

**COMIC Y TRADICIÓN ORAL.
LAS VIÑETAS DE MI PARQUE**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
“LICENCIADO EN ARTES VISUALES”**

**JUAN DAVID RAMÍREZ FLÓREZ
CÓDIGO: 1340609**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES Y ESTÉTICA
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

SANTIAGO DE CALI

2019

COMIC Y TRADICIÓN ORAL.

LAS VIÑETAS DE MI PARQUE

TUTOR: LUIS GONZÁLEZ ARISTIZÁBAL

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES Y ESTÉTICA

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SANTIAGO DE CALI

2019

Actas.

Notas de aceptación.

Dedicatoria.

A mi madre María J Flórez. A mis hermanos, y a algunos amigos y amigas a los que he tenido la fortuna de conocer. Y a la Universidad del Valle por marcar la época más feliz de mi vida.

Y a todos los que puedan y quieran leer estas páginas.

Agradecimientos.

Agradecimiento a todas las personas que estuvieron presentes y me apoyaron en la creación de este trabajo de tesis.

A mi madre María Flórez por apoyarme todos estos años sin cuestionamientos, a mis hermanos, Cesar, Alfonso, Mauricio, a mis compañeros de Universidad, (son muchos) a algunos amigos que siempre estuvieron presentes.

A algunos profesores que me apoyaron durante todos estos años, Hernán Casas, Guillermo Peña, Luis González, y otros.

A los ancianos y hombres mayores del parque central de Jamundí, por permitir acercarme a ellos, y conocer sus experiencias y memorias.

Tabla de contenido.

Contenido

Actas.	4
Notas de aceptación.	4
Dedicatoria.	5
Agradecimientos.	6
Tabla de contenido.	7
Lista de Figuras.	9
Glosario	10
Resumen.	17
Introducción.	19
Justificación.	25
Objetivos.	26
Objetivo general.	26
Objetivos específicos.	26
Capítulo 1.	27
Conceptos generales, historia, y tradición oral de la región pacífica y Jamundí	27
Comunicación, memoria, y lenguaje. Ejes de la Narración y la creación de culturas.	27
Tradición oral, Memética, y la transmisión cultural.	36
Marco histórico regional de Jamundí y el Valle del Cauca.	44
El valor de las festividades y la construcción de cultura.	51
Capítulo 2.	60
Tradición oral y el comic.	60
Historia del comic.	60
Tradición oral y comic.	66
Los lenguajes del comic.	67
El comic y la construcción de memoria social.	69
El comic y la tradición oral.	75
Del Súper hombre, al Súper idiota.	76
Sátira Apocalíptica.	78

La movida madrileña.	82
El súper idiota.	84
Capítulo 3.....	87
Etnografía.....	87
Cambios en el escenario global de las historias.	93
Recolección de las narraciones e historias.	93
Depuración de historias y adecuación de las mismas.	100
Fotos, story board y dibujos previos.	104
Aquel 19.....	105
La Araña.	109
Solo los valientes.	114
Taxi Libre.....	122
Conclusiones.	127
Capítulo 1.....	127
Investigación sobre la tradición oral, e historia del municipio.	128
Capítulo 2.....	131
Capítulo 3.....	133
Resultado, muestra de la obra.....	136
Comic: la araña.....	136
Bibliografía.	146

Lista de Figuras.

	Pág.
Figura 1.....	61
Figura 2.....	62
Figura 3.....	64
Figura 4.....	80
Figura 5.....	83
Figura 6.....	95
Figura 7.....	96
Figura 8.....	97
Figura 9.....	105
Figura 10.....	105
Figura 11.....	106
Figura 12.....	106
Figura 13.....	107
Figura 14.....	107
Figura 15.....	108
Figura 16.....	108
Figura 17.....	109
Figura 18.....	109
Figura 19.....	110
Figura 20.....	110
Figura 21.....	111
Figura 22.....	111
Figura 23.....	112
Figura 24.....	112
Figura 25.....	113
Figura 26.....	113
Figura 27.....	114

Figura 28.....	114
Figura 29.....	115
Figura 30.....	115
Figura 31.....	116
Figura 32.....	116
Figura 33.....	117
Figura 34.....	117
Figura 35.....	118
Figura 36.....	118
Figura 37.....	119
Figura 38.....	119
Figura 39.....	120
Figura 40.....	120
Figura 41.....	121
Figura 42.....	121
Figura 43.....	122
Figura 44.....	122
Figura 45.....	123
Figura 46.....	123
Figura 47.....	124
Figura 48.....	124
Figura 49.....	125
Figura 50.....	125
Figura 51.....	126
Figura 52.....	126
Figura 53.....	136
Figura 54.....	137
Figura 55.....	138
Figura 56.....	139

Figura 57.....	140
Figura 58.....	141
Figura 59.....	142
Figura 60.....	143
Figura 61.....	144
Figura 62.....	145

Glosario

Comunicación. La comunicación es el proceso de transmisión de información entre un emisor y un receptor que decodifica e interpreta un determinado mensaje¹.

Cambuche. La palabra cambuche no está registrada por la DRAE, pero si tiene cambucho, con significado de cesta y luego habitación pequeña. En Colombia, la palabra cambuche es utilizada para referirse a una vivienda improvisada construida con cualquier material que está al alcance, para pasar la noche.²

Objeto cultural. Un objeto cultural es una entidad que se caracteriza por participar de la naturaleza de los objetos reales y de los ideales sin confundirse con ellos. Los objetos culturales cuentan con una base o sustrato material, una significación espiritual y, sobre todo, sentido. Son los objetos producidos por el hombre en atención a algo significativo, y pueden ser de carácter estético, utilitario, o algún otro fin propuesto por el mismo hombre³.

Elipsis. En el lenguaje cinematográfico, una elipsis es un salto en el tiempo o en el espacio. El espectador no pierde la continuidad de la secuencia aunque se hayan eliminados pasos intermedios.⁴

Fordismo. El fordismo es un modo de producción caracterizado por hacer que la misma se en serie o en cadena. Su nombre deriva de uno de sus progenitores ideológicos, Henry Ford⁵.

Lenguaje. El lenguaje es el sistema a través del cual el hombre o los animales comunican sus ideas y sentimientos, ya sea a través del habla, la escritura u otros signos convencionales, pudiendo utilizar todos los sentidos para comunicar⁶.

¹ COMUNICACIÓN. [En línea]. [consultado el julio 8 2018]. Disponible en: <<https://www.significados.com/comunicacion/>>

² CAMBUCHE. [En línea]. [Consultado el 25 de junio de 2019]. Disponible en: <<http://etimologias.dechile.net/?cambuche>>

³ OBJETO CULTURAL. [En línea]. [Consultado el 8 de julio]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_cultural>

⁴ ELIPSIS. [En línea]. [Consultado el 25 de junio de 2019]. Disponible en: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Elipsis_\(cine\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Elipsis_(cine))>

⁵ FORDISMO. [En línea]. [Consultado el 20 de junio 2019]. Disponible en: <<https://definicion.mx/fordismo/>>

⁶ LENGUAJE. [En línea]. [Consultado el 8 de julio 2018]. Disponible en: <<https://www.significados.com/lenguaje/>>

Lengua. Una lengua es un sistema de comunicación verbal y escrito, dotado de convenciones y reglas gramaticales, empleado por las comunidades humanas con fines comunicativos. Usualmente, está basada en símbolos sonoros, pero también puede estar constituida únicamente por signos gráficos. Como tal, la palabra proviene del latín *lingua*⁷.

Cultura. Cultura es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es⁸.

Memoria. Es una facultad que le permite al ser humano retener y recordar hechos pasados. La palabra también permite denominar al recuerdo que se hace o al aviso que se da de algo que ya ha ocurrido, y a la exposición de hechos, datos o motivos que se refieren a una cuestión determinada⁹.

Signo lingüístico. El signo lingüístico es una unidad lingüística que puede ser percibida por el ser humano mediante los sentidos y que permite representar completamente un evento comunicativo en sus propios términos. Es una construcción social que funciona dentro de un sistema lingüístico y que pone un "elemento" en lugar de otro¹⁰.

Relato. Un relato es un conocimiento que se transmite, por lo general en detalle, respecto a un cierto hecho. El concepto, que tiene su origen en el vocablo latino *relātus*, también permite nombrar a los cuentos y a las narraciones que no son demasiado extensas¹¹.

Antrópico. La palabra antrópico proviene etimológicamente del vocablo griego ἄνθρωπος, que se pronuncia "anthropos" y su significado es "humano". Es por ello que con antrópico se designa todo lo que es relativo al ser humano, por oposición a lo natural, y especialmente se aplica a todas las modificaciones que sufre lo natural a causa de la acción de los humanos.¹²

⁷ LENGUA. [En Línea]. [Consultado el 8 de julio 2018]. Disponible en: <<https://www.significados.com/lengua/>>

⁸ CULTURA. [En Línea]. [Consultado el 9 de julio 2018]. Disponible en: <https://www.significados.com/cultura/>

⁹ MEMORIA. [En línea]. [Consultado el 9 de julio 2018]. Disponible en: <<https://definicion.de/memoria/>>

¹⁰ SIGNO LINGUISTICO. [En línea]. [Consultado el 9 de julio 2018]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Signo_ling%C3%BC%C3%ADstico>

¹¹ RELATO. [En Línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en: <<https://definicion.de/relato/>>

¹² ANTRÓPICO. [En línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en: <<https://conceptodefinicion.de/antropico/>>

Reales de minas. Se trataba esencialmente de un distrito minero en donde las autoridades, además de ejercer las funciones de gobierno, judiciales, fiscales y militares, debían aplicar las medidas conducentes al incremento de la producción de metales. Las autoridades superiores habían elaborado unas ordenanzas que los administradores del real de minas debían aplicar con firmeza y sagacidad. Con frecuencia, el administrador era el mismo alcalde mayor de la provincia, ya que aquí se podían obtener las mayores ventajas económicas¹³.

Recocha. En Colombia es sinónimo de relajo, broma, chanza, chascarrillo. También es un juego informal de fútbol, realizado a campo abierto (potrero). Jolgorio o fiesta organizada de manera informal y sin planificación.¹⁴

Contraleguaje. “El contra lenguaje se puede afirmar como un discurso oculto de resistencia, un a resistencia contra el lenguaje impuesto y, a la vez, creadora de un contra lenguaje que expresa las experiencias culturales y memorias colectivas propias”¹⁵.

Gráfica. Etimológicamente la palabra gráfica viene del prefijo griego “grápho”, que significa escritura. Se trata de un prefijo que se encuentra en una amplia diversidad de conceptos: grafología, grafismo, grafía, iconografía o el término que aquí nos ocupa, gráfica.

El concepto de gráfico o gráfica tiene otras acepciones. Se refiere a lo relativo a la escritura o el dibujo y se habla del grafismo para mencionar el conjunto de diseños destinados a la ilustración. Cuando algo se expresa con nitidez y de manera muy expresiva, se dice que se trata de una manera de comunicar que resulta gráfica¹⁶.

Kitsch. El kitsch es un concepto estético y cultural que en su origen ironizaba con la relación arte barato y consumismo: hoy designa la inadecuación estética en general y permite comprender en gran medida las formas de la cultura y el arte contemporáneos, llenos de producciones alternativas que se relacionan constantemente con el kitsch promoviendo efectos baratos, sentimentales y muchas veces dirigidos para el consumo masivo¹⁷.

¹³ REALES DE MINAS: [En línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en: http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/estados/libros/sinaloa/html/sec_42.html

¹⁴ RECOCHA. [En Línea]. [Consultado el 25 de junio de 2019]. Disponible en: <<https://www.significadode.org/recocha.htm>>

¹⁵ MORENO PARRA, Adolfo Leon. Etnicidad, resistencia y políticas públicas. Moreno Parra, Rodríguez Sánchez, Adolfo León. Pag 94. Universidad del Valle.

¹⁶ GRAFICA. [En línea]. [Consultado 9 de julio]. Disponible en: <https://definicion.mx/grafica/>>

¹⁷ MORENO, Elena. La cara Kitsch de la modernidad. [En línea]. [Consultado el 9 de julio] Disponible en: <<http://www.normasicontec.org/referencias-electronicas-normas-icontec/>>

Masscult. El termino *Masscult* fue introducido por Dwight Mcdonald -no sin fines polémicos- para hacer referencia a la cultura de masas. La cultura de masas, que es la cultura típica de la sociedad norteamericana (considerada la cultura de masas por excelencia), trae consigo un nuevo modelo de producción cultural marca típica de la sociedad norteamericana (considerada la cultura de masas por excelencia), trae consigo un nuevo modelo de producción cultural marcada por los principios fordistas de fabricación industrial a gran escala¹⁸.

Contracultura. La idea de contracultura proviene de la lengua inglesa (*counterculture*). Así se denomina al conjunto de las actitudes, las acciones, las costumbres y los valores que resultan opuestos a los principios de la cultura dominante.

Puede decirse que la contracultura es un movimiento que promueve y defiende estos modos de vida que son contrarios o diferentes a los más usuales. Por lo general se acepta que una tendencia es contracultural cuando existe un grupo de personas sosteniéndola durante un tiempo extendido¹⁹.

Plano contrapicado. En fotografía y cine, el plano contrapicado (por oposición al picado) es una angulación oblicua inferior de la cámara, la cual se coloca mirando hacia arriba. En el lenguaje audiovisual, esto sirve para transmitir una situación de control, poder, grandeza y seguridad.²⁰

Over the Shoulder. El over the shoulder (OTS) o simplemente over shoulder, es el tipo de plano o encuadre en el cual vemos el hombro de un personaje y lo que este ve de frente. El OTS puede ser sucio o limpio, y esto depende únicamente de que tanto sale a cuadro el hombro del personaje.²¹

Underground. Es una voz del inglés para referirse a aquellos movimientos, manifestaciones culturales o expresiones artísticas que están a contracorriente de la tradición, el canon y la cultura oficial. En este sentido, se trata de

¹⁸ DURAN BUSQUET, Jordi. Lo sublime y lo vulgar: la “cultura de masas” o la pervivencia de un mito. 2008 el Ciervo 96, SA. Barcelona. Pag. 108.

¹⁹ CONTRACULTURA. [En línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en: <<https://definicion.de/contracultura/>>

²⁰ PLANO CONTRAPICADO. [En línea]. [Consultado el 25 de junio de 2019]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Plano_contrapicado>

²¹ OVER THE SHOULDER. [En línea]. [Consultado el 25 de junio de 2019]. Disponible en: <http://wikicine.elseptimoarte.net/Over_the_Shoulder>

movimientos contraculturales que se encuentran fuera de las tendencias de moda. En inglés, su antónimo es *mainstream*²².

Voz en off. Es una técnica de producción donde se retrasmítela voz de un individuo que no está visualmente delante de la cámara durante una producción de televisión. Además, se utiliza en radio, cine, teatro, u otras presentaciones. Muchas veces es pregrabada y también es de uso común en documentales o reportajes para informar los acontecimientos.²³

²² UNDERGROUND. [En línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en:
<<https://www.significados.com/underground/>>

²³ VOZ EN OFF. [En línea]. Consultado el 25 de junio de 2019]. Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Voz_en_off>

Resumen.

El objetivo de esta investigación es exponer el comic como una herramienta que refleja el contexto histórico, social y cultural en donde se desarrolla y crea. A partir de esta concepción, es necesario conocer el comic como un arte ligado a la realidad, y también como un arte secuencial que posibilita la lectura de historias y memorias enmarcadas en lenguajes locales o regionales, que son capaces de ser transmitidos por medios de signos gráficos y lingüísticos.

Es por esto que la primera parte de este trabajo presentan las definiciones de conceptos como el lenguaje, lengua, transmisión cultural, tradición oral, memética, y narración. También se agrega en este documento un marco histórico para el desarrollo de la región pacífica, más específicamente el Valle del Cauca y Jamundí, con el fin de identificar los puntos referenciales que aportan valores, símbolos e íconos culturales que sirven de referencia a la creación de la pieza artística.

Ya con esto, podemos hacer un acercamiento a lo que es el comic como tal, buscando mostrar como este arte nunca se alejó de su contexto en que se desarrolló, y sirve como vehículo de expresión artística y cultural a sus múltiples exponentes y creadores, además de las personas que aportan sus memorias a la creación de este material artístico.

Palabras clave: Arte secuencial. Lenguaje, lengua, tradición oral, memética, narración.

Summary.

This research aims to expose the comic as a tool that reflects the historical, social and cultural context in which it develops and creates. From this conception, it is necessary to know the comic as an art linked to its reality, and also as a sequential art that enables the reading of stories and memories framed in local

or regional languages, which are capable of being transmitted by means of signs, graphics and linguistics.

That is why the first part presents the definitions of what is language, language, cultural transmission, oral tradition, memetics, and narration. In addition to showing a historical framework of the Pacific region, more specifically Valle del Cauca and Jamundí, with this to be able to identify the referential points that contribute values and symbols and cultural icons that serve as reference to the creation of the artistic piece.

With this, we can make an approach to what is the comic as such, looking to show how this art never moved away from its context in which it developed, and serves as a vehicle of artistic and cultural expression to its many exponents and creators, and the people who contribute their memories to the creation of this artistic material.

Keywords: Sequential art. Language, language, oral tradition, memetics, narration.

Introducción.

Siendo el comic una industria nacida a finales del siglo XIX, y que alcanzó su madurez tanto artística como conceptual en los años setentas del siglo XX, es necesario entender, antes que nada, que el comic no se desliga del contexto en que se desarrollan las historias que se plasman en sus páginas. Podemos afirmar entonces, que el comic es una herramienta de narración social e individual, capaz de plasmar en sus viñetas, los pensamientos, deseos, anhelos y frustraciones de los artistas y personas que construyen el relato y sus historias.

El comic es un medio artístico al que podemos rastrear en sus bases, las diversas y múltiples expresiones gráficas de los seres humanos. Las pinturas rupestres, los relieves egipcios, los mosaicos griegos y romanos, además de las pinturas europeas del medioevo, todos estos elementos en su mayoría contienen una secuencialidad en la narración y gráfica. Este trabajo académico no pretende hacer un recuento desde donde surge este arte, o exponer sus diversas herramientas, ya que bastantes escritos y trabajos se han hecho acerca de la historia del comic, su relación con otras artes, y sus herramientas comunicacionales. Este es más un trabajo enfocado en la comunicación, su relación con el entorno histórico y social, las narraciones que se usan y por qué se usan para desarrollar este arte.

Pero se debe dejar en claro, cómo los diversos cambios sociales, las revoluciones y su impacto en las formas de vida de las personas, afectan la manera en que se desarrollan las artes, más específicamente desde el siglo XIX hasta nuestra época. Los cambios demográficos significan cambios culturales, y a su vez, significan cambios en las formas en que la gente se comunica y cómo se afectan sus estilos de vida, costumbre y lenguajes. De ese modo es que las artes mutan y se transforman, adaptándose no solo a esos cambios, sino a los meta discursos que engloban las expresiones culturales e iconos sociales con el fin de conseguir una cohesión social que aglutine los sentimientos nacionales y de pertenecía cultural.

Nos encontramos entonces de frente con un arte secuencial que plasma por la habilidad comunicacional de los elementos de los que dispone, las realidades con la que interactúan sus creadores. Muchos de ellos, reconocidos artistas, dibujantes, ilustradores y escritores como: Richard F. Outcault, Jerry Siegel, Joe Shuster, Stan Lee, Jack Kirby, Will Eisner, Frank Miller, Mike Mignola, Robert Kirkman, Steve Ditko, Alan Moore, Francisco Ibañez, Moebius, Todd Mcfarlane, Frank Frazzeta, entre muchos otros más, han creado y moldeado el comic como lo conocemos hoy. Y han podido incorporar nuevos elementos en la construcción de este vehículo comunicativo que es capaz de proveernos de manera coherente, no solo un escape u ocio, sino un reflejo de lo que somos como sociedades e individuos.

Así pues, para este trabajo debemos conocer de ante mano, las herramientas prácticas que posibilitan la lectura normal de los comics, las viñetas, los globos, las onomatopeyas, y la lectura secuencial demás herramientas simbólicas, que ya deben estar presentes en nuestro bagaje de lectura, al abordar este trabajo y su respectiva obra.

Es en este punto en que el valor de este arte gráfico secuencial es importante para las comunidades y sociedades que pretendan no solo conservar sino exponer a un público amplio, sus costumbres, dialectos, historias y modos de vida, ya que sus elementos comunicacionales les proveen un mejor acercamiento a nuevos públicos manteniendo unos lenguajes en común que permiten el sostenimiento de dichas costumbres en un soporte de fácil entendimiento.

En este trabajo académico se realiza un acercamiento a los aportes del comic y sus herramientas gráficas en la construcción de las narraciones, y su conexión con las oralidades locales, y como estas oralidades han proyectado elementos culturales a este arte a lo largo de su historia. Esto puede ser visto cómo una retroalimentación, ya que las herramientas del comic crean unos lenguajes, y a su vez, la cultura que crea el comic influencia al desarrollo, además de la estética de este arte.

Uno de los aspectos en los que más se debe precisar, es el de lograr identificar el tipo de narraciones que podemos rescatar, no solo como elementos icónicos de una cultura o sociedad en particular, sino como parte de una memoria que, por sus elementos y rasgos comunes, se hace colectiva, aun si se está se está contando a manera de memoria o narración individual. En este punto, es que la tradición oral, nos enseña, cómo es posible articular discursos sociales y culturales, sin tener que estar apegado a las voces o discursos oficiales, sino, desde la comunidad, y la palabra, como el eje central de la comunicación verbal y el constructo histórico de la memoria.

A su vez, la comunicación necesita unos lenguajes, que son el conjunto de herramientas capaces de proveer un entendimiento a los individuos sobre las realidades y cotidianidades de la vida en comunidad. A estas herramientas las denominamos como lengua, que es el resultado de las costumbres e interpretaciones sociales e históricas de la realidad e interacción entre individuos.

De esta forma el lenguaje que un individuo comparte con los otros individuos está, íntimamente relacionado con los significados de los conceptos que él aprende durante el proceso de socialización. En otras palabras, el lenguaje, al proporcionar los elementos lexicales que dan significación a los distintos conceptos, se constituye en el factor fundamental para transmitir y adquirir el conocimiento. Cada cultura tiene su propia historia, que es la acumulación de experiencias que sus distintos individuos transmiten a través del uso del lenguaje. Sólo por medio del lenguaje los individuos se vuelven sujetos culturales, pues la experiencia aislada no radica más que en una conciencia individual²⁴.

Entonces nos encontramos ante múltiples realidades y lenguajes, cada uno con el potencial de crear una memoria colectiva y reflejar los acervos culturales, típicos de cada región o sociedad. Es así que podemos desarrollar ejercicios de recolección de estas memorias y narraciones, con el fin de componer un dialogo

²⁴ Ramírez Poloche, Nancy, La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia. Revista Científica Guillermo de Ockham [en línea] 2012, 10 (Julio-Diciembre) : [Fecha de consulta: 8 de septiembre de 2018] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105325282011> > ISSN 1794-192X

entre estas memorias, y un público que pueda ser receptor mediante las herramientas artísticas como lo son el comic y la caricatura.

La recolección de estas memorias y relatos, nos ponen de frente a un problema práctico, ya que retratar o recoger, en cualquier forma, corta el normal flujo de la memoria social, es decir, estos relatos al ser recolectados y expuestos, se convierten en un documento fijo que refleja un momento particular en que fueron recolectados y expuestos, pero las gentes que proveyeron estas memorias, y las memorias al ser dinámicas, siguen adelante por si solas, por lo tanto, es preciso establecer que esta labor no debe ser vista como algo único, ni algo definitivo, ya que la creación de este trabajo de grado no supone un ejercicio histórico, sino un ejercicio de memoria social.

En este punto podemos establecer las diferencias entre la memoria social y el relato, con la historia oficial. Esta última pretende ser un discurso unificador que engloba aspectos generales de las poblaciones en las que urge establecer unos modos y símbolos comunes para la cohesión de las grandes sociedades. Pero la memoria histórica, no puede usar los discursos individuales de todos los habitantes que conforman esas sociedades, su premisa es, englobar a todos los habitantes en conceptos y símbolos de fácil reconocimiento y recordación, negando en muchas ocasiones, la memoria de grupos locales e individuos, que pueden en algunas ocasiones, ir en contra vía, de esos discursos oficiales y globales.

El epicentro del interés de este trabajo es la plaza Juan de Ampudia, del municipio de Jamundí en el Valle del Cauca, al cual también se le denomina el parque central; en este espacio es de donde surgen las historias y narraciones que sustentan el comic realizado. Este sitio es el escogido por ser el único lugar reconocible que aún mantiene una actividad social común entre sus habitantes, ya que la explosión demográfica, los cambios sociales y económicos, la falta de una planificación urbana, y los problemas de gobierno, han reducido los espacios de interacción en el municipio, segregando y sectorizando a los habitantes de acuerdo a edades y estratos sociales.

Antes que nada, este trabajo establece un panorama global de la cultura del pacífico y como esta surge en múltiples estadios históricos. El descubrimiento de américa, la invasión, el genocidio indígena, la esclavitud, la explotación de los recursos de la región, la creación de múltiples comunidades locales de negros, mestizos e indígenas, y como las dinámicas sociales y económicas, fueron moldeando esta región y el municipio de Jamundí hasta ofrecernos la imagen que tenemos hoy día.

En la plaza Juan de Ampudia, se reúnen las personas de edad avanzada a compartir juegos, experiencias y tiempo. Y son en su mayoría, hombres mayores los que habitan y comparten en este espacio, así pues, los relatos tienen el punto de vista de estos hombres, y es preciso conocer de ante mano, la historia de cómo esta sociedad y región, se desarrolló para comprender por qué los modos, el vestido, el lenguaje y sus visiones se fueron creando y como permean la visión de municipio y sociedad que es hoy Jamundí.

Es de esta manera, indispensable conocer a las personas de las que obtendremos los relatos que serán parte fundamental en la creación de piezas artísticas. El ejercicio no puede desconocer, la volubilidad del individuo, el entorno social, su entorno histórico y tradiciones, además las múltiples variables como el clima, fechas o acontecimientos que susciten cambios en las dinámicas emocionales y sociales de las personas.

Un factor que no podemos dejar de mencionar, son las múltiples variables en el relato recolectado. En muchas ocasiones la memoria no es lineal, sino que va y viene de acuerdo a como el relato y la persona aborda los hechos que ha vivido. Por lo tanto, es poco probable que el resultado final, o la obra que se presenta, sea fiel en su totalidad al relato recolectado, más específicamente, el artista debe tener la capacidad de intervenir estas memorias para hacerlas más legibles al lector, además de poder agregarles elementos de lectura que aumenten las cargas emocionales y produzcan una reacción más agradable y tal vez, más emocionante.

Así pues, el resultado final es la suma de múltiples factores, donde la memoria, la iconicidad, y el reconocimiento de los elementos culturales locales y

regionales, son el centro de la obra o comic. El resultado final, pretende ser un compendio de historias y hechos que reflejan costumbres, y modos de ser de la región, es el punto de vista de un grupo de hombres, pero refleja algunos de los acontecimientos y costumbres más arraigadas de la sociedad jamundeña.

Justificación.

El presente proyecto se centra en recolectar e identificar escenarios de relatos urbanos que reflejen una identidad histórica alrededor de la cotidianidad en el sector denominado plaza Juan de Ampudia. La relevancia de este trabajo se hace presente en la identificación y preservación de tales relatos con el fin de proveer una plataforma de lectura grafica articulada en un comic que reúna a modo de historias, los elementos y signos referenciales a las identidades y particularidades presentes en el sector y sus habitantes.

El municipio de Jamundí ha sufrido un aumento poblacional en los últimos 20 años. La masiva llegada de emigrantes de todo tipo de regiones, ha generado un desarraigo cultural y de identidad en la localidad. Esta problemática afecta la perspectiva de lo que significa habitar en estas tierras, ya que la enorme expansión territorial, no está acompañada de una planificación que sostenga una identidad propia, sino que es una amalgama de culturas foráneas. En este sentido, este trabajo pretende identificar, resaltar, y exponer el espacio más representativo del municipio, a partir del rescate de las identidades históricas y el arraigo cultural surgido de la tradición oral y los relatos cotidianos, que pueda proveer la comunidad del adulto mayor en este espacio.

Es pertinente la identificación de signos culturales que auspician una identidad cultural del municipio. En este sentido, el comic es un modelo iconográfico ideal para mostrar estos signos de manera más clara y fluida, ya que contiene en sí mismo, unas características como la imagen visual, gráfica, el dibujo representativo, y el texto que acompaña y describe las acciones.

Objetivos

Objetivo general.

Articular las trasformaciones socioculturales, e históricas presentes en los relatos y memorias de los hombres mayores que visitan regularmente el Parque Central de Jamundí, en un libro de comics.

Objetivos específicos.

- Identificar, recolectar y clasificar la información, relatos y memorias de los visitantes del parque central de Jamundí, enfocándose en el grupo de hombres mayores.
- Establecer como antecedentes los conceptos de tradición oral, comunicación, y memoria. Además de hacer un repaso de la historia del comic y la historia del municipio de Jamundí.
- Reinterpretar las historias recolectadas, para crear una pieza artística, o comic, que evidencie parte de los iconos históricos y memorias del municipio de Jamundí.

Capítulo 1

Conceptos generales, historia, y tradición oral de la región pacífica y Jamundí

Este capítulo pretende establecer conceptos y mostrar el contexto en donde este trabajo se desarrolló. En la primera parte se ofrecerá una explicación teórica de conceptos como cultura, lenguaje, memoria, y tradición oral, mostrando como se enlazan entre sí, y como se pueden ubicar en el contexto de la cultura local en el municipio de Jamundí. Después de esto, se expondrá parte de la historia de la región que fundamenta mucha de la cultura de donde surgen los relatos tomados para la creación del proyecto de comic.

Comunicación, memoria, y lenguaje. Ejes de la Narración y la creación de culturas.

El núcleo de la civilización humana es la comunicación, esta palabra viene del latín *communicare*, que significa “compartir algo” “poner en común” es la base de todo lo que definimos como interacción con nuestro entorno, medio ambiente, nosotros mismos, y hasta los planos existenciales tanto temporales como espirituales.

La comunicación más que un atributo humano, es también aquello que sustenta las relaciones en los animales y las plantas, es decir, la interacción entre los diferentes entes vivos con su entorno creando múltiples canales comunicativos, que muchas veces, superan nuestra temporalidad y percepción; así pues, la comunicación se da en los planos sensibles, y también, en niveles de la realidad que superan la percepción humana.

El acceso al conocimiento está limitado por nuestros sentidos y la capacidad con la que interactuamos con el universo. La comunicación tiene niveles, pero es principalmente el acto de compartir lo que ocurre dentro de nosotros y la manera

en que nos desenvolvemos en la realidad; Eduardo Duarte, profesor, doctor, del departamento de Comunicación Social de la Universidad Federal de Pernambuco, Brasil (UFPE) en su libro *Por uma epistemologia da comunicação*” se refiere a la comunicación de esta manera:

... El sentimiento de compartir es lo que define la comunicación, es construir con el otro un entendimiento común sobre algo. Es el fenómeno perceptivo en el cual dos conciencias comparten en la frontera. El entendimiento común, no quiere decir concordancia total con los enunciados envueltos en el intercambio. El entendimiento puede ser la conclusión de las conciencias que discrepan de los enunciados una de otra. El lenguaje despunta, entonces, como objeto cultural de percepción del otro. (2003, p. 47)²⁵

Duarte refiere al objeto cultural, lo que resulta del ejercicio de la comunicación, de ahí inferimos la cultura como un ejercicio que nace a partir de establecer unos parámetros de convivencia y comunicación, que otorga a los individuos un lugar en la construcción de sociedad, y en la cual, cada individuo aporta y provee un carácter subjetivo a los fenómenos comunicacionales y de memoria que suceden en los ejercicios sociales de la convivencia.

En este sentido, el lenguaje es un punto de encuentro, es la habilidad del ser humano de comunicarse mediante signos y expresiones orales, visuales, y gestuales. Estos elementos son creados y usados por las personas al vivir en comunidad, y cada uno de ellos se combina de forma única, tanto, en los individuos, como en las sociedades, creando identidades propias que se ligan y alimentan del contexto en que estas comunidades y personas viven.

Esto nos deriva a la lengua, que es el modo de expresión en las comunidades; y, en consecuencia, de los individuos. La lengua está sujeta a la influencia del contexto y medio ambiente, creando signos propios que las distinguen.

²⁵ DUARTE, Eduardo, M. I. V.(org) *Por uma epistemologia de la comunicao*” *epistemologia da comunicacao*, Sao Pablo, Loyola, pp. 47. Citado por GODOI, Elena. RIBEIRO, Anely. *Comunicación, lenguaje y comunicación organizacional*. Unirevista, Vol 1. P 29.

A su vez, refiere a la construcción de cultura oral, y los métodos en qué la memoria aparece como la forma de establecer signos reconocibles a los individuos, que les permita transmitir información cultural y de memoria relevante para el sostenimiento de una tradición cultural.

Al concepto de memoria el historiador francés Pierre Nora, en su escrito; entre memoria e historia: la problemática de los lugares, nos dice ...*La memoria es un fenómeno que siempre actúa como un lazo vivido en presente eterno...* “*La memoria sorda de un grupo que ella suelda, lo que quiere decir, como lo hizo Halbwachs, que hay tantas memorias como grupos; que ella es por naturaleza múltiple y des multiplicable, colectiva, plural e individualizable*”²⁶... (sf, p.3) es decir, la memoria es propiedad de los individuos, y en ultimas, de las comunidades.

La creación de memoria es en definitiva el ejercicio cultural que se hace mediante unos signos lingüísticos que construyen los individuos en las comunidades. Esta memoria, en los códigos en que se insertan, puede variar por las influencias, las contingencias temporales, y las estructuras globales.

Esas memorias no tienen un anclaje crítico y empírico de validación histórica, casi siempre tiene el defecto de no poseer unos referentes históricos que acrediten el relato. Aun así, esa memoria, es el valor fundamental en la identidad de los grupos sociales.

El historiador Pierre Nora separa la memoria de la historia mostrando la historia como una herramienta de acumulación de saberes y acciones de colectividades, que nace de la idea de agrupar los múltiples discursos sociales bajo premisas nacionales del idioma, territorio y antecedentes históricos. Pero, debido a esa globalidad, el aporte del individuo como gestor de memoria e identidad se suprime o es absorbido en los movimientos nacionalistas y las causas sociales que se agrupan en estructuras culturales homogenizantes o industrias culturales.

²⁶ NORA, Pierre. Entre Memoria e Historia: La problemática de los lugares. [Sin Fecha] P 3. [En línea] [Consultado el 12 febrero 2018] Disponible en: <http://www.comisionporlamemoria.org/archivos/jovenesymemoria/bibliografia_web/historia/Pierre.pdf>

El propósito de los discursos nacionales, representados a través de iconos y símbolos generales como las banderas, himnos e historias heroicas; es lograr la cohesión social, y la agrupación de saberes, con el fin de crear una memoria general de fácil recordación, pero con el paso del tiempo, esta historia pierde su carácter emotivo, y se aprende de manera mecánica. *“La Nación ya no es un combate, sino un hecho; la historia se transformó en una ciencia social”*²⁷ (sf, p.6) y así, pierde su vocación pedagógica en la transmisión de valores, en otras palabras, repetir lo que está escrito, crear una identidad nacional, un orgullo grupal sin rostro, pero no le habla al individuo sobre las tradiciones y las personas anónimas que construyeron los elementos cotidianos que identifican los espacios y tiempos de los grupos a los que se pertenece.

La nación siempre es un conjunto gigante de identidad, el individuo es parte de ese conjunto, pero su valor creativo solo es válido por el impacto que en esa globalidad pueda conseguir.

Esto no significa un cuestionamiento a la historia oficial, aunque la recopilación de este tipo de relatos signifique en algunas ocasiones desencuentros con la misma. Pero es necesario, para la constante construcción de las identidades grupales y en últimas, nacionales, el rescate de las voces de los individuos y sus relatos. El objetivo es resaltar las memorias locales e individuales, mediante los ejercicios artísticos y el rescate de las narraciones tradicionales y la memoria.

En eso se constituye lo que denominamos como cultura, que no es un único concepto, sino una serie de conceptos enmarcados en múltiples teorías que dificultan la definición del fenómeno.

La cultura es el conjunto dinámico de artefactos tanto simbólicos, como físicos, y gestuales, que otorgan a las comunidades y los individuos, identidades históricas surgidas de manera deliberada, o sin prever las consecuencias de las actividades y lenguajes de su momento. Es decir, las comunidades crean objetos culturales, en los dinamismos históricos y del lenguaje, reflejando los

²⁷ NORA, Op. Cit., P. 6.

acontecere que marcan a estas comunidades, y como ellas mismas se representan.

La capacidad individual de producir signos y códigos para la comunicación, que se traducen en un lenguaje, no está delimitada por una categorización en cuanto a esa capacidad, ya que todos los individuos con alguna habilidad comunicacional, son capaces de producir signos lingüísticos. Eso significa que un analfabeto es también participe de los fenómenos culturales.

Las identidades, como ya se mencionó, tienen un soporte en las tradiciones culturales, una manera en que esas tradiciones culturales se hacen perceptibles y vigentes son las festividades. Es natural que cada pueblo, comunidad, ciudad o país establezca unas festividades como eje grupal del desarrollo cultura, articulando una identidad común para todos los individuos. Con esto se crea un sentimiento de pertenencia a una comunidad y un territorio, así lo pone de manifiesto el socioantropólogo vizcaíno José Ignacio Homobono en su libro: fiesta tradición e identidad local.

“El sentimiento de pertenencia a la comunidad, su identidad colectiva, se actualiza o explicita mediante los rituales, y entre éstos los festivos. Tienen un sentido social integrador en tanto que rituales mismos, además de los significados de cada uno. La actualización efectuada mediante el ritual reafirma los vínculos sociales, recordando a los actores que forman parte de un grupo determinado²⁸” (1990, pag.46)

La identidad colectiva, contiene una carga simbólica y afectiva, ya que es el individuo quien establece la representación de estas tradiciones a juicio de otros individuos de su comunidad; esa carga afectiva, le puede agregar o restar elementos a los relatos históricos, esto hace a la memoria un elemento dinámico, ya que el individuo establece prioridades de acuerdo a su acercamiento con esta memoria colectiva. Así pues, los hechos narrados están sujetos a los intereses personales de quien narra la historia, no a su precisión histórica.

²⁸ HOMOBONO, José Ignacio. fiesta tradición e identidad local. 1990. [En línea] [Consultado el 13 de febrero] Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=144795>>

Al igual que el lenguaje, la memoria es individual, aun si nos encontramos en un esquema global de nacionalismo, bandera e himno. La memoria cuando no es parte de nuestra experiencia individual, es aprendida, lo que significa que no llega a nosotros directamente, y no es la experiencia la que marca cuáles son sus elementos fundamentales.

Al contrario, la memoria aprendida son hechos marcados por discursos ajenos a nuestra experiencia, lo que habla de un gran marco de códigos elegidos de antemano para agruparnos como individuos en los signos históricos y sociales que deben proveernos una dinámica de comportamientos y conductas aceptables socialmente.

En un sentido global, la necesidad de mantener la memoria de las poblaciones y los individuos es un ejercicio constante, ya que la memoria histórica de las poblaciones necesita a su vez de la imaginación para llenar los vacíos que surgen al ser esta memoria un trabajo compartido.

En el fondo del debate entre memoria colectiva y memoria histórica, se encuentra la precisión con respecto a los acontecimientos narrados y la manera en que estos son conservados en procura de la creación de esa identidad social ya mencionada. La memoria colectiva, se nutre de mitos y tradiciones, generando una identidad ya mencionada, en este sentido, el libro es el eje de lo que denominamos como narración, ya que no fue sino hasta la masificación de este medio, que los individuos pudieron acceder a un conocimiento por fuera de las fronteras de lo visible y de los mitos narrados en mundos de tradiciones y el lenguaje hablado.

En esta línea, es pertinente recapitular la historia y la ruptura que hace Johannes Gutenberg con su invención de la prensa de imprenta de tipos móviles. Esto marca la lucha entre la tradición oral, y los escritos que deben contar con un respaldo para la información que contiene en sus páginas.

Para el catedrático español José María Díez-Borque, en su obra: El Libro, nos muestra como esa ruptura no fue un hecho accidental, ni un acontecimiento de la noche a la mañana, sino un proceso que se logra en una serie de ejercicios

que combinados de manera intencional o fortuita cambiaron la manera en que la gente accedía a la información, antes reservada a cleros y reyes.

En su obra, José María Díez Borque establece que el libro no era el centro de la difusión de cultura, sino que era un artículo de índole sagrado reservado a quienes estaban capacitados no solo en el ejercicio de la lectura, sino también en la oratoria y el poder. Los sacerdotes y clérigos eran el puente entre la institución sagrada de la iglesia, y el pueblo analfabeto. Así pues, los escritos otorgaban un poder que era destacado no solo por su contenido, sino también por la imagen que adquirían; el libro era un objeto cargado de elementos iconográficos que le otorgaba un estatus de pieza única e inaccesible a la mayor parte de la población.

La voz era la principal herramienta de difusión de la información, tanto el cura como el juglar, requerían una capacidad de oratoria suficiente para reunir y otorgar a su palabra, la fuerza para representar los elementos culturales que aglutinaran identidades propias, o los discursos y mandatos llegados de las autoridades locales y regionales.

En este sentido es necesario como Borque resalta las diferencias entre los niveles de comunicación, mostrando como un analfabeto en la edad media, no tiene el carácter peyorativo con el que se le asocia hoy día.

“La percepción de analfabeto medieval podía ser una “percepción sinfónica”, como alguien ha dicho, con una armonía integradora de los datos, un sistema de mantenimiento en la memoria y una capacidad de interpretación que conocemos mal o infravaloramos ante los privilegiados²⁹...” “...en la cultura analfabeta exige otro tipo de referencias perceptivas (colores, tamaños, relaciones, formas...etc.) que hay en sí misma, no son empobrecedoras”³⁰. (1985, pág. 12-14)

Con esto, Borque muestra que el analfabeto contaba en su capacidad comunicativa, además de otros elementos muy ricos que le permitían establecer

²⁹ DIEZ-BORQUE, José María. El libro. P12. Montesinos Editor 1985

³⁰ DIEZ-BORQUE, Op. Cit., P 14.

relaciones con su realidad histórica. Su percepción se hace a partir de la oralidad y la imagen, y son estos los rasgos que destacan en la época previa a la masificación del libro.

El libro es un objeto único escrito a mano en las abadías por monjes que dedicaban varias horas al día a la labor de copiar a mano libros para la difusión oficial. Esta labor enmarca una laboriosidad artesanal que va más allá de la simple copia de textos informativos, la sistematización de este ejercicio nos demuestra que existen categorías que determinan la complejidad, y los atributos estéticos y prácticos de los libros copiados. Pero el libro no se encontraba en el marco de las abadías únicamente, las nacientes universidades medievales, creaban para su uso propio, textos que en muchas ocasiones chocaban con la doctrina oficial de la iglesia medieval. Esto refleja una actitud independiente de los autores que intentaban desde una elite estudiada y con una visión más laica, reflejar no solo el conocimiento que llegaba de las fuentes clásicas como los autores griegos y romanos, sino, reflejar su propia realidad, ampliando su visión del mundo y la conservación de tradiciones no afiliadas en muchos casos a la institución eclesiástica.

En este escenario, el sermón es el eje de la comunicación en la era previa a la revolución de Gutenberg, “El sermón con la incorporación además de elementos narrativos y ejemplificadores, cumple también con esta función de puente entre el saber transmitido por el libro y la difusión oral masiva.” JM (1985, pág.22) De esta manera también es válido las historias que los juglares, como narradores de mitos, historias y noticias, hacen al pueblo analfabeta. Estos personajes logran mediante el recitar, un mantenimiento de las tradiciones locales y regionales, que no hacen parte de la historia oficial.

El juglar como el clérigo, usaba la gestualidad, pero le agregaba instrumentos musicales, trucos de magia, e imitaciones, en la transmisión de su mensaje para conseguir que la gente acudiera a verle en busca de un entretenimiento; además de que este hablaba los mismos lenguajes locales y compartía muchas veces su misma cultura.

El juglar le otorgaba a cada interpretación y acto características diferentes, lo que demuestra la capacidad de crear y jugar con las historias, sumado a las herramientas gestuales, orales y narrativas en general para hacer más atractivo su acto. Las narraciones de las historias y los mitos podían estar sujetas a la interpretación del juglar, ya que este, como ente vivo, le provee a esa memoria colectiva un carácter único e individual, que facilitaban su lectura y hacían más atractivos a un público que fuera capaz de leer esos signos.

La llegada de la imprenta no significa el final de la tradición del juglar, ni el fin de la interpretación oral de textos, ya que este avance no supone la masificación de la lectura y la alfabetización de la mayor parte de la población, y aunque si hay un avance en la educación de sectores más amplios de las sociedades, aun en el siglo XVII, el analfabetismo seguía presente en las tres cuartas partes de las sociedades europeas.

La memoria viene siendo el eje de la narrativa, es por principio, la estructura que fundamenta las cargas y la comunicación histórica entre los individuos, aun si estos no comparten el mismo tiempo de vida. La memoria se fundamenta en el ejercicio de recordar lo que precisa ser recordado, y al ser un elemento que precisa ser compartido, genera en las comunidades y los individuos, el arraigo y la pertenecía a un grupo o localidad que posibilita la supervivencia de las culturas humanas.

El trabajo de la memoria cuenta con diversas herramientas para su ejecución, ya que de acuerdo al interés en la identificación de los signos de la memoria que puedan ser articulados en artefactos culturales, se hace necesario explorar y clasificar los niveles de esta memoria y sus aspectos para conocer lo que “realmente pasó”. Esta clasificación incluye, la selección de datos, la temporalidad, los procesos históricos de cómo nos llega esa memoria, la verificación de sus narraciones y la intencionalidad de quienes rescatan esta memoria, además de tener presente otros campos de investigación como la filosofía, etnografía y sociología, con el fin de obtener una memoria que abarca a las comunidades e individuos que la poseen.

Los procesos de construcción de memoria deben, en definitiva, tener en cuenta una enorme cantidad de fuentes e interpretaciones que van desde lo teórico, hasta la intuición, en el ejercicio del rescate de estas narraciones y tradición oral. La enorme cantidad de propuestas teóricas pueden crear la sensación de confusión al abordar temas que contienen una enorme carga subjetiva. Pero es necesario comprender que la aproximación a los pueblos e individuos que poseen esta memoria y tradiciones orales, cuentan en su haber, unos códigos de lenguaje que en muchos casos son generales a todas las sociedades. En este punto, es imperativo la sensibilidad de quien está realizando este ejercicio para lograr identificar estos códigos y categorizar los elementos de lectura y apropiación social, en pro de un rescate acucioso de esta memoria y tradiciones orales.

Tradición oral, Memética, y la transmisión cultural.

En este escrito vamos a abordar la tradición oral, el lenguaje y la teoría memética. En la primera parte pretendemos acercarnos a la definición de lo que es el lenguaje como eje fundamental de las relaciones humanas y su entorno. En la segunda parte haremos una descripción de la tradición oral, y la relación que tiene con la teoría memética, haciendo una pequeña revisión de los procesos históricos en la región pacífica colombiana y el departamento del Valle del Cauca. Para concluir con un análisis general de estos elementos en la creación de cultura en esta región.

En el desarrollo de las culturas humanas, el lenguaje es el eje en el cual giran las formas de expresión y las formas en que se adhieren los conocimientos de los entornos, y lazos que nos comunican entre nosotros y también nuestros pasados y futuros. El lenguaje es una herramienta que construye comunicación con la realidad, nos ayuda a entender nuestro lugar y procesos sociales y biológicos, además de poder comprender las memorias y poder proyectarnos a futuro.

El lenguaje es la base con la cual construimos sociedad, siendo el rasgo más humano que nos identifica y se nos es heredado de acuerdo también, a los procesos sociales e históricos en los que nos insertamos. Pero el lenguaje no es solo un instrumento que usamos o dejamos de usar a conveniencia, ya que está presente en todos los aspectos humanos y moldea nuestra interacción con el mundo.

Es así mismo, un factor que determina las relaciones sociales, da identidad a los pueblos, genera lazos, además de otorgar un sentido territorial y de instrumentalización de otros elementos culturales. Es en este punto en que aparece la lengua, que es resultado de los procesos sociales y culturales en la interpretación de los fenómenos de la realidad.

La lengua no es meramente un medio de comunicación, un instrumento ciego del que echamos mano los seres humanos para relacionarnos unos con otros y del que podemos prescindir cada vez que encontramos otro artefacto más perfeccionado. La lengua es también, y en mucho mayor grado todavía, la expresión de un pueblo, imagen de su ser y signo de su personalidad. La lengua refleja la concepción particular que cada pueblo se hace del mundo que lo rodea. Por eso, no se puede separar una lengua de la colectividad humana que la sostiene y a la que representa.³¹

La lengua es, el artefacto que usamos y moldeamos para la construcción de sociedad, es, en definitiva, la capacidad de los pueblos de poder articular sus memorias de manera objetual en signos lingüísticos, y emplearlos fonéticamente de acuerdo a fenómenos físicos y sociales. Todos los pueblos poseen un lenguaje, y desarrollan una lengua propia que responde a sus culturas, esas culturas a su vez responden a las dinámicas históricas, ambientales y sociales de estos pueblos, por ende, todos los pueblos poseen visiones únicas de sus realidades, aunque las raíces y estructuras son fundamentalmente iguales, enmarcadas en lo que podríamos exponer como la cultura humana.

³¹ REVUELTAS, E y PEREZ H. Oralidad y Escritura. México: Editorial Colegio de Michoacán. Citado por RAMIREZ POLOCHE, Nancy. La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima – Colombia. P.130.

De acuerdo a esto, los signos lingüísticos como nos lo exponía Ferdinand de Saussure son la representación de la realidad divididos en dos partes como significado y significante. El significado es el concepto, mientras que el significante es una imagen acústica. Siendo más preciso, cada uno está sujeto al otro de manera indivisible, siendo el significado el concepto que está en nuestra mente, pero es el significante quien responde a su contexto y capacidad de expresión, este a su vez deja una huella mental que esta moldeada por la cultura y las manifestaciones locales e individuales aprendidas o expresadas por los individuos.

De aquí que el significado es la parte que permanece en nuestras mentes y puede afirmarse que es universal a todos los individuos, que el lenguaje es solo la herramienta con la que se articulan las ideas, y que la lengua es el artefacto con que esas ideas son visibles y sensibles a los individuos. Entonces la transmisión de la información cultural se nos aparece en forma de la tradición oral, mecanismo con el cual las comunidades trascienden sus tiempos para mantener unos conocimientos locales y sociales, con el fin de hacer eficiente el desarrollo de las actividades que esas sociedades demandan.

Generalmente se nos dice que solo las fuentes escritas son válidas como forma de hacer un compendio de las memorias históricas, de hecho, se asume que las sociedades van desarrollándose y avanzando en la medida que las nuevas tecnologías son puestas en función de la acumulación de esa información. Se nos dice también que la tradición oral, al no ser un medio verificable de información, y estar sujeta a la subjetividad de quien nos narra esas memorias, no es válida, ya que las estructuras de pensamiento occidental, promueven racionalidad objetiva, y la memoria factual.

Pero a su vez es sorprendente que muchos de los textos que recogieron los primeros hechos históricos, hayan surgido de la tradición oral. Textos como la Ilíada, la Biblia, son, en suma, compendios de narraciones y tradiciones orales de los pueblos que habitaban esas zonas en particular. Los historiadores como Heródoto, y Tucídides lo que hicieron fue poner por escrito esas mismas tradiciones. La dicótoma entre la tradición oral y fuentes escritas, radica en que

la primera, está sujeta a la capacidad del difusor de esa memoria, en poder expresar de manera clara, acontecimientos de los que no fue testigo.

Pero la tradición oral no debe ser vista solo como la manera en que se trasmite información, debemos recordar que esta herramienta posee diferentes tipos de formas, las cuales se nos presentan de acuerdo a la aceptación y el desarrollo de las historias que contienen. El mito, la leyenda, la épica, las fabulas, y los cuentos, son solo unas de tantas formas en que las memorias de los pueblos son transmitidas. Cada una de estas formas, responde a la aceptación y el grado de uso dentro de las comunidades.

A su vez, la tradición oral posee herramientas para hacer compendios fieles de la información en el campo. Uno de ellos es la etnografía, que nos ofrece una vista preliminar detallada de los quehaceres y cotidianidades en las comunidades; precisando en los elementos culturales y sociales que nos identifiquen parte de la identidad de las comunidades a estudiar.

Aquí debemos notar que referirnos a tradición oral, nos remite a comunidades estrechamente relacionadas, ya que hablar de tradición oral en naciones o estados conformados por miles o millones de habitantes, nos arroja la identificación de elementos comunes en globalidades multiculturales, es decir, en las nacionalismos y meta discursos, que pueden no ligarse a las memorias locales.

Esto nos pone en la situación de enfatizar en los iconos y símbolos que logran una uniformidad y crean identidades globales por encima del individuo o las comunidades más pequeñas.

Cabe resaltar que este capítulo pretende enlazar los conceptos de lenguaje, cultura, tradición oral y memética, con la región pacífica y las culturas afrocolombianas, más precisamente, establecer un panorama regional, e histórico que nos provea una visión global de las poblaciones que se desarrollaron en el norte del departamento del Cauca y sur del departamento del Valle del Cauca.

Las tradiciones en la oralidad deben luchar también contra su propia variabilidad en la reproducción de la información, ya que depende del individuo, sus capacidades interpretativas, lingüísticas, e histriónicas, para lograr transmitir esa información de la manera más fiel. Pretender que la información llegue a los demás individuos sin cambios es una utopía; cada vez que se narra una historia se apela a la memoria individual aun si estas historias y narraciones son globales.

En la medida en que las culturas cambian, los lenguajes e individuos también lo hacen, y allí se nos presenta la teoría memética. Esta teoría nos refiere a la información guardada en nuestras mentes y transmitida a los individuos con los que compartimos espacios sociales; el “meme” se refiere a todas las prácticas, creencias, y actitudes, además de otros elementos, que somos capaces de expresar y compartir de acuerdo a una jerarquización de la información.

El primero en hacer alusión a los memes fue Richard Dawkins en 1978, en su libro “El Gen Egoísta” en él, Dawkins pretendía hacer un análisis sobre la transmisión de la información, haciendo un símil con la teoría de la evolución de Charles Darwin, ya que el meme es el equivalente cultural de los genes. Dawkins establece el meme como la unidad de información que se copia a si misma pasando de individuo en individuo en un conjunto global a lo que denominaríamos como cultura.

Esta replicación no es en ningún momento perfecta, aunque el debate sobre las cualidades del meme y de cuanta fidelidad en su copia se mantiene, aún permanece abierto. El caso es que el meme no necesita la relación congénita entre individuos para su replicación, ya que su transmisión puede ser horizontal en las comunidades humanas, pudiendo dispersarse de manera más eficiente a nuevos escenarios culturales.

La memética encuentra aquí sus mayores detractores, ya que la capacidad de medición en el terreno está sujeta por la interpretación de la información, y como habíamos establecido, la subjetividad y capacidades del individuo en proyectar su visión de las narraciones y acontecimientos locales y globales, dictaminan que tanto y como se trasmite esa información.

A su vez, esto no quiere decir que la mente de los individuos acepte todos los memes, ya que hacemos un filtro de acuerdo a nuestro bagaje cultural. Este filtro se hace con los elementos más básicos que nuestra mente puede usar, es decir, no necesitamos poseer todos los elementos de identidad cultural para lograr evaluar la nueva información, nos basta con poder analizar la coherencia de esa nueva información y que tan eficiente es, para un desarrollo plural que nos permita crear un lenguaje más global y una interpretación más amplia de la cultura en la que estamos.

Es decir, la creación de grandes conceptos o meta conceptos, son en definitiva una manera de preservación cultural. Cada individuo posee la capacidad de evaluar de acuerdo a su entorno y acervo, que tan pertinente y saludable es para él o su contexto, la nueva información que recibe. De esta manera, esa nueva información es analizada en sus aspectos más básicos y comparada con respecto al meta conceptos, así es que esta pequeña parte de la información puede ser rechazada, o adquirida haciendo parte del meta concepto.

Esta capacidad de completar conceptos e ideas que no entendemos completamente, o de los cuales no poseemos toda la información, es de gran ayuda para la creación de meta conceptos. Estos meta conceptos se refuerzan en la medida en que se repite su información básica, sin que sea necesario que toda su estructura conceptual se transmita intacta de un individuo a otro.

Esto nos da un indicio de como meta conceptos como la religión y conceptos místicos, surgen y se transmiten; lo que permite la creación de identidades culturales unificadoras. Así, los meta conceptos son en sí mismos, la acumulación de información transmitida entre individuos, jerarquizando los que más provean una identificación cultural, y los más relevantes en el uso de la memoria y la territorialidad.

De esta forma, los elementos más básicos de los meta conceptos se mantienen y se transmiten en sus partes fundamentales. Esto lo podemos confirmar con los cuentos infantiles, ya que, aunque cada persona pueda crear en su mente maneras distintas de representación, un cuento como "La Caperucita Roja"

mantiene su estructura básica de narración y elementos más representativos que lo distinguen de otros cuentos.

La memética también nos habla de que no todos los memes son necesarios para nosotros, ya que se nos pueden aparecer elementos de información que serían inútiles en muchos casos. Pasar por debajo de una escalera, o el mal de ojo, son solo ejemplos de información que se nos es dada, pero que no responde a elementos contrastables en la realidad, o que no representan ninguna ventaja social o cultural.

Así mismo, la memética cumple la función de establecer a partir de elementos intercambiables básicos, una comunicación entre los individuos de una comunidad. Estos elementos son a la larga lo que va gestionando las lenguas locales y los rasgos más representativos de los pueblos que los crean, esto va produciendo una selección de acuerdo a su valor representativo y de identidad local, logrando que los individuos puedan hacer parte de los lenguajes culturales que los articulan.

La transmisión de conceptos culturales, permite la adaptabilidad de los individuos a su entorno y posibles contactos con otros conceptos culturales e individuos que los portan. Por lo tanto, el lenguaje, la tradición oral, y la memética, son maneras de comprender el dinamismo de las culturas que los desarrollan. Siendo cada uno de ellos, solo una explicación de los fenómenos sociales que el ser humano es capaz de crear.

De esta forma es que los pueblos han logrado crear sus culturas a partir de los elementos conceptuales más básicos, de igual manera, las poblaciones del pacífico colombiano, han podido desarrollar unas culturas con unos sincretismos que les han permitido sobrevivir y subsistir a pesar de las miles de adversidades que sus pasados nos han mostrado. Hoy día, estos pueblos, pueden sentirse orgullosos del enorme caudal cultural que desbordan, ya que han logrado crear y mantener unas identidades territoriales y locales, que han logrado mostrar al resto del país y el mundo.

Estableciendo estos antecedentes, podemos enlazar a una comunidad y un grupo poblacional específico, que será nuestra fuente de estudio e investigación para el desarrollo del proyecto. Por ende, es necesario precisar sus antecedentes históricos, y extender nuestro análisis a las problemáticas actuales, con el fin de mostrar como esas tradiciones han sobrevivido o no, al paso del tiempo.

De acuerdo a esto, debe hacerse un barrido histórico, que exponga los problemas surgidos desde la colonia, la llegada de las poblaciones africanas, la esclavitud, el genocidio indígena, y el arribo de una incipiente inmigración de colonos europeos, nos brindará una imagen general de cómo pudieron articularse todas estas culturas en un contexto de enormes contrastes y choques culturales.

Este análisis no partirá de una investigación exhaustiva, ya que la prioridad es hacer un mapeo desde lo general, hasta lo particular, ubicando los elementos principales que dieron origen al sincretismo cultural del que goza gran parte del pacífico colombiano, y más precisamente, el municipio de Jamundí.

Es claro que la colonización fue una empresa violenta, que partió de la ambición por los recursos naturales de las tierras recién descubiertas. A esta ambición, se le sumó la tragedia humana de la invasión y destrucción de las comunidades aborígenes, y la esclavitud de millones de personas traídas desde África.

En el desarrollo de los pueblos y comunidades de la colonia, es que se va fundando las culturas del pacífico, más adelante, detallaremos los aspectos más relevantes que forjaron y desarrollaron cultural, social y económicamente la región.

Con estos antecedentes, es posible afirmar que el único valor y acervos que les restaban a los pueblos conquistados tras la colonización, eran sus tradiciones y costumbres que podían recordar y mantener gracias a su oralidad. A su vez, la lucha por la supervivencia de la memoria no es solo contra un esquema social impuesto, sino también contra la tradición academicista del libro por sobre el relato oral.

Marco histórico regional de Jamundí y el Valle del Cauca.

En este apartado del capítulo se intentará crear una descripción histórica del municipio de Jamundí, comenzando ante todo con una exposición de la región denominada como Pacífico colombiano. Nos adentraremos en la región que ubica al departamento del Valle del Cauca y la parte norte del departamento del Cauca. Ante todo, es necesario comprender las dinámicas históricas y sociales que condujeron a la creación de la cultura de esta región y así mismo problemáticas, movilizaciones sociales, tradiciones, fiestas y lenguajes, con el fin de lograr una aproximación a los relatos y la cotidianidad de las gentes de esta zona de Colombia

Primeramente, debemos ubicar geográfica e históricamente al municipio; por ende, ante nosotros se abre una inmensa vertiente de culturas amalgamadas en una región de Colombia que se denomina como la costa pacífica colombiana.

Jamundí hace parte activa de esa región, ya que fue y sigue siendo paso obligado de materias y personas entre los municipios del Cauca, Pasto, la ciudad de Cali, y por ende el resto del país. Lo que hace de este municipio, un punto de referencia sociocultural inmediato entre el sur occidente de Colombia, con el centro andino del país.

El municipio de Jamundí cuenta con una población aproximada de 120.000 habitantes, principalmente afro descendientes, que representan tres cuartas partes de la población. En este sentido, el acervo cultural con el pacífico es la principal fuente de tradiciones e identidades culturales que debemos rastrear a procesos históricos, económicos, esclavistas y de conquista en la creación de las sociedades coloniales hispanoamericanas.

El municipio hace parte de una franja de tierra ubicada a la falda interna hacia el continente americano de la cordillera occidental. Esta es típicamente una “región húmeda y selvática que ocupa una franja de 1.300 kilómetros desde Panamá hasta Ecuador entre el Océano Pacífico y los Andes, constituye quizás el

territorio más grande en Latinoamérica habitado principalmente por población negra”³²

El municipio de Jamundí fue fundado el 23 de marzo de 1536 (485 años) por Juan de Ampudia y Pedro de Añazco, bajo las órdenes de Sebastián de Belalcázar, quien ordenó construir el asentamiento para preparar la fundación de Santiago de Cali. La intención de esta colonización fue la explotación de recursos mineros de los cuales ya se sabía contaba la región. Para esto era necesario una colonización que tuviera asentamientos militares, con cercanía a los ríos para el abastecimiento de personas y víveres.

En este punto es preciso establecer descripciones del Valle del Cauca como la zona y posterior departamento al cual pertenece Jamundí. Esto no quiere decir que toda la región cuente con las mismas características de población, tierra, desarrollo económico y social, para esto es preciso describir las diferentes regiones y subregiones que se organizan y delimitan de acuerdo a las características ya mencionadas.

En lo que respecta al medio ambiente y sus características, el Valle del Cauca es un departamento...

*...que se enmarca territorialmente en tres eco regiones estratégicas: pacífico, andina y de valle, a partir de la cuenca conformada por el río Cauca. Esta ubicación le proporciona una serie de condiciones biofísicas particulares que dotan a la región de una diversidad de ecosistemas, que van desde el manglar en la costa pacífica, pasando por el páramo y la selva alta andina. Estos ecosistemas han estado expuestos a graves procesos de deterioro ambiental, derivados principalmente de la acción antrópica.*³³

En el primer estadio de la ocupación territorial del Valle del Cauca; la región estuvo habitada por numerosas tribus indígenas que se asentaron en múltiples

³² LEAL LEÓN, Claudia María. Libertad en la selva. La formación de un campesinado negro en el Pacífico colombiano, 1850-1930. Bogotá. Revista CS, no. 20, pp. 15-36. Cali, Colombia: Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Universidad Icesi. P.19.

³³ Plan Maestro del Valle del Cauca 2002-2015, p. 114. Citado por Patrones y Campesinos: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). Informe del Centro de Memoria Histórico. Bogotá Colombia CNMH, 2014. P.32

partes de la geografía, principalmente en las partes intermedias de la falda de las montañas, por encima del valle selvático de los ríos. Las diferentes comunidades indígenas se dividen en Embera Chami, Nasa o Paes, Wounaan o Noanamá, y se tienen registros de estos asentamientos desde hace más de 10.000 años. Otras tribus como los Jamundíes, los Lilis o Lilies, los Quimbayas, los Pijaos, son también habitantes de estos territorios, logrando adaptarse y crear lazos políticos y de comercio entre ellos. Tras varios miles de años de sobrevivencia en esa región ocurre la conquista española llegada desde Quito.

La presión de esta conquista generó unos “procesos de ocupación territorial para el centro-norte del Valle que estuvieron marcados en un primer momento por la resistencia indígena ante la invasión española que se mantuvo hasta bien entrado el siglo XVII, implicando la reorganización del espacio de forma diferente a la concebida por la población indígena, siendo orientada ahora desde la lógica de las instituciones españolas.”³⁴

Tras la colonización, la región del pacífico se nutre de un flujo migratorio principalmente por parte de esclavos traídos desde África. El fin de esto era el establecimiento de haciendas mineras y de cultivo, para su producción. Con esto, el ascenso de la población afro, responde a la disminución de la población indígena, y aunque esta era una región rica en recursos, era poco atractiva para la inmigración, como nos lo describe Oscar Almario García:

...un lento proceso de poblamiento a lo largo de tres siglos, la reducción de la población indígena a cerca de un 10% de su tamaño original, el predominio de la población negra (que entre libres y esclavos casi comprendía las tres cuartas partes de la población), la escasa población blanca que refleja la baja capacidad de atracción migratoria de la región (no obstante, su extraordinaria importancia

³⁴ Motta González, Nancy. (2004) Las dinámicas culturales y la identidad vallecaucana. Ponencia presentada en la celebración de los 95 años del departamento del Valle del Cauca, patrocinada por la Gobernación del Valle en las ciudades de Cartago, Tuluá, Buga, Caicedonia, Palmira y Buenaventura. Citado por Patrones y Campesinos: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). Informe del Centro de Memoria Histórico. Bogotá Colombia CNMH, 2014. P.37

*económica), la conformación de los patrones étnicos que en adelante definirán su composición*³⁵

En este segundo estadio, y tras esta conformación, el pacífico colombiano empieza a establecer unos patrones sociales en los que la mayoría de sus poblados se insertaban. La mitad de sus pobladores eran esclavos, una tercera parte eran campesinos negros libres, y el resto eran entre mestizos, blancos, e indígenas sobrevivientes. Esta dinámica social es la que daría forma a las culturas del pacífico colombiano, que veremos más adelante.

Los procesos de colonización y explotación de la región estuvieron basados en el predominio de la hacienda de explotación minera y agrícola. Aquí se conforma un esquema piramidal, el cual, en lo más alto de estas nacientes sociedades se ubican las haciendas coloniales que representaban el poder de la conquista. A su vez, hay una imposición cultural y religiosa que permeaba a los demás habitantes creando nuevas costumbres y dinámicas sociales.

Esto se ve reflejado en la infraestructura y planeación de las viviendas y haciendas, así “los criollos retoman inicialmente el concepto hispanoárabe del vivir recogidos hacia el interior, de ahí que en los principales pueblos coloniales vallecaucanos (pequeñas urbes) se mantiene el modelo rectangular con entrada principal con zaguán que da a un jardín interior del cual se distribuyen los amplios corredores y los cuartos”³⁶

En este sentido, eran las haciendas el eje económico de la sociedad vallecaucana, lo que hacía de esta una región netamente rural. Vale destacar, un tercer estadio, que fue la colonización “paisa”, iniciada a mediados del siglo XIX. Su acervo cultural dominante eran valores conservadores, basados en la propiedad, familia e identidad; estas gentes llegaron a ubicarse principalmente en el norte del departamento, pero su influencia se siente en el resto de la región ya que irrumpen social y económicamente.

³⁵ ALMARIO G, Oscar. De lo regional a lo local en el pacífico sur colombiano, 1780-1930. Departamento de Historia Universidad Nacional de Colombia, Medellín. 2009. P. 83

³⁶ MOTTA G, Nancy. Las dinámicas culturales y la identidad vallecaucana. 2007, p.11.

Los denominados “paisas” buscaban la colonización de diferentes tierras para su cultivo, “el crecimiento demográfico, la construcción del ferrocarril del pacífico y vías de carreteo que rompieron el aislamiento tradicional y que, desde 1945 hacia adelante, favorecieron la construcción de relaciones intra regionales y de la región con el mercado nacional a partir de la construcción de la carretera Cali – Buenaventura.”³⁷

De cualquier manera, es necesario resaltar que la mayor parte de la población del Valle del Cauca y el pacífico colombiano, es principalmente afro; sus dinámicas socioculturales están marcadas por las pocas tradiciones que pudieron sobrevivir a la diáspora africana y a los intereses económicos de los colonos llegados a explotar una tierra que para ellos no poseía mayor valor que los recursos que de ella se pudieran extraer.

Es entonces necesario recalcar que la población afro no fue homogénea, y ya para finales del siglo XVIII cerca de un tercio de los habitantes afros eran campesinos que habían conseguido su libertad, ya hubiera sido, comprándola o huyendo de las haciendas o minas. En este “un territorio extenso habitaba una población importante pero dispersa (18.795 habitantes), con precarios asentamientos hispánicos, ciudades y puertos, y una débil presencia eclesiástica, en los que predominaban los “reales de minas” (50 en total) como se denominaban a los asentamientos que tenían como principal fuente económica la minería de oro corrido”.³⁸

Este gran panorama es indicador de las culturas que se estaban formando en la región, a su vez, es necesario mostrar el fenómeno de los Palenques. Estos lugares, que eran el refugio de numerosas personas que escapaban de la esclavitud, aparecieron casi al mismo tiempo que la colonización. Los Palenques no tuvieron una continuidad en sus territorios, ya que aparecían y desaparecían de acuerdo a las dinámicas de la colonia. Algunos permanecen en los registros,

³⁷ Patronos y Campesinos: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). Informe del Centro de Memoria Histórico. Bogotá Colombia CNMH, 2014. P.40.

³⁸ ALMARIO G, Oscar. Op. Cit., P. 95.

como el palenque de Cartago, y el ubicado en las montañas de Palmira, cuyas historias nos recuerdan las luchas de estas personas por escapar a la libertad y mantener algunas de sus costumbres.

Con la construcción de asentamientos poblacionales, el establecimiento de instituciones al servicio de la colonia, y posteriormente de la república, El Valle del Cauca empieza a definir sus aspectos culturales, entre ellos la constitución de la familia. Aquí hay dos visiones que podrían ser diametralmente opuestas, pero que enmarcan las dinámicas socioculturales y económicas de la época. El primero es la familia hacendada, la cual proyecta su visión y valores al resto de la población, esta familia era constituida por un patriarca que era la cabeza visible del hogar, una familia numerosa pero reservada en sus costumbres, el catolicismo y la explotación de la tierra, además de la tenencia de esclavos, eran los motores económicos y también, los soportes de la vida hacendada. En el otro punto, la vida de los mestizos y los campesinos, trataba de imitar esta visión, pero al no poseer los recursos y los valores de cuna de los hacendados, se daba paso a la familia poligámica.

*...la familia poligámica, posible asimilación y adaptación de los usos y costumbres de los españoles, se da en sectores semi-rurales y urbanos en donde el hombre, que es dueño de una pequeña parcela o es un asalariado urbano, tiene hijos con muchas y diversas mujeres, la falta de afecto, la no presencia paterna, los conflictos afectivos conyugales y económicos hacen de este grupo familiar fácil presa del desarraigo y la falta de identidad cultural...*³⁹

En estas estructuras familiares de los mestizos y campesinos, se presenta un alto grado de desarraigo; es importante resaltar que la cultura del pacífico está marcada por un fuerte sentimiento de comunidad, una capacidad de reconocerse como individuos de una sociedad local, y hacedores de una cultura y oralidad propia.

³⁹ PINILLA HIGUERA, Germán. Culturas populares vallecaucanas. Instituto Popular de Cultura, Cali. 1977. P 26.

Este tipo de identidades es respuesta a unos fenómenos políticos y económicos, algunos ya expuestos como la esclavitud y la explotación en minería y haciendas, pero también, es importante resaltar que, desde la creación de los palenques y de otras comunidades, la constitución de sociedades grupales y familiares, existe en estas poblaciones un proyecto local de explotación y fortalecimiento de las zonas en las que habitan.

En la creación de estas comunidades resalta la diversidad en la población, donde tenemos la presencia de indígenas, mestizos, colonos criollos, y africanos llegados con sus propias costumbres e idiomas. El factor unificador fue el idioma, la imposición del castellano como lengua común, generó una cohesión social, pero es preciso señalar que nace en este escenario la resistencia cultural a lo impuesto, un lenguaje propio que era nutrido por las costumbres y las narraciones de los pueblos oprimidos. Este es denominado como contralenguaje. El cual no es solo presente en el idioma y las palabras, sino en las expresiones culturales y creaciones carnavalescas, con el fin de mantener unas tradiciones. *“En un mundo de oralidad y shamanismo, la lengua hablada adquiere una dimensión mágica que alcanza límites insospechados. [...] La colonización por vía del lenguaje generó en el Pacífico una especie de contralenguaje; el lenguaje fue impuesto, pero, como reacción cultural, se creó otro, porque los deseos de libertad o de pertenencia están ligados al lenguaje que compartimos”*⁴⁰

Este lenguaje se presenta de manera ambigua, y se mezcla con diferentes tradiciones, articulando mitos y cuentos, además de rondas, coplas, décimas y leyendas, que generan una identidad local; esta identidad está marcada por un fuerte valor hacia lo oral. La región por otro lado, sigue siendo olvidada por los ejes políticos centrales, por lo tanto, la expansión y proyectos educativos son escasos y su incursión en el campo cultural nacional, tardara décadas hacia el futuro.

⁴⁰ MORENO, Hector A. RODRÍGUEZ Adolfo L. Etnicidad, resistencia y políticas publicas. Santiago de Cali. Universidad del Valle. 2014. P. 94.

En el marco de la cultura vallecaucana, resaltan las festividades como ejes aglutinantes de estas comunidades. La religión católica romana es impuesta a toda la población, reemplazando las deidades de indígenas y afro descendientes por deidades cristianas, en fiestas que sirven como control social y creación de identidades locales.

Con todo lo anterior, se nos hace palpable que la formación de la cultura jamundehña está enmarcada por unas dinámicas sociales, económicas e históricas de una amplia región de Colombia. Sus ejes culturales y sociales responden a los múltiples procesos de colonización y explotación de un territorio rico en recursos, que a su vez es rico en unas poblaciones que sirven de puente entre las comunidades campesinas, y una creciente cultura urbana, enmarcada en unas tradiciones y problemáticas que se pueden rastrear hacia el pasado. En el siguiente capítulo se pretende explorar las fiestas de esta región, y establecer de manera más precisa los avatares de un municipio que posee profundas contradicciones y conflictos, además de una rica oferta cultural.

El valor de las festividades y la construcción de cultura.

La región del Valle del Cauca se ha formado en unos procesos históricos desde la explotación y aprovechamiento de los múltiples recursos naturales y humanos, a lo más terrible de las sociedades coloniales y esclavistas. En el medio de estos procesos se nos presenta el contraste de una zona rica en tradiciones y culturas que generan para sí y sus entornos la alegría, las costumbres y festividades que identifican hoy día a la región nacional e internacionalmente.

Resaltan principalmente dos ejes en los que se ha soportado la construcción de estas culturas, estos son la religión y el lenguaje, que como ya se ha mencionado, han sido impuestos a unos grupos sociales que no tenían otras opciones que adoptar estos referentes para su sobrevivencia.

Por un lado, el proyecto de colonización español estaba soportado por un imaginario entorno a la corona y la religión católica con un carácter semi-

industrial nacionalista de explotación y expansión sobre las nuevas tierras recién descubiertas. Ese carácter nacionalista emanaba desde la unificación de la iberia española entorno a un solo idioma; El castellano, que llega con los colonizadores y es rápidamente impuesto a los habitantes de estas tierras consolidando una hegemonía a pesar de las enormes diferencias culturales entre los mismos.

Tras haber establecido algunas de las dinámicas económicas y culturales en las que se funda parte de la cultura de la región pacífica y vallecaucana, es preciso analizar, que gracias a la religión y el idioma es que se logra una cohesión entre sus habitantes. Esta cohesión necesita representaciones tangibles unificadoras que se nos aparecen como iconos religiosos y símbolos culturales que se trasmutan y en los iconos traídos o que permanecieron en los diferentes pueblos de la zona.

Se debe mencionar, que son las festividades las que logran articular una cohesión en las comunidades locales junto con los mandatos provenientes de la corona española, y es gracias a la riqueza cultural y el sincretismo alcanzado entorno a esas dinámicas, que se pueden desarrollar objetos culturales de identidad que han enriquecido la región.

En la creación de las identidades y tradiciones locales del pacífico y el Valle del Cauca cabe destacar que las festividades son un conjunto de reinterpretaciones de los acervos culturales de los diferentes grupos poblacionales. Para esto es necesario precisar cómo cada grupo étnico traía consigo diferentes percepciones del mundo que eran parte de una comprensión de la realidad histórica de sus pueblos.

Los colonizadores españoles son los que primeramente imponen su cultura por la fuerza de las armas a los demás habitantes en la región; debido a esto, y gracias a las fuertes expresiones locales y de resistencia surgen festividades que, aun así, hacen parte de ese control colonialista, pero que con el tiempo es visto también como una manera de crear cultura. A esto la exprofesora Isabel Castellanos, expone como en 1823 el general Mosquera ordenaba a sus mayordomos: *“no dará usted permiso para bailar a los negros sino cuando haya una razón para ello, y nunca se hará en la casa de la hacienda, aunque se*

*interponga cualquiera con su respeto, mientras por nuestra orden no se de licencia de la casa*⁴¹

Estas órdenes también las podemos interpretar como una forma de mantener sumisos a los esclavos y pobladores.

Cada festividad, es en sí misma portadora de dos visiones que por principio serian contradictorios. Por un lado, las festividades como forma de control social, y por otro, las comunidades que en la gestación y participación de estas festividades adquieren un sentido de independencia y valores culturales propios. Es por eso que se puede afirmar que, toda fiesta es portadora de las dos visiones, una comunicativa e integradora a su escenario global, y otra que propende un espíritu emancipador, una dinámica de grupo única y busca la diferenciación con ese escenario global.

Podríamos creer, que los pobladores negros del norte del cauca y el sur del Valle del Cauca poseen un arraigo africano que han intentado preservar, pero los rituales religiosos y festividades nos muestran que contrario a esto *“resulta curioso que los mismos negros no remonten hasta el África las raíces de sus fiestas. “Muy por el contrario, varios informantes de Santa Rosa, municipio del norte del departamento del Cauca insisten en que es de origen indígena”*⁴² De esto podemos concluir que el desarraigo y la diáspora ocurrida con la esclavitud, amputó parte de la cultura africana y algo de su memoria. Este análisis se nos escapa y no es menester profundizar las causas de este fenómeno, pero si es preciso establecer que las comunidades han logrado articular sus festividades locales en un sincretismo con la religión y el idioma dominante.

En el marco de estas festividades existe la evidente influencia europea (española) pero se nos asoma a su vez una marcada influencia africana. En estas comunidades encontramos la presencia del baile, música, coros, y solistas en los canticos religiosos, canticos que contienen estructura rítmica en clara

⁴¹ CASTELLANOS, Isabel. Elegua quiere tambó : cosmovisión religiosa afrocubana en las canciones populares, 1980. P 22.

⁴² ATENCIO, Jaime. Fiestas de negros en el norte del cauca. Universidad del Valle. 1981. P 36.

muestra de manifestaciones de una tradición africana que denota un sincretismo, reflejando una pluralidad en fiestas y una cercanía entre lo sagrado y lo secular.

Y es que en lo secular aparecen algunas de las tradiciones y expresiones de los pueblos sometidos a la colonización; los rituales y festividades que se realizan en la región norte del Cauca y el sur del Valle del Cauca poseen una carga cultural propia que se ha mezclado con la religión católica. Además, que se realizan en fechas diferentes a las establecidas por los cánones eclesiásticos tradicionales.

La mayoría de estas celebraciones se hacen para celebrar al Niño o Jesús recién nacido, nunca coinciden con el tiempo de navidad... años atrás se celebraban en el mes de enero, pero ya es tradicional postergarlas para “más adelante” ⁴³se puede concluir, además, que parte de estas celebraciones se hacen para que coincidan con el inicio de la época de la cosecha y la fertilidad.

Ya que cada comunidad interpretaba los elementos de adoración de acuerdo a sus intereses y construcciones culturales, en las festividades se fueron estableciendo y acomodando ritos únicos que como ya se mencionó, tienen como ejes la religión y la adoración, articulados e interpretados en elementos sincréticos de tradiciones anteriores. *“la relación entre lo sagrado y lo profano es de gran importancia para comprender la adoración porque los propósitos de esta no se limitan a permitir el contacto entre lo humano y lo divino, sino que, por medio de ese contacto se efectúa un acercamiento entre todos los participantes. La fiesta se constituye entonces en un fuerte vínculo de unión social”*⁴⁴

Es importante hacer un paréntesis en la revisión de las tradiciones y festividades, para acercarnos al desarrollo económico y social de la región. Esto es necesario porque varios han sido los factores que han propiciado el cambio de dinámicas en las festividades, creando unos esquemas sociales nuevos a los cuales los pobladores locales y los llegados deben adaptarse.

Una característica que posee el sur del Valle del Cauca y más específicamente Jamundí son su enorme potencial agrícola y minero, pero esto no se ve reflejado

⁴³ ATENCIO, Jaime. Op. Cit., P 1.

⁴⁴ ATENCIO, Jaime. Op. Cit., P 87.

en el desarrollo económico y sociocultural. A su vez, Jamundí ha sufrido en las últimas décadas grandes migraciones de campesinos y personas de otras ciudades que han propiciado múltiples cambios respecto al uso de su territorio y la distribución de la tierra. De esto podemos exponer por característica principal, el poco sentido de identidad con la región.

La cercanía de Jamundí con la ciudad de Cali le proveyó un contacto directo a los acontecimientos, el desarrollo y acontecimientos históricos de la región y el país. Esta cercanía, ha hecho que Jamundí sea considerado un municipio para dormir, o un lugar de paso, pero no un municipio que propicie el desarrollo económico o la industria regional.

Aquí es necesario precisar que además de estas problemáticas, surgió en las últimas décadas otros fenómenos como el narcotráfico y la violencia, precipitando un desorden institucional y social que le han restado protagonismo al municipio con respecto a otras regiones del Valle del Cauca.

La reconfiguración de la región va de la mano con la acumulación de capitales legales e ilegales, el despojo de tierras, la violencia y la aparición del narcotráfico como modelo económico dominante mientras los cultivos tradicionales decaían por sucesivas crisis y abandono estatal. Pero contrario a lo que se puede pensar, el Valle del Cauca no se convierte en una región productora de coca como si les sucedió a otras regiones del país. Al Valle del Cauca le correspondió ser uno de los ejes en donde se estructuraron los poderes económicos y armados que usaron la infraestructura del departamento como base de operaciones desde donde dirigir un negocio hacia las regiones productoras como el Cauca y el sur de Colombia.

El despojo, la violencia y la acumulación de capital y de tierras, incrementa el flujo de campesinos a las ciudades, este fenómeno no es exclusivo a la llegada del narcotráfico y el incremento de la violencia, en gran medida también responde a la desestimulación del estado hacia el campo, concentrando el capital para la producción en las ciudades intermedias que van alcanzando un nivel de vida superior al que se registra en el campo.

La industria manufacturera se centraliza en el área metropolitana de Cali-Yumbo, pues genera más del 90% del producto industrial regional. El sector terciario se concentra en las ciudades de moderado desarrollo urbano, pero en especial en Cali. Existe una alta concentración sectorial y territorial del crecimiento económico vallecaucano ya que cerca del 80% del PIB departamental es generado por unas pocas ramas productivas y en siete municipios: Cali-Yumbo, Palmira, Buenaventura, Cartago, Buga y Tuluá. Estos municipios reúnen también más del 70% de la población y son ellos, con excepción de Buenaventura, los que registran los mejores índices de condiciones de vida. Parafraseando el himno del Valle del Cauca, en este Paraíso del Sol sólo brilla la Llanura, no la Sierra ni el Mar.⁴⁵ (Ortiz y Uribe, 2005).

El resultado de esto, es que la región del valle del río Cauca se convierte en una zona altamente citadina, con enormes extensiones de tierra para la agricultura en manos de pequeños poderes económicos locales. El pequeño latifundista no puede competir ya con las enormes industrias agrícolas y ganaderas que dominan esta región y debe vender o poner en renta su tierra. Así, el campesinado se ve forzado al desplazamiento ya sea por la violencia, o la falta de competitividad en el sector agrícola; de esta manera, es forzado a asentarse en las periferias de las ciudades organizando barrios y comunidades en los que tienen que compartir mucha de su cultura y tradiciones con personas de otras etnias, generando un sincretismo y a su vez un desarraigo local del cual analizaremos más adelante.

Volviendo a las festividades locales, las celebraciones religiosas de antaño, con sus características estructuradas de carácter unificador con una religión y unas tradiciones enmarcadas en un secretismo multicultural como ya hemos descrito anteriormente, han cambiado a unas ferias y unas festividades en donde lo que impera es el lucro y la celebración entorno a unas actividades sociales mercantilizadas de esparcimiento y ocio.

⁴⁵ ORTIZ, Carlos Humberto, URIBE, José Ignacio. Hacia un modelo de desarrollo incluyente para el Valle del Cauca. Ponencia preparada para la consulta convocada por el PNUD sobre el Informe de Desarrollo Humano en el Valle del Cauca. Cali. (2005)

El cambio de estas festividades a eventos sociales, carnavales, fiestas y celebraciones que en la mayoría de casos son de gran envergadura, responde a la concentración de población en espacios más cerrados. La aparición de nuevos barrios, el crecimiento desordenado de los municipios, y la falta de un plan por parte del estado que amortigüe ese flujo de personas venidas desde el campo, dieron nacimiento a las modernas ferias municipales, que en gran medida contienen los mismos elementos culturales entre sí.

Es necesario resaltar que esto no significa la total desaparición de identidades y elementos tradicionales en las comunidades, ya que el cambio de escenario y contexto acarrea una adaptación y un ingreso a *los procesos modernizadores y las formas tradicionales que es a menudo una mezcla en la cual uno se apoya hasta cierto punto en el otro, exterior a él, más que un choque entre contrarios*,⁴⁶ Para lo cual, las comunidades se identifican en las sociedades y procesos de modernización, pero logran adaptar sus elementos culturales soportados en las dinámicas y herramientas globalizantes. La transición hacia la modernidad en las comunidades, puede rescatar y resaltar elementos culturales tradicionales de las mismas.

Vemos como las festividades se convierten en eventos socioculturales masivos con actividades similares. La aparición de las cabalgatas, conciertos y eventos para las familias y los niños, responden a un carácter unificador que proviene desde los entes gubernamentales, sumado al patrocinio de la empresa privada, promoviendo diferentes productos y actividades como el alcohol, corridas de toros, enmarcados en ferias ganaderas o agropecuarias.

Cada uno de estos elementos aparece en mayor o menor medida en cada feria de cada municipio, con la intención de unificar, y crear símbolos de identidad y cultura únicos. La ceremonia festiva refuerza su carácter memorial, ya que el anclaje espacial propio del santuario y tradición religiosa se asocia la dimensión temporal de la fecha de celebración; de esta forma se reactivan aquellos

⁴⁶ GUSFIELD, J. R. Tradition and Modernity: Misplaced Polarities in the study of Social Change, en *The American Journal of Sociology*, vol. 72 (1967). p. 355.

recuerdos de la memoria colectiva del grupo que están fundamentados en su propio pasado

En el municipio de Jamundí en los últimos años su tradicional feria fue cambiando de una celebración religiosa y festiva, a una celebración agrícola terminando desde los últimos años en eventos públicos de fiesta y festivales musicales. Pero no sería justo decir que esta feria es de carácter comercial, o que solo no reconoce las culturas y poblaciones de la región, por el contrario, hay una búsqueda por el arraigo y el exaltar los elementos culturales y tradiciones étnicas y sociales organizados en diferentes eventos que se realizan en dicha feria. Como nos lo narra la anterior directora de la 26 Feria de Jamundí en 2016 Martha Lucía Naranjo *“Esta feria hace énfasis a la paz, a lo cultural y la integración de todas las etnias, porque la feria de Jamundí es de todos” afirma la directora del certamen ferial que ya llega a su versión 26*⁴⁷

Seguido a esto, se ha buscado con la feria de Jamundí, convertirla en un fenómeno regional, con el cual, como nos contaba el anterior alcalde *“Manuel Santos Carrillo indica que esta es una feria que por primera vez se le da participación a los habitantes de la zona rural, con la exposición del mercado campesino, la participación activa de los dos cabildos indígenas y sobre todo de los ancestrales y afro descendientes de la zona rural plana”*⁴⁸ Con esto se confirma que las celebraciones locales, aun si están sujetas a los cambios de la modernidad, pueden configurarse en el rescate y exaltación de las culturas locales en espacios específicos y ejercicios que promuevan la convivencia y la creación de identidades locales.

Es claro que el gran acervo cultural de la región proviene de las comunidades nacidas alrededor de la esclavitud, que han logrado articular diferentes procesos económicos y de colonización alrededor de proyectos locales de insipiente industrialización. En este aspecto, Jamundí pierde parte de este impulso de progreso debido a la influencia del narcotráfico y la desidia de sus dirigentes.

⁴⁷ A disfrutar de la feria de Jamundí. Diario Occidente. 2016. [En línea] [Consultado el 27 de febrero] Disponible en: <<https://occidente.co/a-disfrutar-de-la-feria-de-jamundi/>>

⁴⁸ A disfrutar de la feria de Jamundí. Diario Occidente. 2016. [En línea] [Consultado el 27 de febrero] Disponible en: <<https://occidente.co/a-disfrutar-de-la-feria-de-jamundi/>>

Sumado al diagnóstico ya mostrado de la concentración de población campesina en el casco urbano, el municipio pierde gran parte de la influencia de la cultura campesina, y se conecta más a los desarrollos de una ciudad como Santiago de Cali.

A su vez, otro diagnóstico que se suma, es la falta de gobernabilidad en el municipio en los últimos años. Ya que los escándalos por posible corrupción es lo que más ha abarcado la atención de la población y de sus mandatarios. De aquí podemos afirmar que existe un sentimiento de abandono y desconexión con los acontecimientos y los hechos que ocurren en el municipio por parte de la población, estos sentimientos se denotan al hablar con los habitantes, y las constantes quejas por el aspecto y abandono de los lugares representativos del municipio. Esta falta de gobierno, se suma al desarraigo producido por los fenómenos ya mencionados de violencia y acumulación de capital a la macro industria. Además, debemos hablar también que el municipio es visto debido a su cercanía con la ciudad de Cali, como un “dormidero” o solo un lugar para visitar.

Por lo tanto, el desarrollo y crecimiento descontrolado, la falta de gobernabilidad, la migración como síntoma del despojo por parte de la violencia, y el abandono estatal, sumado a la cercanía a una metrópoli como Santiago de Cali, han hecho del municipio de Jamundí, un lugar donde la gente vive, convive, pero no logra una exaltación de la cultura local. Sus habitantes han perdido mucho de sus acervos culturales, y mucha de su historia se pierde ante el avance de la modernidad. Es menester de nosotros, los que convivimos en el municipio, rescatar parte de esa memoria que aún permanece en las gentes para mantener algunas de las costumbres y memoria histórica de la región.

Capítulo 2.

Tradición oral y el comic.

Historia del comic.

En este capítulo abordaremos la historia del comic desde un escenario general, para luego especificar en las individualidades y particulares de este arte que sirven para la creación de narraciones que reflejen los contextos sociales en los que se ha desarrollado.

Primeramente, expondremos una historia corta del comic y la caricatura, para lograr comprender como las dinámicas sociales y cambios en la tecnología dictaron la manera en que este arte nació y cambió para la modernidad en épocas específicas. Luego veremos como el comic es una herramienta de conservación de la memoria social e histórica, para luego ver como sirvió y sirve a los diferentes movimientos culturales en la creación y expresión artística y cultural.

Es preciso comenzar con una breve historia del comic, estableciendo principalmente el contexto histórico y social en donde surge, para luego presentar los cambios acaecidos en las sociedades occidentales hacia un contexto de desarrollo industrial, y como estos desenvolvimientos fueron dinamizando los relatos, estilos y propuestas artísticas hasta llegar a un arte hoy día.

El comic es el resultado de las dinámicas sociales y económicas del siglo XIX, pero dependiendo de la perspectiva y el interés investigativo, se pueden extraer sus orígenes de múltiples fuentes y momentos históricos. En algunas investigaciones se hacen las relaciones desde el comic, hacia las artes gráficas y dibujos libres en diferentes siglos y épocas, remontándonos hasta la pintura rupestre. No es pertinente hacer ese tipo de conexiones en esta investigación, porque el interés está más enfocado en el contexto social y no solo las herramientas y evolución grafica de este arte. Así pues, podemos decir que el

comic como tal, nace en el siglo XIX y ha evolucionado en poco más de un siglo al arte que conocemos y describiremos más adelante.

El siglo XIX desde el punto de vista occidental, fue un siglo tan dinámico como lo fue el siglo XX. Marcado en su primera parte por la influencia de la revolución francesa y las guerras napoleónicas. Pero lo que realmente distingue el siglo XIX de siglos anteriores y definiría el futuro del mundo y las culturas modernas, sería la revolución industrial, hecho que propiciaría el desarrollo de múltiples corrientes de pensamiento, doctrinas políticas, ideologías, filosofías, además del desarrollo de variados modelos económicos, sociales, políticos, artísticos, bélicos, y civiles.

Desde finales del siglo XVIII podemos constatar la aparición de la caricatura y la sátira en Inglaterra con exponentes como William Hogarth y Thomas Rowlandson, quienes abordaban principalmente temas de crítica a la sociedad en la que vivían y las costumbres de su época. Estos artistas que apenas podían vivir de lo que hacían, dejaron un legado de sátira y humor que sería explotado por otros artistas en décadas posteriores.

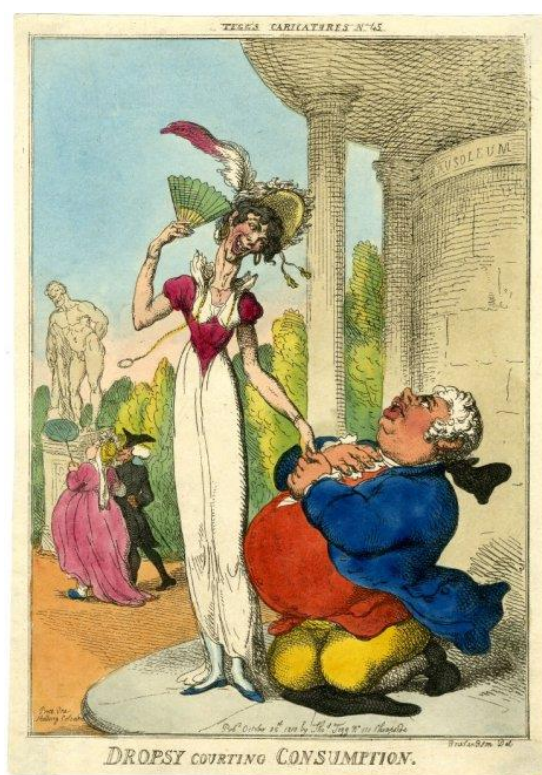


Ilustración 1. Dropsy Courting Consumption. 1810 Inglaterra. Thomas Rowlandson. [En línea] [Consultado 6 de enero 2018] Imagen tomada de: <<https://www.antiquesandthearts.com/biting-wit-and-brazen-folly-british-satirical-prints-1780s-1830s/>>

Al mismo tiempo en Francia, la sátira y la caricatura se mostraban en un escenario particular como la revolución francesa. Ese momento permitió que la caricatura alcanzara un impacto social nunca visto previamente, ya que fue un arma que los revolucionarios usaron para atacar a la monarquía y la iglesia.

Lo que vemos aquí es caricatura, no es comic propiamente dicho, aunque los primeros esbozos de comic podríamos rastrearlos a comienzos de ese siglo en los ejercicios libres del suizo Rodolphe Töpffer 1799-1846, quien, al no poder seguir su sueño de ser pintor por un problema de la vista, comenzó a dibujar pequeñas historias para sus alumnos en donde caricaturizaba algunas situaciones y pudo crear personajes nuevos con historias continuas. Töpffer se puede considerar el primer artista de comic real y el primero que pudo llegar a una gran audiencia sobre todo en Europa. El éxito de personaje como “Mr Jabot” “Crepin” “Dr Festus” entre otros, le ganaron fama e influencia en posteriores artistas.

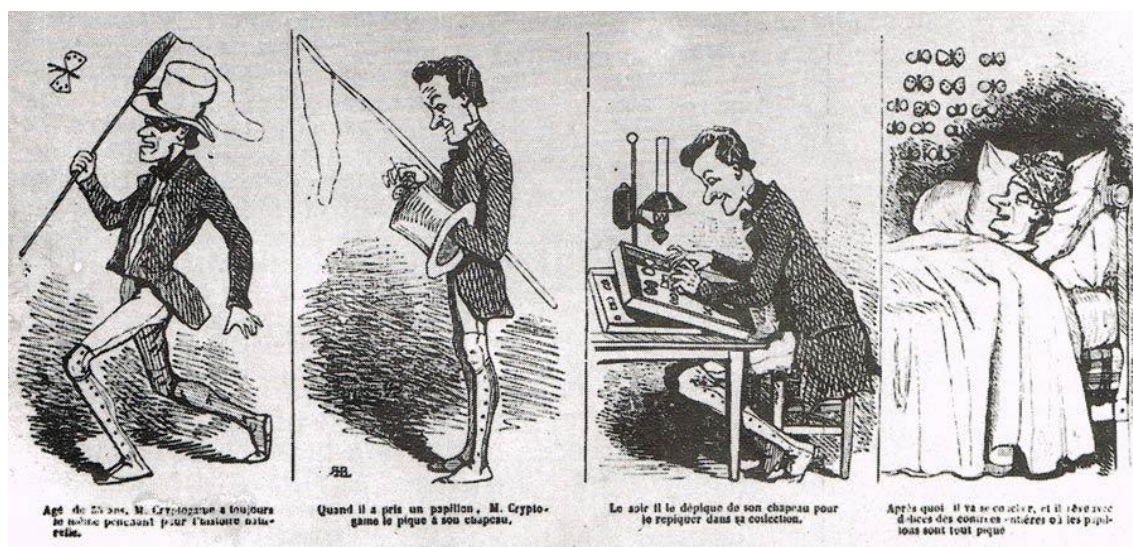


Ilustración 2. Monsieur Cryptogame. 1845, publicado en L'Illustration, Francia. [En línea] Consultado 6 de enero 2018. Imagen tomada de: <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>

Aunque ya existía una corriente de arte satírico para las masas, no fue hasta la aparición de los modernos diarios de noticias que el comic encontró su lugar para desarrollarse y expandirse. Esto no sucedería hasta la década de los ochentas del siglo XIX, ya no en Europa, sino en los Estados Unidos con los surgimientos

de diarios como The New York Journal y The New York World, y la feroz competencia entre sus propietarios, Joseph Pulitzer y William Hearst, quienes valiéndose de todo tipo de estrategias y artimañas buscaban imponerse ante el otro, dejando de lado en múltiples ocasiones, la verdad y la objetividad.

A finales del siglo XIX y comienzos del XX, el panorama social y económico de Estados Unidos y Europa mostraban unos cambios enormes con respecto a décadas anteriores, la enorme acumulación de capital, la aparición de gigantescos monopolios, y las paupérrimas condiciones de vida en las nacientes metrópolis como Nueva York y Londres, serían el escenario desde donde surgirían las industrias de los diarios modernos, y seguido a esto, la de los comics.

La disputa entre Hearst y Pulitzer, generó a la larga los cánones para los diarios y el periodismo moderno, la idea de vender aprovechándose de las pasiones y la falta de información veraz, era la mayor motivación para estos personajes. En esta disputa, la denuncia social, los reportajes y el amarillismo, fueron las armas que más se usaron, pero así mismo, ellos sabían que la información debía circular de manera rápida, por ello reconocieron rápidamente el valor de las caricaturas como medio para atraer y vender más diarios; además, de poder plantear temas sociales y el acercamiento con su público.

Los diarios de esa época reconocieron el valor de la imagen para vender más, sabían que en su mayoría los habitantes de estas ciudades eran inmigrantes analfabetas o que no hablaban el mismo idioma, por ello era necesario la creación de imágenes e iconos de fácil reconocimiento y que a su vez tuviera una recordación e identidad con el público. A su vez los inmensos problemas con los que contaban estas ciudades fueron la excusa para hacer denuncia social y sátira.

Fue así como la caricatura se mostró como un medio de denuncia social, y a su vez como un entretenimiento. Los primeros personajes populares fueron *The Yellow Kid* 1895, *The Katzenjammer Kids* 1897, y *Buster Brown* 1902. En este sentido, las tiras cómicas eran un reflejo de esa sociedad, además de proveer la

posibilidad de pasar un rato agradable, olvidándose de los problemas y la enajenación en la que se encontraban la mayoría de trabajadores industriales.

A comienzos del siglo XX, la tira cómica era un recurso visual y comunicativo importante; los diferentes autores habían buscado por sí solos diferentes visiones de la realidad, y ya no era el comic solo unos “monitos chistosos” era por sí mismo, un canal de comunicación entre el lector y el autor. Ya encontrábamos dos géneros distintivos, con cargas icónicas y lenguajes bastante bien definidos, dirigidos a públicos marcados y con temáticas muy separadas, aun así, las palabras comic y tiras cómicas, seguían y porque no, siguen pareciendo homónimas.

El comic fue evolucionando, encontrando nuevos nichos en Europa, México y Asia, con sus respectivas características sociales y lingüísticas, que definirían en cada sitio los estilos y tipos de narración que constituyen los relatos que reflejan los intereses de cada sociedad.

En los años 20s y tras la gran crisis del 29, Estados Unidos vive una enorme expansión en sus diarios y su cultura. En ese sentido, el comic empieza a adoptar nuevas perspectivas, nuevos autores y editores que ven la posible expansión de este arte, cambiando primeramente de formato.

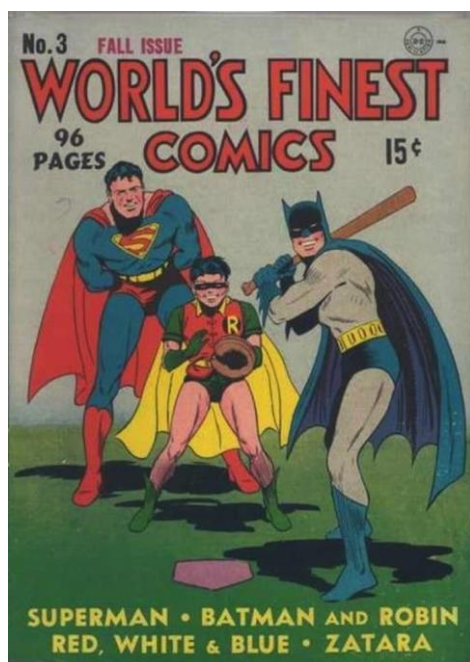


Ilustración 3 World finest comics, No 3, 1941. FINGER Bill, KANE Bob. [En línea] Consultado 11 de enero 2018. Imagen tomada de: <https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/todo-sobre-el-espantapajaros/rkni_eu0zWXbJnG4VRYRRjM3G7m3roJ>

El año del crack bursátil fue también cuando apareció lo que podríamos considerar el primer intento serio por empezar a definir al comic-book, George Delacorte (1884-1991) propietario de Dell Publishing Company, quien tuvo la iniciativa de crear una nueva publicación en formato grande, parecido al formato dominical de los periódicos, pero con nuevas historias y personajes inéditos, aunque esta idea no prosperó, allanó el camino a lo que tan solo unos años más adelante sería el estándar del comic moderno.

En la década de los 30's la tremenda popularidad de las tiras cómicas, debido a las convulsiones sociales acaecidas tras la gran depresión y la primera guerra mundial, gestan lo que se llamaría, *La Edad de Oro del Comic*. En 1938 aparece el primer número de Action Comics, en cuya portada se muestra al epitome de la moralidad y fuerza que ha creado la imaginación moderna occidental, Superman, un hombre con la fuerza de un dios, y la moral y ética de los más sabios.

La aparición de los primeros súper héroes en el comic, construyó alrededor de este arte una industria gigantesca que definirá parte de la cultura de su época, y sirvió con fines propagandísticos y bélicos. Durante la segunda guerra mundial, los héroes de los comics fueron más populares que nunca, pero tras esta, se encontraron frente a un mundo que necesitaba de la reflexión y una crítica, para comprender el desastre que este conflicto había generado.

Le sigue a la crudeza de la guerra y su esfuerzo bélico una banalización cultural, el rock and roll, los bailes, la comida rápida, los autos veloces, y un estilo de moda que comenzaba a ser desechable, contrarrestaban con una creciente moral conservadora que se representaba el Macartismo.

La década de los sesentas marca un antes y un después en el desarrollo del comic moderno; esta década fue, social e históricamente una de las décadas más convulsionadas en las épocas recientes; aparte en el desarrollo del comic, marca un punto de inflexión con la aparición de nuevos artistas, nuevas tramas, nuevos escenarios, y una nueva dinámica que reflejaría mucho del cambiante contexto social en que se ambientaban las historias del comic. Pero estos cambios no surgieron de la nada, en parte, hubo antes una reacción a la censura

que llegaba del *Comic Code Authority* o *Autoridad de Códigos del Comic*, ACC, entidad creada para controlar el material de las publicaciones en los comics. Muchos autores buscaron desprenderse de ese código, arriesgando sus carreras, ya que muchas editoriales y empresas creadoras de comics, trabajaban con este código, aun así, el comic underground e independiente, pasaba por alto estas normas, logrando publicar mucho de sus trabajos sin ninguna censura.

Con la llegada de los años setentas y ochentas, continúa con la sectorización de esta industria, ya que DC comics enfrenta una enorme crisis tanto económica como intelectual, que es aprovechada por Marvel Comics para posicionarse como la compañía líder en la industria. Pero es a finales de los setentas que nuevos autores como Frank Miller, Alan Moore, Art Spiegelman, entre otros, que gracias a su atrevimiento al crear nuevas historias y reeditar viejos personajes, le dieron un nuevo impulso a una industria desgastada.

Este nuevo impulso es usado por DC para relanzar viejos personajes como Batman, Superman, y darles espacio a nuevas historias como *The Watchmen*, *300*, *Sin City*, que le dieron un nuevo impulso a la compañía en los años ochenta. A su vez, se abre el espacio para historias más independientes, que veremos en la tercera parte de este capítulo.

Tradición oral y comic.

En esta segunda parte se pretende explicar cómo desde la estructura ya desarrollada y adaptada del comic moderno, podemos hacer el rescate y acumulación de saberes tradicionales para este ejercicio de tesis. Así mismo, este capítulo buscará explicar cómo los lenguajes del comic tienen el suficiente soporte conceptual para poder articular estos signos culturales en un medio masivo de distribución social.

Además, es necesario mostrar antecedentes de otros ejercicios en los que el comic se usó como medio lúdico en el rescate de memoria y crítica social. Para finalizar, se mostrará como los elementos del lenguaje, se conjugan en el comic,

haciéndolo un vehículo de fácil lectura y transmisión de saberes, que unido a la tradición oral, permite un acercamiento a las costumbres locales y nacionales de las sociedades que producen este arte.

Los lenguajes del comic.

El comic como tal, contiene en sí mismo, unos elementos de lectura y lenguaje que ningún otro arte posee, ya que puede gesticular mediante la gráfica, contenidos emocionales e icónicos que representen al lector un sistema comunicativo que le permite comprender y asociar las imágenes con una historia o relato que se ha creado. Pero no es solo eso, el comic posee también texto, que por sí solo es capaz de generar unas imágenes mentales, a manera de signos lingüísticos que remiten a la experiencia vivida, o significante.

El comic conjuga estos lenguajes, y ha podido adoptar del cine y la fotografía elementos que lo hacen más reconocible, otorgándole una carga de mayor iconicidad. Perucho Mejía García, escritor, semiólogo, caricaturista y profesor de la Universidad Bellas Artes de Cali, nos complementa:

El comic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamados viñetas.

El icono en este caso representa las características de lo denotado. Entonces, su estructura narrativa (diégesis) está formado por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética.

...este estado pictográfico de las imágenes es polisémico o monosémico ya que, siempre habrá alrededor de ellas una serie de connotaciones o de significaciones icónicas y verbales.⁴⁹

El comic es un arte secuencial que puede contener dos tipos de estructuras narrativas conformadas por iconos verbales, y gráficos, que aluden a signos

⁴⁹ MEJÍA, Perucho. Semiótica del comic. Imprenta Departamental, primera edición, 2001. Colombia. Pag 16.

lingüísticos reconocibles en la memoria del lector. Estos elementos pueden aparecer separados dependiendo de la intención del autor y artista, ya que el texto y la gráfica pueden representar diferentes aspectos de la historia en la misma viñeta, jugar con los tiempos, y exponer narraciones que no tengan que ver con la gráfica; aunque es más común que el texto y la gráfica aparezcan trabajando de manera conjunta para poder articular la historia para una mejor lectura.

Para este momento debemos tener claro que existe una distinción entre el lenguaje escrito y la gráfica, esto es acentuado y clarificado por varios autores como Rocco Versaci, y Román Gubern, que, con el uso de términos como *literatura de la imagen*, y *lenguaje gráfico*,⁵⁰⁻⁵¹ tratan de mostrarnos que, en el ejercicio del comic, hay una relación entre la gráfica y el texto en la creación de un lenguaje único, pero que aún se mantienen separados por ser áreas diferentes en la comunicación.

El lenguaje del comic no es solo la secuencialidad de imágenes, sino un complejo ejercicio de iconos y textos que actúan, casi siempre de manera conjunta. Daniele Barbieri en su libro *Los Lenguajes del Comic*, nos presenta una descripción de los elementos más característicos que conforman y estructuran este arte; sus descripciones son en muchos sentidos una acumulación de saberes que mediante el uso se han logrado articular.

Aun así, sus análisis son más bien descriptivos, dejando la parte conceptual sobre el lenguaje y los estilos apenas mencionados; queda implícita alguna referencia a estos elementos, que debemos entender en la categorización y clasificación de los géneros y estilos narrativos del comic, es decir, a medida que el arte del comic y los elementos comunicativos de este fueron evolucionando y volviéndose más sofisticados, nuevas categorías aparecen y nuevos estilos

⁵⁰ VERSACI, Rocco. How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective. The english journal. 2001. P 61-67.

⁵¹ GUBERN, R. El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península. Primera edición 1971.

fueron capaz de mostrar los cambios y las dinámicas sociales e históricas que sus autores, artistas y editores querían reflejar en las páginas de sus obras.

El comic trasciende la fotografía, porque en sí mismo, puede representar la duración completa de una acción; sumado a que, gracias a la habilidad técnica del dibujante, el comic gana en expresión y representación emocional de sus personajes.

En el libro, el autor Daniele Barbieri hace una comparación entre el comic y el teatro, ya que, en estos dos artes, es necesaria que las expresiones sean exageradas, no como elemento de burla o sátira, sino que cada expresión es un signo que es reconocible para la continuidad de las acciones en un marco simbólico.

También es importante que en este libro se hace referencia a aspectos técnicos en la creación de comic y caricatura, como lo que denomina *gráfica*, que es el ejercicio de diagramar y encuadrar las paginas para su lectura priorizando los elementos más importantes de acuerdo a la narración. Para esto se usa el color, las onomatopeyas, y la diagramación, con lo cual el dibujo puede exhibir una concentración gráfica en ciertos espacios de la página, donde se debe priorizar la lectura.

Uno de los aspectos que enfatiza el autor es la diferencia entre la pintura y el dibujo con el comic. Para el autor, el comic no es una representación fiel de los elementos de realidad, sino que usa el carácter simbólico en la representación, es decir, la línea como tal no detalla aspectos formales de los objetos a retratar, la línea copia algunas sombras y características de los objetos, pero usa a manera de símbolo otras líneas para enmarcar su forma, y hacer reconocible al lector los objetos dibujados; solo el color aporta elementos más reconocibles de la realidad en este marco de la gráfica y la representación.

El comic y la construcción de memoria social.

Al ser el comic un arte y una herramienta en la creación de narraciones sociales, es necesario comprender que este arte responde a las perspectivas y los

intereses de sus creadores. El escritor, filósofo y profesor italiano Umberto Eco ubica el comic dentro de la cultura de masas, y desde su libro *Apocalípticos e Integrados* de 1964, nos habla de unos medios industriales que propician la masificación de estos símbolos de narración.

Eco expone como la cultura popular, no articula por su propia cuenta estas narraciones, sino que es una elite, que él llama Apocalíptica y una burguesía, quienes son los que dictan las modas, y los estilos de vida que la *Masscult* intenta apropiarse con el fin de alcanzar un estatus y una calidad de vida superior, esto da nacimiento al Kitsch.

Umberto Eco define la cultura de masas como un elemento aglutinador de expresiones artísticas, comunicacionales, y culturales, asociado al ejercicio de crear una identidad social masiva; la cultura de masas se basa en unos símbolos de lectura simple, que logran comunicar solo lo que se necesita comunicar.

Eco nos muestra la contradicción entre lo que la alta clase cultural hace con la cultura de masas, esta clase alta dicta lo que la masa puede consumir como cultura; y a pesar de que la alta clase y los apocalípticos desean desligarse social y culturalmente de la masa popular, son ellos los que en últimas referencian a esta masa las tendencias económicas, artísticas y sociales, sobre lo que puede ser aceptado socialmente.

Desafortunadamente, el refinamiento de la alta clase no puede ser copiada fielmente, es solo un espejo referencial pero no real de lo que al final le llega a la masa; ya que la masificación de la cultura, no permite la equiparación entre estas dos sociedades.

Sabemos que la cultura de masas, adopta cualquier movimiento cultural que surja y exponga una nueva visión fresca de la vida, es pertinente comprender como se logra eso, ya que la acción y reacción de las personas responde a sus intereses y actitudes hacia la cultura masiva impuesta por los denominados apocalípticos; por un lado, hay sectores que buscan alinearse a la cultura y fenómenos impuestos, pero siempre surgen sectores más periféricos que

rechazan esas imposiciones, y dan nacimiento a movimientos y actitudes contraculturales.

Las contraculturas como se les denomina, al no seguir los lineamientos sociales establecidos, son un ejemplo de ello, y podemos hacer referencia a varios movimientos o tendencias contraculturales que han surgido, uno de ellos denominada “Movida Madrileña” proveniente de España, cerca del final de la dictadura franquista. El epicentro de este fenómeno, no fue en sí mismo una corriente cultural particular, sino que fueron los jóvenes de las décadas de los 70s y 80s los que articularon las expresiones sociales y el descontento, surgidos en momento particulares de la historia de ese país,

En gran medida, este movimiento, tiene la influencia primaria de fuentes artísticas y culturales de otros países como Inglaterra, Francia y Estados Unidos los que darían forma a este fenómeno social; esta influencia convoco una mirada detallada y sin condiciones a la cultura underground de las ciudades españolas, siendo los jóvenes los que protagonizarían muchos de los relatos que luego aparecerían en comics, música, moda y cine.

Esta movida tiene unos antecedentes en la contracultura norteamericana de los años 60s, momento en que surgió una enorme ola de producción underground que sentó las bases de próximos artistas de las tendencias para las próximas décadas. Esta década, estuvo marcada por múltiples y variados movimientos sociales, las luchas civiles, las marchas, y las expresiones artísticas surgidas a raíz del descontento, o la reacción a las injusticias.

Uno de los fenómenos que surgió de estos movimientos fue el comic o comix underground, cuyo padre fue Robert Crumb (1943) quien, en 1965, viajó a San Francisco y conoció la contracultura hippie y los movimientos sociales, logrando retratar mucha de su realidad en forma de comix que solía vender para un círculo muy cercano de amigos y entusiastas. En la tercera parte de este capítulo, exploraremos más detalladamente el surgimiento de estos fenómenos sociales y sus diferentes autores.

El marco donde mucho de la exploración del comic moderno se establece surge de la contracultura, que establecen personajes como Crumb, ya que las grandes epopeyas de héroes cuasi dioses como Batman, Súperman, Spiderman, Wonder Woman, entre otros, es solo una parte de la narrativa y las historias que se producen. A partir de ahí, las historias sobre la cotidianidad, los antihéroes, y temas polémicos se abordan sin tapujos y de una manera más directa, ya que existe un público apto para consumir historias de la cotidianidad y su entorno histórico y social.

Esta búsqueda de nuevas narrativas, nuevos personajes, y el querer reflejar aspectos más humanos en las historias, se convierten en espejos de los cambios de las sociedades; a su vez, podemos establecer como estos comics, se pueden usar como bitácoras sociales, y centros de memoria, que encapsulan las opiniones y visiones de los artistas y las personas que ellos mismos retratan en sus páginas.

Así, el comic logra una inserción a la sociedad como una manera de contar historias, y de preservarlas, además de poder ser usado para crear mensajes en pro de bienes comunes, o de legitimar ante un público una figura de autoridad. Claro ejemplo de esto se da con la Movida Madrileña, ya que solo hasta la caída de la dictadura, y la llegada de unas instituciones más abiertas y tolerantes, tal vez con el sentido de buscar legitimación en la población, buscaron que estos espacios de expresión, y fueran reconocidos y usados para una población mayor. La nueva alcaldía de Madrid, de corte socialista, permitió la expansión de estas expresiones, conciertos, revistas, y programas culturales, fueron avalados por las autoridades, que veían en este tipo de cultura, una manera de dejar atrás la imagen rígida y austera del antiguo régimen.

De hecho, el comic ha sido usado en muchas ocasiones como herramienta lúdica; son muchas las tesis y trabajos que han usado este arte como medio para mejorar la educación y crear una mejor comunicación con los alumnos, ejemplo de esto fue el trabajo de Alicia C. Decker y Mauricio Castro en *Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel*, quienes nos cuentan su experiencia con el comic en el aula de clase, y la

adopción de un comic ya conocido *The unknown soldier*, de Joshua Dysart y Alberto Ponticelli. Este comic tiene dos periodos de producción; la primera parte nos presenta las aventuras y vivencias en la Segunda Guerra Mundial de un soldado que no tiene nombre ni rostro, y el segundo periodo, las experiencias de un médico ugandés criado en los Estados Unidos, que va a servir de manera humanitaria en medio del conflicto en Uganda.

Estos autores nos enseñan y plantean preguntas como ¿Sirven los comics en un aula? ¿Se puede enseñar historia y otras materias educativas, con textos que muestren tal tipo de violencia de manera gráfica? ¿Puede el comic actuar de mediador entre el lector y esa realidad? Algunas de esas interrogantes nos las responde en la siguiente parte del texto, en la cual nos narra su experiencia dictando un curso de historia y violencia en Sudáfrica.

En este curso el autor nos cuenta como plantea la temática del curso de manera tradicional, eligiendo fuentes de lectura como revistas, libros y documentales, pero también se atreve a elegir este comic en particular.

El autor nos describe su interacción con un estudiantado respecto a temas como, la visión de África por parte del mundo, una visión que esta estigmatizada por la violencia, haciendo creer que África es homónimo de violencia, y que la violencia es casi siempre identificable con África; les plantea a los estudiantes lecturas y revisiones de su cotidianidad respecto a estos temas.

En la segunda parte del curso semestral, el autor introduce el comic *The Unknown Soldier*, desconociendo la reacción de los estudiantes, sabiendo que muchos de ellos, en especial las mujeres, nunca habían leído un comic.

Este tipo de usos se sigue un dando hoy día con más frecuencia, un ejemplo de esto es el comic: *Pillada por Ti*, cuyos autores Cristina Duran, y Miguel A. Giner Bou; quienes usaron el comic para llamar la atención de la violencia contra la mujer.

La historia *Pillada por Ti*⁵² nos cuenta la relación abusiva entre Olivia y Martin, con Carolina como principal espectadora y amiga de Olivia. Empieza con un *Flash Back* de cuando las dos amigas en algún viaje no determinado, se encuentran un perrito en la calle, ellas comienzan a interactuar cariñosamente con el perrito, pero en ese momento llega el que se supondría es el dueño del perrito, dando lugar a un momento de violencia, primero hacia el perrito, y luego hacia Carolina. Esta experiencia, que, aunque parezca poco trascendente al comienzo de la historia, es referencial más adelante y nos funge como eje de comportamiento de Olivia; el perrito, quien sufre la violencia de un amo abusador y se paraliza ante la inminencia de tales acciones violentas, funciona como un símil, para el comportamiento y la parálisis de Olivia ante el abuso de su novio Martin.

Este comic hace parte de un nuevo escenario de las artes gráficas, ya que hoy día vemos como a partir de este tipo de ejercicios, se disponen de más herramientas para establecer discursos y lograr una difusión didáctica de mensajes encaminados a la construcción de valores y establecer comunicación entre diferentes sectores, especialmente la infancia.

Es necesario seguir explorando este tipo de recursos; las artes gráficas, el comic y la ilustración tienen una ventaja, y es que logran un contacto y reconocimiento directo con el espectador; sus símbolos son de más fácil lectura que el de otros medios, aparte son permanentes, es decir, pueden estar al alcance de cualquiera, en cualquier momento por la atemporalidad de los iconos y mitos que en estas se realizan.

Muchos de los personajes que se han creado y desarrollado en el comic, mantienen una vigencia por permanecer sujetos a un único momento de su historia; en Superman, la historia se desarrolla en un momento particular, en el cual el personaje de Clark Kent siempre aparece como un recién llegado a la gran ciudad, y es confrontado por sus compañeros de trabajo, ya que no cuenta

⁵² DURAN Cristina, GINER BOU, Miguel A. *Pillada por ti*. Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Secretaría de Estado de Igualdad. Delegación del Gobierno para la Violencia de Género. España, 2011.

en apariencia con las habilidades físicas ni intelectuales para ser reportero ni hacer frente a los desafíos del periodismo; la historia transcurre en un momento en que Superman es una novedad, o que pocos cambios pueden influir en el desarrollo y la vida de los personajes.

Esta ventaja que posee el comic, hace que las historias puedan ser consultadas en cualquier momento, de acuerdo a la necesidad del lector. Es esta particularidad la que acerca al comic a otro arte como es la literatura.

El comic y la tradición oral.

Estos diferentes ejercicios ya mencionados, además de producir un acercamiento a este medio como es el comic, nos conducen a la preservación de elementos culturales y de identidad propios de cada sociedad; los signos lingüísticos referidos en los ejercicios del comic, nos sirven para la fácil identificación de los elementos culturales propios que son reflejo de dichas sociedades. Así, el comic puede reflejar las tradiciones y responder como memoria de hechos y acontecimientos de las sociedades que producen este arte.

La lengua es al final, el elemento que unifica las personas alrededor de unas relaciones sociales, en unas dinámicas que se establecen a partir de la memoria y procuran mantener mediante la comunicación y el legado de las características icónicas en la oralidad.

Al igual que otras formas del patrimonio cultural inmaterial, las tradiciones orales corren peligro por la rápida urbanización, la emigración a gran escala, la industrialización y los cambios medioambientales; los libros, periódicos y revistas, así como la radio, la televisión e Internet, pueden surtir efectos particularmente nocivos en las tradiciones y expresiones orales.

Los medios de información y comunicación de masas pueden alterar profundamente, o incluso reemplazar, las formas tradicionales de expresión oral; en este sentido, son inevitables los cambios a los que un municipio como

Jamundí se expone, por eso es necesario tratar de mantener esa memoria viva a través de medios que permitan la exposición de esa memoria y tradiciones.

Las dinámicas de la tradición oral nos muestran su didáctica, su capacidad de establecerse en diferentes generaciones, logrando que el conocimiento de técnicas, cuentos, poesías, e historias, perduren aun si sus narradores desaparecen, ya que mientras exista un lenguaje, y un individuo que escuche y sea capaz de transmitir eso que escucha, la tradición será capaz de manejar la memoria para la continuación de la cultura que la sustenta. Es entonces pertinente comprender como medios de preservación artísticas como el comic, pueden ser herramientas validas en la preservación de los símbolos culturales transmisibles con un soporte artístico fácil de leer y adaptable a los medios y las dinámicas de la modernidad.

Del Súper hombre, al Súper idiota.

Siendo el comic una industria surgida de las publicaciones en los diarios del siglo XIX, y que logró una independencia hacia mediados de los años 30s en los Estados Unidos, es natural que se creara una cultura a partir de este arte y las temáticas que enmarca.

De una gran cultura surge una contra cultura, y estas contra culturas logran en algunos casos una independencia tal, que sobreviven al paso del tiempo, y en algunos casos, hacerse parte de la gran cultura que en principio cuestionaron o pretendieron oponerse.

El comic es un producto de la cultura de masas para la cultura de masas, al que se le otorga un lugar de ocio de poco prestigio, un entretenimiento para niños, y un arte que no es considerado como tal; en esta perspectiva, el comic es una herramienta para esas personas que encuentran un nicho social y discursivo para sus angustias y el contexto en el que viven.

Aunque en el comic no existe un discurso social unificado, y no hay un desarrollo en las formas de denuncia o movimientos conectados a este arte, si logra darle

voz a muchas personas a través de la expresión artística, y la auto referencia con los personajes que en sus páginas aparecen; a su vez, el no decir nada también es un acto político, ya que puede reflejar un descontento y conexión con el entorno en el que el artista vive.

A ciencia cierta, es difícil definir quién o quiénes son los padres del comic underground; pero su mayor referente, y la persona que más destaca de este estilo de comics es Robert Crumb (1943) quien, en 1967, decide abandonar su vida, para irse a San Francisco, en medio del ambiente contracultura hippie. Allí editó su primer fanzine *Zap Comix* dando comienzo a lo que se conocería como la contracultura comix.

En un paréntesis podemos aclarar que la palabra “comix” con la “x” como referencia que nos distingue del comic, no proviene o no hace referencia, *“...como algún malpensado podría sospechar, una referencia exclusiva al contenido pornográfico de las historietas... su contenido eso sí, delimita comics experimentales en muchos sentidos...”*⁵³ Que suman temáticas como el sexo, las drogas, la violencia y la crítica política, estos temas generaron un rápido reconocimiento y lograron atraer a nuevos artistas como Spain Rodriguez, Rick Griffin, S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Robert Williams y Gilbert Shelton.

¿En dónde ubicamos entonces el comix underground? A decir verdad, este tipo de expresión hace parte del nivel de cultura más bajo que la sociedad industrial pudo producir, ya que no hace parte de ningún nivel asociado a la cultura de masas de la que hace referencia Umberto Eco, ya que la *Masscult* (MacDonald) termina siendo un nivel superior ampliamente aceptado de creación cultural.

Entonces el Comix nos hace pensar en que esta expresión cultural juega con su posición, y se alimenta de la *Masscult* siendo un arte realizado por un grupo minúsculo de personas, con un público casi tan pequeño como los propios realizadores.

⁵³ GUIRAL, Antoni. Del tebeo al manga, una historia de los comics, No 6. Del comix underground al alternativo. España 2006. P. 16.

Sátira Apocalíptica.

En un aspecto general, Eco nos habla de dos corrientes de pensamiento en la cultura de masas, el apocalíptico y el integrado, nos expone un antagonismo entre cada uno, como ejes de opinión en las dinámicas de desarrollo cultural de las sociedades industriales.

Pero tal vez Eco, no pudo anticipar, o tal vez paso de largo, el impacto de la contracultura; estos personajes de la contracultura, crean discursos ácidos de crítica a la *Masscult*; a ellos no los podemos ubicar en ninguna de las dos corrientes, ya que sus críticas a la cultura de masas industrial los aleja de los integrados, y a su vez satirizan cualquier expresión surgida de una elite que consideran opresora.

La contracultura no es apocalíptica, ya que toma su inspiración y referencias de producción del despojo de la cultura de masas, como gallinazos comiendo la basura cultural para luego ponerla de manifiesto ante los ojos y actitud de desprecio de la *Masscult*.

Esta cultura de masas, que, según Eco, nos llega desde la burguesía, es multiplicada por los medios de comunicación industriales, la radio, la televisión, la prensa, y los comics; son los comics quienes encuentran un público receptivo a la manipulación de los contenidos de sus historias.

Es decir, en la prensa, la televisión y la radio, el público tiene una actitud pasiva ante lo que estos medios le proveen, su única salida o interacción con estos medios, es apagar o desviar su mirada de la información que le llega; en el comic, el receptor, puede desde un ejercicio básico, como un lápiz y un papel, re editar los contenidos de ese medio, y manipular la información que le llega, logrando si se lo propone, nuevos formatos e historias con las cuales puede representar su realidad.

La contra cultura se rebela ante una vida ya programada, ante un modelo de sociedad suburbana de comida rápida, rock and roll y valores conservadores. Su

nicho son los desprotegidos, los tugurios de violencia y los bares de mala muerte en las periferias o los mismos centros de las ciudades.

Pero ¿de qué contexto surge esta contracultura? La idea general y más aceptada es que tras la segunda guerra mundial, se produce una enorme explosión de natalidad, el *baby boom*; era la década de los 50s en los Estados Unidos, y la gente quería dejar atrás la traumática experiencia de este terrible conflicto global. Esta década estuvo marcada por un enorme aumento de la calidad de vida en países occidentales, en los que se establecen las primeras ciudades suburbanas, con estilo de vida predefinidos, un gran automóvil, un empleo bien pagado para el esposo, la madre y ama de casa que se ocupa de servir a su marido e hijos, y unos hijos que no tienen de que preocuparse, sino de bailes, estudio, y travesuras juveniles; esta vida ya preestablecida, escondían unas enfermedades sociales que marcarían la ruptura en la década siguiente.

La sociedad que había visto un esfuerzo unificado en pro de una causa nacionalista contra la opresión fascista, ahora se arropaba en una moral conservadora simbolizada por el macartismo. Las mujeres que antes habían logrado trabajar ante la ausencia de los hombres enviados a luchar en el frente, eran relegadas a una posición servil al interior de los hogares. El otrora amigo rojo, era ya el país comunista y enemigo a vencer, y las poblaciones minoritarias, como los afroamericanos y los latinos, que habían logrado un mínimo reconocimiento en su lucha bélica, de nuevo se encontraban en la posición de ciudadanos de segunda.

Sumado a la nueva injerencia de los Estados Unidos en conflictos como la guerra de Corea, y la ya nueva guerra de Vietnam. Esto derivó en unos movimientos sociales y de lucha civil que permearían a estas nuevas generaciones de jóvenes que veían en esa imperante moral conservadora un establecimiento opresor, al cual quería y debían en ciertos puntos, oponerse. De este escenario es que surge la contracultura, y de ahí es que los artistas del comix underground surgen y basan mucho de sus temáticas para crear y expandir su arte.

La contracultura y el comix toman de la cultura general o *Masscult* mucha de su inspiración y temas a tratar y cuestionar; haciendo una crítica mordaz y satírica

a los valores ya preestablecidos y a la moral mayoritaria; volcándose en la búsqueda de nichos sociales periféricos donde alimentar su arte con drogas, sexo, y violencia, en un estilo que pretendía establecer su propia moralidad, en un ejercicio de corte Nietzschiano, queriendo establecer otro mundo, o un mundo paralelo.



Ilustración 4. 1974. CRUMB, Robert. Las nuevas aventuras y muerte de Fritz the Cat. [En línea] Consultado noviembre 14, 2017. Imagen tomada de: <<http://eldadodelarte.blogspot.com/2014/08/crumb-comic-arte-cine.html>>

Una sociedad en decadencia es lo que exponen estos artistas, nos saltan ideas de Nietzsche, quien nos deja claro, si es que podemos hacer un ejercicio de comparación, en el cual partimos de los cuestionamientos de la moral cristiana, un anti humanismo, y un extravío de los sentidos y negación de la naturaleza; esta moral ha impregnado la cultura occidental, y ha enfermado al ser humano, apartándolo de sus esencias naturales, infectando también su racionalidad, haciéndolo creer que solo lo que podemos explicar de manera apolínea o racional, es lo único real. No es coincidencia que sean los años 60s la década en la cual el activismo por la naturaleza haya nacido en la modernidad, y tampoco

es coincidencia que el epicentro del comix haya sido en la ciudad norteamericana de San Francisco a mediados de esa década.

Robert Crumb alcanza el cenit de esta contracultura con El Gato Frizt, a mediados de la década, apareciendo primeramente acompañando a otros personajes, para luego aparecer solo en sus propias aventuras; este es un personaje que no tiene una estructura narrativa definida, puede tener muchas profesiones e intereses, pero al final su único fin es tener sexo con cualquier gata, yegua o animal femenino que se encuentre en su universo particular.

En este universo, los personajes de Crumb representan todo tipo de versiones de ese bajo mundo, el comunista, el fascista, el machista, el violento, el asesino, drogadicto, alcohólico, prostituta, entre otros personajes, todos considerados parias de la sociedad tradicional. *“los personajes de Crumb surgen del Greenwich Village o del Haight-Ashbury, sienten el asco de la gran ciudad, son los sujetos a reprimir-exterminar porque no participan del modo de vida norteamericano. Cualquiera de ellos (Mr. Natural, Joe Blow, Bo Bo Bolinski, Angelfood McSpade, Bigfbot) lleva la perturbadora idea de que hay que gozar de la vida y rechazar todas las imposiciones”*⁵⁴

Los cuestionamientos de Crumb y en gran medida la burla y sátira que expone hacia la sociedad en la que el mismo creció, tienen que ver también con una moral preestablecida, que impone unas conductas que pretenden un fin a sus ciudadanos.

Una moral del esclavo, como nos referencia Nietzsche, donde el fin está determinado si aceptamos nuestro lugar y labor, donde nos sometemos a lo que dicta las normas de la moral general, por una comodidad y agradecimiento por lo que la sociedad nos brinda, a cambio de la alienación de nuestros impulsos vitales, los cuales son anulados, o suprimidos porque representan un ataque a esa moral. Umberto eco también nos muestra esto en Apocalípticos e Integrados, más específicamente en el capítulo El mito de Superman, donde expone como

⁵⁴ GUIRAL, Antoni. Op. Cit., P.45.

la sociedad industrial, alimenta con las imágenes de héroes e iconos, aquello que no nos es posible alcanzar.

Ahí aparece la dualidad del superhéroe, ya que el hombre común, encuentra a su disposición, toda clase de ventajas que sus padres o abuelos no poseían, y se le enseña un mundo más allá de placeres, viajes, mujeres, y estilo de vida, que aparece como una promesa a conseguir; todo esto alimentado por la nueva industria de la publicidad que exalta comportamientos de macho alfa, el hombre protagonista de los comerciales y la publicidad Marlboro es una figura que aparece junto con otras, exponiéndose como ícono a imitar.

Pero el hombre común no es tan tonto, sabe que en sí mismo hay una enorme cantidad de defectos, es por eso que la dualidad del superhéroe es clave, ya que Clark Kent representa ese hombre ordinario, miope, lento, poco inteligente, y con poco éxito con las mujeres, pero puede, y ahí reside lo importante de esas promesas, llegar a ser un “superhéroe” si hace lo que la publicidad y la sociedad esperan de él, un ciudadano modelo.

La movida madrileña.

Analógicamente se puede exponer también los fenómenos culturales de contracultura que surgieron en Europa, en particular en España, donde la caída de la dictadura franquista y el renacer de la democracia, permitieron el establecimiento de un movimiento al que se le denominó: la Movida Madrileña. Este movimiento cultural, se gestó a comienzos de la década de los 70s en Madrid y Barcelona principalmente, y reunía en sus filas, a miles de jóvenes surgidos de las periferias de las ciudades españolas, que viajaban a el centro de estas, buscando nichos de expresión, y relación que fueran en contra de la moral conservadora y católica que desde el gobierno de la dictadura y los núcleos familiares imponían como eje social y formativo.

Entre los muchos artistas jóvenes que aparecían en este mundo, se destaca Ceesepe, seudónimo para Carlos Sánchez Pérez. En ese momento Ceesepe,

se dedicaba a recopilar a manera de comic y fanzine, las vivencias y pensamientos que tenía al pasar las noches en bares y las calles del centro de Madrid.

Con un sentido cínico, irónico, bastante directo y burlón Ceesepe mostraba no de manera muy coherente, el mundo de las drogas, el sexo, y la vida de estos jóvenes y personas que se movían en un escenario que, para la mayoría de personas, era considerado una perdición, y delincuencia; Ceesepe, plasmaba en sus comics con un sentido de desarraigo y burla, la angustia de una sociedad que estaba en vía a un cambio, pero que no lograba dejar atrás las costumbres conservadoras y la autoritaria moral católica.



Ilustración 5. 1978. Ceesepe, Vicios Modernos. Star 38. Comic viñetas y dibujos de la movida madrileña: de los setenta a los ochenta, pasando por el rastro. España 2014. P. 336.

Es por la censura franquista que el comic underground tiene un carácter de ilegal, ya que estos jóvenes buscaban unos espacios y unas expresiones que en la cotidianidad no se encontraban; solo hasta la caída de la dictadura, y la llegada de unas instituciones más abiertas y tolerantes, tal vez con el sentido de buscar legitimación en la población, buscaron que estos espacios de expresión, fueran reconocidos y usados para una población mayor.

La nueva alcaldía de Madrid, de corte socialista, permitió la expansión de estas expresiones. Conciertos, revistas, y programas culturales, fueron avalados por las autoridades, que veían en este tipo de cultura, una manera de dejar atrás la imagen del antiguo régimen.

El rompimiento de estos artistas con su pasado, con las normas establecidas y con unos códigos que imponían un estilo de vida definido, es una voluntad de vivir de acuerdo a su voluntad de poder; esta voluntad no es la de acceder al poder, la de suprimir la sociedad en la que habitan, no es voluntad pasiva, ni la voluntad del alma que decide una acción o la otra, es un impulso creativo, un impulso de alumbrar nuevos valores, voluntad de afirmar la diferencia.

Es voluntad afirmativa, es dionisiaca, y dionisio es el dios de la ebriedad. Esta voluntad no tiene una moral superior, no tiene una racionalidad que la encause, esta es una voluntad natural, transmutación de valores; es la capacidad de juzgar, de cuestionar lo anterior y de crear nuevos valores individuales, este es el centro de la cultura y el contexto social en el que surge el comic underground, no de la repetición de unos valores de la cultura de masas, sino de una crítica a esta y los nichos en los que encuentra eco a esos planteamientos.

El súper idiota.

Ya en los años setenta esta corriente de artistas underground vio como la magia fue desapareciendo, los setentas marcan el final de este ejercicio, y la estilización y nacimiento de otro derivado, el comic alternativo, el cual busca ya no agredir o

sobre pasar los esquemas y valores culturales y sociales, sino que arma un discurso alrededor de historias por fuera de la tradición del superhéroe.

Aparece definitivamente la bipolaridad en la gran industria del comic, Marvel Comics y DC Comics, dominan el mercado de este arte y a su vez responden a la demanda de unas historias y personajes más complejos. Nuevos artistas como Frank Miller y sus reinterpretaciones de Batman Año Uno (1987), o Batman The Dark Knight Returns (1986), y la famosa 300 (1997) Art Spiegelman con su aclamada Maus (1977-1991). Marcan un nuevo escenario donde ya no hay héroes de impecable moral, sino personajes más complejos y llenos de defectos.

Las historias de estos personajes no tienen finales felices, no hay un personaje eterno que nunca envejece, no es un mundo congelado en un solo momento de la historia que se repite y donde los personajes siempre se ven iguales; no, es una visión más real del mundo, con la eventual degradación de la realidad, con la muerte inevitable de algunos personajes y valores morales o éticos, las historias nos hablan desde la cotidianidad o desde lo épico, con un comienzo que es en muchos casos claro, pero que nos predispone a un inexorable final; este es el nuevo escenario que surge en los setentas y se ancla en los ochentas.

Ya en los noventas, dejamos al héroe lleno de esteroides y armas gigantescas, para ver personajes aún más complejos, Balas Perdidas (1997) de David Lapham es un ejemplo de comic alternativo en todo el sentido de la palabra, siendo una historia de mafiosos y de estilo cine negro de los años veinte, a su vez Ghost World de Daniel Clowes (1993-1997) enmarca la historia de un par de muchachas recién graduadas de la secundaria y su paso a la adultez.

Este tipo de historias no pretenden ser ejes de moralidad, ni denunciar problemas sociales en discurso de ningún tipo, sus autores solo quieren ser leídos, y aunque puede existir una crítica social, en la mayoría solo se hace presente como trasfondo en el escenario en que se desenvuelven los personajes.

A su vez, ya en la década del dos mil, las aventuras de torpes adolescentes con demasiados problemas, en algunos casos, siguen el ejemplo de Spiderman, ya que comics como Kick Ass de mark Millar y John Romita (2008) o Scott Pilgrim

de Bryan Lee O'Malley (2004) son un reflejo exagerado y fantasioso de la adolescencia norteamericana y la angustia de esa década.

Una nueva herramienta fue el internet, ya que logró que el comic fuese accesible para millones de personas de forma barata o gratis en algunos casos; el internet ha logrado que la individualidad y el propio discurso, sea escuchado de manera global, para este punto, el comic es una herramienta de expresión, de comunicación que ha logrado perfeccionar sus capacidades para atraer de nuevo un numeroso público ávido de conocer y reconocerse en las historias, paso de la gran industria, a ser creación de miles de nuevos autores y dibujantes capaces de interpretar su realidad y compartirla con sus lectores.

Ha sido un largo viaje desde una industria nacida con la intención de vender más periódicos y entretener con historias cómicas, los superhéroes que dieron impulso para ganar la guerra, a un comic underground y alternativo que explotó el propio discurso para conectarse con la gente y enmarcar las luchas sociales y ambientales; grandes autores pusieron de su parte para que esta industria pudiera expandirse y lograr que cada persona, con un lápiz y un papel, pudieran contar sus historias personales o sus realidades, y que estas fueran vistas como parte del desarrollo de la cultura humana. El comic nos seguirá acompañando porque la necesidad de plasmar nuestra realidad y de contarla, es un imperativo de nuestra naturaleza.

Capítulo 3.

Etnografía.

En el proceso de desarrollo de este trabajo de grado, ha sido necesario complementar la investigación con diferentes herramientas que se me han entregado a lo largo de la carrera universitaria, una de estas herramientas es la etnografía, cuyo valor radica en su capacidad de recolectar información, sin intervenir la cotidianidad del grupo o personas a observar.

La etnografía llevada a cabo en este proyecto se hizo observando las actividades de un grupo selecto de personas, y como estas interactuaban entre si y el espacio en el que cohabitaban.

El proceso empezó con la identificación del lugar, la plaza Juan de Ampudia. Posterior a esto, se lleva a cabo un paneo de las poblaciones que lo cohabitan, categorizando y segmentando quienes son los individuos a los cuales se les harán las entrevistas o un acercamiento para la obtención del material oral.

La primera parte de la etnográfica da como resultado, que las personas que en mayor frecuencia permanecen en la plaza central, son los adultos mayores, de entre 40 a 90 años en promedio. La gran mayoría son hombres pensionados o desempleados, muchos de ellos realizan pocas actividades aparte de hablar, compartir entre ellos y jugar parques, ajedrez o domino.

Pocas son las mujeres que hacen parte de estos grupos, la mayoría de estas mujeres son vendedoras informales de café, comidas, chicles o golosinas en general, otras mujeres, solo usan el parque para acompañar a sus hijos o nietos en un rato de esparcimiento, pero los habitantes más frecuentes son los hombres ya descritos.

Estos hombres se ubican en su mayoría, en la parte sur oriental de la plaza, aunque no hay una razón en específico del por qué hacen eso, podría de manera preliminar asumir que es por la cercanía de esta parte del parque, a la iglesia, y la alcaldía.

Estos hombres conforman grupos alrededor de las partidas de los juegos, así mismo, comparten estos momentos para hablar entre ellos y compartir experiencias, muchos de ellos, se conocen es a partir de esa interacción, y estas relaciones, se limitan al tiempo que pasan en estas actividades en el lugar.

La primera parte inicia con la identificación del espacio y los grupos poblacionales, esta labor comenzó el domingo 18 de marzo del 2018, y se fue extendiendo hasta el domingo 17 de marzo del 2019. El ejercicio etnográfico supuso la combinación de la observación con la plática y en algunos casos la entrevista informal a las personas del lugar. El punto uno de esta investigación, muestra la recolección de datos y relatos a partir de las entrevistas y observación

de la población seleccionada, este punto es clave en el desarrollo del trabajo de grado, ya que da luces sobre la calidad de la investigación, los desafíos en la recolección, la capacidad del entrevistador e investigador, la pertinencia de las historias y relatos recogidos.

El segundo punto es una selección primaria de las historias y relatos que fueron usadas como base para la creación del comic; es necesario precisar que estas historias aún tienen hoyos en sus líneas temporales y coherencia narrativa, además de que no todas hicieron parte del comic. A su vez hay una posterior depuración de esas mismas historias, agregando nuevos conceptos, llenando vacíos en la historia para una mejor trama. Aquí apareció la libertad creativa, con lo que se pretende que las historias sean más coherentes y atractivas al público y se puedan adaptar al formato del comic.

En la tercera parte, se muestra parte del proceso de creación de la pieza de arte, importante destacar, que para este ejercicio donde se ilustran historias, se necesitan bocetos o story board que muestra un proceso de conceptualización de las narraciones en dibujos previo al trazo final. A su vez aparecen fotos de sitios, de personas y objetos que sirven de referencia para una mejor adaptación a las diferentes épocas de las historias.

1. La primera parte del ejercicio etnográfico reúne varias herramientas como son: la entrevista, las grabaciones, y el acercamiento a las personas que visitan el parque, y determina el proceso de recolección de las historias. Esto inicia en el 2.018, y termina en el 2.019, ya que los cambios en algunas historias hicieron que se tuvieran que adaptar nuevas perspectivas para mejorar el resultado final.

En la medida en que el proyecto fue avanzando, se pasó de un estudio etnográfico, a la entrevista, pero estas entrevistas no son formales, ya que el carácter en la recolección de las narraciones orales, no pretende establecer rigores en la forma en que la información es recolectada y clasificada, más bien en categorizar cuales son las más pertinentes en la creación de estructuras de identidad local y social, que permitan identificar referentes culturales.

Estas entrevistas no estructuradas, que también se pueden denominar *entrevistas libres*, se dieron a partir de la interacción con el lugar y temas generales, para llegar a las particularidades que se pretendían del trabajo. A continuación, algunas de las entrevistas, y narraciones rescatadas de estos encuentros.

- **Domingo 18 de marzo. 2018. 4:16 – 5:36 pm. Plaza Central de Jamundí.** Se hace un recorrido rápido observando los grupos de adultos mayores que permanecen en el parque, identificando una zona en particular en donde se concentran. El domingo es un día familiar en el espacio, por eso se ven muchas más personas que en otros días de la semana, además este en este día hay una banda musical de jóvenes interpretando música popular y tradicional colombiana. Hay

mucha basura y suciedad en el parque, se nota muy descuidado y con malos olores. El principal grupo son hombres mayores de 50 años. Realizan algunas actividades, entre ellas jugar parques y ajedrez. Casi ninguna mujer, pero las pocas que hay se dedican a la venta informal o el denominado “rebusque”. Al parecer estos hombres no tienen una relación formal entre ellos, solo comparten el espacio y los juegos.

- **Lunes 26 de marzo. 4:26 – 5:53 pm. Plaza Central de Jamundí.** Repartidos de nuevo en parejas y grupos, estos hombres apuestan dinero en estas partidas. Algunos solo pasan las horas en el lugar y hablan ocasionalmente entre ellos o alguna persona que pasa por ahí y aparentemente conozcan. En sus aspectos físicos, son hombres de edades avanzadas, con pocos o ningún problema físico evidente. Por el clima de la región, la ropa es ligera, camisetas, camisas y pantalones de dril en su mayoría, algunos con zapatos deportivos y sombreros. Alguna de la ropa es clara de denotar otra época de mayor formalidad social. Algunos permanecen largos periodos de tiempo solos, de entre una hora o más, luego buscan otro espacio o se van.
- **Domingo 8 de abril 4:20 – 5:25 pm. Plaza Central de Jamundí.** Este día no hay eventos o actividades, aun así, el parque mantiene con más gente que en semana. El clima ha ayudado, ya que habían pasado casi 10 días de lluvias. En este día decidí llevar a cabo un acercamiento al tratar de dibujar algunos de los adultos del parque, pero fue infructuoso, ya que no logre ninguna respuesta de ellos. Más allá de eso, se mantienen las dinámicas del lugar y de estas personas, algunos consumen alcohol y se tranzan en discusiones que se podrían denominar “bullyng” pero sin consecuencias.
- **Lunes 16 de abril. 4:36 – 5:58 pm. Plaza Central de Jamundí.** Aunque esta sesión había empezado como las anteriores, ya que no había mayores cambios en las dinámicas del lugar, este día decidí un acercamiento a uno de los adultos mayores del lugar. Logre dialogar con un hombre de 86 años al que le dicen “Pepe” él no quiso darme su verdadero nombre, pero estuvo dispuesto a contarme algunas de sus experiencias de vida. Este hombre ha pasado casi toda su vida en Jamundí y trabajo por más de 30 años en la alcaldía municipal, además, de que ocupó varios cargos dentro de la administración y vivió de primera mano el cambio de políticas públicas y democráticas en el municipio. Algunas de sus historias serán mostradas más adelante y servirán de base para la creación del guion de comic.
- **Domingo 22 de abril. 4:16 – 5:25 Plaza Central de Jamundí.** Este día comenzó con el propósito de continuar mi acercamiento y diálogos informales con las personas mayores del sitio, pero, aunque comenzó bien, la experiencia fue poco gratificante. Tras llegar al lugar, note que ese día en particular, había pocas personas y muy pocos adultos mayores. El ambiente era frío y se avizoraba lluvia. Aun así, busqué en el

espacio seleccionado a alguien con quien hablar, pronto me di cuenta que ya tenía cierta estrategia que me había funcionado la vez pasada. Me senté en el sitio en que me había sentado las dos veces anteriores y me percaté que dos personas estaban jugando ajedrez, al poco tiempo ellos terminaron de jugar y el dueño del tablero se fue. Tras unos minutos decidí buscar alguna excusa para hablar con el otro hombre que había quedado. Pronto encontré algunos temas en común, las elecciones, política, el estado del municipio, y aunque este hombre pudo mantener una conversación de casi una hora conmigo, en ningún momento comentó nada remotamente personal, nunca tuve la oportunidad de saber su nombre, y nunca contó alguna experiencia suya en el parque, de ahí en mas no pude indagar más, y al acercarse la tarde noche, decidí irme con poca información, pero con algo de experiencia de ese día.

- **Lunes 23 de abril. 4:36 – 5:50 Plaza Central de Jamundí.** Este día en particular fue decepcionante, ya que traté de usar la misma técnica que el día anterior, pero con las mismas consecuencias. No logré hacer ningún tipo de conexión con esa persona, y después de un rato se levantó y se fue después de algunos minutos de breve conversación. Al rato busque otro espacio, pero se apoderó de mi cierta inseguridad que me impidió seguir con el ejercicio. Luego de un rato me fui.
- **Sábado 5 de mayo. 3:55 – 4:45 Plaza Central de Jamundí.** Ese día decidí hacer un tipo de acercamiento más directo, en vez de esperar para entablar una conversación informal con alguien, me dirigí directamente hacia una de las personas que se encontraban sentadas en el parque. La persona con la que logré hablar fue Jorge Benjamín Díaz de 87 años, un hombre afro descendiente al cual le hice varias preguntas. Al principio me acerqué con algo de nerviosismo, me presenté e inicié la entrevista con preguntas generales sobre la situación política del municipio y el país. De nuevo me hizo referencia a un antiguo alcalde del municipio del cual ya había escuchado antes, el de Gonzalo Córdoba o Pucho quien fue alcalde del municipio a mediados de los años 60s, y había con cierta mano dura, logrado algún tipo de prosperidad y crecimiento del municipio, a partir de ahí, decidí que era necesario recolectar más información sobre ese periodo e individuos. Tras hablar por cerca de 20 minutos con don Benjamín, el logró contarme de la época en la cual llego al municipio, por allá en los años sesenta, cuando era recién un adolescente y vivió algunas experiencias en ese municipio. Esas experiencias serán después recopiladas en la sección de narraciones e historias, de este mismo capítulo. Al final no fue mucho lo que don Benjamín me logro contar, es un hombre algo áspero y cerrado, y la entrevista terminó rápido.
- **Lunes 7 de mayo. 4:55 – 5:36 Plaza Central de Jamundí.** Ese día fue uno de los más decepcionantes de todos, desafortunadamente no logré hablar con nadie, aunque intenté repetir el ejercicio del día anterior, la persona a la que me acerqué a hablar, no

quiso hacerlo, se retiró del sitio. Intenté con otra persona, pero obtuve el mismo resultado, desafortunadamente no me sentí bien después de eso y me fui rápido.

- **Domingo 3 de junio. 5:04 – 5:57 Plaza Central de Jamundí.** Pasaría casi un mes desde la última visita al parque central, ya que la finalización del semestre, y las materias, consumirían casi todo mi tiempo, solo el viernes pude volver al sitio, y trataría de volver a la etnografía sin diálogos directos. Mi idea era recoger mediante la observación más información que me evitara ser rechazado por los habitantes de esa zona, pero me llevaría una sorpresa cuando lograría un acercamiento que no había previsto. Al sentarme cerca de un grupo de tres hombres sentados en una esquina, logre escuchar algunas de las conversaciones que tenían entre sí. Este descubrimiento me permitió acceder a la información que ellos poseían sin establecer un contacto directo con ellos, ni incomodarlos o incomodarme. Decidí seguir con el ejercicio de escucha, logré recopilar más historias de las que pudiera haber pensado de otro modo, esas historias están recopiladas en el capítulo siguiente.
- **Lunes 4 de junio. 4:15 – 5:36 Plaza Central de Jamundí.** Ese lunes seguí con la aproximación que había descubierto el día anterior. Busqué un grupo de individuos que estuvieran hablando entre sí, y traté de sentarme cerca de ellos, ellos, que notaron rápidamente mi presencia, no les importó y siguieron contando anécdotas y experiencias. Estas historias variaban desde los acontecimientos del municipio y la nación, hasta historias personales o compartidas entre ellos. Esta nueva aproximación me ha servido para recopilar más historias y articularlas con el escenario que representa el parque, además de darme una visión global de los personajes y sus experiencias.
- **Miércoles 13 de junio 4:26 – 5:37 Plaza Central de Jamundí.** Este día en particular las conversaciones giraban en torno al tema electoral, por eso no fue mucho lo que pude recoger sobre historias, ya que esas conversaciones se desarrollaban en las discusiones rápidas pero no detalladas sobre los candidatos, precisando poco y llegando siempre a lugares comunes como “igual todos van a robar” o “yo por eso no le creo a ningún de esos hijueputas” y haciendo poca referencia a la memoria de anteriores elecciones o de acontecimientos que hubieran influido en el municipio o en ellos mismos. Así, decidí que era necesario, insistir después, ya que esos días estarían cargados de ese mismo tema sin que me aportaran algo relevante para la investigación.
- **Domingo 1 de julio 4:12 – 5:16 Plaza Central de Jamundí.** Tras pasar varias semanas en donde el tema electoral fue el más importarte, la rutina volvió a aparecer. Este día en particular comencé como espectador de una conversación, pero tras un rato pude participar de ella, dos hombres y una mujer hablaban sobre temas políticos, y luego de un rato hicieron referencia al ataque que sufrió el municipio de Jamundí

en 1998 por parte de la guerrilla del ELN. Lo que pude escuchar de ese atentado y ataque fue que uno de los hombres tenía un sobrino en la policía en ese momento, y como le contó después apartes de ese acontecimiento, además de la angustia de este hombre por la suerte de su sobrino. Esta conversación se mantuvo por algunos minutos en donde yo también expuse parte de mi experiencia en ese hecho, allí pude relatar como ese atentado y otros que ocurrieron después, marcaron esa época en el municipio. Estos hechos en particular están aún presentes en la memoria de muchos jamundehños, y puede ser pertinente una revisión del mismo como parte de este ejercicio. Esta historia será una de las que más se desarrollaran en cuanto a investigación y rescate de relatos en las próximas páginas.

- **Martes 3 de julio 4:49 – 5:55 Plaza Central de Jamundí.** Este día estuve cerca de un grupo de gente que se encontraban ingiriendo licor, sus ánimos estaban exaltados y casi ocurre una pelea, decidí irme a otro lado para buscar historias y me encontré con un señor que es amigo de mi madre, su nombre es don Alfredo. Luego de hablar un rato, él me comentó cómo había estado enfermo y sus hijos, uno de ellos es una mujer de unos 30 años que vive en los Estados Unidos. Ese día no dejó mucho que relatar, solo como la degradación del parque se refleja en algunos de sus habitantes.
- **Viernes 13 de julio 4:32 – 5:45 Plaza Central de Jamundí.** este viernes estuvo algo movida la vida del parque, se notaba mucha actividad y mucha gente caminando, además de música y ruido. Esa tarde encontré con un par de señores que hablaban de sus experiencias, entre las muchas cosas que se contaron y hablaron, hicieron alusión a las personas que también compartían ese espacio, que eran más jóvenes y que al parecer estaban en actividades ilegales, además mencionaron acontecimientos de robos y delincuencia, una de esas experiencias, era la de un chico adolescente al que llamaban “La Araña” que usando su habilidad para escalar y meterse por espacios pequeños, robaba en casas y locales, la historia de este chico no termina de buena forma, ya que es asesinado en un caso de limpieza social. Tras escuchar estas historias, decidí irme, y pensar en estos hechos que marcan las sociedades como la colombiana.
- **Domingo 17 de marzo del 2019. 4:39 – 5:15 Plaza Central de Jamundí.** Este día, después de mucho tiempo, se volvió al parque, no hubo mucho que llamara la atención, la temporada de lluvias había impedido la frecuencia del ejercicio, y la observación dejó algunas conclusiones. La gente es poco receptiva a querer hablar con un hombre extraño si este no se presenta de manera regular, la lluvia ha disminuido la participación de los ancianos, y ya no cuento en este momento con las mismas ganas para hablar con estas personas. Por ende, he decidido enfocarme en otras fuentes de información. Ese día decidí quedarme unos minutos, pero

luego de un rato, vi que no había mucho ambiente, entonces decidí irme, poniendo fin al ejercicio etnográfico.

Cambios en el escenario global de las historias.

En la medida en que este proyecto se fue desarrollando, se ha podido reflexionar sobre la pertinencia de ampliar la visión y la manera en que se abordan las historias y los personajes que de ellas hacen parte. En ese aspecto las historias nos trasladan a diversos escenarios más allá del parque principal, por ende, es pertinente mostrar otros sitios del municipio, de su pasado y presente, y mostrar momentos históricos e icónicos no solo del municipio, sino también del acontecer regional y nacional.

Así pues, en este punto las historias se amplían a diversos escenarios y hechos particulares, pero no se deja de lado la relevancia que la plaza Juan de Ampudia como eje del proyecto. En el trabajo y asesoría por parte del tutor Julio González, el ejercicio de recolección se ha enfocado en cuatro historias principales, y aunque la parte etnográfica ya finalizó, la recolección de información continuó luego, incluso, de haber empezado la creación del comic.

Recolección de las narraciones e historias.

Esta parte del ejercicio se hace posterior a la etnografía, pero sigue aun con la recolección de información que soporte y de un marco más completo a las historias, ya sea de otros relatos, fuentes periodísticas, bibliográficas, y búsquedas en la web. El objetivo es conjugar un marco histórico referencial, con las experiencias y narraciones de los testigos y personas que relatan sus experiencias vividas o que les han sido legadas.

Esta parte del capítulo, pretende solo mostrar las historias más interesantes y que más potencial tienen para ser incluidas en el comic. Estas historias serán luego desarrolladas con más detalles y con algunas licencias artísticas.

Don “Pepe” fue el primero con el que logré una comunicación formal, la charla empezó con temas de la cotidianidad en el municipio, y las elecciones atípicas del 2018. Después de charlar sobre el estado del parque, y su visión de la política nacional y municipal, me contó algunas de sus historias, estas son parte de ellas:

- Él, que había trabajado por más de 30 años en la alcaldía municipal, me contó que de niño estudió en el Colegio Parroquial, y tenía un amigo al que le decían el “Indio” que era un joven grande y fuerte, con el cual discutía bastante, ya que su formación por parte de padre, era ser conservadora, y el Indio, lo molestaba diciéndole “conservadorcito”, durante su niñez y

adolescencia tuvieron algunos desencuentros y discusiones, uno de ellos fue el 19 de diciembre de 1979, fecha muy recordada por él, porque fue el día en el que club futbol América de Cali obtuvo su primer campeonato. Esa noche, la caravana de aficionados que celebraban el campeonato, se reunió en el parque central del municipio a festejar. Esa noche don Pepe llegó con su camiseta, y allí se encontraba el Indio, el Indio lo recochó bastante, hasta el punto que casi se van a las manos. La celebración continuó, hasta el otro día. Pero luego, se supo que al Indio lo habían matado, don Pepe fue con varios de sus amigos a la casa del Indio y lo vieron muerto en la sala. A pesar de que don Pepe hizo parte de la investigación por haber protagonizado algunas desavenencias con el Indio, luego se supo que fue la propia mujer del Indio quien lo asesinó.

- La segunda historia recopilada es la de Jorge Benjamín Díaz, quien me conto su llegada al municipio de Jamundí desde el municipio de Villa Rica en el norte del departamento del Cauca, a mediados de los años sesenta. Él me contó cómo una vez, recién llegado él de su municipio, salió con unos amigos a divertirse, y ellos se aprovecharon de su juventud e inexperiencia para embriagarlo, y dejarlo tirado en una de las bancas del parque. Allí, a la mañana siguiente, lo despertó un policía, quien se lo llevo a la comisaria, estando hasta el mediodía en el calabozo, don Benjamín Díaz me decía que en esa época las normas, aunque no estaban escritas, eran más estrictas, y actos pequeños de desobediencia terminaban en castigos severos. Otro elemento era que el municipio recién estaba conformando su identidad, ya que recién aparecían algunos iconos de lo que después sería la cultura de Jamundí. Para finalizar, creo que es necesario, que esta historia, como otras, sea adecuada para ser más atractiva al lector.
- La tercera historia surge de haber estado sentado escuchando a los señores mientras hablaban, una de ellas era sobre un hombre, al cual le habían propuesto un negocio en la compra de un taxi. La idea era financiar la compra y poder trabajar con el vehículo, lo cual se compartiría con otro hombre de quien alcance a escuchar el nombre de Jairo. A medida que iba escuchando, descubrí que la historia se desarrollaba en un triángulo amoroso entre Jairo, su esposa, quien vivía en Miami, y otra mujer en Jamundí. Su esposa, le reclamaba que se había dado cuenta de la relación que tenía con la otra mujer, y le advirtió que tenía tres opciones, irse con ella a Miami, ir a vivir con ella a Bogotá, o separarse. Al final, el hombre decide irse a vivir a Bogotá, pero en medio de esta situación, alcance a escuchar que el marido de la segunda mujer, lo había amenazado. Pretendo desarrollar esta historia en el contexto de Jamundí de los 80s y 90s con algunos cambios.
- La cuarta historia contiene algunos elementos bastante difíciles de organizar, ya que el tema sigue siendo delicado aun hoy. Se trata de la toma guerrillera en 1998, que hizo parte de varios ataques del ELN en esos años contra el municipio. Esta, que fue la más recordada de todas, tuvo

lugar en la noche, e involucra la quema de la alcaldía, la quema de la oficina de tránsito, y el enfrentamiento con la policía municipal.



Ilustración 6. 1998 diario El País de Cali. 20 de junio 1998. Archivo, Hemeroteca, Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero. Cali Valle del Cauca.

En este hecho, ocurrido el 20 de junio de 1998, murieron 2 policías, y 2 civiles quedaron heridos; aun así, es importante centrarse en las personas que vivieron este hecho, y el clima de violencia sin cuartel que imperaba en esa década no solo en Jamundí, sino en toda Colombia.

Aunque el municipio de Jamundí había sufrido parte de la violencia del narcotráfico, no había experimentado la escalada de violencia asociada a al conflicto con las guerrillas. No fue hasta los años noventa que varios frentes del ELN, principalmente el José María Becerra, se apostaron en los farallones haciendo notar su presencia, principalmente en los corregimientos.

Desafortunadamente los relatos de ese día son contradictorios, ya que el reporte salido de fuentes periodísticas como El Tiempo y El País, hablan de dos muertos, y un enfrentamiento, mientras que los relatos de testigos no dan cuenta de ello. Uno de esos testimonios es del editor y periodista del único periódico del municipio, El Rotativo. El señor Adlei Rosales, quien vive justo al frente del parque municipal, pudo ser testigo de primera mano del acontecimiento.

Esta confusión en la memoria se puede deber a que el municipio tuvo varios ataques por esos años, los de mayor impacto, fueron la quema de 10 buses estacionados, y la toma del centro comercial la 14 en Alfaguara, que dejó un muerto y varios heridos, pero este último también puede ser

atribuido al grupo delincencial R15, que operaba por esos años en Cali y sus cercanías.



Ilustración 7. 1998 diario El País de Cali. 20 de junio 1998. Archivo, Hemeroteca, Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero. Cali Valle del Cauca.

La constante presencia del frente José María Becerra en la zona rural del municipio, significó que el accionar del ejército y policía no fuese tan efectivo y su presencia en esas zonas fuera mínimo o nulo. Aun así, las fuentes oficiales hablan de combates luego de la quema de la alcaldía, mientras que la memoria solo nos cuenta de la quema del edificio, la destrucción a un banco aledaño, y arengas subversivas.

Primero debemos establecer un relato común, que nos es proporcionado por los diarios de esa época; esto nos da también un contexto más general del clima político y de violencia que se presentaba.

De acuerdo a las fuentes periodísticas, el ataque responde a dos factores principales, el primero, las elecciones a presidente que se iban a realizar el 21 de junio, de lo cual se desprenden parte de los relatos; que hablan de las múltiples consignas políticas que los guerrilleros hicieron durante el ataque, y volantes que dejaron cuando se fueron. Según estas fuentes, la intención de la guerrilla era la de llamar a la población del municipio para no votar el día domingo. De ahí también se determina el intento de quemar

el material electoral que aparentemente se encontraba en la registradora municipal. Pero el material electoral no se encontraba en la oficina del registrador, además, el registro de cédulas de votación tampoco sufrió daños durante el incendio, ya que se encontraba protegida al fondo de esa oficina.



Ilustración 8. 1998. diario El Caleño. 20 de junio 1998. Archivo, Hemeroteca, Biblioteca Departamental Jorge Garcés

El otro motivo que se manejó, fue una disputa por un posible traslado del terminal de transporte, ubicado en ese momento en la plaza central del municipio, donde los carros hacen el viaje hacia los corregimientos en la montaña. Según la información recolectada, se iba a hacer un traslado hacia otro lugar diferente; pero este traslado e información eran oficiales y solo serían habladerías. Aun así, la quema de la oficina de tránsito, y un frustrado intento de secuestro del director de ese organismo, el señor Nelson Danilo Chalarcá quien en ese momento vivía en la ciudad de Cali, si se confirman, y hacen parte del registro histórico.

Otro de los motivos que surgieron pero que no aparecen en los diarios, sino que es parte de las correrías y relatos, es que el alcalde de Jamundí, para esa fecha, el señor Libardo Perdigón, tenía cuestionables alianzas con grupos criminales y narcotraficantes, lo cual habría posibilitado que el ataque haya sido una excusa para pedir asilo y protección en los Estados

Unidos, protegiéndolo así mismo de las retaliaciones de los narcos que fueron capturados y algunos asesinados en esos años.

El ataque ocurrió a las 12:50 de la noche del sábado 20 de junio de 1998, un grupo de cerca de 60 guerrilleros del frente José María Becerra ingresan en tres grupos repartidos. Uno en la entrada al municipio, para desviar el ingreso de vehículos a Jamundí, otro en la vía a Potrerito, con la misma misión, y el tercero cuyo objetivo era de quemar la alcaldía, la oficina de tránsito, y varios otros edificios; el ataque no dura más de una hora.

Ese ataque deja como saldo, un policía muerto al hacer frente solo a los guerrilleros; otro oficial que se encontraba de civil al tratar de impedir el robo de su automóvil por parte de los guerrilleros, muere también abaleado. Un civil resulta herido en las piernas cuando salía de un billar, y del otro no se conocen detalles, pero su vida no estuvo en peligro.

Las pérdidas materiales fueron de más de 800 millones de pesos, unos 2.600 millones de pesos actualmente, sobre todo si se tiene en cuenta que la alcaldía se encontraba en un plan de remodelación que había costado 200 millones de pesos.

El ataque significó un duro golpe al municipio y un fuerte llamado de atención a las autoridades regionales, ya que Jamundí es un municipio que se encuentra a pocos kilómetros de la ciudad de Cali, por lo tanto, era necesario un plan de seguridad que se fijara más en la zona rural, que había estado abandonada por muchos años.

El siguiente es el relato de Adlei Rosales, un hombre de 58 años, que ha pasado casi toda su vida en Jamundí, él contó sus experiencias de ese día:

La fecha es del 18 de junio de 1997, eso fue tipo 11 de la noche, yo estaba aquí, estaba acostado, y cuando se oye, el estruendo de la quema de la alcaldía, yo salí a asomarme, y dos guerrilleros estaban parados en la puerta de mi casa, estaban conversando, y todo el parque lo tenían bloqueado, atrás estaba el banco Coopdesarrollo, los dos estaban parados, y luego oí una mona que era la que comandaba la toma, y les dijo – muévanse, muévanse de ahí, vayan y coloquen la bandera de los elenos, allá arriba en ese edificio. Como ellos le respondieron que estaban resguardando, ella les dijo que está bien y atravesó la calle porque era vehicular, ella les dice a otros que vayan y coloquen la bandera, el caso fue que ellos no pudieron subir, y le dijeron pueden entrar al edificio porque era muy pequeña, y allí vive gente, por lo que no podían volar la puerta, ni forzarla, ya que allí vivían familias. El todo caso es que no sé cómo hicieron, pero la bandera apareció en la cima del edificio al otro día.

Eso no duro mucho tiempo, más o menos media hora, ellos llegaron a quemar la alcaldía, a nada más, no hubo enfrentamiento, y lo de la quema de las busetas fue antes, porque un cuñado mío tenía una buseta en ese parqueadero y él la perdió. Además, por esa época, había algunos

enfrentamientos por San Vicente, y creo que hubo como cuatro muertos, luego fue lo de Alfaguara.

El caso es que ellos solo estuvieron poco tiempo, hicieron unas consignas, y estuvieron corriendo para todos lados, yo me acuerdo que pasaban y gritos y gritos y consignas, entonces se fueron, para el banco, pero no recuerdo si sacaron plata de ahí. Entonces ellos hicieron eso relámpago, porque la tercera brigada está a unos minutos, y la estación de la policía está a unas cuadras, y pues ellos son comandos, no eran muchos, todo el tiempo gritaban diciendo que, “hagamos eso rápido” luego ellos se fueron, no sé cómo, no los vi, pero después se formó el vandalismo, porque la gente fue a sacar cosas del banco, y ahí llegó la policía por fin, yo supongo que ellos tenían un vehículo o camioneta para llegar rápido a la montaña.

Yo salí al rato y me paré en la iglesia a ver como pasaba todo, el ejército se demoró bastante, luego de eso, como a las 2, me fui a dormir.

- La quinta historia la escuche mientras dos señores cuestionaban la presencia de jóvenes que al parecer tenían algún tipo de actividades delictivas, además de la forma de vestir, les hacía pensar que hacían parte de algún grupo o actividad criminal. Este tipo de prejuicios son frecuentes, y fue el detonante para comentarios que justifican en algunos casos la violencia o la toma de justicia por propia mano. En el caso particular de la historia, hacían referencia al ajusticiamiento de un ladronzuelo al que se conocía como La Araña, quien fue asesinado por algunos hombres en un caso de limpieza social, y su cuerpo fue encontrado en el barrio Portal de Jamundí. Esta historia tiene varias fuentes, desde mi hermano mayor, algunos amigos, y personas con las que hable en el parque, entonces es pertinente un enfoque histórico a partir de una problemática y análisis social como lo es las mal llamadas limpiezas sociales.
- La siguiente historia la escuche en una conversación entre un hombre y una mujer, ellos conversaban sobre algunos hechos curiosos, como los fantasmas que habían visto en su juventud en la zona rural del municipio de Jamundí, específicamente en la Estrella. El hombre relataba como en la finca en la que vivía, había una bodega para el arroz y como cierta vez que su padre lo mando a buscar en esa bodega, se le apareció un niño que nunca había visto por allí, según él, el niño era un niño que habían asesinado en esa zona décadas atrás, en medio de la violencia bipartidista, pero la mujer le complementaba que podía ser el famoso “duende” que tan conocido es en el folklor de Latinoamérica, en cualquier caso, creo que este tipo de relatos, suponen una especie de anécdotas que resumen mucha de la idiosincrasia de la región, y merecen ser recopiladas.

Depuración de historias y adecuación de las mismas.

En esta sección del capítulo se hizo la selección de las historias y se les mejoraron aspectos narrativos y estéticos, para ser adaptadas de mejor manera al formato del comic. El propósito es depurar aspectos que puedan ser innecesarios, y agregar otros que le otorguen una carga emocional y dinámica de lectura y reconocimiento al lector.

Las historias mantienen su columna narrativa, personajes, lugares, y momentos históricos, además de iconos y lenguajes que refieran a la región y personas de donde surgen. Pero se les complementan con elementos dramáticos, cambios en las velocidades narrativas, además de depurar y exaltar emociones, que pudieran mantener la atención del lector.

Se seleccionaron cuatro historias, que respondían a cuatro momentos de la historia reciente del municipio, todos ellos reflejan una parte de los conflictos comunes de la población, tratando de exaltar parte de la identidad de la región. Así pues, la aparición de eventos deportivos, conflictos sociales, pobreza, desarraigo, narcotráfico, y violencia, son algunos de los aspectos que aparecen en estas historias, ya que era lo que se mostraba más recurrente en la memoria y pláticas de la población entrevistada.

Aquel 19.

Esta historia se ha transformado para unir varios elementos en una sola trama, trayendo hechos como el campeonato del equipo de fútbol América de Cali en 1979, como contexto a una situación que termina con la muerte de uno de los aficionados del equipo. Además, de mostrar parte de las costumbres de la época, es pertinente exponer los conflictos que se producen entre personas que pueden tener visiones políticas y sociales muy diferentes.

Tras el pitazo final, todo fue una fiesta, la gente salió a las calles en una celebración que había estado atrapada en la garganta por décadas, la maldición parecía eterna, por lo que la emoción fue acorde con el desahogo. Pepe, quien ya era un hombre de unos treinta y tantos, apagó el televisor y salió de su casa, cerca del centro de Jamundí. Era un hombre delgado, de buen peinado, y de tradiciones conservadoras, tanto así que le decían el “conservadorcito”. Tras salir despedirse de su madre, salió a festejar en el parque principal, lugar que conocía muy bien, ya que había empezado a trabajar en la alcaldía unos pocos años antes.

Cuando llegó al parque principal, donde vio a un grupo de gente departiendo, pudo reconocer a algunos de ellos y se reunieron para

festejar el primer título conseguido por su equipo del alma. Unas horas y algunas copas después, llega un bus con varias decenas de hinchas provenientes de Cali, que habían estado en el estadio, entre ellos un viejo amigo de la infancia de Pepe, a quien apodaban el Indio, este era un hombre de baja estatura pero de apariencia musculosa y recia, ahí mismo, y en medio de la celebración, comenzaron a recordar muchos de las vivencias que habían tenido desde niños.

Pero esos recuerdos no eran tan inocentes, ya que el indio y Pepe tenían cierta rivalidad, y fue en el colegio Parroquial, al lado de la iglesia central de Jamundí que tuvieron varios desencuentros, uno de ellos, cuando el Indio, lo recochaba al llegar al colegio y decirle “conservadorcito”, burlándose de él por sus afectos conservadores heredados de su padre.

Unas horas después, y ya en la madrugada, el alcohol ya había apaciguado un poco la celebración, tras la recocha y las bromas, la tensión sube un poco entre los dos personajes, y casi sucede una pelea, pero sus ánimos fueron apaciguados y el Indio decidió irse a su casa.

Al día siguiente, en medio del guayabo, despiertan a Pepe, diciéndole que vaya urgente a la casa del indio. Al llegar allí, ven un grupo de personas reunidas, y al entrar, pueden ver el cuerpo del Indio en un charco de sangre. El shock es tremendo y la policía se lleva a Pepe a interrogarlo, él les dice, que a pesar de las discusiones que había tenido, él nunca le habría hecho daño. Al final, la policía identifica a la esposa del Indio como la asesina, marcando esa celebración del primer título del América, como también un día de muerte para Don Pepe.

Taxi libre.

Para esta historia, es necesario mostrar el contexto más complicado de Jamundí, como uno de los ejes de la violencia en el Valle del Cuaca y Colombia. Esto no se va a hacer de manera directa, explotando de forma facilista, los clichés del narcotráfico, sino, usar ese ambiente de desconfianza, miedo y vivir cómo sin medir los riesgos que caracterizó la década de los 80's.

A mediados de los 80's, el municipio de Jamundí seguía siendo bastante pequeño, por lo que un servicio de taxis era un lujo, aun así, este servicio fue creciendo. Recordemos también lo peligroso que podía ser el municipio en esas épocas, ya que se encontraba en su mayor auge el negocio del narcotráfico, y la inseguridad era notoria. La siguiente historia revela un triángulo amoroso en medio del servicio de taxis.

Don Alberto a mediados de los ochenta, era un hombre que había tenido por algún tiempo, un núcleo familiar, dos hijas y una esposa de la cual ya estaba separado. Vivía con una hermana, y había podido acumular algunos

ahorros, Cierta día, un conocido, le propuso hacer un negocio, la idea era comprar un taxi entre los dos y dividir los gastos. A Don Alberto este negocio le pareció algo a lo que debía arriesgarse, y decidió hacerlo.

Don Alberto trabajaba en las noches y Jairo el otro dueño del taxi, en el día, pero había algo más, Don Alberto descubrió que Jairo tenía algunos problemas de faldas, ya que su actual esposa, que vivía en Miami Estados Unidos, había descubierto su relación amorosa con otra mujer. Jairo le conto a Don Alberto que tenía que tomar la decisión de irse a vivir a Bogotá con su actual esposa, ya que ella se iba a devolver a Colombia. O quedarse en Jamundí con su amante.

Cierta noche, mientras Don Alberto esperaba a que saliera una carrera, un hombre se le acercó y le pidió que lo llevara a una zona algo retirada del municipio, a una hacienda cerca de Potrerito, Don Alberto accedió a hacerlo sin problema. Pero mientras viajaban hacia allá, el hombre sacó un cuchillo y amenazó a Don Alberto con matarlo si no dejaba de meterse con su novia, de inmediato don Alberto supo que era un error, ya que él no estaba con nadie, y que se refería al otro conductor, Jairo. El hombre del cuchillo se dio cuenta de su error, pero ya antes había logrado hacer un corte en una mano a Don Alberto.

Al día siguiente Don Alberto y Jairo tuvieron una discusión en la que Don Alberto le reclamaba a Jairo su irresponsabilidad con ese tema, Jairo entendió que la situación se había complicado y decidieron acabar con el trato que tenían. Jairo viajo a Bogotá con su esposa, y don Alberto vendió el taxi para estar más tranquilo.

Solo los valientes.

Esta historia es tal vez la más significativa de los últimos 25 años en el municipio, ya que Jamundí había sufrido la violencia surgida del narcotráfico, pero no la confrontación y la violencia surgida entre el estado y las guerrillas.

Desde años antes, Jamundí había tenido una fuerte presencia de estos grupos insurgentes en su zona rural, principalmente en el corredor hacia los municipios del Cauca. Siendo una zona estratégica por el flujo de insumos del narcotráfico y la movilización de hombres y materiales de guerra, el casco urbano de Jamundí se encontraba cercado por estos grupos al margen de la ley.

Los intereses económicos ilegales se habían unido también con la política y la forma de vida de la población del municipio, no solo en su zona rural, sino también en su casco urbano, fueron gestando una situación de violencia que explotó en los ochentas con el surgimiento del cartel de Cali,

y los constantes y conocidos viajes de capos de ese grupo al municipio, ya sea por diversión y por sus negocios.

Esta historia pretende centrarse en algunos de los hechos más recordados de ese día; comenzando con el ataque y quema de la alcaldía, seguido por la violencia de ese ataque que dejó dos muertos, dos heridos, y mucho miedo en la población.

En este comic corto, veremos como la historia se puede narrar desde dos perspectivas de tiempo diferentes, ya que no es necesario que sea lineal, sino que puede alternarse, al jugar con la secuencialidad de las páginas, confluyendo en un solo punto de desenlace.

En el comic veremos como la guerrilla atacó la alcaldía, la muerte de los dos oficiales, la difícil situación en la cárcel municipal, y la quema al banco Coopdesarrollo. Todo esto con el fin de establecer el escenario y nivel de violencia que ocurrió, dando visibilidad a dos personajes principales.

El subteniente Montoya de 31 años, es un personaje ficticio que nos da una visión desde lo humano y lo oficial, con el fin de ver las emociones que genera este acto de violencia. Del otro lado del espectro esta Yuli, una guerrillera de unos 21 años, que, a pesar de su juventud, lleva años dentro del ELN, y tras este ataque logra ver una realidad más allá de la guerrilla, cuestionándose algunos aspectos de su vida.

Montoya, es enviado a patrullar la zona aledaña a lo que hoy es Alfaguara y vía a Potrerito, en esa misión, al parecer que no corresponde tanto problema, logra ver a la guerrillera Yuli, vestida de civil y tratando de huir de la guerrilla, él, sin saberlo, la ayuda a salir, aunque, ella al final le cuenta en secreto que hizo parte de la toma, pero que quiere huir, la historia termina ahí.

A pesar de que la historia de los personajes pueda parecer simple, el objetivo es que la toma no sea vista desde el hecho mismo, sino desde los personajes, y cómo interactúan con esta violencia.

La Araña.

Esta es una historia que es bastante cercana a mí, ya que creo que alcance a conocer al joven que le decían “araña” y el desenlace ocurre a un par de cuadras de mi casa. Esta es la más reciente de las historias y pone de manifiesto la violencia, el abandono, y el consumo de drogas al que están expuestas muchas personas, en particular los jóvenes. Una de las claves es mostrar el sentido de la urgencia en la narración y la construcción de este comic.

Esta corta historia sucede en el último día de vida de La Araña, y como su corta vida le fue arrebatada en cúmulo de malas decisiones propias y el

reflejo de una sociedad violenta que se justifica en su barbarie y doble moral.

El día de La Araña comienza tarde, a eso de las 11 pasadas de la mañana, pues había estado vagando por las calles de algunos barrios del municipio viendo que podía conseguir.

Se despierta en un pequeño cambuche que había construido con algunos cartones, en un patio de un taller, cerca del barrio el Socorro. Luego de revisar que tenía para comer, se dispone a consumir algo de droga que tenía guardada, para eso va hacia el caño que queda cerca de la parcelación Villa Pyme, allí otro habitante de la calle, le dice que tenga cuidado que por ahí escuchó que lo estaban buscando, a lo que La Araña no le presta atención.

Luego de pasar un rato en ese sitio, vuelve a salir a buscar algo de comer, el resto del día se la pasara buscando entre la basura, y hablando con algunos de sus conocidos, que en algunos casos también son habitantes de la calle. Ya en la noche, comienza a rondar por el sector del Portal de Jamundí, allí logra sacar algunas cosas de un antejardín, y sigue sus rondas, ya desde antes un grupo de hombres en una camioneta, había empezado su búsqueda, a eso de las 3 de la mañana, lo encuentran más allá el Socorro, lo persiguen y lo atrapan.

Comienzan a golpearlo, y a usar términos racistas, lo llevan hasta un escondite alejado y lo empiezan a torturar, luego de un par de horas de golpes y vejámenes, lo apuñalan y matan. Tras esto, su cuerpo es llevado hasta el zanjón que circunda la parte externa del barrio Portal de Jamundí, y su cuerpo es tirado en medio de la maleza mientras cae una ligera lluvia, una hora después, su cuerpo es descubierto por un joven que salía para trabajar y estaba sacando a su perro.

Fotos, story board y dibujos previos.

El story board es la fase previa de cualquier realización en un comic o producto audiovisual. En el story board se dibujan bocetos y en donde se aprecian la ubicación de las viñetas, la forma en que mejor se debe leer, las diferentes vistas de las escenas, y la acción de los personajes de acuerdo a la historia.

En los story board para comic, se deben tener en cuenta la forma de lectura que se usa normalmente en los textos, es decir, de izquierda a derecha. Además, es preferible que en una sola página se desarrolle una escena, con un comienzo y un fin, sumado a esto, las hojas de comic, no deben en el mejor de los casos, tener muchas viñetas, ya que la saturación de estas, puede confundir la lectura del espectador.

En este trabajo de grado, el comic, se hizo en digital, ya que las herramientas que proveen ciertos programas, como Paint Tool SAI y Photoshop, permiten un mejor manejo de este arte, además de reducir el tiempo de producción del comic.

El proceso de creación del story board se hace directamente en las hojas que posteriormente serian en donde se harían los dibujos de cada página, con el fin de lograr un manejo más fácil de los espacios y las herramientas digitales. A su vez, se hizo el story board, a mano alzada, y con diferenciación de colores para identificar los pasos de bocetación, sumado a esto, se tuvieron en cuenta referentes fotográficos para una mejor calidad del dibujo.

A continuación, las páginas de cada historia y sus bocetos en los story board:

Aquel 19

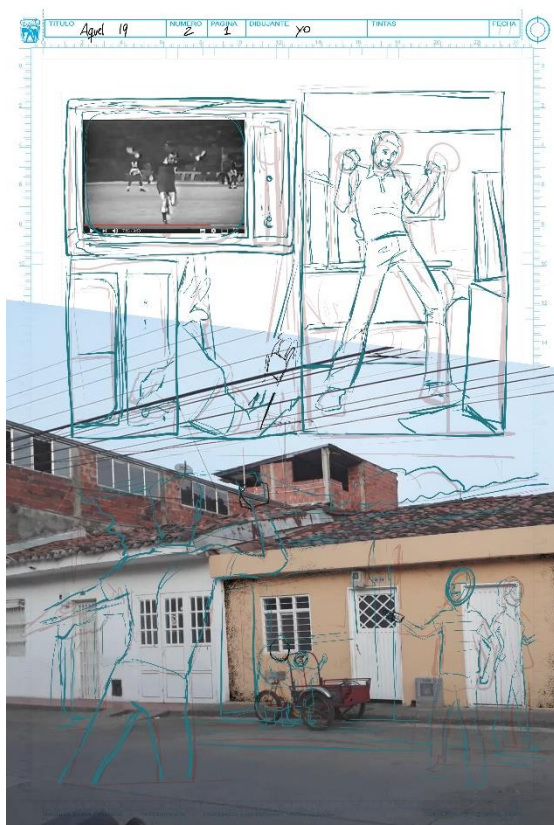


Ilustración 9



Ilustración 10

Este comic tiene 8 páginas. Y fue cambiado el personaje del “indio” por el de Carlos. Pepe es un hombre joven de aproximadamente 30 años hinchado de América de Cali, que ha trabajado para la alcaldía de Jamundí en algunos servicios. La historia se desarrolla el día en que este club consiguió su primer campeonato. Tiene como eje, las discusiones del pasado de Pepe con uno de

sus amigos, el cual se muestra arrogante. A pesar de esto, la discusión no llega mayores, pero luego vemos como su amigo que lo molestaba, es asesinado esa misma noche.



Ilustración 11



Ilustración 12

Página 1. plano cerrado del televisor mostrando el final del partido entre América de Cali y Unión Magdalena, el 19 de diciembre de 1979. El protagonista llamado Pepe, celebra con mucha alegría el campeonato, y sale a la calle, donde en un plano amplio, y el protagonista de espaldas, vemos a un grupo de personas celebrando y lanzando pólvora. Así mismo, el protagonista con voz en off, habla de este evento desde el futuro, o haciendo alusión de recuerdo.

Página 2. Vemos al protagonista, caminar al lado de la iglesia municipal, yendo a celebrar al parque central, por el camino se debe destacar la imagen del parque en los años setentas. Luego en esa misma página, el protagonista se encuentra con un par de amigos con los que inicia una conversación, en la que ellos, lo molestan con el sobre nombre de “conservadorcito”.

Página 3. Vemos como uno de los dos amigos le ofrece licor a Pepe, este lo recibe y siguen hablando alegremente, ese momento se interrumpe cuando aparece un automóvil en donde van varios hombres celebrando el campeonato del América de Cali. Los protagonistas reconocen a uno de los hombres del automóvil, que se llama Carlos y lo saludan alegremente, todo parece ir bien de nuevo, pero Carlos empieza a molestar con el sobre nombre de “conservadorcito” a Pepe.

Página 4. En esta página vemos a Carlos recordar sus épocas de colegio con Pepe, y como lo recochaban y se burlaban aun siendo ellos más niños. Vemos la cara de Pepe molesto por esa recocha.



Ilustración 13



Ilustración 14

Página 5. Vemos la cara de molestia de Pepe, quien ve a sus amigos reírse de esos recuerdos, y la cara de Carlos sonriente. Luego vemos la reacción de Pepe quien muy molesto, toma de la camiseta a Carlos y lo enfrenta. Inmediatamente a eso, vemos a uno de sus amigos tratando de calmar a Pepe, para luego ver a Carlos irse de ese lugar, pero sigue molestando y burlándose de Pepe.

Página 6. Luego de este pequeño incidente, Pepe y sus amigos siguen celebrando. Luego de una elipsis vemos como golpean fuertemente una puerta, que resulta ser del cuarto de Pepe, quien se encuentra profundamente dormido, inmediatamente vemos al amigo de Pepe, gritando que algo le pasó a Carlos, y que tienen que ir rápido a la casa de este.



Ilustración 15



Ilustración 16

Página 7. Vemos la reacción de Pepe al conocer la noticia, luego vemos a los dos protagonistas salir rápido de la casa, para ver un plano amplio de una calle, donde hay varias personas reunidas. En la siguiente viñeta vemos a Pepe tratando de pasar en medio de la multitud, para luego ver a Carlos muerto en un charco de sangre.

Página 8. Vemos un contrapicado de Pepe, con la cara de Carlos en el piso muerto en un primerísimo primer plan. Luego vemos a los dos amigos sentados en el andén de esa casa con la gente de fondo, inmediatamente un policía les llama la atención, y les pide que se levanten, para ir a la estación de policía. Al final vemos a don Pepe, ya mayor, contando como a ellos se les investigó por haber estado con Carlos la misma noche del asesinato, y haber discutido, pero luego se supo que fue la esposa de Carlos quien en medio de una discusión lo asesinó.

La Araña.

Esta historia está basada en los relatos de varias personas, todas ellas concuerdan en que la persona a quien le decían la araña, era un ladronzuelo, que tenía la habilidad de ingresar a casas, negocios y otros lugares a robar algunos objetos. De la misma forma, también concuerdan que este joven fue asesinado por algún grupo de limpieza social.

En esta historia también aparece parte de la memoria del artista, quien plasma en este comic, algunos de los lugares donde se vio a la araña, y donde el artista vivió por un tiempo.

La historia termina siendo un compilado de narraciones generales para construir un personaje y un desenlace que puede ser cruel, pero que hace parte de nuestra sociedad.

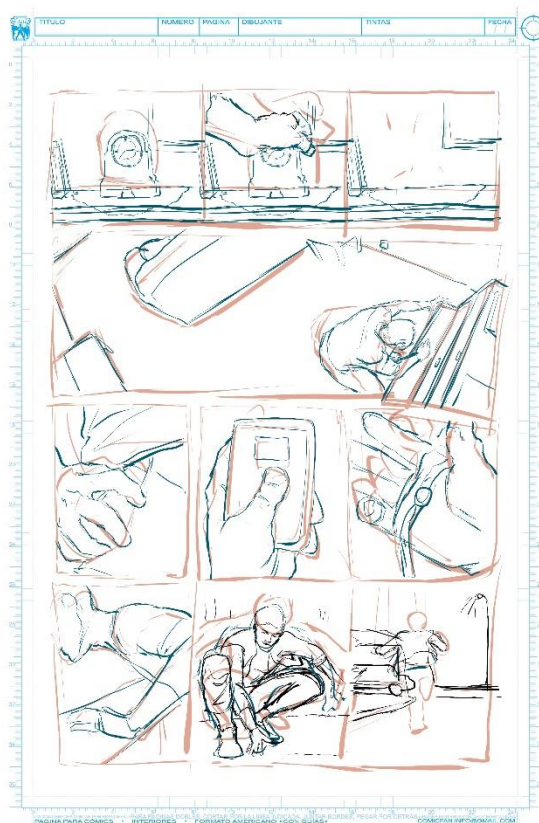


Ilustración 17

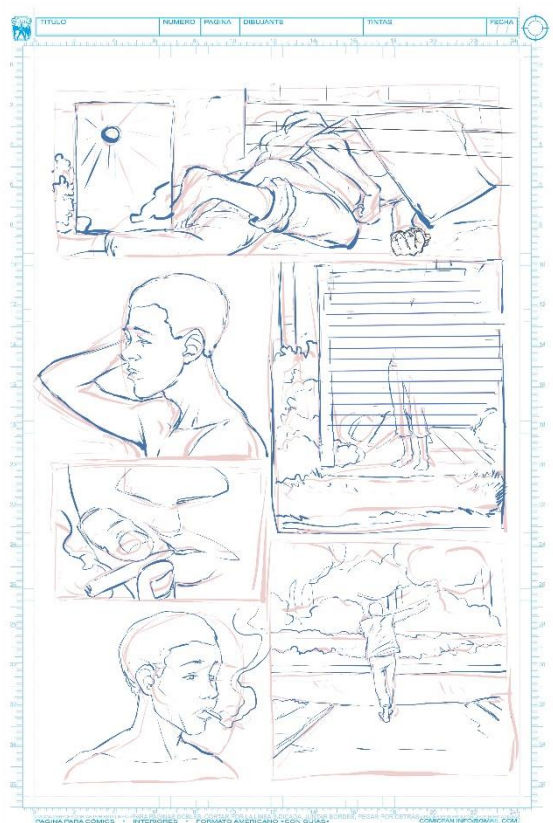


Ilustración 18

Página 1. Vemos un inicio que hace referencia a una casa de noche, donde hay planos rápidos de objetos que son tomados por el protagonista, la araña. Luego de eso, lo vemos en un muro, mirando hacia abajo, para luego caer, y desaparecer en medio de la noche.

Página 2. Vemos al protagonista, quien está dormido hasta casi medio día, se despierta algo aturdido, enciende un cigarro de marihuana, se pone su chaqueta, y sale a buscar algo de comida.

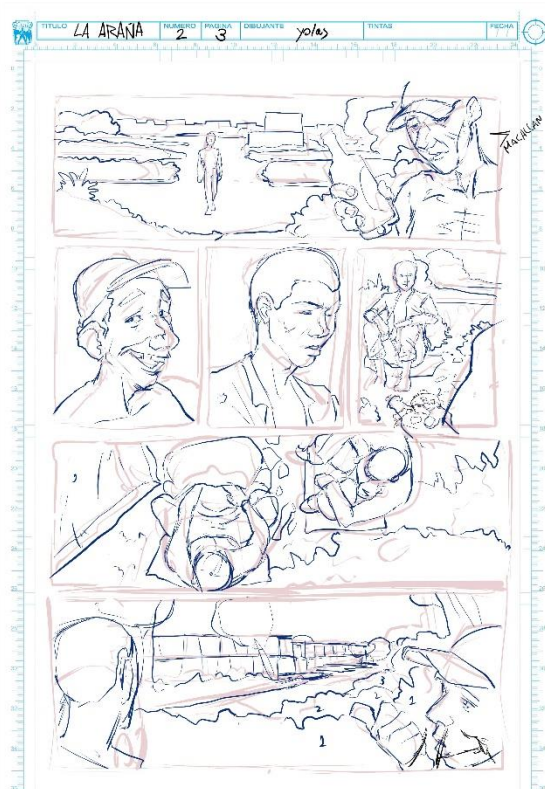


Ilustración 19



Ilustración 20

Página 3. Plano amplio del protagonista caminando de frente, en medio de una zona sin pavimentar, arbustos y lotes para construcción. Un hombre, que en apariencia es un reciclador, saluda alegremente a nuestro protagonista, llamándolo por su sobre nombre la Araña, a lo cual nuestro protagonista, responde que no le gusta que lo llamen así. Luego de eso, vemos una conversación entre ellos, en donde el reciclador, le advierte al protagonista, que tenga cuidado, porque en una urbanización cercana, hay alguna conmoción por las acciones de nuestro protagonista la noche anterior que fueron retratadas en la primera página

Página 4. En esta página, saltamos pasamos a otro escenario, donde vemos a algunas personas hablando preocupados sobre el robo cometido la madrugada de ese día. Un grupo de tres personas hablan, cada uno representa una parte de la actitud de la gente ante esta situación. Vemos a un hombre pidiendo justicia por propia mano, y haciendo referencia a la biblia para justificar cualquier acto, mientras otro llama a colaborar con las autoridades. De fondo vemos a un par de hombres jóvenes cuestionando el que estas personas no hagan nada para resolver esta situación, lo que vemos luego, es como, estos hombres jovenes hablan de tomar medidas violentas para resolverlo.



Ilustración 21

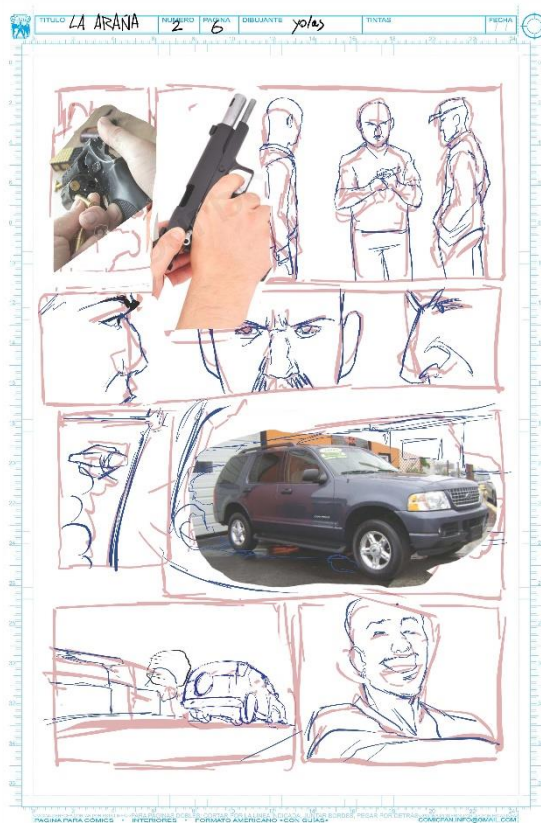


Ilustración 22

Página 5. Vemos un plano detalle de una mariquita en el dedo del protagonista, en los siguientes planos, vemos al protagonista en medio de plantas silvestres, en un momento de calma y color. Ese momento se interrumpe cuando el reciclador le pregunta que estaba haciendo, y si quiere ir a comer algo con él y un amigo.

Página 6. Elipsis, vemos planos detalles de armas y tres hombres, dos de ellos los habíamos visto en la página 4. Ellos están hablando de tomar medidas para resolver el problema de la araña. La escena se da en la noche, y estos hombres hacen llamados a alguna moral para justificar estas acciones. Luego vemos una camioneta negra lista para salir, y a nuestro protagonista sonriendo sin conocer de esa situación.



Ilustración 23



Ilustración 24

Página 7. Aquí vemos a nuestro protagonista pasando un buen rato alrededor del fuego. En medio de la conversación, el protagonista se levanta para irse, el reciclador le dice que tenga cuidado, que ha escuchado que lo están buscando, pero el protagonista se molesta y le dice que esa bien, y se termina yendo.

Página 8. Ya en la calle, el protagonista, ve un muro que quiere saltar, de la nada, aparecen unas luces de un automóvil que lo ciegan por un momento. De la camioneta, surgen los dos hombres gritando, el protagonista sale corriendo huyendo de estos hombres, pero es sorprendido por un tercer hombre, tirado al suelo, y apuntado con las armas en medio de insultos.



Ilustración 25

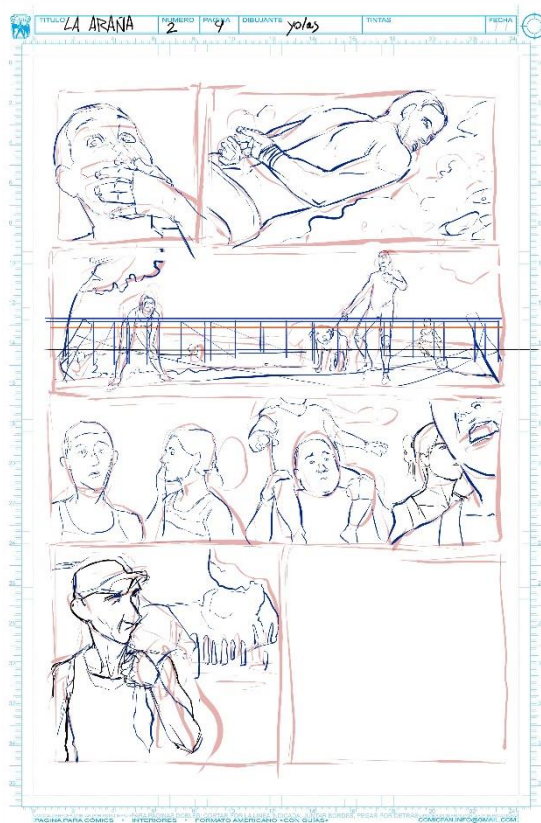


Ilustración 26

Página 9. Luego de la persecución, vemos al protagonista, siendo arrojado dentro de una habitación oscura, no podemos identificar el lugar, ya que no hay ninguna referencia. Los tres hombres comienzan a insultar al protagonista, y tratan de justificar estos actos. El joven protagonista intenta pedir clemencia y perdón, pero es callado por un fuerte puñetazo, para luego todo quedar en negro con los gritos del protagonista.

Página 10. Al siguiente día, en horas de la mañana, vemos en la primera viñeta, la cara de horror de un hombre desconocido que grita, luego vemos la razón de ese horror, y es el cuerpo torturado de nuestro protagonista, luego en un plano amplio vemos a varias personas acercarse alarmados por este terrible descubrimiento. Vemos luego un plano medio de varias personas hablando del cuerpo, y como algunos parecen reconocerlo. Vemos al reciclador alejándose de esa zona, con cara de seriedad y tristeza. En el último cuadro la imagen y fotografía de una mariquita.

Solo los valientes.

Este comic nace de la recopilación de diferentes fuentes, tanto narraciones de personas, como documentos fotográficos, textos y periódicos que cubrieron el ataque de la guerrilla del ELN a Jamundí en 1998. El objetivo de este comic es narrar una historia ficticia enmarcada en un hecho histórico.

Los personajes principales no son reales, pero algunos acontecimientos, como la muerte de dos personas, y el incendio de varios edificios si lo fueron.

Esta historia se basa en la vida de dos personas que no se conocen sino hasta el final, uno es el subteniente Montoya, y la otra es Yuli, una guerrillera. Montoya perdió a uno de sus amigos en la toma guerrillera, y se encuentra triste por ello, sumado a que sus superiores tienen un trato bastante duro con él. Aun así, tiene su deber de policía, y cumplir las órdenes de sus superiores. A su vez, Yuli hace parte del ataque, pero al ver el municipio en llamas y la excesiva violencia del ataque, sumado a la vida llena de privaciones y abusos, decide esa misma noche, escapar de ese grupo. Veremos luego como estos dos personajes interactúan el día después del ataque, y como los intereses de los dos se enfrentan en un breve momento.

Esta historia pretende enmarcar el hecho del ataque en la vida de dos personas, busca mostrar la violencia real que se vivió ese día, sin buscar culpables o inocentes.



Ilustración 27

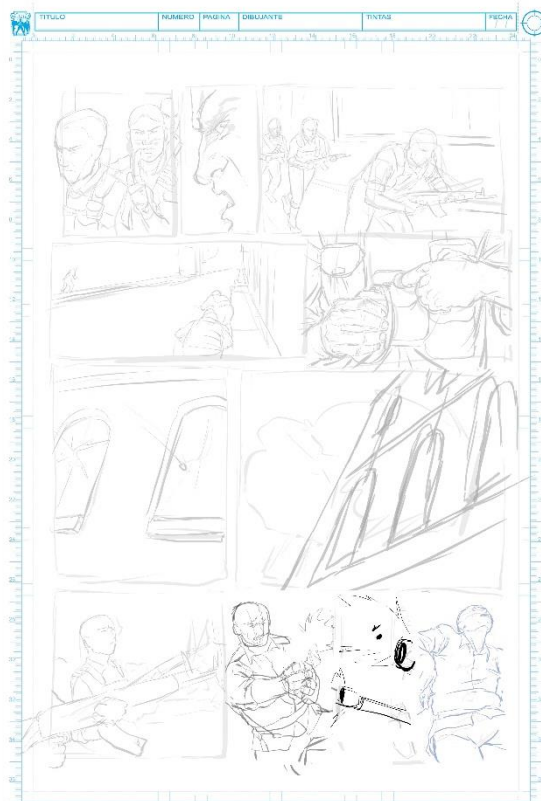


Ilustración 28

Página 1. Mañana del día después del ataque, aproximadamente a las ocho de la mañana. Plano detalle de una fotografía siendo recogida por el subteniente Montoya. Luego, en un plano general, un superior a él, lo llama, y le informa de que ha sido asignado a otra labor ese mismo día, Montoya y su superior tienen una charla sobre los acontecimientos recientes, y sobre los planes futuros de acuerdo a estos hechos. Al final vemos las portadas de tres diarios regionales y nacionales mostrando el ataque, poniendo en contexto como se informó el día después.

Página 2. Madrugada del ataque. Vemos como el ataque va siendo llevado a cabo. Se ven varios guerrilleros, apostados en varias posiciones, y caminando sigilosamente listos para atacar. Lanzan granadas y morteros al edificio de la alcaldía, un policía que estaba en la zona, sale a enfrentarlos, pero es acribillado.



Ilustración 29



Ilustración 30

Página 3. Mañana del día después del ataque. Plano general de la estación de policía, varios militares junto con la policía están reunidos, Montoya llega a hablar con sus superiores que están afuera hablando. Montoya se presenta oficialmente, pero estos le reprenden por llegar unos minutos tarde y lo miran con arrogancia. Le piden a Montoya montarse a un camión, para ir a ayudar en un retén a la salida del municipio. Montoya sube, pero su cara muestra el cansancio y la tristeza por su amigo muerto.

Página 4. Madrugada del ataque. Varios guerrilleros rompen la ventana de un automóvil parqueado, una persona sale de su casa a pedirle que no se roben su carro, pero los guerrilleros lo acribillan, esa persona luego sería identificada como un policía local, que estaba de civil. Al mismo tiempo, varios reclusos le gritan al guardia de la prisión municipal para que los deje salir, ya que el humo del incendio de la alcaldía y otros edificios está llegando, el guardia no sabe si

dejarlos salir. En otro lugar vemos por primera vez a la comandante de ese grupo, a la que llaman la mona, ella da distintas ordenes con cierta arrogancia.

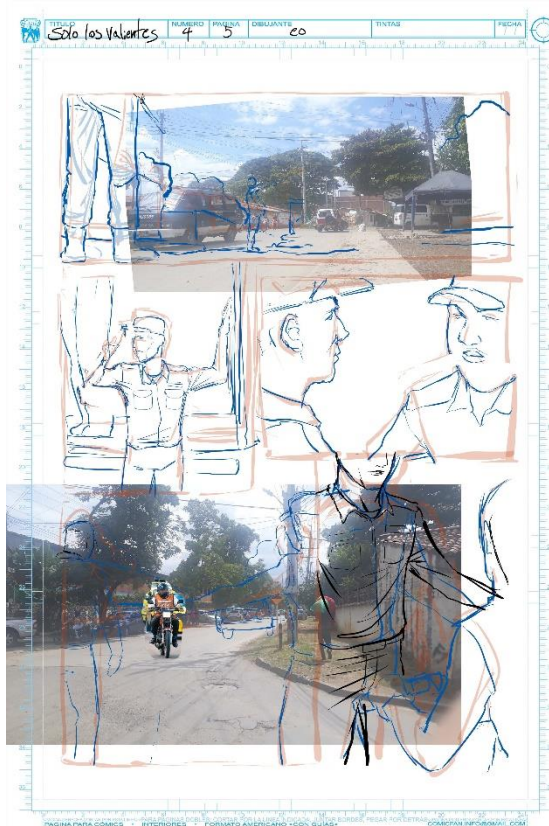


Ilustración 31



Ilustración 32

Página 5. En la mañana. Plano general contrapicado de un camino en una de las entradas del municipio. Vemos un camión de la policía llegar, de él se bajan varios oficiales y el subteniente Montoya, pronto es recibido por otro policía que le habla del trabajo que tienen que hacer ese día. La página termina con un plano general de Montoya y el otro oficial parando el tráfico, en un retén para pedir documentos.

Página 6. La madrugada del ataque. Primer plano de un arma apuntando a la cara del guardia de la prisión, el guerrillero que le apunta le pide que se levante y que deje salir a los reclusos, luego estos salen. En otro lugar, varios guerrilleros usan bombas molotov para incendiar la oficina de tránsito municipal.



Ilustración 33



Ilustración 34

Página 7. En la mañana siguiente. Han pasado varias horas bajo el sol, los dos oficiales de la policía hablan sobre ir a conseguir algo de tomar. Montoya va a una tienda cercana a comprar dos gaseosas, cuando esta de salida, se tropieza con una mujer que salía rápidamente, él se disculpa, pero ella lo rechaza y no responde.

Página 8. Plano amplio del parque de Jamundí, con la alcaldía en llamas que se alzan al cielo, delante de esta imagen esta la comandante la mona, ella contempla lo que hace mientras un guerrillero se le acerca y le informa como van sucediendo las cosas. Mientras, un grupo de guerrilleros celebra este ataque, con cantos y vítores, de fondo vemos por primera vez a Yuli, ella ve con ojos cansados esta escena y su desconcierto y desesperanza crece.



Ilustración 35



Ilustración 36

Página 9. Mañana. Over the shoulder de Montoya viendo como esta mujer se aleja sin hablar, Montoya nota un cuaderno en el piso frente a él, deduce que se le cayó a la mujer, y sale de la tienda a entregárselo, le habla repetidamente a esta mujer, pero ella no quiere hacer caso, y se muestra un poco grosera, él logra hablar con ella y explicarle porque la sigue.

Página 10. Noche anterior. Contrapicado de un guerrillero gritando que la policía se acerca, los guerrilleros después de celebrar y estar por varios minutos, se empiezan a ir, se suben a un camión. Vemos a la mona dando órdenes, y a Yuli con cara de desconcertada. Termina con un primer plano de una bandera del ELN en la cima de un edificio.



Ilustración 37



Ilustración 38

Página 11. Mañana. Primer plano de la mano de la mujer arrebatándole el cuaderno al subteniente Montoya, él se disculpa, pero ella no le responde y le da la espalda. Él nota que ella está llorando y temblando, Montoya le habla que ese mismo día había perdido un amigo en el ataque, y trata de consolarla, pero ella le confiesa que es una guerrillera que escapó, provocando una reacción de sorpresa a Montoya.

Página 12. Esa madrugada. Luego del ataque y que los guerrilleros se fueron, los vemos en la zona rural, en medio de un camino, con el municipio de Jamundí de fondo, la comandante, da un discurso de victoria. Yuli se encuentra triste, y una compañera intenta animarla, pero ella responde que se siente cansada de esa vida y que esa misma noche va a irse, luego un hombre grita para que se sigan moviendo hacia el campamento, en primer plano vemos a Yuli pensativa mirando hacia atrás.

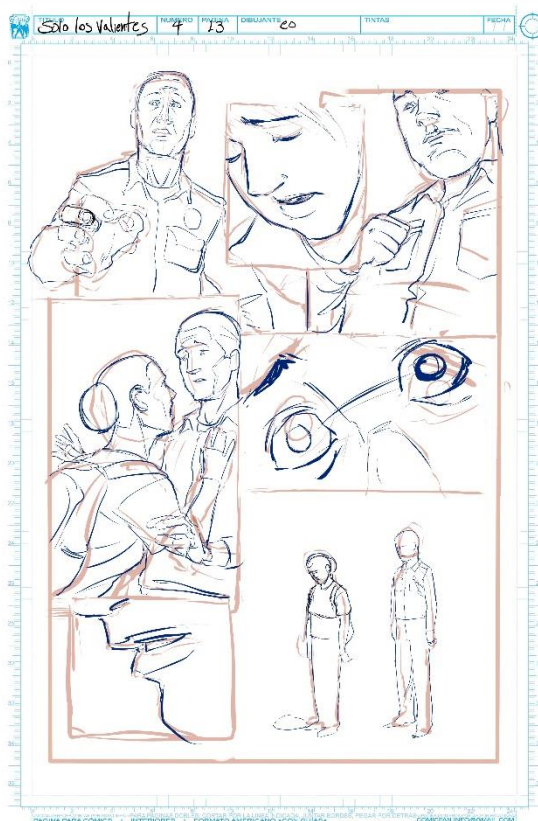


Ilustración 39

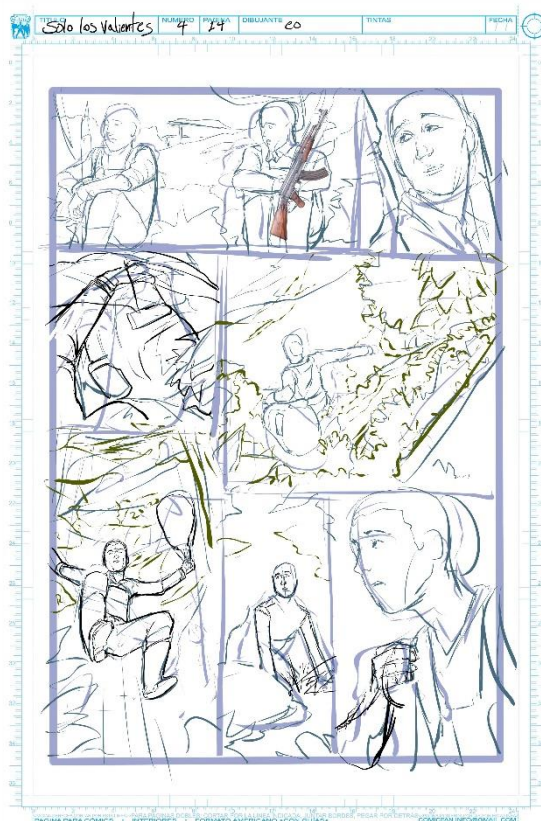


Ilustración 40

Página 13. Mañana. Primer plano de Montoya sorprendido sin poder reaccionar, la mujer le dice que se llama Yuli, y que escapo esa misma mañana, que logro llegar a ese punto y que lo único que quiere es volver a su casa. Montoya le dice que él la puede ayudar, que la puede llevar a la estación para que dé más información. Ella le interrumpe alterada, que si hace eso le pueden hacer daño a su familia, que no puede ir con él, Yuli se muestra muy asustada y le ruega que le deje ir. Montoya no sabe qué hacer y los dos se quedan en silencio por un momento.

Página 14. La madrugada del ataque, en el campamento guerrillero, vemos a Yuli con otro guerrillero montando guardia, mientras en el fondo el campamento aparece iluminado por la celebración. El otro guerrillero, que es joven, se queja de que no puede ir a festejar, y le agradece a Yuli que se haya ofrecido a acompañarlo. El joven guerrillero se levanta y le dice a Yuli que va a ir al baño y a buscar algo de comer y beber, ella le dice que lo haga sin problema, y que se tome el tiempo que quiera. Yuli se queda sola y saca de un escondite un maletín, luego huye rápidamente por la selva cayendo y tropezando en el camino.



Ilustración 41



Ilustración 42

Página 15. Mañana. Vemos en un plano general, como el otro oficial se acerca a la pareja y le pregunta a Montoya por la demora en traer las bebidas, Yuli visiblemente asustada mira a Montoya, quien le responde y miente a su compañero, diciéndole que estaba hablando con una amiga que no veía hace tiempo. Montoya algo molesto por la situación, decide irse con su compañero, y deja ir a Yuli, a pesar de los sentimientos de él, luego vemos como ella se aleja y Montoya la ve con cara de tristeza.

Página 16. Horas antes, en primeros planos y ya de día, vemos a Yuli sacar ropa del maletín y cambiarse en medio del monte, luego camina por una vía rural, detrás se acerca un camión de transporte rural, ella lo para, y le dice que, si la pueden llevar hasta el municipio, el conductor le dice que en el municipio la cosa esta “caliente” y que no baja del todo, pero que la puede dejar cerca, ella se sube y la vemos en primer plano sentada en el techo de la camioneta alejándose con el sol en la cara.

Taxi Libre.

Esta historia nace de las memorias de un individuo al que pude escuchar cuando hablaba del negocio que hizo en los años ochenta. Don Alberto es un hombre de familia, que recientemente se había separado. Esta historia trata de mostrar los mal entendidos entre dos hombres, y como esto, en el clima del narcotráfico de esa década, casi le cuesta la vida.



Ilustración 43



Ilustración 44

Página 1. es una mañana lluviosa en Jamundí, Don Alberto está listo para salir a buscar trabajo, mientras su hermana le prepara el desayuno, los dos viven solos, ya que él es recientemente separado, y ella nunca tuvo hijos. Vemos planos detalles de la comida y pocillos. Luego una conversación entre la pareja, para luego Don Alberto terminar de vestirse y salir a la calle.

Página 2. Don Alberto sale a la calle, lo vemos al frente de su casa fumando un cigarrillo, en ese momento llega un conocido de él, es un hombre unos años menor que el, que saluda efusivamente a don Alberto. Comienzan a hablar, el hombre llamado Jairo, le propone un negocio a don Alberto, y es que los dos financien la compra de un taxi, el cual los dos trabajarían al mismo tiempo. Don Alberto se nota escéptico ante esta propuesta.

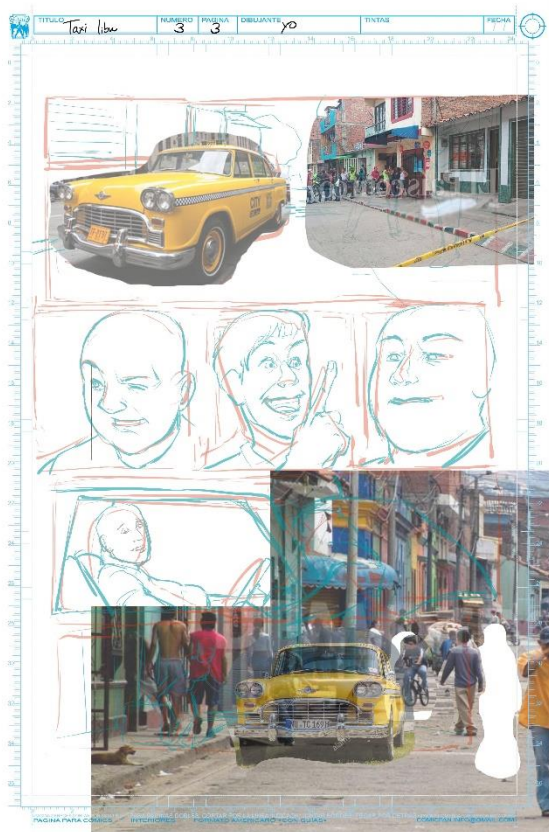


Ilustración 45

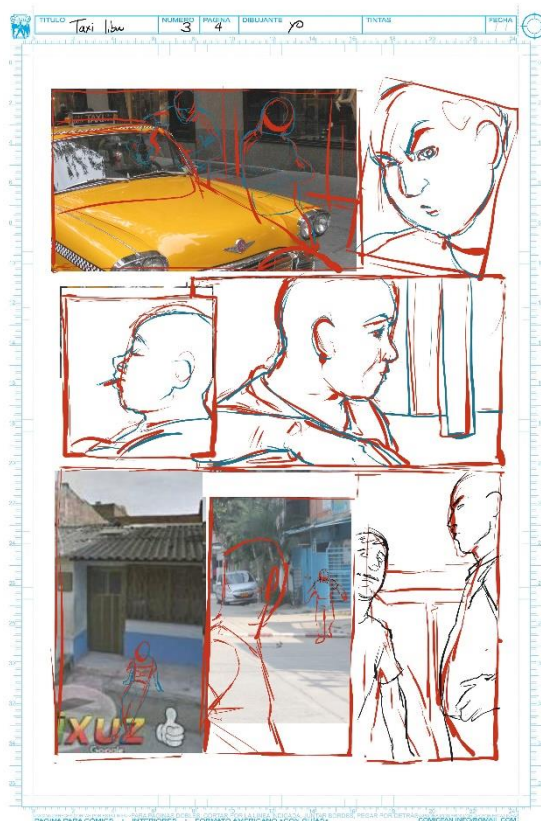


Ilustración 46

Página 3. A pesar de que don Alberto desconfía de Jairo, este último logra convencer a don Alberto de hacer el negocio. Le muestra el taxi, y como podrían ganar dinero con él, así es que don Alberto y Jairo comienzan a trabajar con el taxi, pero don Alberto lo hace de noche y muchas veces en Cali.

Página 4. En esta página, han pasado algunos días, y vemos a don Alberto limpiando el taxi, y hablando con un amigo, este amigo le cuenta que Jairo está involucrado en una relación con la mujer de algún narcotraficante local. Don Alberto, aunque escéptico, va a confrontar a Jairo. Ya en la casa de Jairo los vemos hablando.

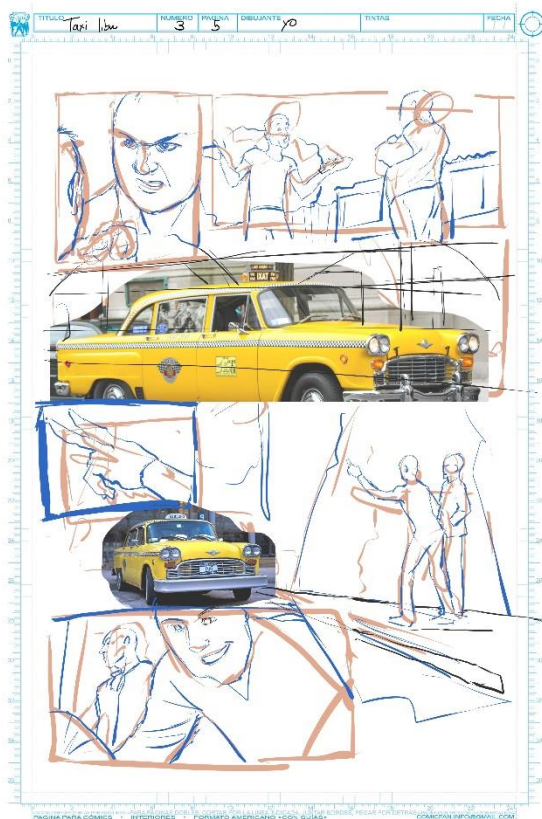


Ilustración 47



Ilustración 48

Página 5. Jairo y don Alberto discuten sobre esta situación, pero Jairo lo convence de que no tiene de que preocuparse, que no va a pasar nada. Luego, esa misma noche, vemos a don Alberto trabajando en el taxi, cuando dos hombres le piden parar, estos hombres que aparentan ser amistosos le pregunta si los puede llevar a una zona un poco alejada, don Alberto accede.

Página 6. Vemos a los tres hombres en el taxi, el que va en el lado del conductor habla bastante y le hace conversación a don Alberto, el otro permanece en silencio, en un momento, los dos pasajeros desenfundan sus armas y le apuntan a don Alberto, le piden que se desvíe en medio de insultos.

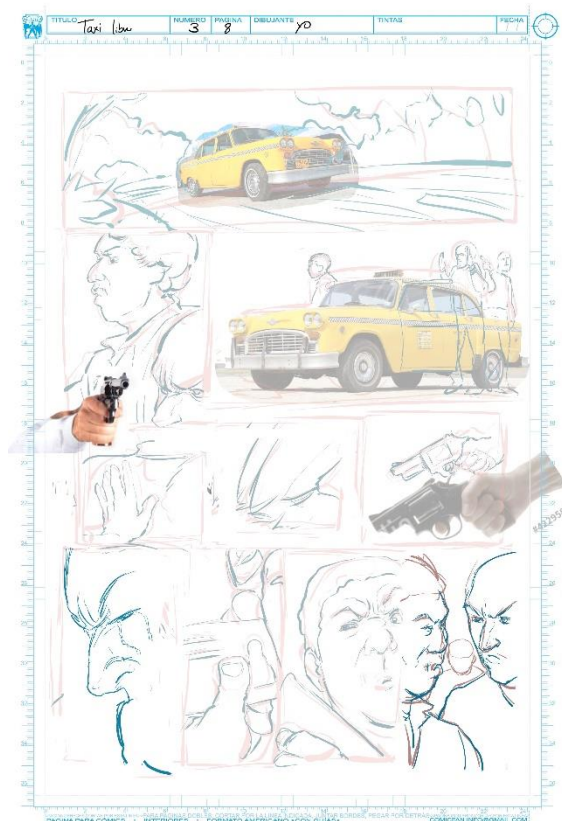


Ilustración 49



Ilustración 50

Página 7. Los dos hombres hacen que don Alberto conduzca y los lleve hasta una zona apartada, luego de eso, se bajan lejos del camino, salen del taxi, y hacen que don Alberto se ponga de rodillas, le apuntan con sus armas, y cuando están a punto de disparar, uno de ellos revisa la cédula de don Alberto, se da cuenta que tal vez, este no es el hombre que estaban buscando, se miran los dos hombres desconcertados.

Página 8. Los dos hombres hablan sobre que van a hacer, esperan un momento, le vuelven a apuntar a don Alberto con las armas, pasa un momento, y don Alberto espera que le disparen, pero luego de eso, se da cuenta que está solo, en medio de la nada.



Ilustración 51



Ilustración 52

Página 9. Visiblemente desconcertado, don Alberto se levanta, entra al taxi, y conduce rápido con visible enojo. En una elipsis, vemos a don Alberto, la mañana siguiente, llegando a la casa de Jairo, don Alberto golpea fuertemente la puerta.

Página 10. Jairo se levanta casi dormido, pero don Alberto lo toma de la camiseta, y lo tira contra la pared, don Alberto muy enojado, le reclama por la situación de la noche anterior, donde casi lo matan por culpa de Jairo. Luego de una corta discusión, don Alberto le dice que el trato del taxi se acabó, y que lo mejor es que vendan el taxi, luego de eso, vemos a Jairo vendiendo el taxi, y a don Alberto unos años después, más tranquilo en el parque de Jamundí

Conclusiones.

A continuación, se presentan las conclusiones; estas están organizadas de acuerdo al orden de presentación de cada capítulo.

Capítulo 1.

Conclusiones sobre los conceptos.

En la investigación de conceptos, como la comunicación, el lenguaje, la tradición oral y la memoria, se establecieron unos parámetros discursivos que soportan la intervención artística y el rescate de historias de un grupo de personas seleccionadas, para luego convertirlas en una obra gráfica de comic.

En el desarrollo de esta investigación, se pudo determinar algunas categorías que fueron expuestas de acuerdo a su pertinencia discursiva y soporte en la investigación.

La comunicación es el factor determinante de las relaciones humanas, siendo el punto de partida que da forma a las sociedades y establece las dinámicas del lenguaje. Es a su vez, el factor que establece las relaciones de los seres humanos con su entorno, sus realidades, y con la memoria.

La comunicación tiene niveles, y no es exclusiva de los seres humanos, los animales y plantas se comunican entre sí de múltiples formas. Estos tipos de comunicación en la mayoría de las ocasiones, no son perceptibles a nuestros sentidos, pero establecen las dinámicas de la naturaleza, y como esta realidad ajena a nosotros existe en múltiples planos, y en distintos tipos de relaciones comunicacionales, que, a su vez, dan paso a múltiples lenguajes.

La comunicación es el punto de partida para el lenguaje, siendo este quien moldea las culturas humanas, reflejando las costumbres, tradiciones y la memoria de esas culturas. El lenguaje varía en el tiempo, dando lugar a los dialectos, que se nutren de las relaciones entre personas, y su entorno.

Por ende, el lenguaje, es un elemento unificador de sociedades, que, a su vez, también divide, ya que otorga características únicas a cada sociedad humana. El lenguaje da identidad a las culturas en donde se desarrolla; así pues, varía dentro de estas mismas sociedades, debido a la percepción de los individuos de la realidad en la que habitan. Esa percepción da lugar a múltiples interpretaciones y a variaciones del lenguaje, posibilitando un dinamismo en las relaciones, creando dialectos únicos que, en muchas ocasiones, son temporales.

La exploración del concepto de memética, ha permitido comprender como la cultura y las relaciones humanas extienden ideas, hechos, y fenómenos a través de las fenomenos comunicacionales entre individuos y comunidades, dando

soporte al uso de las historias, como fuente moldeable de conocimiento, y memoria.

Todo esto hace parte de las dinámicas de la comunicación del ser humano, que, al establecer relaciones entre sí y su entorno, va creando patrones culturales, soportados por el uso de la memoria. Se puede en este punto concluir, que la comunicación es un elemento fundamental en las relaciones humanas, pero que necesita de la memoria para un buen flujo comunicacional, y establecer reglas sociales, que dan características distintivas a las culturas.

La memoria a su vez, no es un elemento único, sino que varía de acuerdo a los individuos, y a como es transmitida a lo largo del tiempo. Uno de los factores que moldea esa memoria, es la forma en que las sociedades están estructuradas, ejemplo de esto, es como las sociedades crecen, y establecen poderes, la memoria a su vez va cambiando y adaptándose, para crear discursos unificadores que van sesgando parte de esa misma memoria.

Estos discursos de memoria general, puede establecer parte de los nacionalismos y símbolos sociales únicos. Pero parte los nuevos estudios e investigaciones de la memoria que se hace con comunidades locales, busca visibilizar esa memoria local, que puede, o no, hacer parte de estos meta discursos nacionales.

El soporte de la mayoría de estas investigaciones son el rescate de la tradición oral en las comunidades; siendo esto lo que soporta parte de la investigación de esta tesis, ya que, de los relatos y memoria local de algunos individuos seleccionados, es de donde surgieron las historias que dan lugar al ejercicio de comic que permitió mostrar parte de la cultura del municipio de Jamundí.

En el desarrollo e investigación de esta tesis, aparece un elemento problemático, y es el agrupar múltiples elementos en un solo discurso, ya que la comunicación es por sí mismo, un concepto enorme para cualquier investigación. Así mismo, el lenguaje, la memoria, y la tradición oral, son también elementos que no pueden ser tomados de manera superficial, y que remitirían a investigaciones más exhaustivas. Por ende, fue necesario tomar algunos de los elementos generales de estos conceptos, y adaptarlos a los objetivos de la investigación.

Por lo tanto, pueden aparecer vacíos discursivos en algunos conceptos, que dan pie a dudas y preguntas sobre el valor del lenguaje en la obra presentada, y sobre qué criterio se tuvo al seleccionar las historias. Estas dudas no se contestan en la obra en sí, pero darían pie, a preguntas sobre la pertinencia en la intervención del artista en las memorias recogidas.

Investigación sobre la tradición oral, e historia del municipio.

En la investigación sobre los antecedentes históricos y demográficos del municipio, nos encontramos con una región de Colombia y Sudamérica, de

características únicas en su geografía, que la hicieron botín de la ambición colonial y la necesidad de explotar los recursos, sin tener en cuenta las personas que iban construyendo las comunidades, e identidades que posteriormente darían forma a la cultura local.

La investigación arrojó diferentes visiones y realidades que permitieron hacer un diagnóstico de lo que conforma este municipio. Se descubrió como la colonización, la esclavitud, y la visión imperial española fueron moldeando una tierra, que fue vista como fuente de ingresos y explotación, y generando una cultura local de desarraigo, de colonos y comunidades locales que trataron de rescatar mediante las fiestas, los cantos, los ritos y actividades religiosas, los aspectos de sus culturas que aun podían narrar, rescatar y transmitir con el fin de mantener una cohesión social y una memoria que heredar a sus propias comunidades.

La identidad de la región se funda en aspectos únicos, como la religión, el idioma, y el poder coercitivo de las armas. Pero esto es solo un aspecto de esas sociedades, ya que sus dinámicas generaron luchas internas entre esclavos, colonos, españoles e indígenas. Estas luchas darían germen a pequeñas sociedades como algunos palenques, ciudades pequeñas de explotación o reales de mina, y asentamientos militares que luego serían pueblos.

El desarraigo es uno de los elementos más importantes que surgen al estudiar la historia de esta región, siendo un factor que marca los resultados de este trabajo. Este elemento nos expone el sentimiento de no pertenecer a ningún lugar, de buscar en la memoria alguna identidad en una tierra lejana o donde no existe un factor hegemónico que promueva el crecimiento de identidades locales.

A su vez, nos muestra la pérdida de aspectos culturales propios, que son absorbidos por una cultura establecida ya sea social, o institucionalmente. Entonces las personas pasan a ser parte de una sociedad más grande, que anula muchas de sus costumbres. A sí mismo, en esta región, nos encontramos frente a varias realidades en conflicto, la pobreza, la violencia, el narcotráfico y otros problemas que aparecen con más frecuencia en la memoria de los individuos entrevistados. Siendo estas experiencias las que terminan mostradas en el comic, como hechos que hacen parte de la cultura local, y memoria de los individuos.

Pero, este fenómeno funciona en dos vías, ya que la misma cultura dominante, también recibe de estas personas, en la mayoría de los casos, migrantes, parte de su cultura, y si es necesario, la adapta para promover una cultura homogeneizante mayor, que permita un control social más efectivo.

Sumado a esto, la aparición del narcotráfico, el abandono estatal a las zonas rurales y la violencia, produjeron unos flujos migratorios hacia las zonas urbanas, creando bolsas de migrantes internos y personas que buscaban mejores niveles de vida, trayendo con sí, sus propias tradiciones, culturas, modismos, y

visiones de sociedad, que, aunque dinamizaron la región, también acabaron con algunas tradiciones hegemónicas, y una cultura local.

Esto derivó en la premisa, de ubicar un espacio donde la población local, y la memoria se hicieran presentes. A la pregunta ¿Por qué ubicar la población a investigar en el parque central o plaza Juan de Ampudia? Se responde por la exploración del municipio, y diagnosticando su desordenado crecimiento en las últimas tres décadas; que, sumado a la masiva llegada de personas durante ese tiempo, nos deja con un único lugar que proveía las características para el sostenimiento de la memoria viva y la tradición oral, ese era el parque central, o Plaza Juan de Ampudia, ya que era el centro desde hace décadas, de los acontecimientos más importantes que habían moldeado parte de la cultura local.

Por eso, el parque central es el último lugar donde se puede esperar ver algo de la restante cultura propia del municipio, mezclada a su vez con la cultura de visitantes, turistas, y llegados de otras tierras. Es en ese momento que la tradición oral es necesaria para rescatar y justificar el proyecto, siendo esta, una herramienta, que propicia la comunicación como eje en la transmisión de experiencias y visiones que responden a la cultura local.

El siguiente paso era mediante un ejercicio de investigación, establecer que personas eran las más acordes para proveer esas experiencias y hechos ocurridos en el parque central o el municipio. El grupo poblacional seleccionado, fueron los hombres mayores que permanecían frecuentemente en ese sitio. Esta selección, se debió, a que esta población era la única constante en el lugar, además de que, por sus edades, posibilitaban unas posibles vivencias de hechos propios, y acontecimientos que marcaron al municipio en los últimos años.

Uno de los primeros resultados que surgieron en esta tesis, fue como la memoria no solo se limitaba al espacio del parque central, esto, aunque puede parecer obvio a primera vista, era una premisa al iniciar la investigación y el anteproyecto, ya que se debía delimitar los espacios y las personas que iban a ser parte de la investigación y posterior resultado. Por ende, es necesario comprender que las historias no solo fueron narradas dentro de las vivencias del parque, sino dentro de los límites del municipio, haciendo que la perspectiva se ampliara más sobre lo que significa vivir en una tierra que ha cambiado tanto en las últimas décadas.

En este capítulo se pretendió establecer un soporte teórico e histórico para el ejercicio de la tesis, el resultado puede dejar algunas dudas sobre la profundidad en el análisis de conceptos, y una visión de región. Pero es necesario recordar, que se buscaba establecer un panorama desde lo general, hasta lo particular, donde el núcleo era la recopilación de historias que dieron partida al ejercicio del comic. Por ende, se puede concluir, que este capítulo aborda aspectos generales en algunos conceptos, pero logra una coherencia discursiva manteniendo el objetivo general como eje final en el marco teórico de la tesis.

Capítulo 2.

Historia del comic, y el comic underground.

En la investigación de esta tesis, se encontraron múltiples fuentes sobre la historia del comic, además de múltiples herramientas que este arte utiliza para lograr su objetivo comunicativo, por ello, no es pertinente seguir mostrando e investigando los lenguajes del comic, ni sus herramientas, sino, sus capacidades discursivas, artísticas, y de comunicación, demás, cómo la gente ha usado esas herramientas para reflejar parte de su realidad, mediante viñetas y dibujos.

Las fuentes históricas, presentan diferentes versiones de cómo nace el comic, y como ha variado. Diferentes autores, muestran los orígenes del comic en diferentes escenarios, pero concluyen siempre en momentos específicos de la historia, y estos momentos son la revolución industrial y el siglo XIX.

Por ende, era pertinente, encausar la investigación en los elementos discursivos únicos de los autores de comic, y en movimientos específicos, como el comic underground, y sus variables dentro de la gran industria del comic, reflejando así, como este arte, se mantiene sujeto a la capacidad de sus autores, y el medio en donde se puede distribuir.

El comic es un ejercicio de comunicación específico, que responde a las necesidades y demandas de sus autores, artistas y promotores. Estas características determinan el nivel y el alcance de este arte, a su vez, que reflejan parte de la realidad en donde se desarrolló.

Se puede afirmar, que el comic un arte que ha estado sujeto al poder de sus autores, y la capacidad de reproducción de su obra, y fue en la revolución industrial, que impulsó los grandes diarios y periódicos, cuando apareció el comic como herramienta discursiva al servicio de estos poderes hegemónicos. Por ende, el comic nace como medio para mostrar realidades que estaban sujetas a los mandatos e intereses de esos poderes, pudiendo reflejar o no, realidades subjetivas a sus lectores.

Solo hasta la llegada del movimiento del comic underground, es que el comic toma una ruta independiente, capaz de cuestionar la sociedad de donde surge; y sus autores responden únicamente por sus trabajos y obra, que a su vez pueden englobar las realidades y percepciones de los autores y artista de comic.

El modelo que enmarca este trabajo de tesis, no se circunscribe en un análisis de las grandes editoriales, sino que parte de un estudio histórico, para enfocarse en un comic independiente con el fin de usar las herramientas al alcance para crear una obra capaz de mostrar mediante las herramientas propias, una realidad local. Para esto el comic underground no se vale de la técnica depurada, o de las grandes editoriales para su promoción, pero si logra un impacto popular posterior que hoy es reconocido y visto en películas, series, y televisión.

Por eso se puede decir, que no es tan importante la calidad del trabajo, su desarrollo técnico, sino, que es lo que tengas que decir lo que realmente vale en el denominado comix, a su vez la necesidad de dibujar y de contar una historia, es lo que mantiene este arte vivo.

Por lo tanto, la aparición de diversos estilos narrativos en el comic, le permitieron expandir sus historias, y autores, logrando un acercamiento a los discursos y memorias que no tenían lugar en los comics de origen industrial y de gran tiraje.

El comic ha servido en la construcción de memoria local, ejemplo de ello, es la movida madrileña, movimiento español, de comic, música y moda underground que nace en los años setentas, que logra permear y dar identidad a un grupo de jóvenes que luego serían referentes culturales en esos campos sociales mencionados.

El comic no solo es un arte encasillado en lecturas ligeras, ha logrado también un impacto en la sociedad, como el mismo Umberto Eco nos expone, ya que este arte, es usado junto con otros medios, para la alienación de los individuos, permitiendo la masificación de iconos culturales, como Superman, que derivan en ideales de los que se puede aspirar a ser, o también, de que no deberíamos preocuparnos ya que puede existir, un ser capaz de solucionar nuestros problemas, con el cual también nos podemos identificar.

Por ende, este trabajo de grado, no habla del comic en sí mismo, ni expone la historia de este arte como otros trabajos lo hacen, sino que se enfoca en aspectos particulares y vertientes, como el ya mencionado comic underground. Por ello, este estilo de comic, es el principal enfoque, ya que este buscaba mostrar realidades ajenas a los discursos y comic de las grandes editoriales, como Marvel y DC comics. Ese enfoque en el comic underground, permite ubicar este trabajo y obra, en el contexto local, en las historias locales, y el uso de herramientas, lenguajes, visiones locales que se relacionan con la cultura en la que se crea la obra, yendo así, a las premisas del comic underground, de hacer comics con las herramientas que se tenga, y exponer la realidad que se vive.

Podemos concluir en este punto, que existen tres grandes periodos en la historia del comic, el primero, cuando nace como industria discursiva bajo el amparo de grandes poderes hegemónicos, luego una ruptura con esta industria, que se da en los movimientos sociales y civiles en los Estados Unidos de la década de los sesentas, que da origen al comic underground y el comix. Luego otro cambio que se da con la aparición de la novela gráfica en los setentas, que fue evolucionando con los años, para dar nueva vida y estilo a personajes clásicos. Pero no debemos olvidar que una nueva era en el comic ha llegado, con la digitalización de las revistas y el internet este arte está disponible para cualquiera que pueda acceder al mundo virtual, permitiendo, la expansión de múltiples discursos. Lo que mantiene la línea de un comic independiente tipo underground, pero ya a escala global.

El comic se puede usar como herramienta para la preservación de la tradición oral, ya que no está sujeto a los intereses de la industria del comic, sino que, desde el legado del comic independiente, se puede plasmar las vivencias, hechos, y memorias locales y de grupos específicos, de manera clara y fluida. Por lo tanto, el comic permite el rescate de la tradición oral, el uso de lenguajes comunes, y signos reconocibles para un público más allá de los herederos de esa tradición oral.

Así pues, el comic se muestra como una herramienta con múltiples rostros y usos, ya que pasamos del comic industrial, al comic como forjador de modelos icónicos, y luego a un comic que es capaz de mostrar aspectos sociales propios y es posible producir por casi cualquier individuo.

Se puede concluir, que el comic es un arte que, aunque se puede seguir referenciando con las grandes casas editoriales, personajes e historias más conocidas, ha logrado expandir su capacidad narrativa a nuevos nichos sociales, permitiendo que nuevas historias, nuevos personajes y nuevos iconos, aparezcan como posibles referentes de nuevos estilos de comic. Por ende, esta tesis, se permite libertades en las narraciones, y en la creación de las paginas e inclusive, las historias.

Capítulo 3.

Etnografía y el rescate de historias.

En este capítulo se pusieron de manifiesto varios problemas, el primero, fue el no contar con las herramientas teóricas para realizar un ejercicio etnográfico, o tan siquiera saber, cual debía ser esa herramienta que se debía usar. Por lo tanto, en la realización de esta tesis, se fue aprendiendo en la marcha, cometiendo múltiples errores, y aprendiendo de la experiencia.

Luego de establecer cuál debía ser la herramienta para lograr un acercamiento a la comunidad establecida por la investigación, se dispuso una planificación de tácticas etnográficas y de investigación que condujeron a entrevistas, y charlas con algunos de los individuos del lugar establecido; de ahí se pudieron rescatar algunas historias y relatos que fueron posteriormente sintetizados en escritos cortos y luego articulados en guiones cortos y story boards, para luego tener un producto final, que es el comic presentado.

Las charlas con estos hombres no fueron fáciles, pero fueron productivas, muchas veces se chocaba con la timidez, o la renuencia para hablar de los entrevistados, sumado a otros aspectos, como eventos diarios, ya sean elecciones a alcaldía, algunas presentaciones musicales, y la misma torpeza al hablar, ralentizaron el ejercicio de recolección y etnografía. Por fortuna se pudo conseguir información de otras fuentes, como la alcaldía municipal, y organizaciones sociales, ellos proveyeron material tanto visual, como

documentación para el desarrollo de las historias; esto fue una experiencia bastante agradable, ya que acceder no solo a la memoria de los habitantes, sino poder confirmar algunas de sus historias, da soporte al comic como ejercicio de memoria local.

Desafortunadamente, la mayoría de estos relatos no eran lo suficientemente estructurados en su línea narrativa, o no tenían elementos que pudieran reflejar el objetivo de plasmar parte de la cultura local. Estos relatos descartados contaban con elementos poco interesantes para una narración en comic, eran demasiado cortos, o incluso inverosímiles. Lo que derivó en un nuevo enfoque y nuevos usos de herramientas de etnografía y recolección de estas historias.

Estos nuevos enfoques permitieron abrir las historias a eventos generales o vivencias que se podían relacionar entre sí, ejemplo de esto, es la toma del ELN en 1998, que, junto con la historia de la Araña, no responden a una historia personal, sino que son acontecimientos recordados por muchas personas, en donde cada uno tiene algo que aportar a esa memoria de ese único evento. Por lo tanto, el enfoque en esta historia, parte desde el acontecimiento mismo, y luego deriva en una historia de ficción de personajes creados por el artista.

Esto no contradice la premisa del trabajo, ya que la memoria local, no se circunscribe a la memoria y recuerdos de un individuo único, y sus experiencias, sino también a acontecimientos generales vividos por muchos individuos, y de los cuales pueden surgir historias que engloben o enmarquen ese acontecimiento.

Las herramientas comunicativas que el comic nos presta, nos permite crear historias a partir de relatos sueltos, logrando articular y llenar esos vacíos, gracias a la capacidad creativa y lenguajes del artista y el comic. En este sentido es importante mencionar como la investigación proveyó herramientas para la creación de un lenguaje gráfico y escrito, acorde a la tradición del comic y la lectura de textos, sumado a que el comic se ha alimentado del lenguaje del cine, tomando de este arte, planos, secuencialidad, acciones, que ayudan a que su lectura sea más fácil y reconocible por un público que no esté familiarizado con los comics.

Es también importante resaltar como los antecedentes en investigaciones sobre la tradición oral, permitieron un rango de acción más amplio sobre el tema a tratar, que permitió validar la información recopilada por medio del relato, concentrándose en la memoria de los individuos como eje de partida, para luego poder sustentarla y corroborarla con la información de otras fuentes como libros, investigaciones, notas de prensa y a su vez con historias de otros habitantes.

Una de las conclusiones más importantes, fue como la falta de practica en la creación de comic a escala profesional, conlleva a una mala planificación de los tiempos de desarrollo de la obra de esta tesis; ya que la realización del libro de comic se extendió por más tiempo del planificado, derivando en un retraso en los

cronogramas preestablecidos. Esto se debió en gran medida a la intención de crear un comic con una alta calidad técnica y depurado en sus formas y presentación.

Para concluir, este trabajo de grado, pretende mostrar como las experiencias diarias, los acontecimientos locales, y nuestras propias historias, son válidas para contar hechos interesantes, entretenidos, que pueden ser divertidos, trágicos, o solo informativos. Y que estos hechos, puede ser expuestos de múltiples maneras, una de ellas, es el comic. Por ende, lo más importante, es tener algo que contar, nuestras experiencias ya sean personales o locales, son válidas para hacer historia, y cada uno puede desde sus capacidades, crear piezas artísticas que muestren esas realidades.

Resultado, muestra de la obra.

Comic: la araña.



Ilustración 53

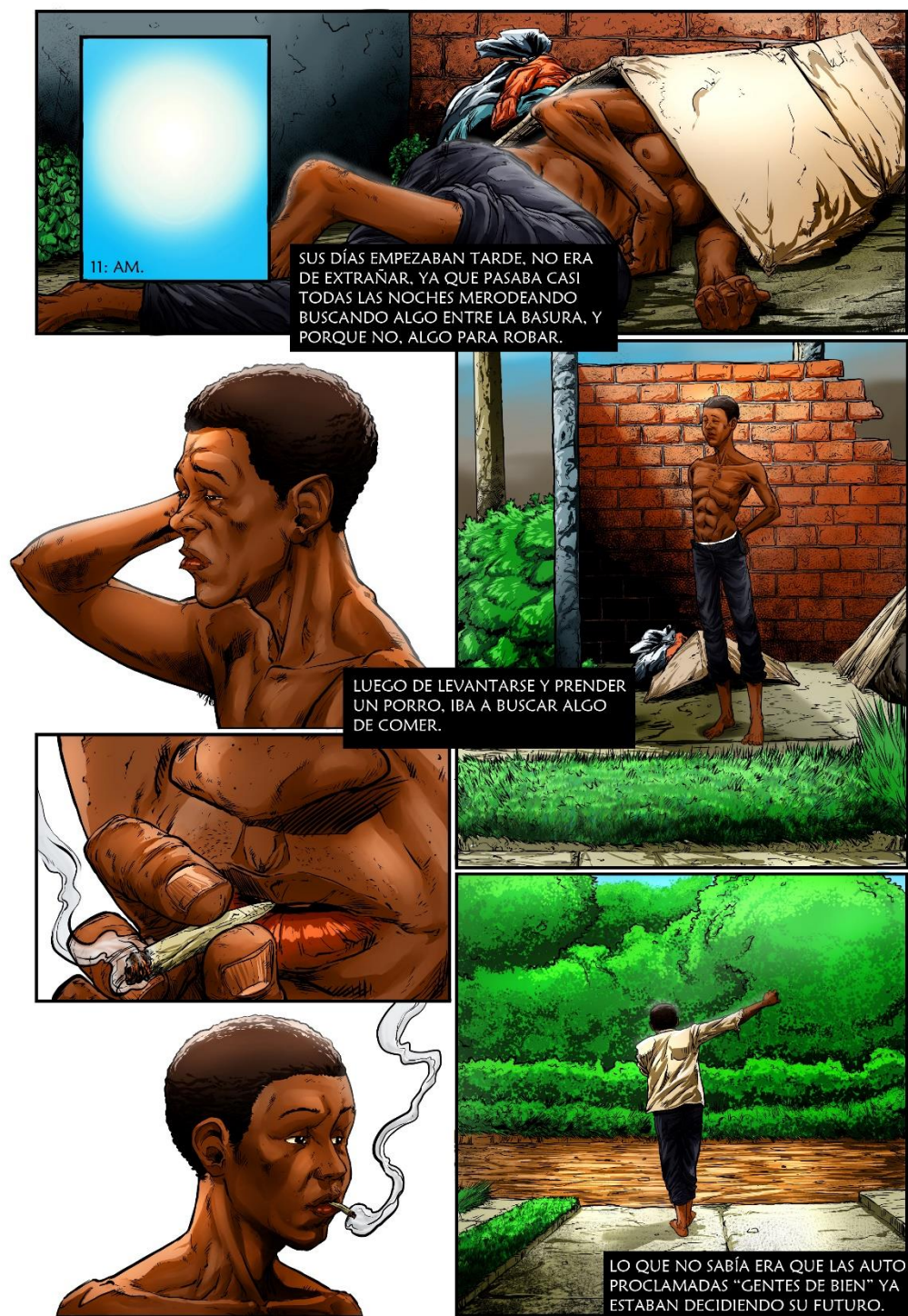


Ilustración 54



Ilustración 55



Ilustración 56



Ilustración 57



Ilustración 58



Ilustración 59



Ilustración 60



Ilustración 61

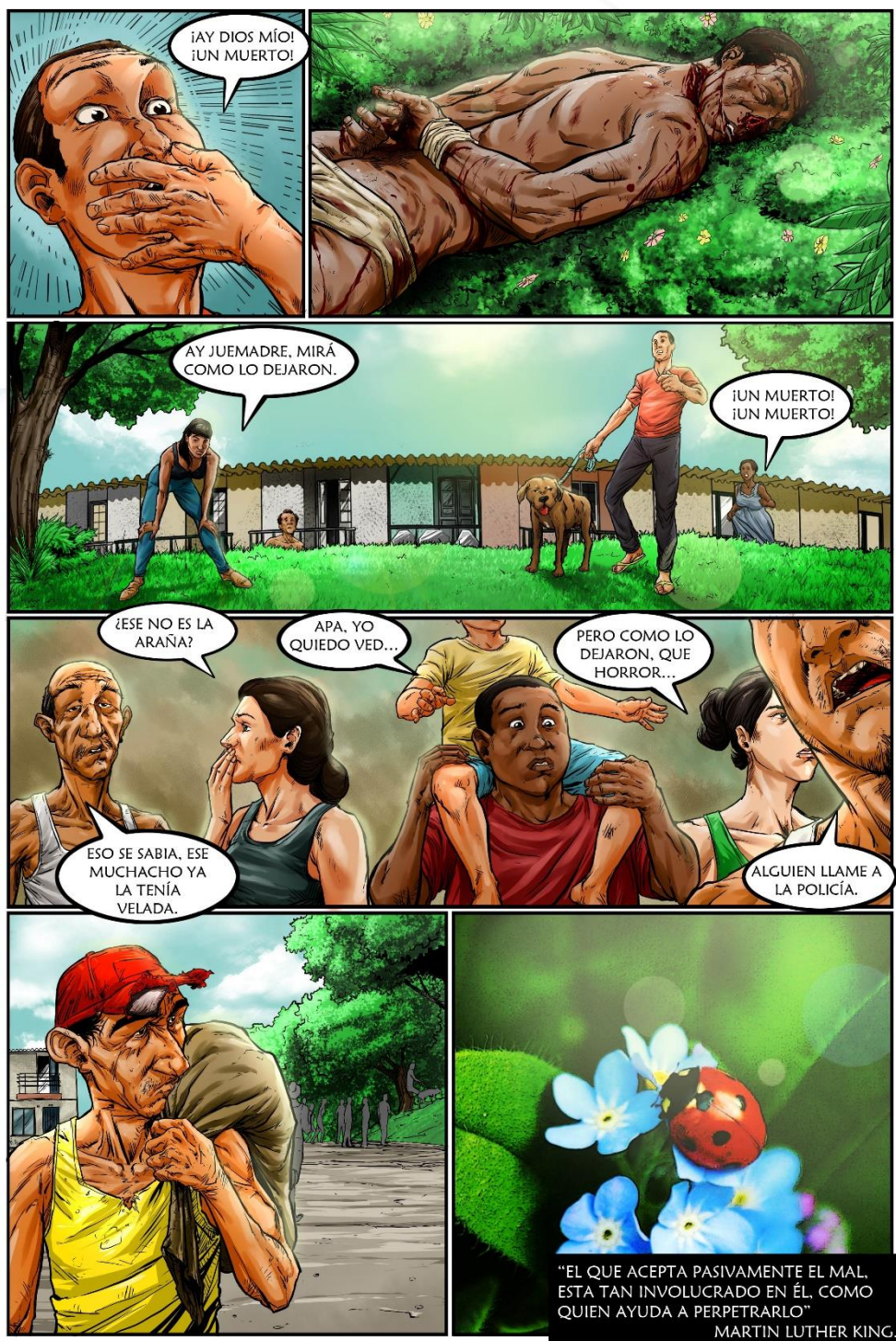


Ilustración 62

Bibliografía.

A disfrutar de la feria de Jamundí. Diario Occidente. 2016. [En línea] [Consultado el 27 de febrero] Disponible en: <<https://occidente.co/a-disfrutar-de-la-feria-de-jamundi/>>

ALMARIO G, Oscar. De lo regional a lo local en el pacífico sur colombiano, 1780-1930. Departamento de Historia Universidad Nacional de Colombia, Medellín. 2009.

ATENCIO, Jaime. Fiestas de negros en el norte del Cauca. Universidad del Valle. 1981.

CASTELLANOS, Isabel. *Elegua quiere tambó* : cosmovisión religiosa afrocubana en las canciones populares, 1980.

DUARTE, Eduardo, M. I. V.(org) Por uma epistemologia de la comunicao" epistemologia da comunicacao, Sao Pablo, Loyola, Citado por GODOI, Elena. RIBEIRO, Anely. Comunicación, lenguaje y comunicación organizacional. Unirevista, Vol 1.

DURAN BUSQUET, Jordi. Lo sublime y lo vulgar: la "cultura de masas" o la pervivencia de un mito. 2008 el Ciervo 96, SA. Barcelona.

DURAN Cristina, GINER BOU, Miguel A. Pillada por ti. Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Secretaría de Estado de Igualdad. Delegación del Gobierno para la Violencia de Género. España, 2011.

DIEZ-BORQUE, José María. El libro. P12. Montesinos Editor 1985.

GUBERN, R. El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península. Primera edición 1971.

GUIRAL, Antoni. Del tebeo al manga, una historia de los comics, No 6. Del comix underground al alternativo. España 2006.

GUSFIELD, J, R. Tradition and Modernity: Misplaced Polarities in the study of Social Chan- gen, en The American Journal of Sociology, vol. 72 (1967).

HOMOBONO, José Ignacio. fiesta tradición e identidad local. 1990. [En línea] [Consultado el 13 de febrero]

LEAL LEÓN, Claudia María. Libertad en la selva. La formación de un campesinado negro en el Pacífico colombiano, 1850-1930. Bogota. Revista CS,

no. 20, pp. 15-36. Cali, Colombia: Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Universidad Icesi.

HTTPS://CONCEPTODEFINICION.DE [En línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en: <https://conceptodefinicion.de/antropico/>

HTTPS: <//DEFINICION.MX [En línea]. [Consultado 9 de julio]. Disponible en: <https://definicion.mx/grafica/>

HTTPS://WWW.SIGNIFICADOS.COM [En línea]. [consultado el julio 8 2018]. Disponible en: <<https://www.significados.com/comunicacion/>>

HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG [En línea]. [Consultado el 8 de julio]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_cultural>

MEJÍA, Perucho. Semiótica del comic. Imprenta Departamental, primera edición, 2001. Colombia.

MORENO, Elena. La cara Kitsch de la modernidad. [En línea]. [Consultado el 9 de julio] Disponible en: <<http://www.normasicontec.org/referencias-electronicas-normas-icontec/>>

MORENO, Hector A. RODRÍGUEZ Adolfo L. Etnicidad, resistencia y políticas públicas. Santiago de Cali. Universidad del Valle. 2014.

MORENO PARRA, Adolfo Leon. Etnicidad, resistencia y políticas públicas. Moreno Parra, Rodríguez Sánchez, Adolfo León. Universidad del Valle.

MOTTA González, Nancy. (2004) Las dinámicas culturales y la identidad vallecaucana. Ponencia presentada en la celebración de los 95 años del departamento del Valle del Cauca, patrocinada por la Gobernación del Valle en las ciudades de Cartago, Tuluá, Buga, Caicedonia, Palmira y Buenaventura. Citado por Citado por Patrones y Campesinos: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). Informe del Centro de Memoria Histórico. Bogotá Colombia CNMH, 2014.

NORA, Pierre. Entre Memoria e Historia: La problemática de los lugares. [En línea] [Consultado el 12 febrero 2018] Disponible en: <http://www.comisionporlamemoria.org/archivos/jovenesymemoria/bibliografia_web/historia/Pierre.pdf>

ORTIZ, Carlos Humberto, URIBE, José Ignacio. Hacia un modelo de desarrollo incluyente para el Valle del Cauca. Ponencia preparada para la consulta convocada por el PNUD sobre el Informe de Desarrollo Humano en el Valle del Cauca. Cali. (2005)

PATRONES Y CAMPESINOS: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). Informe del Centro de Memoria Histórico. Bogotá Colombia CNMH, 2014

PINILLA HIGUERA, Germán. Culturas populares vallecaucanas. Instituto Popular de Cultura, Cali. 1977.

PLAN MAESTRO DEL VALLE DEL CAUCA 2002-2015, p. 114. Citado por Patrones y Campesinos: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). Informe del Centro de Memoria Histórico. Bogotá Colombia CNMH, 2014.

RAMÍREZ POLOCHE, NANCY, La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia. Revista Científica Guillermo de Ockham [en línea] 2012, 10 (Julio-Diciembre) : [Fecha de consulta: 8 de septiembre de 2018] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105325282011> > ISSN 1794-192X

REALES DE MINAS: [En línea]. [Consultado el 9 de julio]. Disponible en: http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/estados/libros/sinaloa/html/sec_42.html

REVUELTAS, E y PEREZ H. Oralidad y Escritura. México: Editorial Colegio de Michoacán. Citado por RAMIREZ POLOCHE, Nancy. La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima – Colombia.

VERSACI, Rocco. How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective. The english journal. 2001.

Comic Finalizado

Agradecimientos.

Agradecimiento a todas las personas que estuvieron presentes y me apoyaron en la creación de este trabajo de tesis.
A mi madre María Flórez por apoyarme todos estos años sin cuestionamientos, a mis hermanos, Cesar, Alfonso, Mauricio, a mis compañeros de Universidad, (son muchos) a algunos amigos que siempre estuvieron presentes.
A algunos profesores que me apoyaron durante todos estos años, Hernán Casas, Guillermo Peña, Luis González, y otros.
A los ancianos y hombres mayores del parque central de Jamundí, por permitir acercarme a ellos, y conocer sus experiencias y memorias.

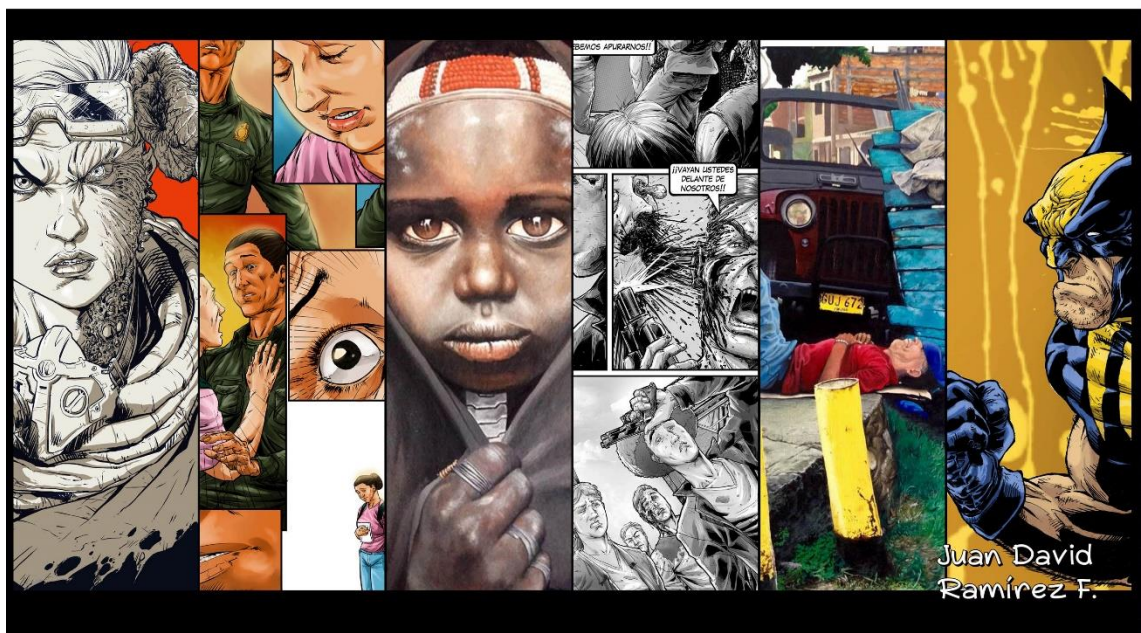
COMIC Y TRADICIÓN ORAL. LAS VIÑETAS DE MI PARQUE

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
"LICENCIADO EN ARTES VISUALES"

JUAN DAVID RAMÍREZ FLÓREZ
CÓDIGO: 1340609

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES Y ESTÉTICA
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SANTIAGO DE CALI
2019



Introducción.

El presente proyecto se centra en recolectar e identificar escenarios de relatos urbanos que reflejen una identidad histórica alrededor de la cotidianidad en el sector denominado plaza Juan de Ampudia. La relevancia de este trabajo se hace presente en la identificación y preservación de tales relatos con el fin de proveer una plataforma de lectura gráfica articulada en un cómic que reúna a modo de historias, los elementos y signos referenciales a las identidades y particularidades presentes en el sector y sus habitantes.

El municipio de Jamundí ha sufrido un aumento poblacional en los últimos 20 años. La masiva llegada de emigrantes de todo tipo de regiones, ha generado un desarraigo cultural y de identidad en la localidad. Esta problemática afecta la perspectiva de lo que significa habitar en estas tierras, ya que la enorme expansión territorial, no está acompañada de una planificación que sostenga una identidad propia, sino que es una amalgama de culturas foráneas. En este sentido, este trabajo pretende identificar, resaltar, y exponer el espacio más representativo del municipio, a partir del rescate de las identidades históricas y el arraigo cultural surgido de la tradición oral y los relatos cotidianos, que pueda proveer la comunidad del adulto mayor en este espacio.

Es pertinente la identificación de signos culturales que auspician una identidad cultural del municipio. En este sentido, el cómic es un modelo iconográfico ideal para mostrar estos signos de manera más clara y fluida, ya que contiene en sí mismo, unas características como la imagen visual, gráfica, el dibujo representativo, y el texto que acompaña y describe las acciones.

Contenido.

Presentación.

Introducción.

Contenido.

Portada del libro de cómics.

Portada cómic: Aquel 19.

Portada cómic: La Araña.

Portada cómic: Solo los Valientes.

Portada cómic: Taxi Libre.

LAS SIGUIENTES HISTORIAS SON BASADAS EN HECHOS REALES, ALGUNOS NOMBRES, PERSONAJES Y LUGARES HAN SIDO CAMBIADOS.

CÓMIC Y TRADICIÓN ORAL

LAS VIÑETAS DE MI PARQUE

**4 ¡HISTORIAS
CORTAS!!!**

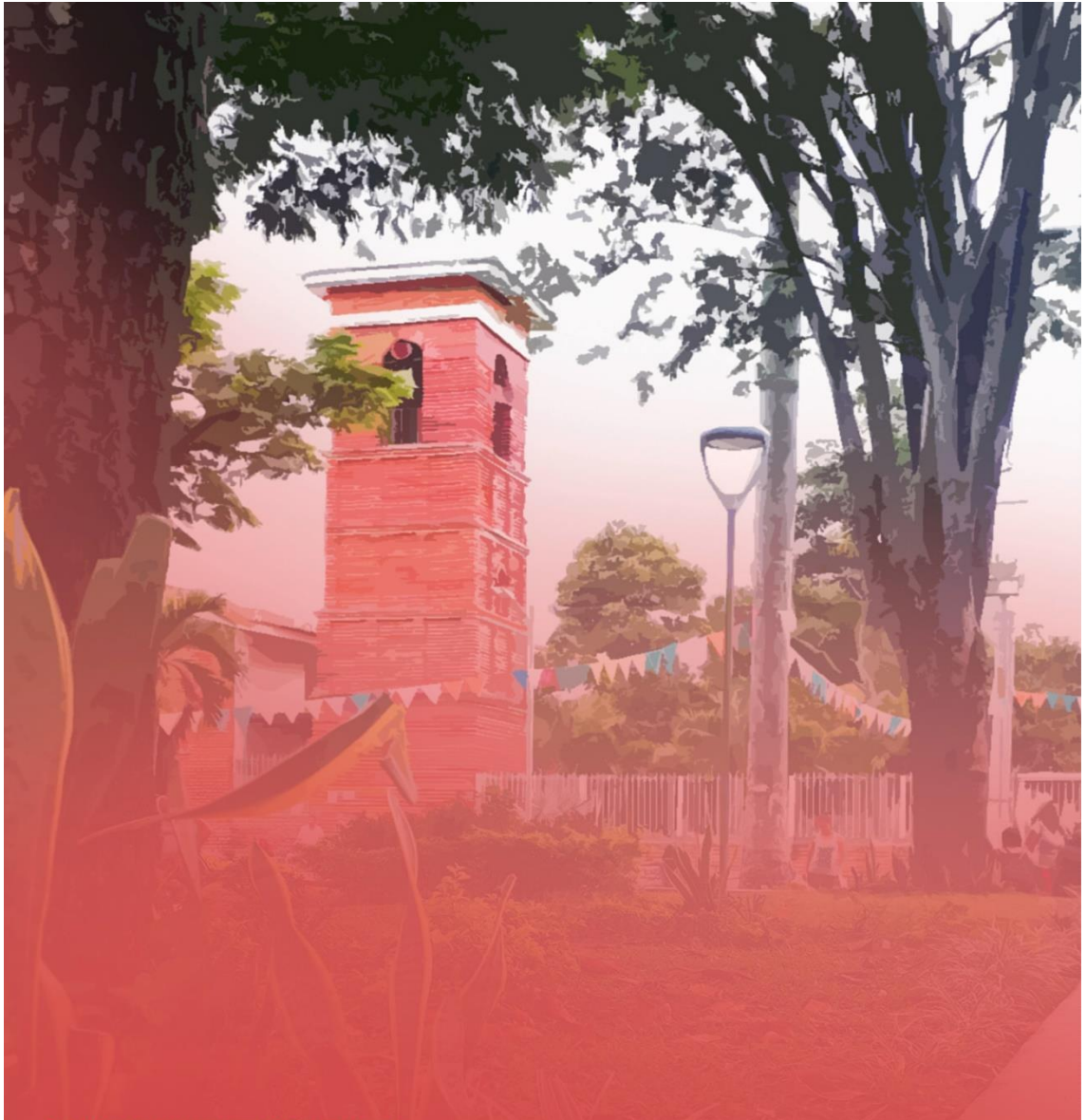
UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES Y ESTÉTICA
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SANTIAGO DE CALI
2019

Juan David
Ramírez F.



Juan David
Ramírez F.



Esta historia se ha transformado para unir varios elementos en una sola trama, confluyendo hechos como el campeonato del equipo de fútbol América de Cali en 1979, como contexto a una situación que termina con la muerte de uno de los aficionados del equipo. Además, de mostrar parte de las costumbres de la época, es pertinente exponer los conflictos que se producen entre personas que pueden tener visiones políticas y sociales muy diferentes.

El personaje del "indio" se ha cambiado por el de Carlos. Pepe es un hombre joven de aproximadamente 30 años hincha del América de Cali, que ha trabajado para la alcaldía de Jamundí en algunos servicios. La historia se desarrolla el día en que este club consiguió su primer campeonato. Tiene como eje, las discusiones del pasado de Pepe con uno de sus amigos, el cual se muestra arrogante. A pesar de esto, la discusión no llega mayores, pero luego vemos como su amigo que lo molestaba, es asesinado esa misma noche.

Historia.
Dibujo.
Color.

Juan David Ramírez F.



19 DE DICIEMBRE DE 1979. ESE DÍA NO SOLO GANÓ SU PRIMER TÍTULO PROFESIONAL DE FÚTBOL EL AMÉRICA DE CALI, ESE DÍA TAMBIÉN, SE RESOLVERÍA UNA PEQUEÑA DISPUTA QUE HABÍA TENIDO POR AÑOS CON UN "AMIGO".



YO ERA UN HOMBRE JOVEN, DE UNOS VEINTITANTOS, Y LLEVABA TRABAJANDO EN LA ALCALDÍA MUNICIPAL DESDE UNOS DOS AÑOS, PASANDO POR VARIOS PUESTOS.



EN JAMUNDÍ NO ERAN MUCHOS LOS LUGARES EN DONDE SE PUDIERA FESTEJAR ESTE TIPO DE EVENTOS, POR LO QUE FUI A DONDE TODOS NOS CONOCIÁAMOS, Y SEGURAMENTE ENCONTRARÍA ALGUNOS AMIGOS; LA PLAZA JUAN DE AMPUDIA O PARQUE CENTRAL DE JAMUNDÍ.



¡OÍSTE "CONSERVADORCITO" ¿TE DEJARON SALIR DE TU CASA O QUÉ?

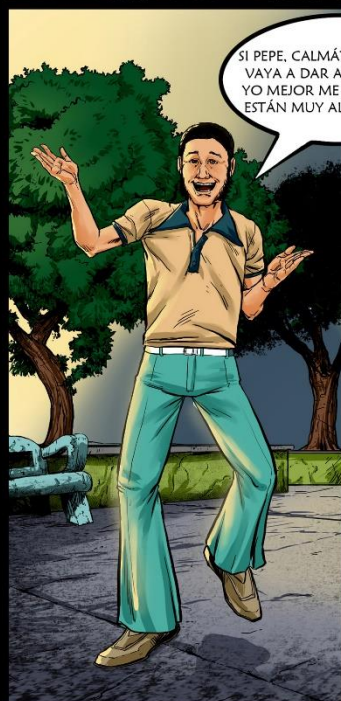


AUNQUE ELLOS NO ES QUE ME TRATARAN BIEN TODO EL TIEMPO.



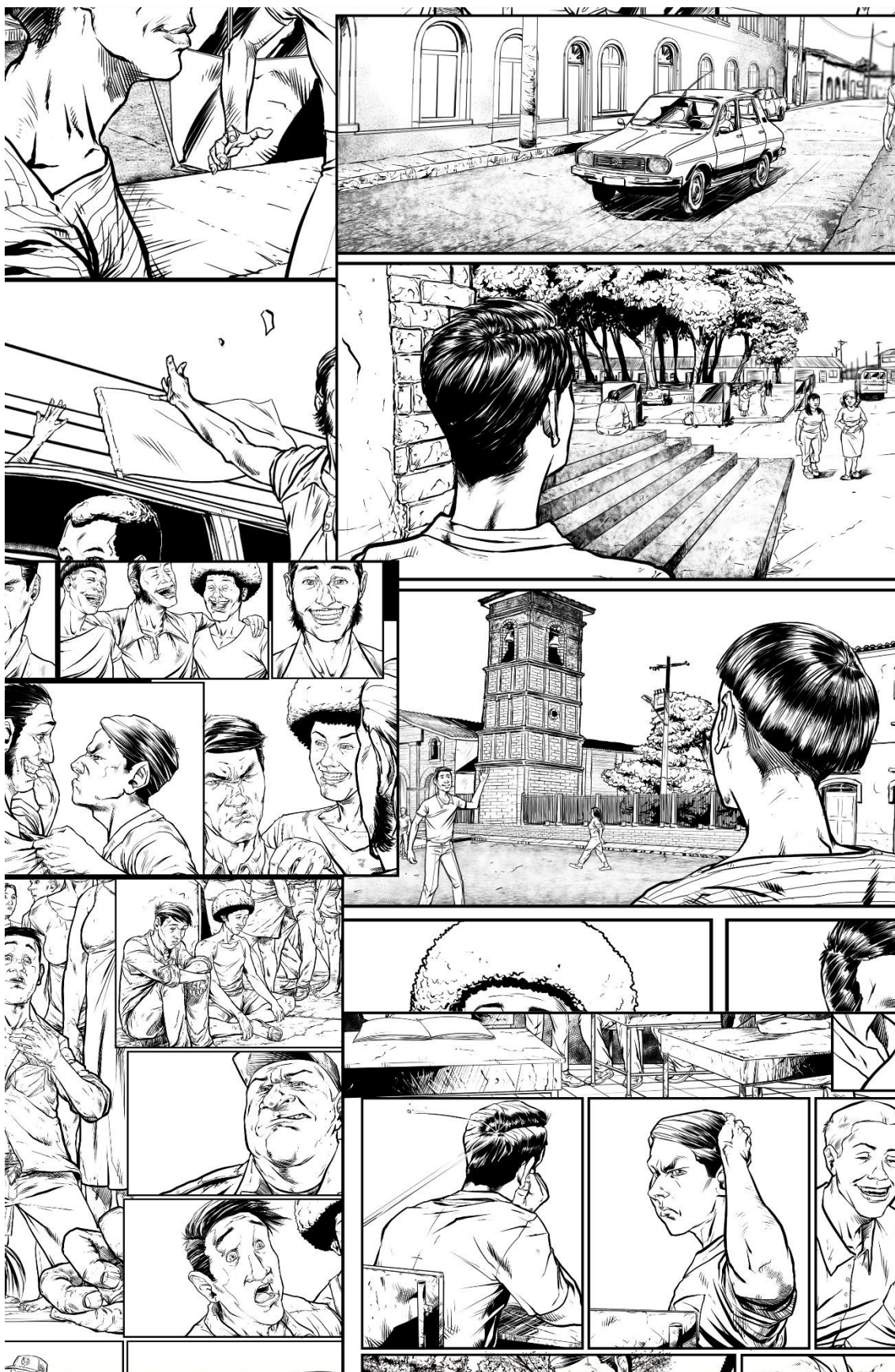
NO, SALÍ UN RATO PA' CELEBRAR EL TÍTULO DE LA MECHITA











LA ARANA



Juan David
Ramírez F.



Esta historia está basada en los relatos de varias personas, todas ellas concuerdan en que la persona a quien le decían la araña, era un ladronzuelo, que tenía la habilidad de ingresar a casas, negocios y otros lugares a robar algunos objetos. De la misma forma, también concuerdan que este joven fue asesinado por algún grupo de limpieza social.

Esta corta historia sucede en el último día de vida de La Araña, y como su corta vida le fue arrebatada en cúmulo de malas decisiones propias y el reflejo de una sociedad violenta que se justifica en su barbarie y doble moral.

También aparece parte de la memoria del artista, quien plasma en este cómic, algunos de los lugares donde se vio a la araña, y donde el artista vivió por un tiempo.

La historia termina siendo un compilado de narraciones generales para construir un personaje y un desenlace que puede ser cruel, pero que hace parte de nuestra sociedad.

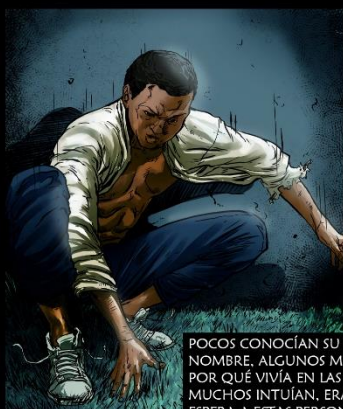
Historia.
Dibujo.
Color.

Juan David Ramírez F.

Portal de Jamundí, Junio del 2007.

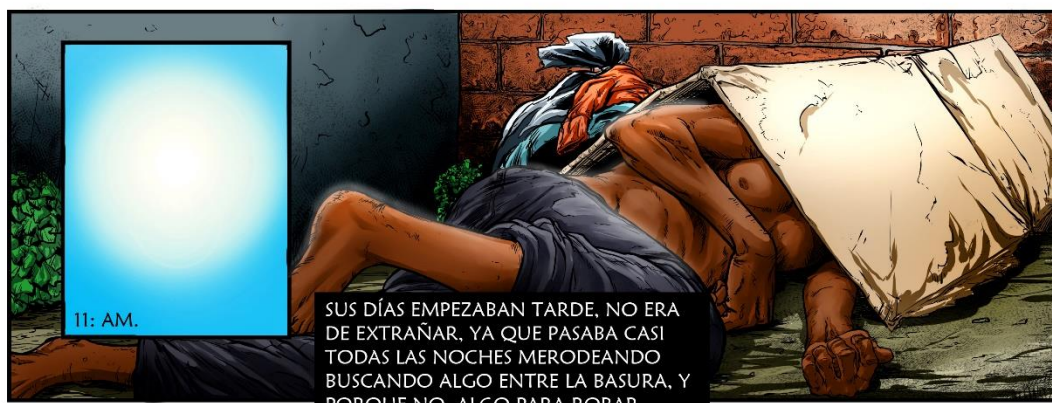


LO CONOCÍAN COMO LA ARAÑA, POR SU HABILIDAD DE INGRESAR A LAS CASAS Y NEGOCIOS A ROBAR CUALQUIER COSA DE VALOR.



POCOS CONOCÍAN SU VERDADERO NOMBRE. ALGUNOS MENOS SU HISTORIA Y POR QUÉ VIVÍA EN LAS CALLES, LO QUE MUCHOS INTUÍAN, ERA EL FUTURO QUE LE ESPERA A ESTAS PERSONAS.

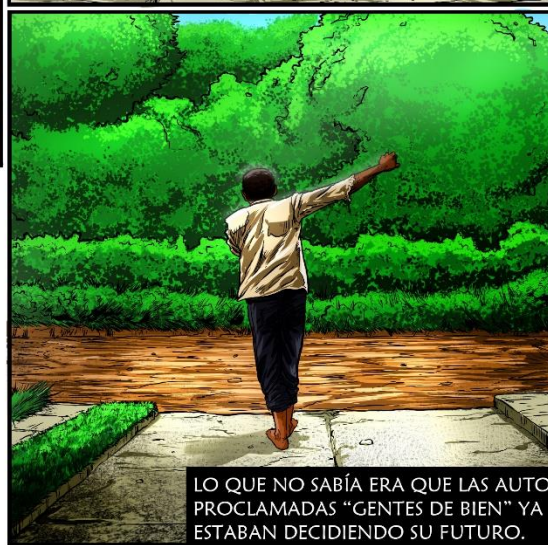




SUS DÍAS EMPEZABAN TARDE, NO ERA DE EXTRAÑAR, YA QUE PASABA CASI TODAS LAS NOCHES MERODEANDO BUSCANDO ALGO ENTRE LA BASURA, Y PORQUE NO, ALGO PARA ROBAR.

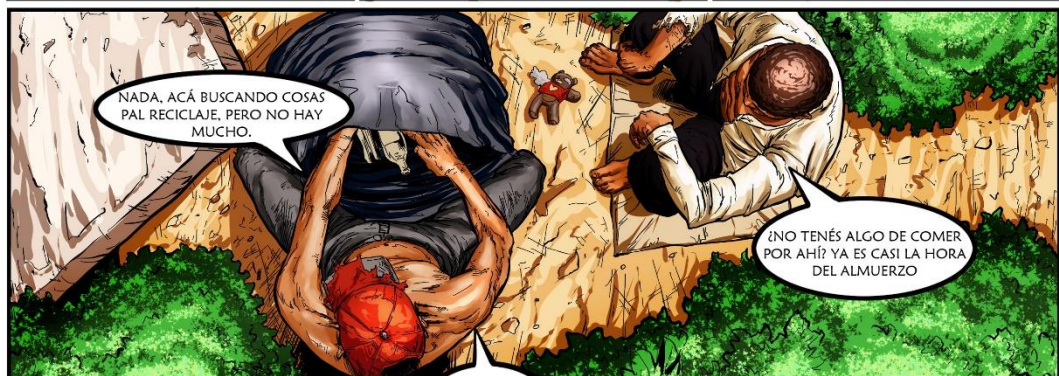


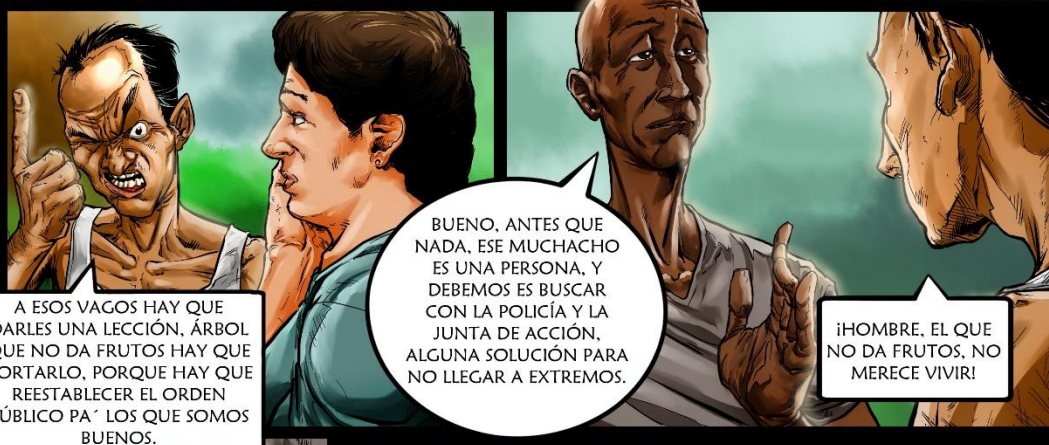
LUEGO DE LEVANTARSE Y PRENDER UN PORRO, IBA A BUSCAR ALGO DE COMER.



LO QUE NO SABÍA ERA QUE LAS AUTO PROCLAMADAS "GENTES DE BIEN" YA ESTABAN DECIDIENDO SU FUTURO.















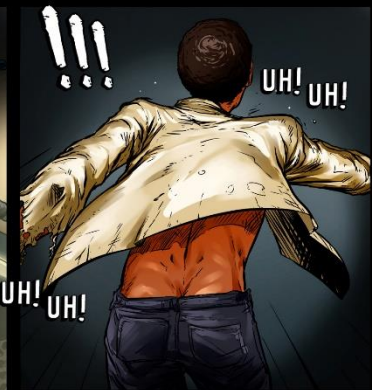
¡CHARRRREEEEEEEGGG!!!



¡Uh!



¡AHÍ ESTÁ! ¡NO LO DEJEN ESCAPAR!!!



!!!

UH! UH!

UH! UH!



¡QUIETO
#%&@!!!



¡NO TE VAS A
ESCAPAR NEGRO
#@%&!!!



¡AAAAHHHH...!!!

¡DÉJENME! ¡YO NO
HICE NADA!



¡TE TENGO
#%&@!!!

¡AAAAH...! NO,
¡SUÉLTENME! ¡YO
NO HICE NADA!

AAAAHHHH...!!!

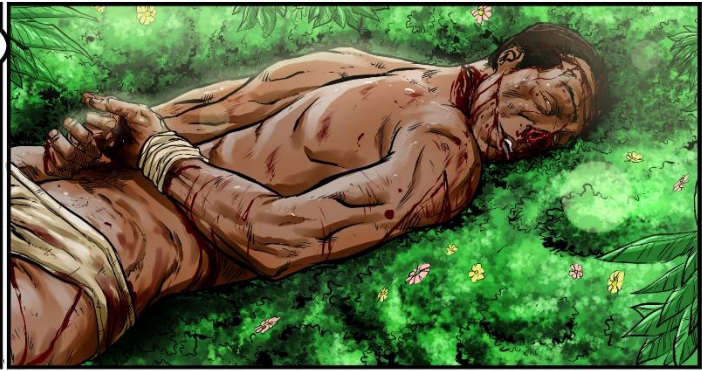


¡QUIETO PERRO! NO
TE VAS A MOVER O SI
NO TE QUEBRAMOS.

#@%&@!!!



NO!
POR FAVOR, NO! NOOOOOOO...! AAAAAHHHH...!!!







Juan David
Ramírez F.



Foto. Fuente, Biblioteca Departamental.

Esta historia pretende centrarse en algunos de los hechos más recordados de ese día; comenzando con el ataque y quema de la alcaldía, seguido por la violencia de ese ataque que dejó dos muertos, dos heridos, y mucho miedo en la población.

Esta historia pretende enmarcar el hecho del ataque en la vida de dos personas, busca mostrar la violencia real que se vivió ese día, sin buscar culpables o inocentes. Los personajes principales no son reales, pero algunos acontecimientos, como la muerte de dos personas, y el incendio de varios edificios sí lo fueron.

Este comic nace de la recopilación de diferentes fuentes, tanto narraciones de personas, como documentos fotográficos, textos y periódicos que cubrieron el ataque de la guerrilla del ELN a Jamundí en 1998. El objetivo de este comic es narrar una historia ficticia enmarcada en un hecho histórico.

Historia.
Dibujo.
Color.

Juan David Ramírez F.

JAMUNDÍ, SÁBADO 20 DE JUNIO 1998.
8: 33AM.



¡MONTÓYA!



¡SI MI TENIENTE!



DEJE ESO, ACÁ YA NO HAY NADA QUE HACER, YA LA ZONA ESTÁ ASEGURADA.

MEJOR VAYA A LA ESTACIÓN. ESTÁN NECESITANDO MÁS PERSONAL PARA LOS RETENES.



TENIENTE, PERMITA LE PREGUNTO.

¿QUÉ OPERATIVOS HAY PARA CAPTURAR A LOS BANDIDOS? LA MUERTE DE NUESTROS COMPAÑEROS NO PUEDE QUEDAR IMPUNE.



YO SÉ QUE ES DIFÍCIL PARA USTED, PORQUE PERDIÓ A UN AMIGO SUYO, PERO LAS ORDENES SON ESAS, NO PIERDA MÁS EL TIEMPO ACÁ. ¡MUÉVASE PUES!



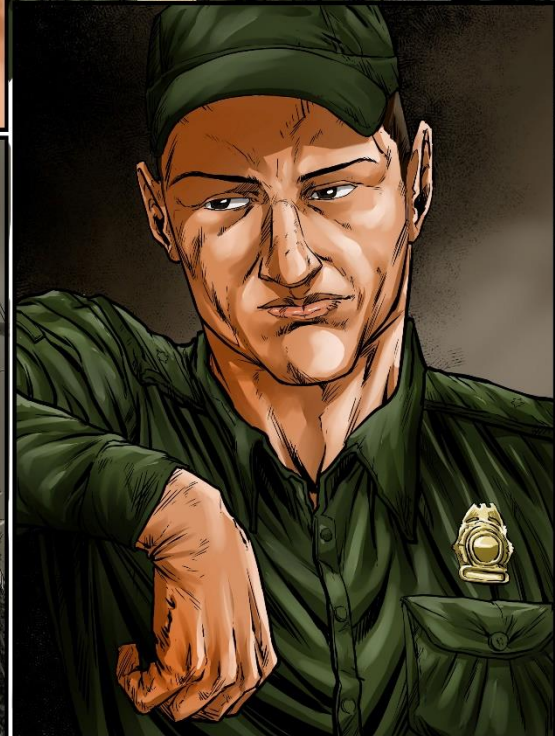
¡SI MI TENIENTE!

POR AHORA NO HAY NADA MONTÓYA. SOLO ASEGURAR LAS VÍAS DE ENTRADA AL MUNICIPIO, Y GARANTIZAR PARA MAÑANA LAS ELECCIONES PARA PRESIDENTE.



JAMUNDÍ. SÁBADO 20 DE JUNIO 1998.
00.50 AM.















COMANDANTE, YA
PRENDIMOS LA OFICINA
DE TRÁNSITO, Y TUVIMOS
QUE EVACUAR LA CÁRCEL
POR EL HUMO.



EXCELENTE, A VER SI EL
SECRETARIO DE TRANSITO
ENTIENDE QUE NO PUEDE
METERSE CON NOSOTROS.



NOSOTROS CONTROLAMOS
LA MONTAÑA Y EL
TRANSPORTE DE ALLÁ.
AHORA SI NOS VAN A
HACER CASO.



HEEEE...!!! ¡LO
HICIMOS!

¡LES DEMOSTRAMOS
QUE NO PUEDEN
METERSE CON
NOSOTROS!

¡VIVA NUESTRA
COMANDANTE!
¡VIVA!



¡SI NOS TOCA
INCENDIARLO TODO.
LO VAMOS A HACER
SIN PIEDAD!

LOS VAMOS A APLASTAR.
NADIE SE NOS VA A
METER EN NUESTRO
CAMINO.



¡SI TENEMOS QUE
ARRASAR CON
TODO, LO VAMOS A
HACER!

¡NI UN PASO ATRÁS.
LIBERACIÓN O
MUERTE!







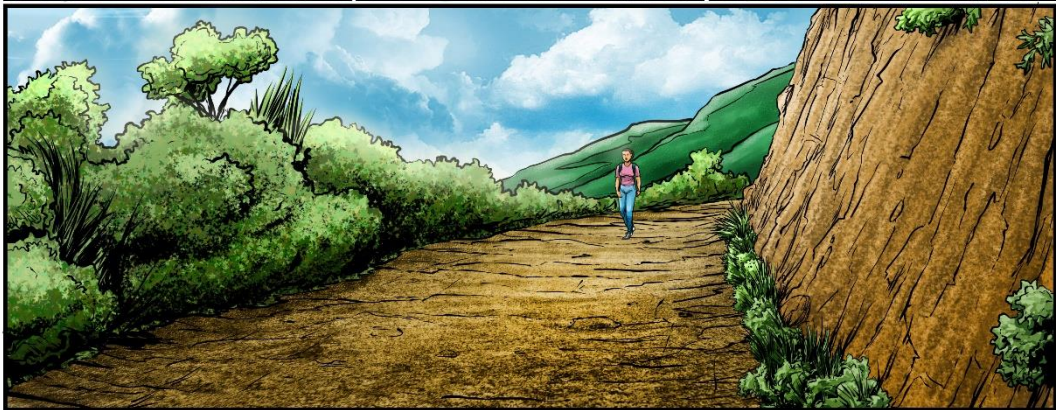
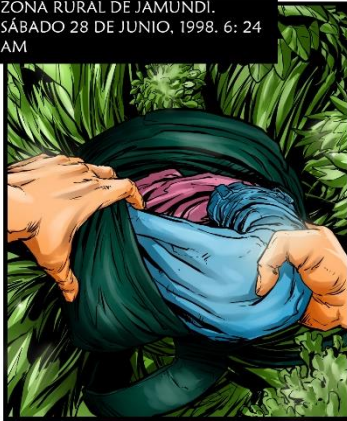








ZONA RURAL DE JAMUNDÍ.
SÁBADO 28 DE JUNIO, 1998. 6: 24
AM



BUENOS DÍAS SEÑOR.
¿ME PUEDE LLEVAR
HASTA JAMUNDÍ?

PUES SEÑORITA, ESO POR ALLÁ
ABAJO ESTÁ MUY CALIENTE, YO
NO LLEGO HASTA EL PUEBLO,
PERO LA DEJO CERCA.
SI, HÁGALE, YO
ME SUBO.



TAXI LIBRE





Esta historia nace de las memorias de un individuo al que pude escuchar cuando hablaba del negocio que hizo en los años ochenta. Don Alberto es un hombre de familia, que recientemente se había separado. Esta historia trata de mostrar los mal entendidos entre dos hombres, y como esto, en el clima del narcotráfico de esa década, casi le cuesta la vida.

Para esta historia, es necesario mostrar el contexto más complicado de Jamundí, como uno de los ejes de la violencia en el Valle del Cauca y Colombia. Esto no se va a hacer de manera directa, explotando de forma facilista, los clichés del narcotráfico, sino, usar ese ambiente de desconfianza, miedo y vivir cómo sin medir los riesgos que caracterizó la década de los 80's.

Don Alberto a mediados de los ochenta, era un hombre que había tenido por algún tiempo, un núcleo familiar, dos hijas y una esposa de la cual ya estaba separado. Vivía con una hermana, y había podido acumular algunos ahorros. Cierta día, un conocido, le propuso hacer un negocio, la idea era comprar un taxi entre los dos y dividir los gastos. A Don Alberto este negocio le pareció algo a lo que debía arriesgarse, y decidió hacerlo.

Historia.
Dibujo.
Color.

Juan David Ramírez F

1984.



DON ALBERTO HABÍA PERDIDO SU TRABAJO
HACE UNOS MESES, TAMBIÉN SE HABÍA
SEPARADO UNAS SEMANAS ANTES.



AYER LLAME A PATRICIA. ME
DIJO QUE FUERAS DONDE SU
CUÑADO RAÚL. A VER SI TENÍA
UN PUESTO PARA VOS.



BUENO, IGUAL TENGO QUE IR A VER
SI EN TELECOM TIENEN UN PUESTO. Y
LLAMAR A LUCIA Y LAS NIÑAS PARA
VER CUANDO LAS PUEDO VISITAR.



YO TAMBIÉN QUIERO IR A
VER A LAS NIÑAS. OJALA LA
MAMÁ LAS DEJARA VENIR A
VER A SU TÍA.

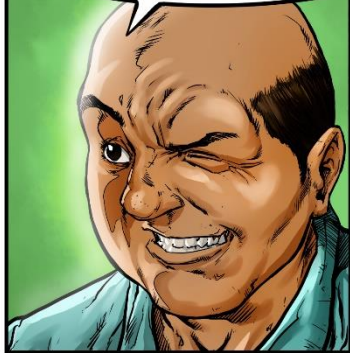




AL DÍA SIGUIENTE.



BUENO, SI MUCHACHO, LA VERDAD ES QUE SI ME INTERESA, YO TENGO UNA PLATA AHORRADA, Y PUES ME PUEDO METER EN ESTO.



MI TÍO ME DIJO QUE PODÍAMOS ABONARLE UNA PARTE AHORA, E IRLE PAGANDO MENSUALMENTE, ¿AHORA SI LE SUENA?

ME SUENA, ME SUENA...

DURANTE VARIAS SEMANAS, DON ALBERTO Y JAIRO TRABAJARON EN TURNOS REPARTIDOS, ALGUNOS DE DÍA, OTROS DE NOCHE.



DON ALBERTO SINTIÓ QUE TENÍA OTRA OPORTUNIDAD DE ARREGLAR SUS PROBLEMAS. TODO MARCHABA BIEN, HASTA QUE...

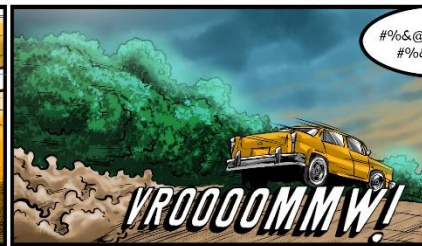
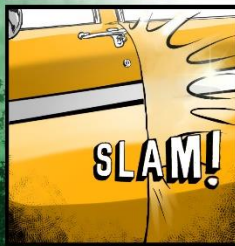
















Juandacoco35@hotmail.com



Sígueme en redes sociales como:

Juandacoco

