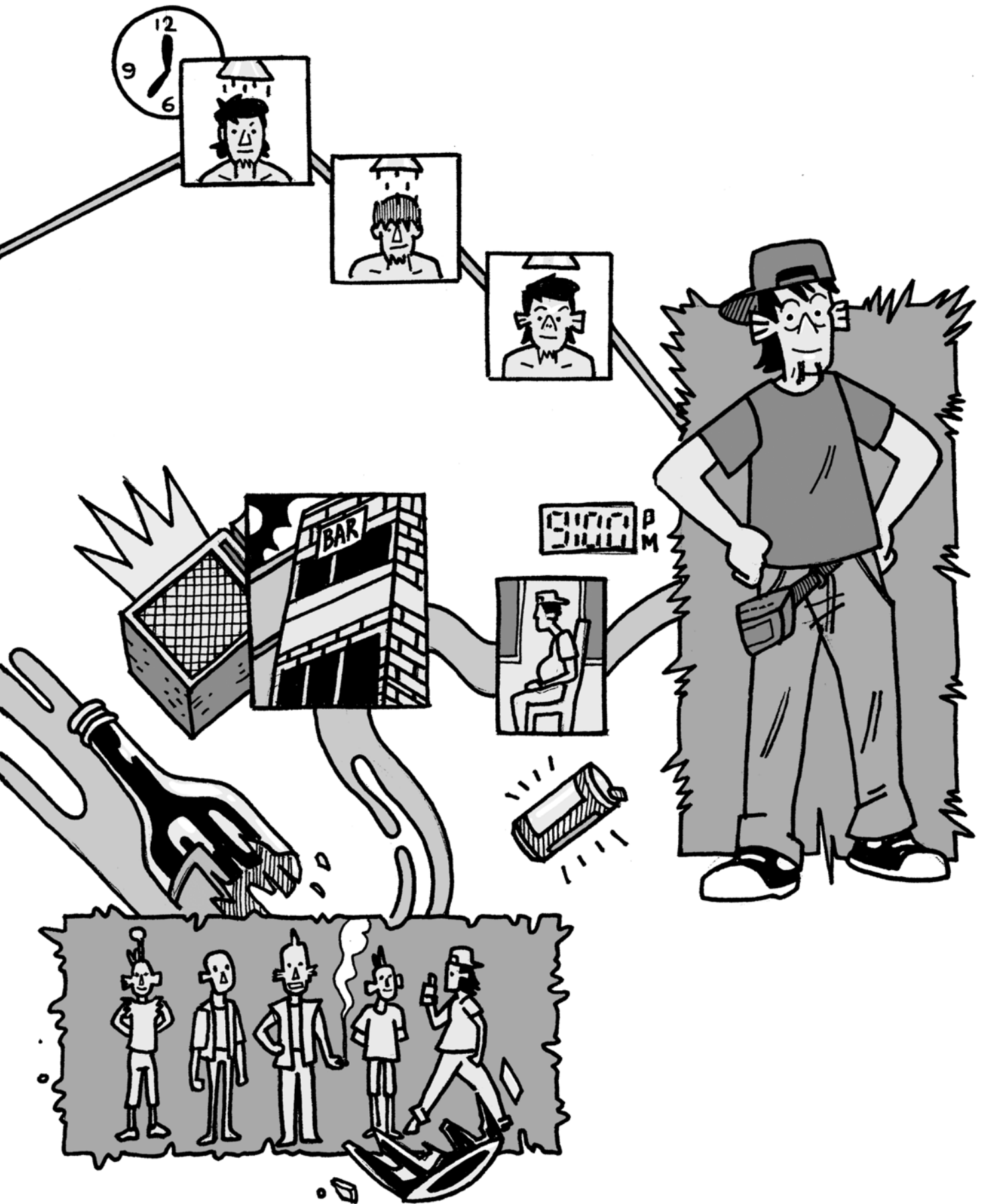


Figura 16.

"Bucle" de Julio C. Rodríguez (2023)

En el marco del laboratorio pude realizar esta primera aproximación al concepto de base del cómic: la dualidad entre el deber ser adulto y la prevalencia del espíritu juvenil. Tal concepto dual hacía referencia a una suerte de Dr. Jekyll y Mr. Hyde que de día era profesor y de noche se convertía en un punk alcoholizado y desvelado.



Aunque en el laboratorio no pude concretar la obra, allí logré estructurar un primer borrador de guion a partir de una idea de la ilustradora Cecilia Ramos, "La Che". Me sugirió que en lugar de conversar con personas de la escena punk, ella me entrevistaría a mi y a partir de ello, podría esbozar la estructura narrativa de mi cómic. Fue así como de manera dialéctica pude encontrar una estructura y una conclusión para el relato. Es importante señalar que previamente había hecho una prueba de entrevista convertida en cómic, y fue aquel resultado el que me motivó a cambiar el enfoque.

En 2024 se llevó a cabo el estreno de la serie documental de la que hicimos parte, y en ese mismo año retomé la publicación de mi cómic El Cerra'o; solo hasta enero de este año reanudé el cómic de no ficción que me había propuesto, agregando más cambios en el guion, abreviando el título y realizando el arte final de la obra.

A diferencia de la obra en equipo realizada casi dos años antes, retomar el proceso del cómic ha sido una experiencia grata debido a mi propio conocimiento en este campo. Aunque han existido demoras, todas se deben a una búsqueda exhaustiva por las formas y las palabras precisas, pero evidentemente este ha sido un proceso más controlado y con menos frustraciones que las encaradas en mi realización audiovisual.





CUANDO
YO EMPECÉ A IR, LOS
TOQUES ERAN MUY
SOLOS. YA DESPUÉS
HUBO UN TIEMPO QUE
OTRA GENTE SE EMPEZÓ
A INTERESAR. HACER LOS
TOQUES EN JOVITA
ACERCÓ EL PUNK A LA
COMUNIDAD. ANTES LOS
TOQUES ERAN EN
ENSAYADEROS,
EN BARES RELEJOS,
EN EL DISTRITO O EN
MELENDEZ.

El Internet existía pero la
comunicación era muy reducida
por ahí. Si acaso uno decía por
Messenger "Cae al toke", pero de
resto no era como la difusión que
hay hoy en redes.

Si a vos te gustaba el punk, y no
conocías a nadie, no tenías forma
de enterarte de nada.

EL PRIMER TOQUE AL QUE
FUI FUE EN... ¿2007? ¿2008?
ERA ESPECTADORA. EN ESE
ENTONCES TENÍA UNA PAREJA
QUE ESTABA EN UNA BANDA,
ENTONCES LO ACOMPAÑABA
A LOS TOQUES, TOQUES DE
PUNK QUE ERAN MUY
PRECIOSOS.

UNO DE LOS PRIMEROS
TOQUES A LOS QUE ASISTÍ
FUE EN LA TULPA,
EN UNIVALLE. HABÍA UNO QUE
SE LLAMABA ROCKRESISTENCIA;
NO ERA SOLO DE PUNK, PERO
TOCARON SARCOMA, SATIRA
Y EL ULTIMO REKURSO.

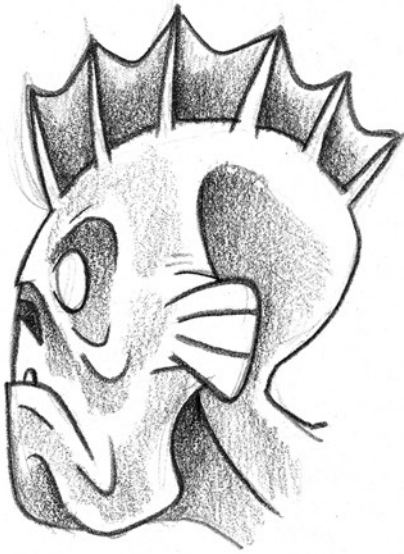
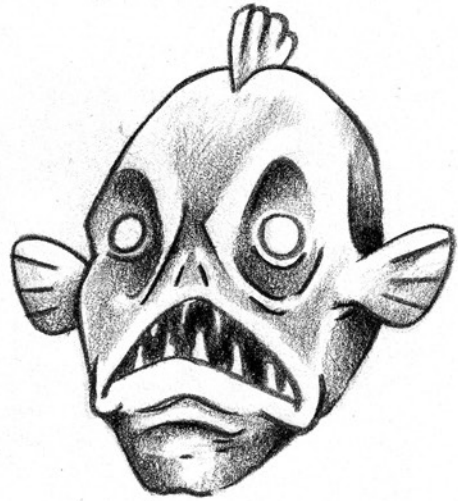
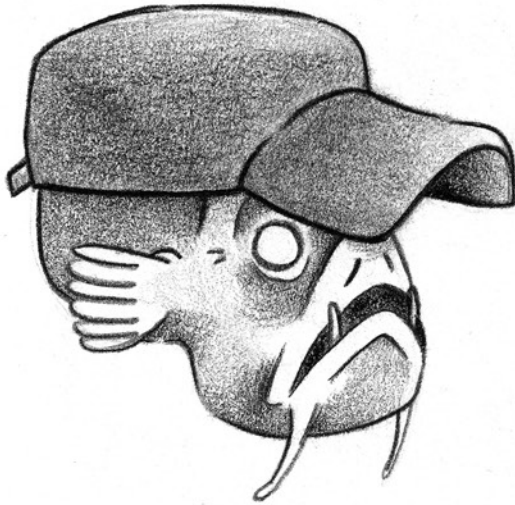
Figura 17.

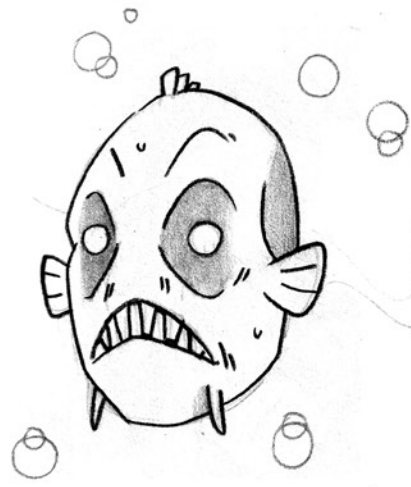
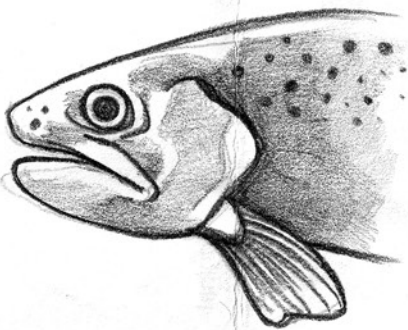
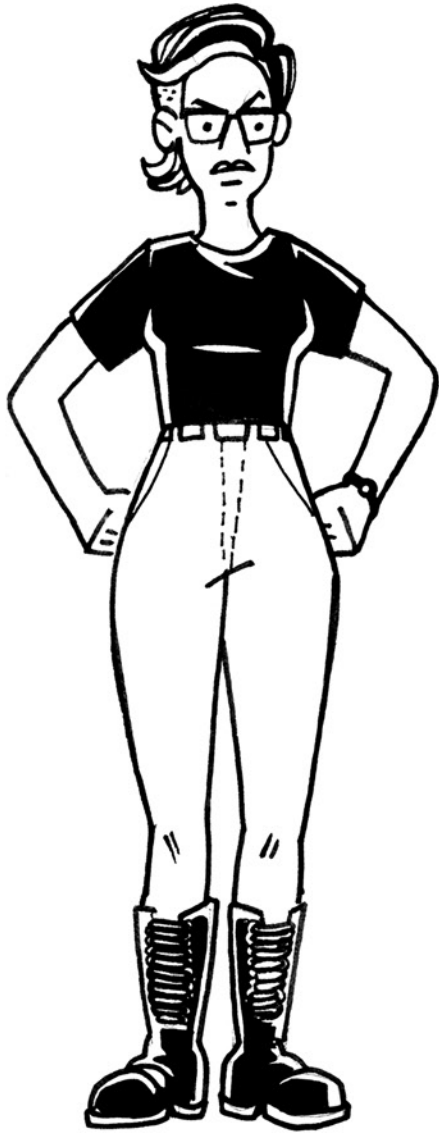
A principios de 2024 aún no decidía si el producto editorial solo contendría un cómic en torno a la entrevista que me realizó Cecilia Ramos, así que decidí hacer una prueba con una entrevista previa hecha a "Nia Pandemia" para saber si este tipo de narrativa calzaba con el resto de la obra. El resultado me inspiró a hacer del cómic una alegoría en general y no la representación de hechos narrados, por ello este cómic se retiró de la obra editorial final.

Julio C. Rodríguez (2024) Cómic

Figura 18.
Bocetos y pruebas de dibujo
de Julio C. Rodríguez (2023)







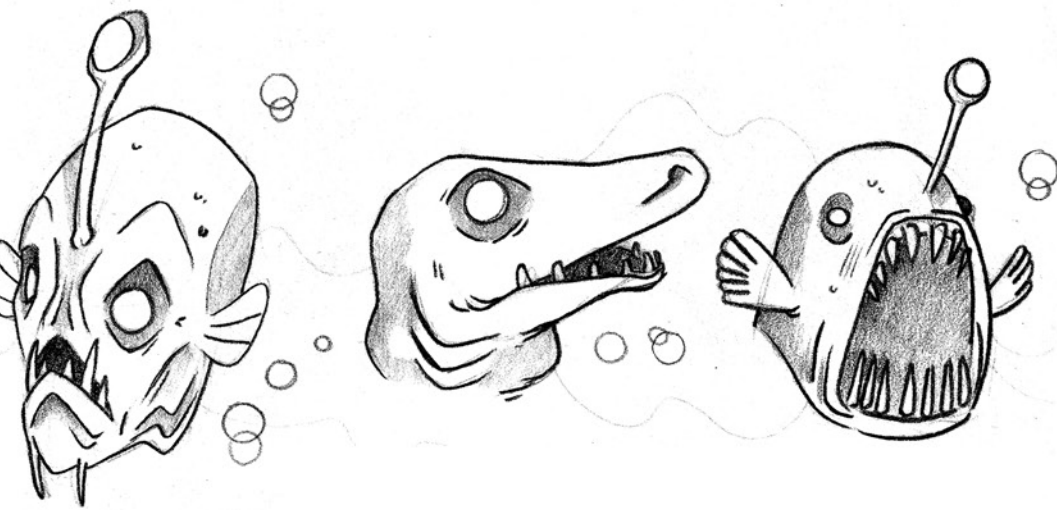
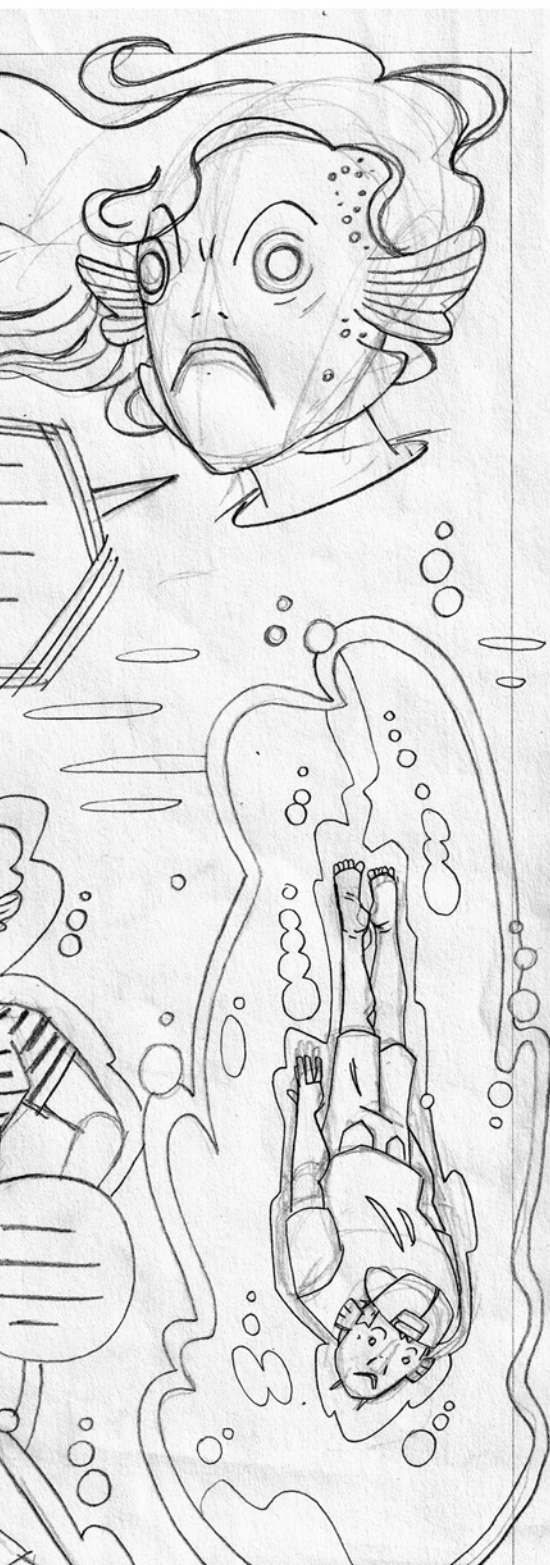


Figura 19.
Bocetos y pruebas de dibujo
de Julio C. Rodríguez (2023)





ORONADJ
RESPECTUO
INTSKWV
KALDOK

Figura 20.

Storyboard de las primeras 12 páginas del cómic "Agujero", realizadas a principios del año. Julio C. Rodríguez (2025) Dibujo

5. MIRADA

Investigación creación

Este trabajo fue orientado inicialmente por una pulsión artística; sin embargo, gradualmente emergió una perspectiva guiada por una metodología de investigación-creación. Este marco de referencia se configuró en medio de la realización del proyecto, con la posterior recapitulación del proceso y con la revisión de los productos desarrollados, cuando emergieron conceptos y prácticas propias de tal enfoque, y no en un principio, cuando se enmarcaba en un proyecto de creación.

Sandra Daza, en su texto "Investigación - creación. Un acercamiento a la investigación en las artes" (Daza, 2009), citando a su vez a Bruce Archer, distingue varios aspectos propios de este tipo de proyectos. Tales atributos se manifiestan aquí de la siguiente manera:

- La base del proyecto surge de la experiencia del sujeto-creador, haciendo del individuo no solo autor sino también investigador de sí mismo, de los medios para elaborar la obra y de los conceptos que surgen del cruce entre ambos.

- Si bien las obras realizadas buscaron un nivel de realización cuando menos óptimo, lo relevante termina siendo el proceso para llegar a ellas, en donde se adquirieron nuevas habilidades, se fortalecieron otras y se alcanzó un saber de la propia persona (autoconocimiento) y también de los medios de creación.
- Se trató un fenómeno social sobre el cual se construyó una premisa que dio lugar a una observación particular, en este caso, desde la creación cinematográfica y la historietista, constituyendo así “una reflexión creativa sobre la experiencia humana”
- Se sistematizó el proceso de creación, al involucrar los métodos inherentes a la realización cinematográfica y de cómic, como los son la escritura de un guion, diseño de carpeta, la realización de storyboards, el visionado de archivo, etc.
- Se reconoce una actitud autoral de rompimiento de paradigmas en aras de la adopción de otros modelos de creación, logrando así una obra que supera los límites alcanzados en la experiencia autoral previa.

Estos aspectos dan cuenta de una mirada particular —Perspectiva Metodológica— en función de la realización autoral y que se expresa a través de las acciones llevadas a cabo en todo el proceso y que se detallan a continuación.

Pensar hacer

Esta bitácora da cuenta de una estructura que se consolidó progresivamente se avanzaba con el proyecto, una estructura que de manera abreviada explica mi proceder y se resume en cuatro momentos; a saber:

- Exploración conceptual en torno a la relación del documental con imágenes dibujadas.
- Exploración en torno al tema, que partió desde el mundo externo y con el proceso de escritura “industrial” derivó en el mundo interior, estableciendo así una premisa universal.
- Creación audiovisual enmarcada en un modelo industrial, en este caso, de seriado para televisión.
- Creación historietista en la que confluyen mis saberes de base y una noción distinta de documental, lo que resultó en un gesto ensayístico.

De estas cuatro fases puedo distinguir varias consideraciones:

Emergieron diversas interrelaciones, siendo la más importante aquella generada entre el dibujo y el documental, relación que originó una postura autoral de renuncia al registro fotográfico; y que se pudo mantener únicamente en el producto editorial. Ante los impases en la realización audiovisual, se dio lugar a otra forma de representación: la propia exposición en el acto de dibujar.



Figura 21.

Apuntes de clase que se convirtieron en una suerte de diario visual de los temas vistos a lo largo de la maestría.

Julio C. Rodríguez (2022) Fotografía



Se adoptaron diversos métodos o modelos de la producción audiovisual, como la escritura de un guion prospectivo, la elaboración de una carpeta y hasta el diseño de una pieza promocional. Involucrando tales métodos se pudo concretar una premisa, desarrollar una estructura narrativa y dotar a todo el proyecto de una unidad conceptual.

Dados mis intereses, se optó por la realización de dos obras: una de carácter vocacional y la otra como campo de práctica audiovisual. La primera, el cómic, se limita a un formato tapa blanda de extensión corta, dado el contenido y mi forma de escritura; y la otra, el capítulo seriado, delimitado por las condiciones propias de la convocatoria y de la coproducción. Ambas obras responden también a la necesidad de confrontar un medio con otro: la novedad de la realización audiovisual versus el lugar seguro de creación que representa mi oficio historietista.

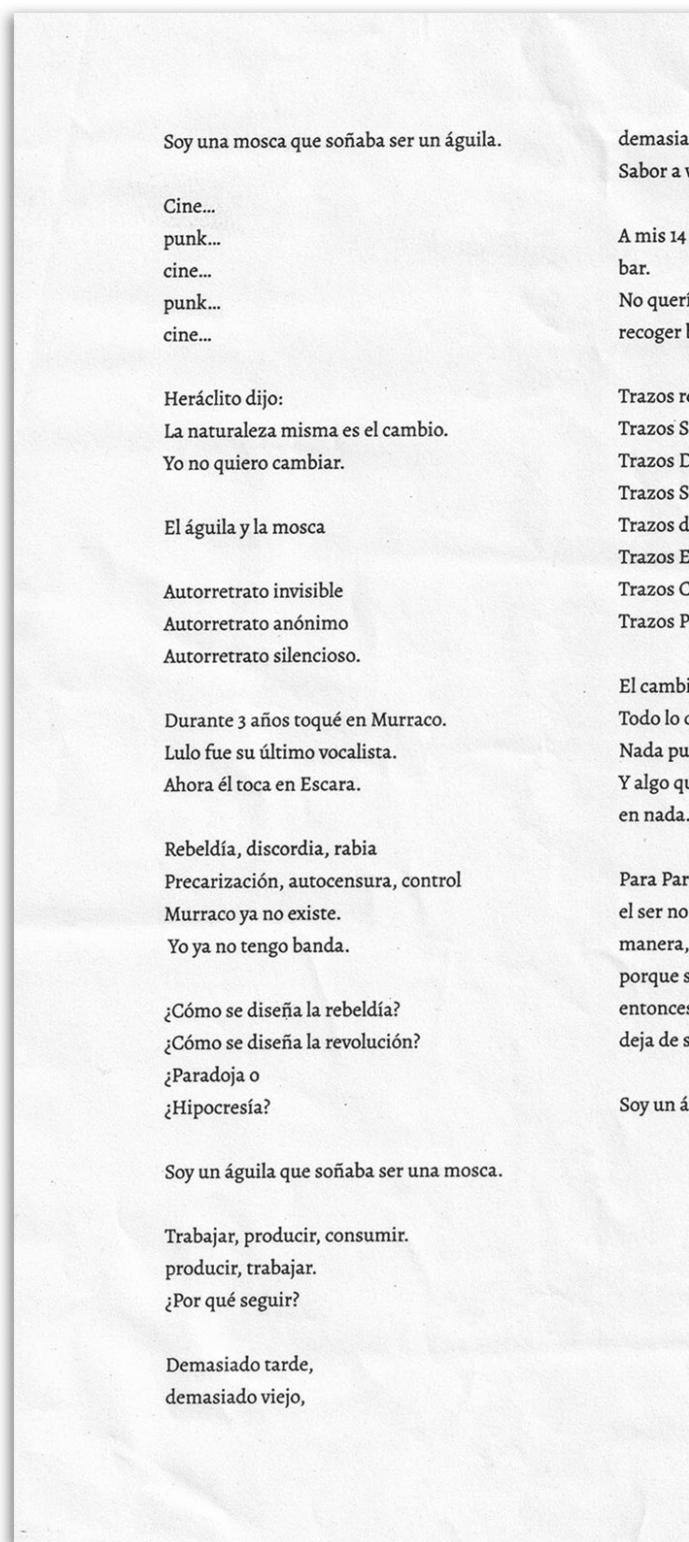
La escritura y la experimentación gráfica fue permanente desde la etapa de conceptualización. El desarrollo de textos y recursos, que no concluyeron estrictamente en un documento publicable o un arte final, permitieron hilar ideas y revelar conceptos que surgieron de la interacción entre reflexión y realización. Por ejemplo, el concepto de inmersión en las profundidades que aparece en el cómic, surgió de un formato de presentación del proyecto a modo de Scrolly Telling, y a su vez dio lugar a la metáfora de los peces abisales. Es así como una práctica creativa, permitió consolidar un recurso visual dentro de la obra, y que viene de la mano de un proceso personal en el que he decidido crear imágenes sin tener certeza de su destino.

Ante el universo de medios de concreción, resulta tentador apelar a diversos formatos y técnicas; sin embargo, tener desde el principio un marco delimitado de producción es conveniente para concentrarse en el contenido de la obra. En mi caso, el espectro de creación se abrió a medida que avanzaba con la escritura del proyecto y con los aprendizajes dentro de la maestría, que se expandía con todas las posibilidades técnicas y narrativas (montaje museográfico, transmedia, libro de artista, cine animado, etc.) y ante tal panorama, lo más acertado fue delimitar el campo de realización, y no intentar abarcar una diversidad amplia de soportes.

Las disyuntivas fueron una constante en el proyecto: se propuso la realización de un cómic documental, luego se planteó obviar sus modos de producción, se eliminó su desarrollo y finalmente se retomó su creación. Lo anterior evidencia una incertidumbre e inseguridad que en su momento generó tensiones, pero ahora en retrospectiva, permitió consolidar la propuesta. Sin la renuncia temporal a la realización de un cómic, no habría ahondado en los modos propios del cine-ensayo que luego se verían reflejados en la obra editorial. Estos devenires, aunque parezcan desafortunados, si se usan a favor, pueden permitir una conjunción entre saberes propios y nuevo conocimiento, logrando así un aprendizaje acumulativo y no sustitutivo.

Por último, resulta importante indicar que la realización de un proyecto de investigación-creación es un reto intelectual en la medida que se contrapone con las formas tradicionales de conocimiento científico a las que nos hemos adaptado como parte de una comunidad académica. Desmontar paradigmas metodológicos y asumir una postura volcada a la técnica, la creación, la intuición y la subjetividad es una tarea difícil, pero que permite consolidar un área de conocimiento fructífera para el arte y la realización autoral. No obstante, resulta paradójico que estos procesos, a pesar de su indefinición, establezcan nuevos paradigmas académicos.

Figura 22
Versión impresa del texto de la voz en off
del documental "El Águila y La Mosca"
Julio C. Rodríguez (2022) Fotografía



do responsable.
ómito.
años no me quería esconder en un
ia que mis papás me tuvieran que
borrachio.
ebeldes
ubversivos
isruptivos
ublevados
ecadentes
stampados
osméticos
ublicados
o es una ilusión.
que hay ha existido siempre.
ede surgir de la nada.
ue existe tampoco se puede convertir
ménides,
cambia ni se transforma de ninguna
si se transforma en otra cosa,
s ya no es,
er.
guila; soy una mosca.

Hacer no hacer

Como he señalado anteriormente, el desarrollo de este proyecto estuvo marcado por muchas dudas y vacilaciones, por ello resulta tan difícil proponer una serie de recomendaciones para afrontar proyectos de investigación-creación; sin embargo, desde este marco tan nebuloso pude dilucidar algunas reflexiones que tal vez resulten relevantes para próximas experiencias en tal ámbito.

Establecer un marco metodológico y de realización base. Aunque no se cuente con una metodología clara desde el inicio del proyecto, es adecuado un marco de referencia que involucre el tema a grandes rasgos y los productos esperados. Si bien pueden existir momentos de dispersión, la reflexión y la consciencia de la obra esperada, ayudan a encaminar las acciones y evita que se sucumba al amplio espectro de medios narrativos y contenidos que se disponen en la actualidad.

Entender que el proyecto se constituye por un aprendizaje acumulativo. El proyecto no debe entenderse como un proceso lineal, sino como un espacio de aprendizaje continuo, con sus devenires, retrasos y anticipaciones. Renunciar temporalmente a ciertos elementos puede ser fundamental para el descubrimiento de otros enfoques y resultados.

Crear es una forma de aprendizaje que debe atravesar todo el proceso. La experimentación gráfica y escrita debe ser una práctica constante durante la etapa de conceptualización, incluso si el proyecto no está completamente definido. Resulta imprescindible ya que permite desarrollar ideas y generar conexiones, además de consolidar una suerte de entrenamiento para los retos de la realización final.

Gestionar la incertidumbre como parte del proceso. En un proyecto como este es inherente la incertidumbre, que por momentos opera como obstáculo pero resulta ser una variable intrínseca a un proceso de descubrimiento, que deriva en poderosos hallazgos, necesarias decepciones o en errores que hacen parte del saber. La indecisión, si bien puede dar lugar a la frustración, también permite vislumbrar otras formas de realización.

UNA EXCUSA
PARA HABLAR
DE ESO?

¿POR QUÉ
EL PUNK?

ES LO
ÚNICO QUE
QUEDA
DE UNA
JUVENTUD
TARDÍA.

POGO...
ALCOHOL...
TRASNOCHO

"Soy el agujero humano, bebiendo toda
la sangre de mis hermanos, bebiendo
la savia de sus huesos, para alimentar
mi mundo enfermo"

Agujero Negro de Derrota.



6. ¿DÓNDE TERMINAR?

¿Una obra?

Esta inmersión ha dado por resultado dos obras, una audiovisual y otra editorial, que no considero dos partes de un mismo universo narrativo, como lo intentaría una estructura transmedia, sino que son una suerte de esquizofrenia autoral, en la que pude detectar tanto conexiones como distancias.

El marco de conexiones se limita a unas de forma y otras de contenido, siendo la utilización del dibujo como régimen de representación icónica y simbólica el punto más relevante de conexión formal, que a su vez se distancia en ambos "formatos", dado porque en el editorial el dibujo opera como representación de un mundo diegético, mientras en el segundo se ve como manifestación de lo real. En el cómic la realidad y sus metáforas se reconstruyen con el dibujo, en el audiovisual el dibujo se muestra como parte de esa realidad o se superpone a ella.

Desde el espectro del contenido, llámese también historia o diégesis, en ambos productos se construye un universo narrativo entre personajes y espacios que se repiten, se reinterpretan o complementan. Esta operación se realizó en el cómic desde una perspectiva alegórica a través del dibujo, haciendo pleno uso tanto de la metáfora dominante en la obra como de otras propias de cada momento en el relato, mientras que en el audiovisual las metáforas se construyeron con el montaje y con la alteración del material de archivo.

Respecto al texto en ambas obras, el monólogo en el audiovisual responde a un tipo de escritura e interpretación en la que no soy experto; mientras que en el cómic, el diálogo entre los dos personajes permite una escritura más cercana a la ficción y a mi propio saber. No obstante, el monólogo, un poco más pausado y minimalista, aparece esporádicamente en el producto editorial.

Hay una gran distancia entre ambos productos: mientras uno se rige por decisiones unilaterales, individuales y de creación personal, en el otro se confrontan diversas voces con el trabajo en equipo y algunos apartados se definen no por lo que se busca sino por lo que se puede lograr. En el cómic, mi área de experticia, hay un mayor control, no solo por la experiencia sino porque en términos de producción hay menos factores que redefinen la obra, puesto que su sustancia se limita a la imagen estática y la producción impresa, mientras que en el audiovisual, por el contrario, algunos elementos surgen de la suma de variables y de la sinergia dada al interior de la producción. Esta condición me obligó, por salud mental, a pensar que el audiovisual no sería lo que “yo quería”, sino que sería un ente vivo con su propia dinámica, empujado por una pulsión autoral cuya naturaleza cambiante daría luz a formas no planeadas. Tal postura deviene evidentemente de las condiciones de producción y de mi propia naturaleza de aprendiz en el campo del cine.

Una reflexión

¿Se consiguió aprender otras formas de escritura y narrativa? Si, tanto en el audiovisual como en el cómic se experimentó con otra forma de escritura, que si bien no resulta innovadora, si establece un precedente para mis próximos trabajos, ya no enmarcados exclusivamente en la ficción sino con un enfoque de ensayo y documental.

Por otra parte la obra impresa logra explorar una forma de no ficción distinta a la noción documental que impera en el cómic nacional, que se basa en un modelo de evidencia histórica, naturaleza educativa y enfoque en el conflicto armado colombiano, ejemplificada en títulos como “Caminos Condenados” (2016) o “La Palizúa” (2018). Tal modelo ignora el componente experimental que una obra de no ficción puede lograr y se concentra en la veracidad de los hechos y su efectiva comunicación, postura que resulta relevante para un sociedad víctima de la violencia y que exige resarcir una verdad histórica matizada a lo largo de los años. Tal vez por ello, el cómic documental nacional sea un campo fértil para la producción de este tipo de relatos históricos y fidedignos.

En mi cómic hay una renuncia evidente al componente fotográfico naturalista, una postura que antagoniza con aquellas obras que de una u otra manera recurren a la fotografía como evidencia o prueba fehaciente de la ocurrencia de lo narrado. A lo largo del proyecto no primó la idea de fidelidad con una realidad tangible, sino que esta se presentaba como un punto de partida para interpretaciones y reflexiones internas; así, en esta obra no se espera una verdad absoluta o un retrato fidedigno del mundo de los punks en Cali, sino que se buscó una verdad particular enfocada en mi propia persona.

Un trazo

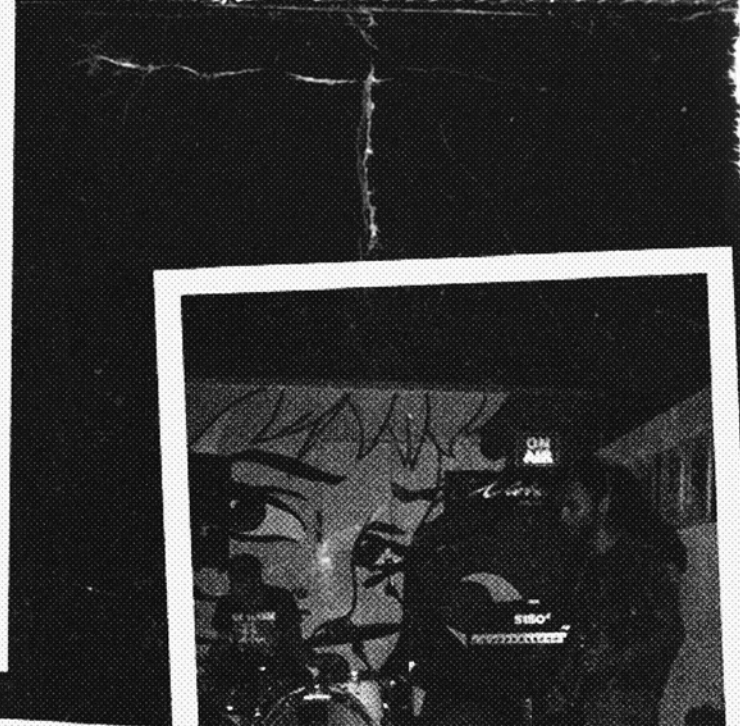
Una vez terminado este recorrido por mi proceso de creación, puedo señalar que, a pesar del retraso en la ejecución total del proyecto, pude cumplir mis aspiraciones iniciales: fortalecí mi perfil autorial haciendo más riguroso el proceso de investigación y creación, produje una obra de cómic documental y me distancié de los contenidos de corte paranormal presentes en mi trabajo previo. Adicional a ello, nutrí este oficio con saberes propios del cine y me enfrenté a un campo nuevo que fue la producción audiovisual, lo que establece un precedente que motiva a continuar produciendo en ambos medios, entendiendo sus límites y virtudes, trazando así nuevas formas en mi carrera como autor.

Índice de imágenes

- Figura 1. Rodríguez, J. C. (2021). Nota de intención [Diseño editorial].
- Figura 2. Rodríguez, J. C. (2022). Azul [Cómic].
- Figura 3. Anónimo. (1552). Lienzo de Tlaxcala [Dibujo].
- Figura 4. Guibert, E., & Lefèvre, D. (2007). El fotógrafo [Cómic].
- Figura 5. McCay, W. (1918). The Sinking of the Lusitania [Animación, documental].
- Figura 6. Maitland, K. (2016). Tower [Animación, documental].
- Figura 7. Folman, A. (2008). Vals with Bashir [Animación, documental].
- Figura 8. Rodríguez, J. C. (2023). Registros [Fotografía].
- Figura 9. Seth. (1996). La vida es buena si no te rindes [Novela gráfica].
- Figura 10. Krug, N. (2018). Heimat [Libro ilustrado].
- Figura 11. McLaren, N. (1971). Synchromy [Animación].
- Figura 12. Rodríguez, J. C. (2023). Peces abisales [Ilustración].
- Figura 13. Rodríguez, J. C. (2022). Regresa el caos [Registro fotográfico].
- Figura 14. Rodríguez, J. C. (2024). El Águila y La Mosca [Cartel fotográfico].
- Figura 15. Bibliotec. (2023). Cali territorio emergente del cómic [Promocional].
- Figura 16. Rodríguez, J. C. (2023). Bucle [Cómic].
- Figura 17. Rodríguez, J. C. (2024). Entrevista dibujada [Cómic].
- Figura 18. Rodríguez, J. C. (2023). Bocetos y pruebas de dibujo [Dibujo].
- Figura 19. Rodríguez, J. C. (2023). Bocetos y pruebas de dibujo [Dibujo].
- Figura 20. Rodríguez, J. C. (2025). Storyboard Cómic “Agujero” [Dibujo].
- Figura 21. Rodríguez, J. C. (2022). Apuntes de clase [Dibujo y caligrafía].
- Figura 22. Rodríguez, J. C. (2023). Voz en Off [Texto impreso].
- Figura 23. Rodríguez, J. C. (2025). Agujero [Cómic].

Bibliografía

- Adorno, T. W. (1962). El ensayo como forma. En *Notas de literatura*. Barcelona: Ediciones Ariel.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Català, J. M. (2011). Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental. *adComunica: revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, (2), 43–62.
- Costa, J. (2003). *La imagen pública: una ingeniería social*. Medellín: Editorial Zuluaga.
- Daza, S. (2009). Investigación-creación: un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizonte pedagógico*, 11, (1), 87- 92.
- Duskin, R., Papalia, D. E., & Wendkos Olds, S. W. (2010). *Desarrollo humano*. México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- González, A. (2022, abril 10). 'Flee' y el documental animado como dispositivo de evocación. *Rialta Magazine*. <https://rialta.org/flee-y-el-documental-animado-como-dispositivo-de-evocacion/>
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura: El significado del estilo*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Heath, J., & Potter, A. (2005). *Rebelarse vende: El negocio de la contracultura*. Bogotá: Editora Aguilar.
- Jost, F., & Gaudreault, A. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Kant, I. (1964). *Filosofía de la historia*. Buenos Aires: Editorial Nova.
- La Ferla, J., & Denegri, A. (2013). *Cine de exposición: instalaciones fílmicas de Andrés Denegri*. Buenos Aires: Fundación OSDE.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic*. Barcelona: Estudio Ediciones B.
- Monterroso, A. (1991). *La oveja negra y demás fábulas*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Posada, P. (2010). *Argumentación: teoría y práctica, introducción a las teorías de la argumentación*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Rosero, J. (2019, enero 16). Las siete relaciones dialógicas entre texto e imagen. https://casatinta.com/wp-content/uploads/2021/02/LAS_SIETE_RELACIONES_DIALOGICAS_2019.pdf
- Sontag, S. (1996, febrero 25). The decay of cinema. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1996/02/25/magazine/the-decay-of-cinema.html>
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Weinrichter, A. (2007). Un concepto fugitivo. *Notas sobre el film-ensayo*. En *La forma que piensa: Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 18–48). Pamplona: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra.





Este trabajo se terminó en Julio
de 2025, 3 años después de
ingresar a la Maestría en Culturas
Audiovisuales de Univalle.



Universidad
del Valle

Maestría en Culturas Audiovisuales
Universidad del Valle
© 2025