

Des-armando a los superhéroes



Alejandro Caicedo Pérez

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico (3551)
Santiago de Cali

2015

DES-ARMANDO A LOS SUPERHÉROES

ALEJANDRO CAICEDO PÉREZ

Proyecto de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico.

Director de tesis:
JAVIER M. REYES VERA
Diseñador Industrial

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO (3551)
SANTIAGO DE CALI
2015**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO**

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

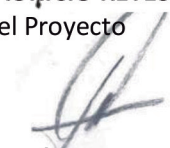
El Estudiante ALEJANDRO CAICEDO PÉREZ identificado con Cédula de ciudadanía número 1151934754 de Cali y código 200922006, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado “Des-armando a los superhéroes”, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador:	Diana Paola Valero Ramírez
Jurado Asesor:	Julio César Rodríguez Rodríguez
Jurado Experto:	Fernando Suárez

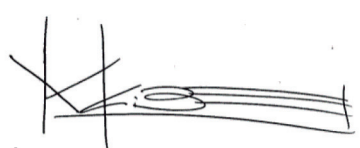
Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 3 de septiembre de 2015, según Acta Acta 7-2015 del Comité del Programa.



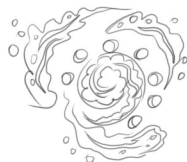
JAVIER MAURICIO REYES VERA
Director del Proyecto



PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico



ÁNGEL MIGUEL URIBE BECERRA
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño



“El presente proyecto está dedicado a todas las personas que cada día le apuestan todos sus pensamientos y actos por una sociedad humanizada, donde los valores éticos dirijan y se reflejen en cada nueva obra de nuestra sociedad caleña. También para quienes creen que el género humano es una fuente de vida y no de muerte, donde los sueños y esperanzas logren un bienestar colectivo para erradicar el Rencor, Apatía, Barbarie, Intolerancia y Arrogancia”.

AGRADECIMIENTOS

De antemano mi agradecimiento a Dios, “*ya que con Él todo y sin Él nada*”... por bendecirme con todas las personas que hicieron parte de este proyecto en defensa de los valores humanos, ya haya sido guiándolo o corrigiéndolo, y por fortalecer mi espíritu, cuerpo y mente para poder emprender y concluir exitosamente este camino.

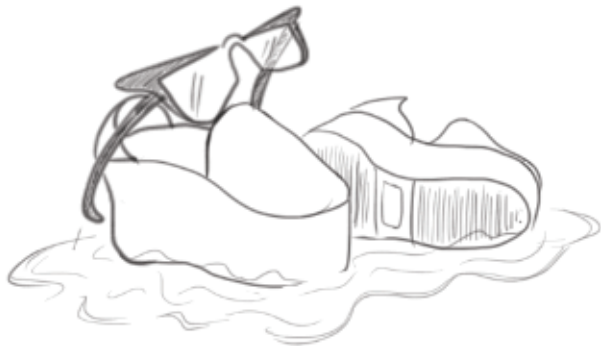
Este proyecto es muestra de un *proceso colectivo*, del cual hicieron parte un excelente grupo de seres humanos que desde diferentes ramas del conocimiento humano, trabajan día a día por una sociedad caleña más educada y humana. Por eso, Gracias a los Profesores **Alejandro Ulloa**, **José Hleap**, **Jorge Caicedo** (Escuela de Comunicación Social), **Harold Martínez Espinal** (Escuela de Arquitectura), quienes con su acreditado conocimiento sobre el contexto caleño, enriquecieron la propuesta artística. También, a los profesores **Kevin Alexis García** (Escuela de Comunicación Social) e **Ida Valencia Ortiz** (Escuela de Estudios Literarios) quienes tuvieron toda la disposición para compartirme sus conocimientos en narrativa gráfica y aportarme sus valiosas observaciones sobre mi propuesta. Asimismo, a la Profesora **Luz Elena Becerra Pineda** (Instituto Tecnológico Industrial Antonio José Camacho, jornada Tarde) quien me brindó su confianza, permitiéndome socializar mi trabajo con sus estudiantes de los grupos 10-8 y 10-10.

Muy agradecido de mi director de tesis, el Profesor **Javier M. Vera Reyes**, por todo el apoyo y tiempo brindado, por su calidad humana, por instruirme y por tener esa paciencia de guiarme a realizar este proyecto que tuve el inmenso placer de presentarlo a la comunidad académica Univalluna y que defendí con propiedad, entereza y respeto.

A todo el personal docente, porque en su diversidad de ideas, forjaron en mí un pensamiento crítico y reflexivo que desencadena inquietudes que me enriquecen tanto como ser humano, como estudiante, lo cual demuestra que la divergencia ideológica enriquece la observación de la realidad que nos rodea.

A mis compañeros de estudio, con quienes pude compartir aciertos y desaciertos académicos, y de quienes también aprendí mucho sobre Diseño y sobre la vida.

Finalmente, muchas gracias a mi madre por confiar en mí, por brindarme fortaleza para enfrentar mis errores, por enseñarme a perdonar una y otra vez y por nutrirme de ese gran amor incondicional que hace que la vida tenga sentido...



Alejandro Caicedo Pérez

	Pág.		
RESUMEN	1	2.2.3.2. Caso: “El increíble Homopater”	30
INTRODUCCIÓN	2	2.2.3.3. Caso: “El Profesor SuperÓ”	32
		2.2.3.4. Caso: “Los manes X”	37
		2.2.3.5. Caso: “Zambo dendé”	37
CAPÍTULO I:			
1.1. Planteamiento del problema	3		
1.2. Objetivo General	8	2.2.4. Métodos para construir un Superhéroe	38
1.3. Objetivos Específicos	8	2.2.4.1. Método “Figurativo”	40
1.4. Justificación	9	2.2.4.2. Método “Heurístico”	40
		2.2.4.3. Método “Collage”	42
CAPÍTULO II:			
2.1. Resumen: Estructura y Funciones del Cómic.	11	2.3. Marco teórico:	43
2.1.1. Revisión de los Géneros del Cómic: <i>Cómic de superhéroes</i> .	15	2.3.1. Conceptos básicos sobre <i>La Narrativa Gráfica</i> : Estructura narrativa típica, consideraciones para construir una Historia, una Trama maestra, la escaleta y un personaje.	43
2.1.2. Reseña Histórica del Cómic colombiano.	17		
2.2. Antecedentes (Estado del Arte)	18	2.3.2. Características y funciones del Héroe.	48
2.2.1. Conceptualización del <i>Superhéroe</i> .	18	2.3.3. Características y funciones del Villano.	49
2.2.2. Superhéroes en el Cómic Internacional:	22		
2.2.2.1. Caso Norteamericano: Flecha Verde ó Green Arrow (E.E.U.U.)	22	2.4. Marco Conceptual:	51
2.2.2.2. Caso Europeo: La Zarpa de Acero ó The Steel Claw (Reino Unido)	24	2.4.1. Revisión del Concepto: Conciencia.	51
2.2.2.3. Caso Latinoamericano: El Eternauta (Argentina)	25	2.4.1.1. Definición de Conciencia Ética.	51
2.2.2.4. Caso asiático: Dragon Ball Z (Japón)	26	2.4.1.1.1. Definición del Concepto: Respeto.	52
2.2.2.5. Caso africano: Akokhan (Kenia)	27	2.4.1.2. Definición de Conciencia Social.	52
		2.4.1.2.1. Responsabilidad social.	53
2.2.3. Superhéroes en el Cómic Colombiano: Rasgos Generales.	29	2.4.2. Definición del Concepto de Violencia.	53
2.2.3.1. Caso: “Llanto Arcano” ó “El Capitán Venganza”	29	2.4.3. Empatía emocional y cognitiva del público.	54
		2.5. Marco Contextual:	56

2.5.1. Revisión del concepto de “la Caleñidad”.	56	4.1.1.5. Guión literario.	82
2.5.2. Algunos personajes representativos del contexto social caleño: “Jovita Feijoo”, “El loco Guerra”, “Amparo Arrebato” y “Cambray”.	59	4.1.1.6. Definición formal de los personajes, y escenarios.	91
2.5.3. Revisión de posibles causas y consecuencias de Violencia en la ciudad de Santiago de Cali.	60	4.1.1.7. Guión técnico o Storyboard.	125
2.5.4. Revisión de Métodos para la solución de conflictos ciudadanos.	62	4.1.1.8. Resultados del muestreo intencional homogéneo. (Encuesta Online y Socialización con estudiantes)	126
2.5.4.1. Método de las Consecuencias Lógicas (MCL).	63	5. Conclusiones	129
2.5.4.2. La mediación.	64	6. Referencias	131
2.5.4.3. “Ecología de saberes”.	65	6.1. Anexos	139
 CAPÍTULO III:			
3.1. Metodología aplicada.	67		
3.2. Condiciones y Determinantes:	68		
3.2.1. Definición del público objetivo.	71		
3.2.2. Enfoque: Estrategia que se utilizará para persuadir al público objetivo.	71		
3.2.3. La técnica.	71		
 CAPITULO IV: PROPUESTA			
4.1. Pre-producción:	72		
4.1.1. Composición de la Propuesta:	79		
4.1.1.1. Definición del tema de la historia o Premisa.	79		
4.1.1.2. Idea O Storyline.	80		
4.1.1.3. Sinopsis.	80		
4.1.1.4. Escaleta de acciones.	81		

LISTA DE FIGURAS



Pág.

Figura 1. **El lenguaje del Cómic.**

12

Figura 2. **Tipos de Bocadillos.**

13

Figuras 3-7.

22

Figura 8. **Primera historieta del personaje.**

24

Figura 9.

27

Figuras 10-13.

29

Figuras 14-16.

30

Figura 17.

32

Figuras 18-31.

32

Figuras 32-35.

35

Figuras 36-37.

37

Figura 38.

38

Figura 39.

41

Figuras 40-41.

42



RESUMEN

Los superhéroes, nacieron de las historietas o cómics, pero en los últimos años han incursionado exitosamente en otros formatos como el cine. Existe una gran cantidad de estos personajes, la mayoría de ellos vestidos de la espectacularidad de sus superpoderes y de su belleza estereotipada, los cuales generalmente se acomodan a la época y contexto cultural donde se produjeron.

La mayoría, incluido los más relacionados con temáticas sociales, han hecho uso de la violencia para conseguir sus cometidos, todo en aras de representar, irónicamente, valores como la libertad.

Por lo tanto se dispuso a crear un superhéroe que correspondiera más al contexto caleño y que especialmente reflexionara respecto al uso responsable de la violencia. Para ello se hizo una investigación documental *enfocada en un contexto sociocultural* para encontrar rasgos distintivos entre la diversidad cultural local y unos superpoderes que no necesariamente tuvieran poder coercitivo, sino más bien, que sirvieran como herramientas para indagar sobre las causas y consecuencias de la violencia y comunicar algunos valores éticos. Consecutivamente se bocetaron los personajes, se escribió la historia, se planteó su narrativa gráfica y finalmente se evaluó su empatía con un público joven.

Palabras Claves: Superhéroe, Violencia, Métodos alternativos de resolución de conflictos, Conciencia, Respeto.

INTRODUCCIÓN

Motivado muchas veces por tratar de encontrar el por qué de **la violencia humana**, busqué principalmente las fuentes de la comunicación social ya fuera a través de la educación impartida en nuestras sociedades como en los canales de comunicación escritos, visuales, auditivos, etc., los cuales me mostraron que había un nexo causal entre las diferentes modos de comunicación ya fuera de entretenimiento o de información y la forma de presentarse la violencia en el cotidiano vivir de la sociedad caleña. Buscando dentro de las formas de entretenimiento aceptadas por un público en general, se encontraron a los Superhéroes, los cuales se escogieron para estudiar el caso, porque son personajes que representan un estereotipo no saludable para la convivencia.

Por lo anterior, el presente proyecto revisa los distintos tipos de **superhéroes**, individualistas y colectivos, y muestra un breve análisis de algunos ejemplares comercialmente exitosos. Ellos desde siempre han hecho uso de la violencia como método de resolución de conflictos, sin percatarse de las repercusiones negativas que esto puede llegar a generar en el comportamiento de su público, específicamente en los jóvenes.

Adicionalmente, estos personajes al desenvolverse en un contexto muy diferente al contexto de su público, pueden ir descontextualizando a sus espectadores de su propia cultura local porque su realidad no se parece a la vida que llevan ellos a pesar de que se sientan conectados con algunos de sus -ideales-.

Este uso de la violencia, es conocido como -acción-, la cual como resultado de un proceso de descontextualización, ha nublado la posibilidad de resolver los problemas de manera concertada o pacífica. De este modo, el presente proyecto encaja en las necesidades de un mundo actual, que se pregunta cómo mitigar la violencia.

Entonces, se estudió cómo estos personajes superheroicos son creados y cómo se podrían contextualizar a la cultura caleña, que ha padecido la problemática de la violencia, para proponer un Superhéroe que paulatinamente vaya transmutando el pensamiento violento en pensamiento pacífico.



Capítulo I

1.1. Planteamiento del problema

De la revisión hecha a reconocidos *superhéroes locales* tales como: “Llanto Arcano”¹, “El increíble Homopater”², “El Profesor Superó”³, “Los manes X”⁴ y “Zambo Dendé”⁵, se pudo constatar que el tema relacionado con *“la reflexión sería de los asuntos de la vida nacional”* no es abordado o poco es tenido en cuenta, como ocurre con “Los manes X”, el cual retomó *la intolerancia y el prejuicio social*. A

1 Trejos, Luis Gabriel (Productor). (2007). “Llanto Arcano” [Comic-book]. Pereira.

2 León Sánchez, Rodolfo (Productor). (2005). “El increíble Homopater” [Comic-book]. Fundación Alberto Álzate Avendaño, 2005. Extraño Comic en el que el Papa Juan Pablo II se convierte en superhéroe. Bogotá.

3 Echeverri, M. (Productor). (2005). “El Profesor Superó” [serie de televisión]. Primera Temporada (2005): Superó Idiomático (20 episodios). Segunda Temporada (2009): Superó Histórico (30 episodios). Tercera Temporada: Superó Gobierno en línea durante 2011 (13 episodios) y Superó Recargado durante 2012 (40 episodios). Bogotá: Conexión Creativa y Canal Señal Colombia.

4 Echeverri, M. (Productor). (2011). “Los manes X” [serie de televisión]. De 40 episodios se revisaron los siguientes: 35, 36, 37, 38, 39 y 40. Bogotá: Conexión Creativa y Canal Trece.

5 7gcomics (Productor). (2009). “Zambo Dendé” [Comic-book]. Primera publicación: “Fallen Night”. Los Ángeles-Panamá- Bogotá: 7G LAB ENTERTAINMENT.

pesar de que dentro de sus procesos de construcción, hayan retomado algún evento histórico, social, político o económico de la sociedad en la que se inscriben así como lo establece la generalidad de definiciones que varios autores le han dado al superhéroe, la historia de estos personajes casi siempre se reduce a rescates heroicos, parodias de la idiosincrasia colombiana y captura de **los villanos, a los cuales poco se les ha cuestionado sobre cuáles han sido sus razones para estar delinquiendo**. Adicionalmente, al revisar algunos superhéroes del extranjero se pudo observar que los modelos de héroes mostrados, por lo general, pertenecen a hombres fuertes con una elevada dosis de egoísmo y con la mentalidad únicamente puesta en destruir al mal como lo pudo demostrar la doctora **Sharon Lamb (16 de Agosto del 2010)**, profesora de la Universidad de Massachusetts, quien presentó en su informe, una investigación que realizó sondeos a 674 jóvenes, entre los 4 y hasta los 18 años, en el Congreso anual de la Asociación de Psicólogos de EE.UU., en San Diego, California, y reveló que:

“Los héroes modernos son más parecidos a los personajes de las películas de acción, que siempre participan en escenas de violencia. Son muy agresivos y raramente mencionan en sus diálogos la realización de hechos positivos en nombre de la sociedad. Y además sin sus trajes, como por ejemplo El Hombre de Hierro, muestran el comportamiento de un dandi, abusan de la atención de las mujeres y muestran su valentía con la ayuda de las armas.”

Por lo tanto, muchos valores de convivencia quedan desplazados, a la vez que se implantan estereotipos de belleza discriminatorios. Ante esto, según algunos psicólogos ⁶“El único

6 “ANÓNIMO” (16 de Agosto del 2010). “Superhéroes modernos: Influencia incorrecta”. Recuperado el 1 de mayo del 2013 del sitio web RT Sepa Más en:

remedio para no depender de estereotipos tan estrechos y falsos, es enseñar a los jóvenes a apreciar también las tendencias malas en el comportamiento de los héroes y oponerse a los estereotipos introducidos.”

Respecto a lo anterior, se hace evidente que la mayoría de estos superhéroes plantean como única solución a sus problemas, dentro de sus respectivas tramas, **una actitud reaccionaria y poco reflexiva** que parece rehusarse a contemplar otra solución que no sea diferente a la violencia. De hecho, *“se observa un predominio del uso de recursos como la sátira y la ironía, dentro de la generalidad de éstas historias, las cuales terminan siendo reemplazadas por muestras gratuitas de violencia extrema”*.

Esto parece controversial ante el hecho de la existencia de algunos organismos legales como la Autoridad del Código de Cómic (‘‘Comics Code Authority’’ o CCA) la cual hace parte de la Asociación de Revistas de Cómic de los Estados Unidos (‘‘Comics Magazine Association of America’’ o CMAA), encargada de regular el contenido de los cómic-books estadounidenses y la Motion Picture Association of America (MPAA), la cual es la encargada de otorgar la *‘clasificación de público’* para todas las películas norteamericanas incluidas a las de los Superhéroes. Es cuestionable que a las películas

de superhéroes, casi siempre les asignen la clasificación de ‘‘PG’’ (*Guía de los padres. Algún material puede no ser apropiado para los niños*) o ‘‘PG-13’’ (*Aviso para los padres. Algún material puede ser inapropiado para los niños menores de 13 años*), con excepción de ‘‘Watchmen’’ que le dieron clasificación ‘‘R’’, para adultos. Por lo tanto, pareciese que para estos *organismos reguladores de contenido inapropiado para una audiencia juvenil*, prevaleciera la rentabilidad económica de ésta industria por encima de la *responsabilidad social* que deben tener con la sociedad.

Resumen del objeto de estudio:

El objeto de estudio del presente proyecto es *la creación de personajes* y su **unidad de análisis**, son *los superhéroes*. Para ello, se ha realizado una revisión de *antecedentes* tanto nacionales (‘‘El profesor SuperÓ’’, ‘‘El capitán Venganza’’, ‘‘El increíble HomoPater’’, ‘‘Los manes x’’ y ‘‘Zambo dendé’’) como extranjeros (‘‘Flecha Verde’’, ‘‘El Eternauta’’, ‘‘Dragon Ball Z’’, ‘‘La Zarpa de Acero’’ y ‘‘Akokhan’’), en lo que respecta a la creación de personajes de ficción superheroicos, con miras a identificar los posibles *métodos*, que cada respectivo autor haya empleado en cada caso. Cada antecedente fue seleccionado, basado en el reconocimiento que tiene dentro del ámbito comercial y ‘‘comiquero’’ nacional (⁸*Top 10*

superhéroes del comic nacional) e internacional respectivamente.

A continuación se exponen muy brevemente, una clasificación que se realizó a *los métodos de creación o procesos creativos* encontrados en la revisión de antecedentes que se hizo sobre Superhéroes, la cual es de carácter tentativo (*Véase en Capítulo II, ítem 2_2_4*):

1- Método Figurativo: Hace referencia a concebir un personaje, específicamente desde el aspecto de *la forma*, es decir dándole mayor relevancia a la espectacularidad de su aspecto físico y superpoderes. En la mayoría de casos, la apariencia de estos personajes concuerda con la estética dominante dentro de la cultura y época del momento.

2- Método Heurístico: Se trata de inventar o descubrir el superhéroe, basándose en la capacidad creativa propia de su creador, es decir, cada creativo va mejorando su técnica de dibujo del personaje y va desarrollando conceptualmente el mismo, en la medida en que gana experiencia. Este método evidencia una alta influencia del estereotipo del Superhéroe norteamericano, de DC Comics y Marvel Comics.

3- Método Collage: Propuesto por *Marvel Comics*, en su página web, MARVEL.COM, denominado *-Cree su propio superhéroe-*. Este método, plantea la construcción de un *-personaje-collage-* con partes preestablecidas, tomadas de una recopilación de los superhéroes más comercializados por dicha compañía.

<http://actualidad.rt.com/cultura/view/15524-Superh%C3%A9roes-modernos,-influencia-incorrec>

7 **Filmratings (1 Enero de 2010).** *‘‘Classification and Rating Rules’’*. Recuperado el 1 de Mayo del 2013 en: http://www.filmratings.com/downloads/rating_rules.pdf

8 **Raulcomic (2009, 23 de Marzo).** *‘‘Top 10 superhéroes del comic nacional’’* [Web log post]. Recuperado el 9 de marzo del 2013 del sitio web Raulcomic: <http://raulcomic.blogspot.com/2009/03/top10-superheroes-del-comic-nacional.html>



Luego, se ha podido identificar en la revisión de estos antecedentes, algunos *rasgos comunes* en lo que respecta a **métodos** empleados para crear un personaje superheróico:

En su mayoría, tanto los *personajes* como sus respectivas *historias*, han sido basados en **experiencias autobiográficas (desde frustraciones personales hasta idealizaciones, sueños o utopías) del autor** o experiencias biográficas de personas allegadas al mismo. Las *tramas* y *argumentos* de dichas *historias*, evocan reiterativamente las problemáticas socioeconómicas de una sociedad y época histórica en específico. De hecho, el autor **Guiral (2007)**, al referirse a los villanos de los superhéroes, menciona que *“retoman casi siempre los Miedos de la época”*, por ejemplo: Los nazis (40’), Los extraterrestres (50’), Los soviéticos (60’), los terroristas musulmanes (01’), etc.

Dentro de cada *historia*, predominan las características que **plantea Milagros Guzmán López (15 de enero del 2011)** para los *superhéroes*:

“El HÉROE casi siempre tiene una ‘Dulcinea’ a quien salvar; el villano posee un pasado tortuoso que justifica su maldad; el Héroe tiene identidad secreta, es decir, que tiene una doble personalidad (Lleva una vida cotidiana, paralela a su vida como superhéroe); los superpoderes del héroe tienen origen en lo sobrenatural, en las armas (tecnologías) o en la fuerza bruta; el Héroe debe tener una

misión que justifica su existencia; el héroe vive situaciones episódicas, entre otras.”

Después se observó que dichos *antecedentes* o superhéroes, ya sea directa o indirectamente, exhiben algunos *valores*, que según el autor **Arturo Cardona Sánchez (2000)**, citando a **Juan Escámez (1994)**, se pueden entender como:

“Los valores son ideas o creencias fuertemente arraigadas, a partir de experiencias significativas, relacionadas con el bien hacer...” (pp.43)

Los cuales, para intereses del presente proyecto, se restringirán a los **valores éticos**, definidos por el mismo autor así:

“Convicciones acerca de las acciones, atributos humanos o condiciones vinculadas con el bien hacer o acción moral y el desarrollo del hombre, en armonía con su entorno. Por ejemplo: Compromiso, sensibilidad, responsabilidad, democracia, justicia, tolerancia, respeto, búsqueda de la verdad, libertad, identidad, etcétera. Pero, si un valor no representa de alguna manera el desarrollo y bienestar humano personal, social y/o ambiental, entonces será un antivalor. (pp.38-54)” - Fuente: Arturo Cardona Sánchez, coordinador del Programa para la Formación de Valores- UABC.

Adicionalmente, **Antonio Bolívar (2005)** los define como:

“Los marcos preferenciales de orientación del sujeto, que se especifican y expresan en normas éticas o morales, como criterios o pautas concretas de actuación, y forman códigos morales, como conjunto de normas o principios y de leyes morales en una sociedad o profesión.”

Otros ejemplos de *valores éticos*, los plantea la autora **Yolanda M. Cázares G. (2006)**:

“respeto, voluntad, valentía, superación, solidaridad, amistad, aprender, sinceridad, servicio, serenidad, sensibilidad, sencillez, autenticidad, responsabilidad, puntualidad, pulcritud, prudencia, perseverancia, perdón, empatía, valor de la familia, ecología, docilidad, desprendimiento, decencia, crítica constructiva, consejo, confianza, comunicación, compasión, coherencia, carácter, bondad, autoestima, autodominio, compromiso, comprensión, patriotismo, paciencia, orden, optimismo, objetividad, obediencia, autenticidad, liderazgo, libertad, lealtad, laboriosidad, la sana diversión, paz, honestidad, gratitud, generosidad, flexibilidad, experiencia.”

Luego, basado en estos conceptos y la respectiva revisión de los antecedentes, se logró identificar *una generalidad de valores éticos* que predomina en los superhéroes, dependiendo del continente donde fueron producidos, y la cual se propone también con carácter tentativo, aclarando que esta lista no representa la totalidad de sus *valores éticos*:

1-En el **comic norteamericano**, se aprecian:

- a) **La justicia:** entendida como *la justicia del sistema* que implica el respeto de lo normativo, el castigo a los villanos (delincuentes) y el asistencialismo tipo Robin Hood.
- b) **La libertad:** dirigida por la razón.
- c) **El amor:** entendido como *la protección física* y el suministro de cosas materiales a sus seres queridos, olvidando un poco lo psicológico, afectivo y emocional.
- d) **El patriotismo, el liderazgo, la valentía y la Democracia.**

2- En el **comic europeo**, se aprecian:

- a) **La libertad:** dirigida por la razón.
- b) **La justicia:** entendida como la aplicación de ⁹*Pena o castigo público*.
- c) La búsqueda de la verdad: entendida desde el Detectivismo.
- d) La democracia, la identidad.

3- En el **Comic latinoamericano**, se aprecian:

- a) **La libertad:** dirigida por la razón pero orientada por la conciencia social.
- b) **La justicia:** entendida como Justicia social.

- c) **La ecología:** el valor de la vida humana y silvestre.
- d) **La identidad:** Evoca su mitología, su multiculturalidad y su historia colonial (imperialismo)
- e) La búsqueda de la verdad, sensibilidad, responsabilidad social.

4- En el **comic asiático**, se aprecian:

- a) La solidaridad, el amor, la unión familiar, la amistad, el valor de la familia, **la lealtad**, el Compromiso.
- b) **La justicia:** entendida como la aplicación de Pena o castigo público.
- c) **El respeto:** entendido como el ¹⁰*obrar a su antojo, sin miramientos a la obediencia o a la consideración debida a otra persona*.
- d) **La libertad:** entendida como la ¹¹*falta de sujeción y subordinación*.
- e) **La disciplina**, la perseverancia.
- f) La valentía, La paz, el perdón, la gratitud.
- f) La Identidad: Evoca su mitología (El Rey mono) y su historia milenaria.

5- En el **comic africano**, se aprecian:

- a) **La identidad:** sus historias retoman su mitología, su multiculturalidad y su historia colonial.
- b) **La ecología:** el valor de la vida silvestre.
- c) **El respeto:** Entendido como una forma de poder. Otorgado por el dinero y la fuerza bruta. Aplica para los muertos (espíritus) y ancianos. El mundo de la magia.

6- En el **comic colombiano**, se aprecian:

- a) La sensibilidad: Perciben problemas sociales.
- b) **La justicia:** entendida como la aplicación de *Pena o castigo público*.
- c) La tolerancia: contraria al prejuicio social.
- d) **El respeto:** Entendido como una forma de poder. Otorgado por el dinero y la fuerza bruta.
- g) **La identidad:** entendida como símbolos patrios e idiosincrasia.
- d) **La generosidad:** entendida como *liberalidad*.

Respecto a **la técnica**, se encontró que predomina el manejo de -anatomías estereotipadas-, donde casi es requisito que el dibujante maneje la anatomía humana a la perfección. Sin embargo, se recomienda el acompañamiento de un guionista y dialoguista, para la construcción conceptual del personaje superheróico.

10 Recuperado el día 22 de octubre del 2014 en:
<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=TEaQl7G9i-DXX2AVSpVm8>

11 Recuperado el día 22 de octubre del 2014 en:
<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=BCYeXUXxUDXX-2qTTXaNd>

9 Recuperado el día 22 de octubre del 2014 en:
<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=iXkytO3pjDXX-2BO6nxQ0>

A partir del análisis de los antecedentes se observa que no son comúnmente conocidos los argumentos y/o estructuras narrativas alrededor de los valores éticos en los cómics colombianos, por esta razón surge la pregunta que da pie para el desarrollo del proyecto.

¿De qué manera se puede organizar un argumento y una estructura narrativa que permita una empatía emocional y cognitiva en la enseñanza de valores éticos a un público juvenil colombiano?



1.2. Objetivo General:

Desarrollar un personaje de ficción superheróico, que plantee una actitud crítica frente a la responsabilidad que conlleva la utilización de la ¹²Violencia y el uso de conciencia como herramienta de resolución de conflictos sociales, dentro de la sociedad caleña.

1.3. Objetivos Específicos:

1 Desarrollar un Argumento y una Estructura narrativa acerca de un personaje de ficción superheróico, que se inscriba dentro del contexto social de la actual ciudad de Santiago de Cali.

2 Relacionar los elementos estéticos establecidos en el primer ítem, con el grado de empatía emocional y cognitiva del público objetivo.

3 Formalizar un esquema metodológico para la creación de un personaje de ficción superheróico que se inscriba en un contexto sociocultural.

12 “Para la formulación de políticas preventivas o punitivas, es de gran ayuda distinguir entre la violencia instrumental y la emocional. La violencia instrumental es aquella ejercida para obtener una meta diferente a la violencia misma. La violencia política y la relacionada a las drogas, son ejemplos clásicos de violencia instrumental. La meta de estas actividades que usan violencia es, entre otras cosas, intimidar o demandar obediencia. Por el contrario, en el caso de la violencia emocional (también conocida como violencia expresiva u hostil) la respuesta agresiva, el causar daño, es la meta misma, pues no persigue ningún otro fin. Al mismo tiempo, el uso sostenido de la violencia instrumental puede llevar a mayor violencia emocional, a medida que los individuos se acostumbren a resolver los problemas violentamente.” (pp.6) - **Buvinic M., Morrison A., & Shifter M. (1999).** “La Violencia en América Latina y el Caribe: Un Marco de Referencia para la Acción”. Banco Interamericano de Desarrollo, Washington D.C. Recuperado el día 30 de Marzo de 2013 en: http://www.pasa.cl/wp-content/uploads/2011/08/La_Violencia_en_AL_y_El_Caribe_Buvinic_Mayra_Morrison_Andrew.pdf

1.4. Justificación

Sandra Federeci y Andrea Marchesini

Reggiani (2005) afirman que “el flujo constante de imágenes e informaciones entre el Norte y el Sur del mundo, producido por los medios masivos de comunicación, incluyendo el cómic, ha sido promotor de una continua **redefinición de identidad** porque representan un **aspecto cultural fundamental**, para los ciudadanos contemporáneos (inmigrantes y emigrantes) habitantes de una sociedad multicultural, desde una doble perspectiva:

–“Representan el panorama mediático del **origen del emigrante** (preñado de influencias globales) a menudo manteniendo el contacto a través de los canales televisivos vía satélite, cintas de vídeo etc.”

–“Las sociedades de acogida, donde los medios constituyen un instrumento de comprensión de la realidad (aunque falseada e ilusoria), o un **punto de contacto para el inmigrante.**”

Por su parte Federeci, citando a Di Massa (2003), no descarta la posibilidad real de que los *mass-media*, “se caractericen como fuente y canal de prejuicios, donde se reproducen estereotipos difundidos en la opinión pública, creando así un **ciclo perverso de prejuicio-información-**

prejuicio”, el cual incentiva la *descontextualización de la realidad social* porque los valores se comienzan a relativizar en exceso.

Además Pedro Tomé Martín (1999), menciona que **el Hombre posee un carácter etnocéntrico**, es decir, “la idea de que sólo nuestro propio grupo se comporta como es debido o que no hay pueblo que no se considere, de alguna manera, superior al resto.”

Por lo tanto, la constante *redefinición de identidad y el carácter etnocéntrico* del ser humano mencionados anteriormente terminan por generar la *descontextualización de la*

realidad, la cual al llegar a considerarse COMO CIERTA puede ocasionar el agravamiento de conflictos sociales que hacen cada vez más irreconciliables las diferencias ideológicas entre los ciudadanos.

Finalmente, cabe mencionar que en los últimos años, *la industria del Cómic* ha demostrado su posicionamiento, por ejemplo: a la ¹³“*fecha de Octubre del 2012 recaudó dentro del mercado directo en Estados Unidos alrededor de 47.31 millones en total (27.03 millones en grapa, 8.61 millones en recopilatorios), de un total de 394 millones (233.84 millones en grapa, 71.22 millones en recopilatorios)*”. Luego, este segmento del mercado se ha convertido en un aliado de la *descontextualización social*, en la medida que comercializa en su mayoría con personajes superheroicos (según lo muestra el “*Top 124 de Comics USA del Mes de Octubre del 2012*”, realizado por una importante distribuidora de comics: **Diamondcomics**) que no convergen con las realidades sociales de los distintos lugares alrededor del mundo entero donde se comercializan.

De hecho, para el caso de Colombia, su panorama nacional comiquero está inundado de superhéroes producidos en el extranjero por compañías como DC Comics y Marvel

13 Pedro M. (2012, 29 de Noviembre). “Zona Negativa”: *Top 124 de Comics USA del Mes de Octubre del 2012*. Recuperado de: <http://www.zonanegativa.com/?p=57671>

Comic (E.E.U.U.), los cuales plantean dentro de sus historias, escenarios sociales, que no corresponden directamente con la realidad colombiana. Esto tergiversa las posibles soluciones eficaces que podrían surgir a las problemáticas de dichos escenarios, en la medida en que casi imponen por su manera reiterativa, **las actitudes violentas como forma única de interacción entre el protagonista y el antagonista de la respectiva historia**. Con lo anterior, cabe resaltar que debido a su difusión masiva estos superhéroes extranjeros, que aparecen desde el cómic hasta el cine, se convierten en -objetos de Juicio Público-, hasta llegar posiblemente a transformarse en -ídolos- o -sujetos de referencia actitudinal o conductual-, especialmente para el **público más joven**, quien de acuerdo con **Federeci y Marchesini (2005)** *“...carecen de los instrumentos necesarios para descodificar y reconocer los estereotipos ...”* Esto hace que, los niños y adolescentes vean en estos personajes de ficción unos referentes de comportamiento correcto. En este aspecto también se refiere **Maite Pró (2003)**:

(...) “Educar en los mass-media comporta que el alumno los comprenda y se enfrente a ellos no como simples mecanismos de reproducción de la realidad, sino como portadores de sentido y como vehículos para la perpetuación de la ideología dominante. (Ferrés, 1989, pág. 464)”

Por lo tanto es propicio, aprovechando la **capacidad persuasora de la disciplina del Diseño gráfico**, ofrecerle una alternativa de superhéroe de Historieta, a la sociedad colombiana, que concuerde con su contexto social y le proponga soluciones de un carácter menos violento y más apropiadas a las problemáticas locales, las cuales motiven la **reconciliación social**. De hecho, **Antoni Bolívar (2005)** menciona también que:

“La enseñanza de la ética tiene como objetivo proporcionar instrumentos y claves relevantes para tener criterios propios y capacidad de elección propios de ciudadanos que participan en los asuntos públicos. Es decir, su objetivo es contribuir a formar ciudadanos más competentes cívicamente y comprometidos en las responsabilidades colectivas. Los ciudadanos, en una democracia avanzada, iguales en derechos y reconocidos en sus diferencias, tienen capacidad y responsabilidad para participar en el campo político y social, revitalizando el tejido social de la sociedad civil.”

Capítulo II

2.1. Resumen: Estructura y funciones del cómic

El cómic desde hace varias décadas ha venido siendo un tema de estudio para diversas disciplinas del conocimiento humano, entre los que se destacan: escritores, filósofos, lingüistas, politólogos, historiadores, sociólogos, publicistas, periodistas, entre otros, quienes le han dado **varias definiciones**. Sin embargo, **José Luis Rodríguez Diéguez (1991)** identificó cinco (5) rasgos comunes, existentes entre dichas definiciones, como se mencionan a continuación:

- 1- **Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje.**
El Cómic presupone un soporte temporal, un “antes” y un “después” de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente.
- 2- **Integración de elementos verbales e icónicos.** En lo que respecta a elementos verboicónicos se encuentran:

a) textos de transferencia:

-*Los Textos de Relevo*: Su finalidad es “saltar” en el tiempo y situar al lector en un plano cronológico distinto marcado por el ritmo normal del cómic.

-*Los Textos de Anclaje*: Su finalidad es contextualizar el discurso subsiguiente, al tiempo que narra la transición de uno a otro ambiente (espacio). Se ubican en “*Cartuchos*”, que normalmente son superficies rectangulares.

b) **Textos dialogales**: Son fragmentos de diálogos o expresiones directas de los personajes, los cuales se ubican en “*globos o bocadillos*.”

c) **Onomatopeyas**: Su finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo.

- 3- **Utilización de una serie bien definida -en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones.** Un cómic inicialmente se percibe como una retícula en la que se incardinan una serie de elementos regulares o distintos códigos que permiten la elaboración global del mensaje:

-*La viñeta* como primer elemento.

-*El globo y sus elementos analíticos*: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.

-*Las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos*, que revisten una amplísima variedad de modos y estilos.

-*La expresión gestual de los personajes*, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia...

-El *-nivel de iconicidad-* de las ilustraciones, del cómic, puede ir desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura.

- 4- Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión (mass-media), a lo cual suele subordinarse su creación. La repetición industrializada y homogenizada, su amplia distribución y difusión intencionalizada es consustancial con el cómic.
- 5- Su finalidad es predominantemente distractiva o evasiva.

La siguiente **Tabla 1**, planteada por **Rodríguez Diéguez (1991)** identifica los rasgos que cada autor consideró pertinente para su respectiva definición del Cómic:

Tabla 1:

Cinco rasgos comunes del cómic, según el autor.

	Mensaje Narrativo	Elementos verbo-icónicos	Códigos específicos	Medio Masivo	Fin distractivo
Javier Coma	X	(I)			
Umberto Eco				X	X
Elisabeth K. Baur	X	X			
M. Dahrendorf	X	(I)	X		
M. V. Manacorda	X	X	X		
Román Gubern	X	X	X	X	
J. A. Laiglesia	X				
J. A. Ramírez	X		X	X	
F. Loras			X	X	
L. Paramio		X	X		
M. Arizmendi	X	X	X		
M. Muñoz Zielinski	X	X		X	

Nota. En la columna “elementos verbo-icónicos” se señala con (I) aquellos autores que mencionan sólo el componente icónico de la historieta. Fuente: Rodríguez Diéguez, J.L. (1991). “*El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza* (pp.25)”. Tercera edición. México: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

De otro lado, **Milagros Guzmán López (2011, 15 de Enero)** estructura el cómic de una manera más concreta estableciendo que el cómic posee **un lenguaje mixto, formado por imágenes y texto**, donde predomina la imagen. A continuación, brevemente se expone su estructura:

a) **Código Visual:** Está constituido por:

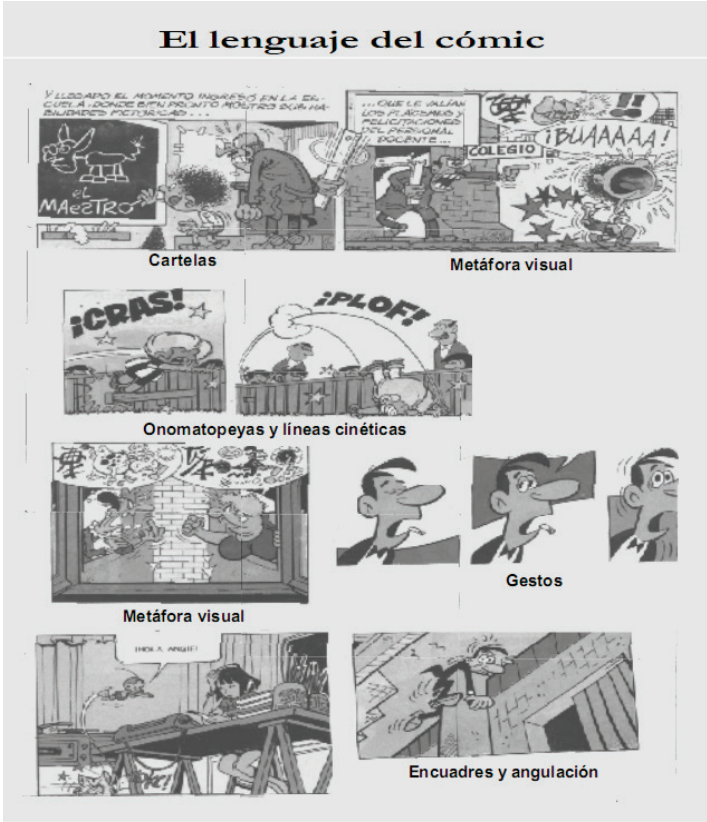


Figura 1. El lenguaje del Cómic.
Fuente: Josefina Prado Aragonés (Octubre de 1995). “*Aprender a narrar con el cómic*”. Revista Comunicar, No.5 (pp.76).Grupo Comunicar. Colectivo Andalúz para la educación en Medios de Comunicación. España, Andalucía: Editorial Universidad de Huelva.

-**Viñeta:** Es la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada, entre otras.

-**Los Planos o encuadres:** Retomados del Cine.

b) Código Gestual: Se constituye por los gestos de los personajes del cómic, que junto con los diálogos, **son el modo primordial de expresión** y admite muchas variantes.

-**Figuras cinéticas:** Los signos cinéticos expresan la ilusión del movimiento o trayectoria. Su representación puede ser muy variada.

-**Color:** Es muy importante en la composición de la viñeta, de la página. En cuanto a la función psicológica, **puede servir para reforzar los caracteres de los personajes y ambientes, para conocer de manera más profunda al emisor del mensaje o para provocar un sentimiento de identidad o de rechazo en el receptor.** Un mismo color puede utilizarse para significar cosas diferentes.

c) Código Verbal: El texto cumple la función de expresar los diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

-**El bocadillo:** Espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o *globo*, y el rabito o delta que señala al personaje que está hablando.

-**La cartela y el cartucho:** La cartela es la voz (texto) del narrador ubicado en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho



Figura 2. Tipos de Bocadillos.

Fuente: Zripiya (2010-2013) *Yourtask* .Recuperado de: http://yourtask.wikispaces.com/Sandra_TEFL).

es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.

-**La onomatopeya:** Imitación de sonido que puede estar dentro o fuera del globo. Además tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición y tamaño. Muchas de ellas provienen del inglés:

- Crack: quebrar, cruji.
- Splash: salpicar, chapotear.
- Click: sonar con uno o más golpes.
- Sniff: olfatear.
- Glup: engullir, tragar.

-**Letras:** Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Si habla alto se usarán letras grandes, si es tono confidencial serán letras pequeñas, si se canta se pondrán

con ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.

-**Ideogramas y metáforas visualizadas:** Son transposiciones de enunciados verbales a imágenes. **Luis Gasca & Román Gubern (1994)** comentan al respecto que *“Esta sustitución analógica se utiliza sobre todo para expresar vivencias y estados de ánimo (es decir, en forma de sensograma).* Por ejemplo:

-**La bombilla** se usa para señalar una idea genial.

-**Las estrellas** que se ven alrededor de un porrazo.

-**La interrogación** cuando el personaje está confundido o la admiración cuando está sorprendido.

-**El corazón** sólo, múltiple, con líneas de irradiación, deritiéndose, partido o atravesado por una flecha, es un emblema ideográfico típico de la pasión amorosa.

-**El dolor:** Este estado se representa mediante un aparatoso chichón, junto a unas lucecitas brillantes (fosfenos) o estrellas astronómicas, ubicadas en torno a la cabeza de la persona afectada por el golpe.”

Luego, **la sistematización de dichos códigos que contempla el cómic** ha permitido su manipulación al punto de posibilitar que el Cómic trabaje temas de diversa índole, los cuales han sido difundidos a partir de la Revolución

Industrial hasta la Contemporaneidad. El autor **Iván Pinto Veas (2008, 10 de Junio)** ha logrado registrar sucintamente dicha evolución temática:

“Así visto, la historieta contemporánea ha ido abordando zonas similares a otras artes del periodo tales como las artes visuales, la literatura o el cine, haciendo un paso que va desde las crisis subjetiva de los arquetipos fuertes de identidad (Spiderman, Batman) hasta las cercanías a las zonas de la experiencia, lo cotidiano y lo autobiográfico (Matt, Brown, Doucet, Pekar). Este camino que ha ido estableciendo la historieta, va de la mano con procesos históricos y sociales, incorporando nuevas zonas de interés temático, tales como el género y la sexualidad (Doucet, Satrapi, Crumb, KÖnig) la memoria histórica (Maus, Palestina) o la situación política actual (Sacco, Satrapi). Todo ello hace de la historieta un rubro vivo dentro del contexto de las prácticas culturales contemporáneas.”

Por otra parte, dentro de la diversidad temática que ha manejado el cómic, **Wills Eisner (2002)**, ha distinguido **dos principales funciones**:

1-Función de Entretenimiento: Son cómics cuya finalidad es la de *distraer* o *entretener* al lector de prosa tradicional, quien *“disfruta de una especie de intimidad cuando convierte en la mente un pasaje descriptivo en una imagen visual. Es algo sumamente personal, que permite una mayor participación que el voyerismo que practicamos al observar un dibujo.”* Por ejemplo:

- *Los Comic-books:* Son narraciones breves o relatos episódicos de breve pero intensa duración, los cuales pretenden una experiencia visual de naturaleza sensorial, como en los cómics de fantasía.
- *La novela Gráfica:* Es una forma de comic-book, el cual trata temas más sofisticados, más sutiles o complejas que pretenden una innovación de la exposición.
- *Tiras cómicas de periódico:* Plantean información visual instantánea, de diversidad temática, especialmente acerca de política y economía.
- *Story Boards:* Son escenas “fijas” de las películas, planeadas de antemano y dibujadas dentro de una serie de cuadros iguales. Sin embargo, estos, prescinden de los bocadillos pues no están hechos para ser –leídos–, sino más bien para llenar el vacío entre el guión cinematográfico y la fotografía final de la película.

2-Función de Enseñanza/Aprendizaje: Su finalidad, es hacer uso de la *estética* y la destreza técnica basándose en el conocimiento científico, del lenguaje y del dibujo para persuadir o explicar al lector algunos valores, ideologías, aptitudes o técnicas en específico. Por ejemplo:

- *Cómic de Instrucción técnica:* Manuales de enseñanza.
- *Cómics instructivos de aptitudes:*

Condicionan una actitud para un trabajo. La relación o identificación sugeridas en la interpretación o dramatización en una secuencia de dibujos es instructiva por sí misma.

Finalmente, se evidencia que ¹⁴-**el Entretenimiento se puede fusionar con la educación, con la intención de producir formas más eficientes y rápidas de aprender-**, lo cual sin duda se manifiesta en el uso que a través de la historia se le ha dado al cómic, en especial al **Cómic de superhéroes**, cuando se ha tratado de vender ideologías o valores, como lo reiteran **Leonardo Acosta, Virginia Erhart & Pastor Vega (1975)**:

“Los cómics propagan un cuerpo ideológico ya que con estos aprendemos a desear modelos inalcanzables como formas de vida y bienes de consumo de una sociedad que no es la nuestra porque sólo hacen transposición de valores o no explican las razones de las diferencias entre las sociedades o nuestras realidades, puesto que persiguen es el deslumbramiento, lo cual lleva a la frustración y a que el lector reniegue de su condición y simplifique y desvirtúe tanto la realidad que llegue a creer, que su conocimiento del mundo y sus problemas son cosa fácil: La vida se divide entre buenos y malos, egoístas y generosos, demócratas y totalitarios; yanquis y proyanquis contra el resto de la población universal” (pp. 129-134)

14 **(2013, 28 de Noviembre).** “Entretenimiento”. Wikipedia la Enciclopedia libre [versión electrónica]. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado el día 20 de Mayo del 2013 en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Entretenimiento>

Confirmándose así, que **el cómic es un instrumento innovador para la persuasión y/o pedagogía** -que permite presentar problemáticas complejas a través de un lenguaje vivo, simple y agradable-, así como lo mencionan **Federeci & Marchesini (2005)**, cuando se refieren al caso africano:

“Produce una comunicación dúctil y atractiva, que puede llegar a sectores de la sociedad muy diferentes desde el punto de vista socio-cultural. Además, los mensajes transmitidos a través del cómic pueden contar con la contribución de creativos africanos, que escogen ambientaciones e historias próximas a las vidas del público potencial.”

2.1.1. Revisión de los Géneros del cómic:

Cómic de Superhéroes.

Como primera medida cabe revisar previamente algunas definiciones importantes, antes de definir el *Cómic de Ciencia Ficción*, el cual contiene al *Cómic de Superhéroes*, como las siguientes:

¹⁵“**Un género narrativo es un modelo** que se ofrece al autor como esquema previo a la creación de historietas, además de servir para la clasificación, distribución y venta de las mismas. **Todo género se clasifica** según los elementos comunes de los cómics que abarca, originalmente **según sus aspectos formales (grafismo, estilo o tono y, sobre todo, el sentimiento que busquen provocar en el lector), y temáticos (ambientación, situaciones, personajes característicos, etc.)**, de tal forma que “las características de guión, planificación, iluminación y tratamiento” de una historieta variarán según el género al que pertenezca. Alternativamente, los géneros historietísticos se definen por el formato

de publicación.” Como explica **Danieli Barbieri (1993)**, “la división por géneros es distinta e independiente de la división por lenguajes”, de tal forma que independientemente del lenguaje en que estén contadas (trátase de literatura, de cine, de teatro, de cómic, o de cualquier otro marco), la mayor parte de las historias policíacas, por ejemplo, tienen más características en común entre sí que, pongamos por caso, con las fábulas de animales; y éstas últimas, a su vez, tienen entre sí muchas más características en común.”

Luego, revisando el caso del cómic se pudo encontrar que actualmente **no existe un consenso en cuánto a la clasificación de sus géneros** ya que -no derivan tanto de la retórica clásica, con su división en lírico, épico y dramático, como de la novela popular y el cine, que se caracterizan por la escasa complejidad de su regulación-, lo cual ha llevado a la denominación de **macro géneros** y géneros híbridos. Sin embargo, -existen algunos bastante definidos y con mucha tradición- como los siguientes:

a) Aventuras	g) Erótico o pornográfico , distinguiéndose en la tradición japonesa: - Ecchi (ツチ), que no muestra el coito, y - Hentai (変態) que ya es plenamente pornográfico;
b) Bélico	h) Fantástico y legendario , incluyendo la fantasía heroica o el mahō shōjo;
c) Ciencia ficción o futurista: - Mecha - Space opera, y - <u>Superhéroes</u>	i) Histórico , que cuenta con un subgénero consolidado, el de la historieta del Oeste o western;
d) Cómico y satírico	j) Policiaco o criminal
e) Costumbrista	k) Sentimental y romántico, y
f) Deportivo , de artes marciales o juegos de mesa.	l) De terror.

Respecto al **género de Ciencia ficción**, **María Antonia Díez Balda (publicado el día 4 de mayo de 2006)**, comenta que los cómics de éste género:

“...están muy inspirados o recuerdan a las películas militaristas o futuristas norteamericanas. Los ambientes son violentos y las protagonistas están endurecidas por ese mundo tan masculino. Reproducen los tópicos de asignación de roles genéricos de la cultura occidental actual. Muestran un sistema solar todavía lleno de misterios apasionantes en el que los humanos no han encontrado ningún oasis menos terrible que el mundo de este inicio de milenio. El terrorismo es una amenaza constante y la crueldad, la violencia y el miedo están por todas partes.”

Adicionalmente, **el género de Ficción** se caracteriza por lo siguiente, de acuerdo con fuentes en ¹⁶internet:

a) “El mundo representado difiere del actual o del histórico. Esta diferencia puede ser tecnológica, física, histórica, sociológica, filosófica, metafísica, pero generalmente no es mágica, lo que sería propio de la historieta fantástica.”

b)¹⁷“La exploración de las consecuencias de tales diferencias es el propósito tradicional de la ciencia ficción, y se utilizan para el entretenimiento, criticar aspectos políticos o sociales contemporáneos, o explorar cuestiones filosóficas como la definición de ser humano. A Jean Giraud (1978), por ejemplo, lo que le interesa es la posibilidad que brinda al “creador de inventar universos en una libertad simbólica, plástica, rechazando todo lo que parece mentalmente evidente”.

c) Se representan con ¹⁸“riqueza imaginativa”, tecnología futurista, vida extraterrestre y viajes en el tiempo, de tal forma que se produce un choque entre imágenes extrañas y familiares. Por ejemplo, la teórica **Francesca Lladó (2001)**, al analizar el boom del cómic adulto en España, destaca que ¹⁹“todo lo que pierden en verosimilitud las diversas formas de las naves, lo ganan en imaginación pues, en ocasiones, llegan a sustituir al espacio arquitectónico adquiriendo su propia funcionalidad”.

d) En cuanto a su extensión, Philippe Druillet (1977), afirma que ²⁰“la Ciencia Ficción

necesita historias largas porque precisa tiempo y espacio para desarrollar los universos y las intrigas”.

Finalmente, se expone el **subgénero de Cómic de Superhéroes**, el cual es de interés prioritario para el presente trabajo, y es ²¹“considerado el trasunto moderno de ‘varios estilos ancestralmente populares: los relatos mitológicos, los cuentos guerreros y las sagas familiares’ con la diferencia de que el elemento religioso ha sido sustituido por la **ciencia ficción**”, mediante la citación de otra clasificación de los géneros del cómic, de carácter académico, realizada por el Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Anáhuac Mayab, **Manuel Francisco Soberanis Holguín (Publicado el 19 de Junio de 2006):**

Súper Héroes: Es el que más se conoce y desafortunadamente muchas personas encierran la definición de lo que son historietas en este género. Inició formalmente en 1938 con la aparición de *Superman*, gracias a este tipo de personajes nace la llamada época de oro del cómic estadounidense. (...) **Estas historietas llevan de manera implícita los sueños y esperanzas de la gente común, en los peores momentos sus temáticas son un desahogo para la tragedia;** por ejemplo, podemos señalar que después de los atentados

16 **(2009-2013).** “Historieta de ciencia ficción”. *Wikipedia la Enciclopedia libre* [versión electrónica]. Recuperado el día 20 de Mayo del 2013 en: https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_de_ciencia_ficci%C3%B3n#cite_note-3

17 **JEAN GIRAUD (1978).** “Charlando con Moe-bius”, entrevista de Laura Cepeda al autor para Totem nº 11, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid, (pp. 4 a 6.)

18 **TUBAU, IVÁN (1975).** “Curso de dibujante de historietas”. CEAC, Barcelona, vol. 6, (pp. 27)

19 **LLADÓ, FRANCESCA (2001).** “Los Comics de la Transición”. Colección Viñetas, de Ediciones Glénat, (pp. 67)

20 **PHILIPPE, DRUILLET (1977).** En entrevista con Claude Moliterni para el número trece de la revista «Phénix». Traducción de un extracto de la misma por Antoni Segarra para el número 3 de Totem, Editorial

Nueva Frontera, S. A., Madrid, (pp. 8)

21 **(2003-2013).** “Superhéroe”. *Wikipedia la Enciclopedia libre* [versión electrónica]. Recuperado el día 25 de Mayo del 2013 en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>

del 11 de septiembre, el pueblo norteamericano pudo canalizar su frustración e ira con “*The Call of Duty*”.

2.1.2. *Reseña Histórica del Cómic colombiano:*

Para facilitar la lectura del presente documento y evitar extenderse en la revisión de la Historia del Cómic Colombiano, se presenta la siguiente cita, extraída de una publicación electrónica del **Instituto de Cervantes (S.F.)**, denominada “*Bibliografía del cómic español e Hispanoamericano*”, la cual se considera muy concisa en su contenido:

²²“**Colombia es un país sin tradición de historietas.** De hecho los dos primeros personajes que alcanzan popularidad aparecen en la prensa durante la década de los 60’ del siglo pasado: Copetín (1962), de Ernesto Franco, considerado el emblema de la historieta nacional, y la serie Calarcá (1969) de Carlos Garzón, y ninguno de los dos fue recogido en formato álbum. Hay que esperar a finales de los 70’ para que surjan dos revistas de cómics, inspiradas en el underground norteamericano: Mala Compañía y Click! Y los 90’ conocen una verdadera avalancha de fanzines efímeros entre los que destacan Acme Comics (1992), Zape Pelele (1993), TNT (1994) y Top Comics Internacional (1996). Ya en el siglo XXI surgen las revistas Shock y El Drake, ambas de 2003. Actualmente existe la web Museo Virtual de la Historieta Colombiana, elaborado por la Universidad Nacional de Colombia.”

22 **INSTITUTO DE CERVANTES (S.F.).** “*Bibliografía del cómic español e hispanoamericano*”. Departamento de Bibliotecas y Documentación. Recuperado el día 15 de Diciembre de 2012 en: http://www.cervantes.es/imagenes/File/biblioteca/bibliografias/comic_bibliografia.pdf

2.2. Antecedentes

2.2.1. Conceptualización del Superhéroe

Inicialmente, según **Emiliano Fernández Lascano (24 de Septiembre del 2010)** *“en la mitología antigua ‘héroe’ era aquel nacido de un dios y una persona humana, por la cual se lo ubicaba en un lugar mayor que el hombre, pero menor que un dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc. Generalmente era un varón ilustre, famoso por sus hazañas y dotado de virtudes como la fortaleza física o la inmortalidad que le permitía desarrollar cualquier tipo de acción sobre-humana.”* (pp.3)

Sin embargo, agrega **Lascano**:

*“...en la actualidad la ‘etiqueta’ de superhéroe pasa más por una **cuestión moral**. El término abarca a hombres que, por voluntad propia, deciden realizar acciones heroicas en pos de la humanidad y/o la Justicia.”*

Ante esta definición primigenia han surgido con mucha aceptación de parte de la comunidad académica definiciones de aspecto sociológico,

tales como las de **Nerio Tello & Héctor Alberto Sanguiliano (2001)**, quienes citando a **Umberto Eco (1965)**, resumen *las condiciones del superhéroe*, en los siguientes aspectos:

-Debe ser un ²³**arquetipo** o prototipo ideal.

23 **VALDIVIESO, J. (1990)**, citando a **David Elkind (1970, Octubre)**. Ensayo: Significación del mito en la literatura latinoamericana: “Según Carl Jung, los *arquetipos* se dan más claramente en los mitos, los cuales en la antigüedad cumplían la misma función que el terapeuta en nuestros días, el de servir de pantalla en la cual proyectar los productos del inconsciente colectivo. La naturaleza de los *arquetipos* puede, por lo tanto, extraerse de los elementos básicos del drama mitológico.(...) De acuerdo con Jung no sólo existen los personajes arquetipos (el héroe, el viejo sabio, etc.), sino temas arquetípicos (el amor, el odio, la fe), lugares (la caverna, el cruce de un río), argumentos (la persecución, la batalla, la búsqueda) y hasta estados de ánimo (tormentoso o sereno)”. (pp.280).... [] **JUNG, C. G. et al.**

-Debe, por lo tanto, **representar las aspiraciones de un hombre común** como la justicia, seguridad, éxito y admiración.

-Al mismo tiempo, y por ser un producto de *comercialización masiva*, debe estar sometido a un desarrollo característico de los **personajes de la cultura novelística** como peripecias, riesgos, suspenso y con un marco de previsibilidad.

A partir de la anterior idea general, sobre lo que debe ser un héroe, se pudo distinguir dos (2) **Tipos de superhéroes**, de acuerdo con la literatura revisada:

Por una parte se encuentran los **-superhéroes Individualistas-**, que vienen siendo representados desde Hércules a Sigfrido; desde Orlando a Pantagruel; desde Peter Pan hasta el cúmulo de personajes propios del Universo DC comics y Marvel Comics. Estos parecen alejarse de la constante de *la imaginación popular* que concebía al héroe como un ser dotado con poderes superiores a los del hombre común, en la medida en que se pretende -humanizarlos- mediante la designación de *virtudes*, como lo menciona **Umberto Eco (1965)**:

(1994). “Espejos del Yo: Imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas”: ...La palabra griega *arjé* indica principio, origen; *tipo* deriva de un verbo griego que significa *modelar* y del correspondiente sustantivo que indica una imagen o modelo. Así *arquetipo* significa el modelo a partir del cual se configuran las copias, el patrón subyacente, el punto inicial a partir del cual algo se despliega. Aunque Jung a veces menciona los *arquetipos* como algo impreso en nuestras psiques, también emplea esta etimología de forma más dinámica cuando define las imágenes arquetípicas como aquellas que pueden impresionarnos...”(pp. 10)

*“A veces las virtudes del héroe se humanizan, y sus poderes, más que sobrenaturales, constituyen la más alta realización de un poder natural, **la astucia, la rapidez, la habilidad bélica, o incluso la inteligencia silogística y el simple espíritu de observación**, como en el caso de Sherlock Holmes.”*

Luego, se hace evidente que este Tipo de Superhéroe ha sido producto de un enorme y complejo proceso cultural e histórico, citando nuevamente a **Umberto Eco (1965)**:

“Pero, en una sociedad particularmente nivelada, en la que las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden del día; en una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él; en la que la fuerza individual, si no se ejerce en una actividad deportiva, queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre, y determina incluso los movimientos de éste; en una sociedad de esta clase, el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer...”
(pp. 226)

Dicho proceso cultural e histórico, que dio forma al **Tipo de Superhéroe Individualista**, se puede caracterizar en uno de sus mayores representantes, **Superman**, el cual el autor **Pastor Vega (1975)** describe de una manera contundente, sin negarle su significativo aporte a la imaginación de sus lectores:

*“El superdotado Superman es el punto de partida. Hombres formados en la humillación, mil veces degradados, acosados por la frustración y la impotencia, enajenados de sus verdaderas fuerzas tienen, sin embargo, la posibilidad **de pensarse poderosos, de imaginarse invulnerables, de soñarse atrayentes, deseados, temidos**. Clark Kent se sublima en Superman.”* (pp. 133)

De manera muy similar **Umberto Eco (1965)** varios años atrás ya había comentado al respecto:

*“Narrativamente, la doble identidad de Superman tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los equívocos, los efectos teatrales, con cierto suspense de novela policiaca. Pero desde el punto de vista ²⁴mitopoyético, el hallazgo tiene mayor valor: en realidad, **Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier accountant de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.**”*
(pp. 227)

En segunda instancia, se encuentra al **-superhéroe Colectivo-**, clasificación planteada

24 “Persona o grupo de personas que crea o inventa mitos. Autoritariedad del saber”.

por **Noelia Belluci, Rosario Donaldson & Romina Varnerin (2009)**:

*“Si bien es cierto que en muchos casos es posible identificar uno o más personajes que se destacan del grupo, siendo ‘más protagonistas’ que el resto, existe un funcionamiento de conjunto en el que **todas las partes son necesarias y se complementan**. El grupo es más que la suma de sus integrantes, y **sería imposible para el protagonista principal cumplir su misión sin la participación de sus compañeros**. El que lucha es el grupo, ya sea que sus miembros se unan en cada batalla, que hagan ataque coordinados o que operen como relevos. **Es esto lo que permite hablar de un superhéroe colectivo antes que de un protagonista con ayudantes.**”*

Por otra parte, estas historias ponen en escena **el proceso de conformación del superhéroe, y dicho proceso se da y se concreta en lo grupal**. En su nivel más básico, el superhéroe no está completo hasta que el grupo no se termina de reunir. Esto puede concretarse rápidamente en los primeros capítulos o bien ser un largo proceso que continúa desarrollándose prácticamente a lo largo de toda la historia.”

Unas de las **mayores diferencias** encontradas entre los **-superhéroes individualistas-** y los **-Superhéroes Colectivos-**, las plantean las mismas autoras **Noelia Belluci, Rosario Donaldson & Romina Varnerin (2009)**, al referirse a estos últimos:

a) Escenifican fuertemente la vida cotidiana del superhéroe, mediante cierta representación de la familia y conflictos no alejados de lo socialmente verosímil. Sus **protagonistas no presentan una identidad escindida, sino que su vida privada y su carácter de superhéroes públicos son dos facetas de una misma identidad que es socialmente reconocida.**

b) Son ficciones seriadas, que implican una evolución del superhéroe que se da en la **dinámica de conjunto** y la cual tiene un importante papel tanto en el objetivo grupal de lucha como en los objetivos personales de cada uno de los integrantes del grupo. **Hay un superhéroe que madura;** por contraposición a ²⁵**los protagonistas de las ficciones episódicas,** que se mantienen invariables a lo largo de toda la serie.

c) Sin embargo, el ‘trabajo de superhéroe’ aparece como una suerte de obligación impuesta desde fuera y aceptada con cierta resignación, antes que como una vocación que los protagonistas asumen voluntariamente, por iniciativa propia y desde el comienzo. De este modo, **la misión colectiva acaba operando como medio para el fin individual.**

A continuación se exponen las **dos (2) clases de Estructura del relato**, planteadas por **Emilio Fernández Lascano (24 de Septiembre del 2010)**, las cuales encierran características específicas de los personajes que protagonizan estas narrativas:

1) La ‘Golden Age’ (1938-1950): *“Aquí los superhéroes emergieron teniendo como trasfondo el New Deal, la Gran Depresión y la Segunda Guerra, y se constituyó la trama de un conflicto de carácter maniqueo: existe el Bien, el Mal y ambos campos están perfectamente delimitados. Superman es bueno, Lex Luthor es malo, Batman es bueno, el Guasón es malo. Cada episodio era la lucha del superhéroe por restaurar el equilibrio, la condición idílica que existía antes de la última irrupción de sus eternos adversarios, con lo cual, el héroe se convertía en un defensor del STATUS QUO.”*

A lo anterior, **María de Lourdes Dávila (26 de Febrero del 2008)** agrega:

“En las historietas norteamericanas de superhéroes de este periodo, existe una fe ciega en el orden propuesto por la visión utópica de la democracia. Aun cuando el superhéroe aparente ser un personaje marginalizado, su “máscara” esconde, de modo más o menos visible, los intereses del Estado. Así, los lectores pueden identificarse con el héroe sin llegar a reconocer hasta qué punto éste es una representación ‘comestible’ de los ideales del Estado. (Dorfman 1980: 134 y ss.).”

2) Estructura de relato desde 1980: Estos nuevos protagonistas, “representan al **‘HÉROE TERRIBLE’** porque comunican un mensaje de poder-fuerza, disuasorio frente a enemigos y protector frente a los suyos. Pero se le admira y se le obedece porque se le teme. También cumplen años, se retiran o son retirados,

son asesinados, sienten el dolor y pueden ser vencidos. Es decir, **lo que se quiebra es el equilibrio idílico en el relato. Si hay alguna lucha por delante es por cambiar el statu quo, no por restaurarlo.”**

Luego, a partir de esta época los superhéroes sufren una transformación conceptual, donde se comienza a complejizarles sus historias, para captar nuevos mercados, como lo menciona **Daniele Barbieri (1998):**

“Pero a comienzos de los años setenta la Marvel Comics lanzó al mercado una serie de nuevos héroes que tenían problemas personales”(…) “En suma, el éxito de los nuevos personajes se debió al hecho de exponer una interioridad. Pero para demostrar que la tenían, debían hablar: como personajes de un drama teatral, no tenían otro modo de expresar la propia interioridad que las palabras. Expresarla de otro modo, por ejemplo a través de la situación, hubiera restado demasiado espacio a la acción y habría desnaturalizado los mismos cómics de superhéroes: en consecuencia, se llenó de monólogos y de diálogos que no son diálogos.”

Por lo tanto, los cambios sufridos por el esquema de la **‘Golden Age’**, **Lascano (24 de Septiembre del 2010)**, los resume así:

1) Disminución del elemento “Deus Ex Machine”: Se disminuyeron las “providencias salvadoras” que surgían a último momento ayudando al personaje principal (**Rivera, 1994:212**), en búsqueda de mayor veracidad

²⁵ Para nuestro caso, serían los -Superhéroes Individualistas-.

y verosimilitud con la realidad. Por ejemplo, Ninguna “providencia salvadora” logra ayudar a Superman de su muerte, a Batman de la muerte de su protegido o a la Batichica de quedar paraplégica.

2) Inversión del esquema orden-desorden:

Se parte de una noción de desorden u orden caduco (situación de equilibrio antiutópica) que hay que destruir para instaurar una nueva situación, sea ésta de paz mundial o de dominación sobre el desorden por un grupo de elegidos. Tiene un carácter engañoso esto de la instauración-restauración final.

3) Disminución del contenido Ciencia

Ficción: Sus poderes sobrenaturales, en esta nueva época se adquieren mediante tesón y dominio de la tecnología.

4) Traslado del eje del conflicto hacia el hombre contra sí mismo:

Toda narración tiene un conflicto que permite desarrollar la acción (**sin conflicto, no habría acción**). Una vez establecida la meta e iniciada la lucha o confrontación, ésta no tendría sentido si no hubiera **oposición**, es decir, posibles dificultades que se le presentan al protagonista en sus luchas. De esta manera reconocemos tres ejes o tipos de conflictos (**Puente, 1997**):

I. Conflicto hombres contra hombres.

II. Conflicto hombre contra la Naturaleza

(Los dos primeros ítems, fueron el tipo de conflicto que manejó las tramas en la “Golden Age” durante 30 años.)

III. Conflicto hombre contra sí mismo: Este es el tipo de Conflicto que actualmente se maneja. Conlleva **tramas más psicológicas** donde se debate las responsabilidades sobre los poderes, los deseos de normalidad, las ambiciones de poder, las dudas sobre los valores de antaño y, sobre todo, **un relativismo que es signo de la época posmoderna**.

Posteriormente, los resultados del análisis diacrónico realizado por **Lascano (24 de Septiembre del 2010)**, pudieron indicar algunos **rasgos reiterativos en la generalidad de los superhéroes (arquetipo Héroe legítimo)**, tales como:

-La Identidad Secreta: La máscara personaliza y despersonaliza, muestra y oculta una identidad que por su lado desconocido puede resultar terrible.

-La amada: Casi todo superhéroe tiene una Dulcinea que lo integra a un plano más humano pero que nunca podrá alcanzar del todo, porque nunca podrá ser del todo “normal”.

-El fiel compañero: La camarada con el que comparten misiones y afectos: Aquiles y Patroclo o Don Quijote y Sancho Panza son los antecesores de Batman y Robin.

-Las Armas letales (Tecnología): Prestan invulnerabilidad y hacen temblar de terror a los enemigos. La Excalibur de Arturo, el martillo de Thor o el rayo de Zeus, son los

antecesores del escudo del Capitán América, las telarañas de Spiderman y toda la parafernalia instrumental de Batman.

-El colosalismo (Fuerza sobrehumana-Súper poderes): La condición física por encima de la media es el primer atributo que hace poderosos y temibles a los superhéroes. La fortaleza física, ya sea regalo de los dioses, natural o desarrollado en el gimnasio, es algo que comparten El Capitán América, Batman y Superman.

-La debilidad: La posibilidad de debilidad humaniza e incluye; la carencia de ella aterroriza y deshumaniza.

Finalmente cabe recordar que **los Superhéroes promueven valores e/o ideologías**, al convertirse en **modelos de hombre**, según **Perucho Mejía García (2001)**:

“El superhéroe es un reflejo de la gran depresión económica norteamericana de 1929. Surge como una alternativa de diversión y de escape a la crisis social. Este personaje actúa en primera persona; es imperativo, con una función simbólica-formación del yo (ello)-, con el cual el lector se reconoce, se identifica, convirtiéndolo a la vez en un artificio creíble, mágico y mítico. Algunos superhéroes adoptan cualidades humanas en torno a las bondades de la moda, lo mecánico y lo tecnológico.” (pp. 89)

A continuación, basándose en los rasgos generales enunciados anteriormente, se

dispondrá la revisión de algunos casos de superhéroes desarrollados alrededor del mundo y en Colombia, en busca de hallar una **conexión entre el contexto cultural y el perfil de personalidad de algunos representativos superhéroes.**

2.2.2. *Superhéroes en el Cómic Internacional:*

Para el estudio de cada personaje, inicialmente **se construyó -un perfil de personalidad-** (Véanse en Anexos/CD: *Perfiles_de_Personalidad*) el cual sirvió como base para entender *el argumento* del personaje en cuestión y el *proceso creativo* que pudieron llevar a cabo sus creadores. El estudio de los personajes, se complementó referenciando análisis realizados por autores conocedores del tema.

2.2.2.1. *Caso Norteamericano: Flecha Verde ó Green Arrow (E.E.U.U.).*

Primero se referencia un *pequeño paneo* de algunos de los principales *comic-books* publicados a través de su historia, citados en orden cronológico de su publicación original, para así ofrecer una aproximación al **estilo estético** del personaje. Dicho estilo gráfico, evidencia una evolución desde el *“boceto a lápiz, color y entintado”* hasta llegar a la era *Digital*:

Nombre del Comic-Book	¹ Descripción:
 Figura 3	“El Cazador acecha” “Miniserie de tres números, publicada en los años ochenta (1987). Realizada íntegramente por Mike Grell quien hizo un tratamiento de Flecha Verde más adulto, centrándose en la figura del arquero que lucha contra la injusticia y el crimen, diciendo adiós a las flechas trucadas o a los villanos con súper poderes y máscaras. Tanto fue el cambio que por primera vez Green Arrow mataría en las páginas de un cómic, o se vería como un personaje es explícitamente torturado.”
 Figura 4	“Carcaj” “A comienzos de siglo, DC Comics encargó al cineasta Kevin Smith el relanzamiento del personaje. Smith tuvo que lidiar con la difícil tarea de resucitar a Oliver Queen, que había muerto años atrás, volatilizado, ni Superman pudo evitarlo. Fue una saga de diez números que volvería a ubicarlo dentro del Universo de la división del cómic de la Compañía Warner, y donde restableció sus relaciones con Canario Negro o con la formación del momento de la Liga de la Justicia de américa. Los diálogos fueron de Smith y los dibujos de Phil Hester.”
 Figura 5	“La misión del Arquero” “Escrita por el novelista Brad Meltzer en lo que fue su primera andadura en el mundo del cómic, y con dibujos de nuevo de Phil Hester. Publicado en tan sólo seis episodios, narrada en forma de <i>road movie</i> (género cinematográfico cuyo argumento se desarrolla a lo largo de un viaje) el viaje de Oliver Queen con su hijo Roy Harper por todo Estados Unidos recogiendo objetos que le han pertenecido. Es una historia divertida a la par que intimista que ahonda muy bien en la relación difícil de los dos personajes, tiene grandes momentos entre los que destacaría el vacile de Oliver a Kyle Rayner, el Green Lantern oficial en ese momento, no olvidemos que Hal y Oliver fueron grandes amigos.”

 Figura 6	“Un año después” “El mega-evento <i>Crisis Infinita</i> devolvió el multiverso de DC que nadie echaba de menos, para intentar amplificar el alcance de las consecuencias, los mandamases editoriales decretaron que todas las series diesen un salto de un año en el tiempo. Así nos llega una historia escrita por Judd Winnick y dibujada por Scott McDaniel, donde Green Arrow además de ser un justiciero, es en su identidad civil el alcalde de Star City. Deathstroke, el villano, adquiere también un importante protagonismo en esta trama ya que en ella se da uno de los enfrentamientos más bestias que haya habido entre ellos.”
 Figura 7	“Año uno” “DC Comics no puede dejar quietos los orígenes de los personajes y claro, Green Arrow no podría ser menos. Para la ocasión Andy Diggle y Jock traen un relato que actualiza y revisa el origen de Flecha Verde, manteniendo la isla donde se forjó como arquero, y que humaniza bastante al héroe, es un justiciero está claro, pero sabe ver y vivir más allá del arco, el carcaj y la capucha.” Esta coloreado por David Baron.

1 GenComic (2012, 13 de Noviembre). “*Cinco Comics imprescindibles de Green Arrow*”. Recuperado de: <http://gencomics.es/cinco-comics-imprescindibles-de-green-arrow/>

Cabe resaltar que el comportamiento del superhéroe **Green Arrow**, parece ceñirse a la *autoculpabilidad* de las desgracias vividas (por ejemplo: su divorcio, el haber asesinado a su mejor amigo, etc.) en la medida en que se pretende trasladar la responsabilidad de dichas *situaciones problema* a que asuma una culpa que no le corresponde, y así no cuestione la justicia del sistema. Esta trama parece estar alineada con alguna de las “*Estrategias de manipulación mediática*”, planteadas por el autor **Sylvain Timsit (2002)**, ²⁶*erróneamente atribuidas a Noam Chomsky:*

“9. Reforzar la autoculpabilidad: Hacer creer al individuo que es solamente él, el culpable por su propia desgracia, por causa de la insuficiencia de su inteligencia, de sus capacidades, o de sus esfuerzos. Así, en lugar de rebelarse contra el sistema económico, el individuo se autodesvalida y se culpa, lo que genera un estado depresivo, uno de cuyos efectos es la inhibición de su acción.”

Adicionalmente, todas las problemáticas psicológicas, económicas y sociales que sufre este personaje durante su trama, supuestamente tienen la intención de darle un aspecto “más humano”, alejándolo de los idílicos compañeros suyos de la época como Batman, según lo que comenta su actual **guionista Andy Diggle (Septiembre del 2007):**

“Habiendo escrito recientemente mi primera historia de Batman, puedo decirte que Ollie me gusta mucho más como ser humano. Tal vez por ser claramente visceral e imperfecto, como el resto de nosotros. Bruce Wayne (identidad secreta de Batman) está tan obsesivamente preparado y tiene un control tan rígido de sí mismo que es difícil empatizar o identificarte con él, pero Ollie es más humano.”

Sin embargo, el personaje de Oliver Queen parece no llegar a cuestionarse en profundidad, las raíces o causas más fundamentales de dichos conflictos. Por el contrario, pareciese que ‘*aceptara implícitamente*’ la injusticia social, la corrupción o la violencia, en la medida en que su historial muestra que durante el tiempo que mantuvo el cargo de *Alcalde de Star City*, se dedicó a implementar las mismas prácticas criminales que los delincuentes aplicaban a la sociedad civil, para combatir la criminalidad, con lo cual **parece proponer de alguna manera implícita la legitimación de dichas prácticas violentas**. Por lo tanto, se podría decir que éste personaje no propone alternativas para la resolución de los conflictos sociales de la comunidad a la cual pertenece, ya sea *Star City* o *Seattle*, ya que “Combate el odio con más odio”. Con esto parece emerger un cuestionamiento muy interesante: ¿Será posible que

nipulation de masses » attribué à Noam Chomsky”. Recuperado el día 28 de Mayo del 2013 en:

<http://www.legrandsoir.info/A-propos-des-dix-strategies-de-manipulation-de-masses-attribue-a-Noam-Chomsky.html>

el único rasgo distintivo, que **-humaniza- a cualquier personaje, es el sufrimiento?** Parece muy arriesgado responder afirmativamente al anterior interrogante, ya que la definición del *aspecto humano* que nos caracteriza como tal, es demasiado complejo, como para llegar a reducirlo a -un fetiche sadomasoquista- muy promocionado dentro de la oferta de estereotipos del mercado audiovisual actual.

2.2.2.2. Caso Europeo: La Zarpa de Acero ó The Steel Claw (Reino Unido)



Figura 8. Primera historieta del personaje.

Fuente: http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/empunadura_de_acero.html

Para complementar el análisis del presente personaje, se cita textualmente a **Steve Holland (2010)**:

“Crandell fue la elección más obvia para tratar de tomar ventaja en el mercado de creciente popularidad de las historias de superhéroes de fines de los 60 ya que él ya tenía un superpoder. **La premisa clave de Zarpa de Acero era que Louis Crandell tenía el poder de la invisibilidad, literalmente, en la yema de los dedos.**

(...) H. G. Wells explicó extensamente que el protagonista de El hombre invisible se volvería ciego si la luz le atravesaba y, así, explicó que la retina de los ojos no era invisible sino que se veía como un neblinoso resplandor en el aire. Pero esto era un cómic, y los jóvenes lectores no se cuestionaban cómo la ropa de Crandell podía hacerse invisible ni por qué no le afectaba la luz cegadora (en uno de los episodios más extensos, aparecido en la publicación Fleetway Super Library) y todavía era capaz de ver a la perfección.

Para sus lectores, The Steel Claw no necesitaba responder a la lógica. Solamente era necesario que se moviera a velocidad de vértigo, ya que, como sólo se publicaban dos páginas a la semana, el autor no sólo debía sacar a la Zarpa de cualquier situación en la que lo hubiera dejado la semana anterior, sino que tenía que seguir adelante con la historia hasta la siguiente situación extrema.

(...) Zarpa de Acero fue una de las series incluidas en la maqueta original que elaboraron

Le Grand, Bicknell y Mennell, y, con el personaje aprobado, era el momento de encontrar un escritor para la historia. **En aquellos tiempos era práctica común crear nuevos personajes editorialmente con la ayuda de creativos como Ken Mennell y luego dárselas a escritores independientes.** El guionista Ken Bulmer fue llamado para escribirla. Según él mismo rememora: “*Ken Mennell me llevó a ver a Jack Le Grand y estuvimos discutiendo qué hacer con The Claw a partir de la idea original. Irónicamente, al principio de la conversación, yo no pensaba que la Zarpa fuera el trabajo que Jack tenía para mí y pensé que no era precisamente una gran idea. Me alegro de no haber dejado que mis pensamientos se exteriorizaran porque, después de haber terminado la lluvia de ideas, y con la inestimable ayuda de Mennell, la Zarpa nació como la conocéis, y me encantó.*”

(...) Pero fue el dibujo lo que realmente destacó en el episodio de apertura de la serie. En una revista que podía presumir con el trabajo de Geoff Campion (Tales of the Gold Monkey), R. Charles Roylance, Gino D’Antonio (Pecos Bill), Eric Parker (Sexton Blake), Hugh McNeill (Pansy Potter) y Albert Uderzo (Asterix), Jesús Blasco brilló. **La serie rezumaba peligro desde el primer momento en que conocimos al taciturno Louis Crandell hasta el instante en que una flotante zarpa de acero aterriza pesadamente en la espalda de un desprevenido banquero.** El **estilo fotorrealista de Blasco ayudó a afianzar los elementos fantásticos de la serie en el mundo real, un factor importante para analizar por qué la historieta caló tan hondo en su audiencia de jóvenes lectores.**

(...) La primera historia es, en muchos aspectos, una de las mejores y una de las peores: la tensión creciente mientras Crandell escapa de Nueva York mejor que la demasiado rápida transmutación de un ayudante de laboratorio en un archicriminal, y viceversa, al final de la historia, cuando explica, con voz débil: “Sólo quería el poder para hacer un mundo mejor.”

(...) En manos de Bicknell, Crandell sufrió una gradual transformación, aunque no pudo obviar el pasado criminal que llevaba tras de sí. El corruptor poder de invisibilidad también afectó a un colega de Barringer, el doctor Deutz, que duplicó su máquina de rayos. No sería la última vez que Crandell devendría la víctima de sus poderes y reputación mientras Deutz comenzaba una campaña de robos y terror.

(...) Interesado en evitar hacerse notar, la siguiente historia nos muestra a Crandell junto a un viejo amigo, Tom Scott, durante unas vacaciones en las Bahamas, y no pasa mucho tiempo hasta que una invención de Scott, el “ultrason”, atrae la atención de una moderna banda de piratas liderada por el villano Sharkey. Con esta pequeña joya, Ken Bulmer decidió retirarse de la serie. Zarpa de Acero continuaría... con un nuevo escritor y en una nueva dirección.”

2.2.2.3. Caso latinoamericano: *El Eternauta (Argentina)*

Para complementar el análisis de este complejo

personaje, se consideró necesario recurrir a los estudios realizados por el autor **Jeff Williams (2009)**, los cuales hacen un aporte significativo para su entendimiento:

(...) “Muchos de estos héroes y aventuras **se parecían a los héroes y aventuras de cómics norteamericanos anteriores a la Segunda Guerra Mundial**: luchaban contra la injusticia y la corrupción y ayudaban a los pobres y desvalidos. Este rol del héroe y los cuentos de aventura **reflejaban el tipo de reestructuración interna y construcción de la nación argentina en ese momento**. Hacia fines de los años 50, se desarrolló en la Argentina otra fase de la historia política y económica y junto a esto, también cambió el cómic. Este cambio se vio reflejado en el héroe más importante de la Argentina y de mayor contribución al género, *El Eternauta*, de Héctor Oesterheld.” (pp.6)

(...) “Una gran parte de esta historia y confusión sirvió como telón de fondo de las aventuras de *El Eternauta*. **A medida que la tensión política se incrementaba y las alegorías en *El Eternauta* se volvían más obvias, Oesterheld se vio en una posición más precaria, lo que culminaría con su ‘desaparición’ y muerte.**”

(...) La publicación periódica de *El Eternauta* y su historia **representa los altibajos de la economía argentina**. *El Eternauta* se pierde en el tiempo y la historia posee un vasto conjunto de intertextualidad borgesca. El héroe queda atrapado en un traje de

buceador; en muchos aspectos es una historia de separación y un intento de encontrar el propio rumbo o lugar. **Esto simboliza la sensación de la Argentina de estar fuera de la economía global mientras busca su lugar en el escenario global. Asimismo, puede verse como una analogía de la represión por las dictaduras y la invasión de las multinacionales** (una buena historia analítica de *El Eternauta* es el artículo “La Verdadera Historia del Eternauta” de Fernando García y Hernán Ostuni 1997). (pp.7)

Respecto a **las nuevas versiones de este superhéroe**, este autor comenta lo siguiente:

(...) “Estas ideas son compartidas también por Francisco Solano López, en relación con *El Eternauta: El Regreso*. Junto con Pablo Maiztegui, Solano López sostiene: “Estamos echando una mirada sobre la actualidad, **basados en una metáfora explícita: el país invadido por extraterrestres, que son en realidad las finanzas internacionales**” (citado en García 2005 “Introducción”). Además, Solano López aclara que la integración de *Los Manos* en la sociedad, como policías, como represores y como padres adoptivos de los hijos de los desaparecidos, ha sido total; y que **la historia en *El Regreso* es simplemente una metáfora de lo que ocurrió en la realidad histórica argentina**. En sus palabras, “Eso pasó alrededor de 1986 durante la presidencia de Alfonsín” (García 2005 “Introducción”). (pp.8)

Finalmente, **respecto a su proceso creativo**, el autor añade:

(...) “Hablamos de la historieta y de la tierra, de la genial pluma creativa de Oesterheld y del brazo combativo de los que supieron armar la historia, crearla, construir de barro y piedra el camino de los pueblos. **No se puede en modo alguno creer que la historia la construye un ser iluminado, o la amasan todos o algunos, y cuando la arman todos es la historia del pueblo.**”

A lo anterior, **Felipe Ossa (1996)** agrega, **de dónde Héctor Oesterheld ideó el personaje, citando palabras del mismo creador:**

“El Eternauta inicialmente fue mi versión de *Robinson Crusoe*. La soledad del hombre, rodeado, preso, no ya por el mar sino por la muerte. Tampoco el hombre solo de *Robinson*, sino el hombre con familia, con amigos. (...) Publicado en un semanario, El Eternauta se fue construyendo semana a semana; **había sí una idea general, pero la realidad concreta de cada entrega la modificaba constantemente.** Aparecieron así situaciones y personajes que ni soñé al principio. Como el ‘Mano’ y su muerte. O como el combate River Plate. O como Franco, el tornero, que termina siendo más héroe que ninguno de los que iniciaron la historia. Ahora que lo pienso, se me ocurre que quizá por esta falta de héroe central, El Eternauta es una de mis historias que recuerdo con más placer. **El Héroe colectivo, un grupo humano. Refleja así, aunque sin intención previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe ‘en grupo’, nunca el héroe individual, el héroe solo.**”

2.2.2.4. *Caso asiático: Dragon Ball Z (Japón)- Primera temporada para Serie de Televisión-*

Para mayor claridad se ha retomado un estudio realizado por **Noelia Bellucci, Rosario Donaldson & Romina Varnerin (2009)**, quienes ofrecen un análisis completo:

(...) “**Escenifican la vida familiar fuertemente**, conformando la familia así: padres, hermanos e incluso, abuelos, nietos, familias amigas de la familia, etc. Además existen pequeñas peleas conyugales entre Goku y su esposa, y parejas que se hacen y deshacen y nuevas familias que se forman entre los demás protagonistas.” (pp.9)

(...) “Estos superhéroes, más allá de las transformaciones que tengan que asumir para desempeñar su deber, nunca necesitan disimular su identidad o asumir una nueva frente a la sociedad, es decir, **la sociedad sabe que esos seres son quienes velan por la preservación de la Tierra y sus habitantes, que son las estrellas participantes del Torneo de las Artes Marciales y que son los protectores de la paz en la Tierra. De hecho, los reporteros frecuentemente tratan de cubrir las batallas a muerte de Goku y sus amigos contra los enemigos de turno, cual si fueran una noticia más del informativo.**” (pp.10)

(...) **Dragon Ball Z ofrece un superhéroe colectivo** integrado por diferentes tipos de seres: humanos y extraterrestres (la raza Saiyajin, los Namekuseis, etc.) Aunque el origen marque diferencias en los niveles de poder que cada uno de los protagonistas alcanza, todos tienen un elemento en común: **encuentran la fuente de su poder en su propio ser, en su propio cuerpo.** A nivel colectivo, se trata de un superhéroe que se construye y se fortalece a lo largo de toda la serie a través de un entrenamiento en el que el incremento de la fuerza física va de la mano con el control consciente de la propia energía/espíritu (Ki). **El superhéroe es su propia arma y fuente de poder, y la voluntad, el deseo de superación y el placer por la batalla son sus mejores aliados.** (pp.12)

(...) “**Dragon Ball Z es una serie sumamente extensa** (291 capítulos sin incluir Dragon Ball ni Dragon Ball GT) que en cierto sentido **sigue la lógica de la telenovela.** Esto quiere decir que posee una estructura sumamente *catalítica*, en la que los núcleos son relativamente escasos y sufren grandes expansiones. A modo de ejemplo: luego del primer núcleo narrativo, constituido por la llegada de los Saiyajin a la Tierra, su derrota provisoria y su amenaza de regresar transcurrido un año para destruir el planeta; la serie ofrece casi 20 capítulos de entrenamiento,

para luego dar paso a la batalla (segundo momento nuclear) que se prolonga durante 15 capítulos más. Por otra parte, una *voz en off* se encarga, al principio y al final de cada capítulo, de tender puentes hacia adelante y hacia atrás, restaurando la continuidad del relato. Estos rasgos componen una estructura fuertemente seriada, con una voluntad de cierre por episodio prácticamente nula.

En relación a la transformación, segundo principio del relato, tenemos dos niveles: el de la serie y el de la unidad. Como hemos mencionado, en muy escasas ocasiones es posible hablar de transformación a nivel de los capítulos, sino que es necesario referirnos a unidades más grandes, de varios capítulos, en las que se producen transformaciones mitológicas (del peligro y el caos, a la paz y el orden una vez derrotado el enemigo) parciales.

(...) En este sentido, **Dragon Ball Z** nos ofrece una historia de eterno combate, regida por el deseo de lucha y fortalecimiento. El final de la serie nos presenta un mundo en paz, que ha retornado (a una situación de equilibrio. Y sin embargo, Goku adopta a un joven aprendiz muy fuerte para entrenarlo con el objetivo de que defienda la Tierra de los futuros enemigos). De este modo, la serie nos deja con una promesa de reinicio. La lógica subsiste, la historia vuelve a empezar.” (pp. 13-15)

Respecto al **proceso Creativo**, se encontró lo siguiente:

(...) ²⁷“**Goku creado por Akira Toriyama** se encuentra basado en el personaje *Tanton*, protagonista del **oneshot dragon boy**. En esa historia la característica física fuera de lo común en *Tanto* eran sus *alas*. Cuando *Toriyama* se decidió a crear **Dragon Ball**, uso la obra *Viaje al Oeste* de *Wu Cheng'en* como inspiración para su propia serie, y tomó al protagonista de la historia para crear a su protagonista. Para que fuera más identificable con los lectores *Toriyama* cambió la apariencia del personaje de un mono a un humano con cola de mono, además pensó que cuando **Goku** se estuviera escondiendo su cola sería visible y los lectores no lo perderían de vista. Aunque **Goku** es extraterrestre, en un inicio estaba planeado que fuera humano. Para hacer que la historia avanzara más rápido **el mangaka** le dio a **Goku** la habilidad de teletransportarse y así poder mover a la acción a otro sitio en segundos.

Akira Toriyama explica que **Goku** fue creado basándose en los ropajes utilizados por los monjes “shaolin “ de China, ya que le quería dar un aire chino a **Dragon Ball**. En las etapas iniciales del manga algunos lectores comentaron que **Son Goku** era muy simple, así que el autor cambió un poco su apariencia y agregó a algunos personajes como **Krilin**; y creó *el Tenkaichi Budōkai* para darle al manga un estilo más de pelea. Como se comentaba que **Goku** iba a ganar el torneo, **Akira Toriyama** hizo que perdiera dos, aunque él

también quería que **Goku** ganara.”

2.2.2.5. Caso africano: Akokhan (Kenia)

Para complementar el análisis de este personaje cabe empezar por mencionar el versículo de apertura de las profundas *Crónicas Konadi*, escritas por Frank Odoi, llamado ²⁸*Los Inseparables*:

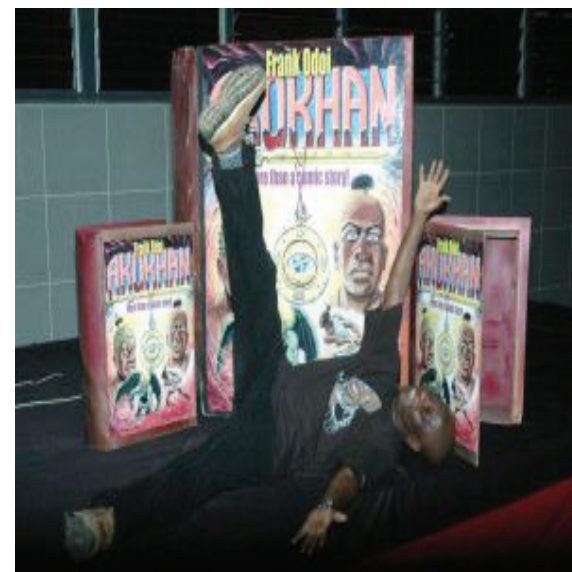


Figura 9.

Fuente: Imagen recuperada el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://kimaniwawanjiru.wordpress.com/2011/04/06/akokhan%E2%80%94more-than-a-comic-a-chat-with-frank-odoi/>

²⁷ Recuperado el día 22 de Junio del 2013 en: [http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Goku_\(Historia\)](http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Goku_(Historia))

²⁸ Publicado el día 19 de Marzo del 2010. Recuperado el día 23 de Septiembre del 2013 en : <http://kimaniwawanjiru.wordpress.com/2010/03/19/hello-world/>

“Dime Día, ¿por qué me sigues?” Preguntó Noche: “Somos gemelos, ¿no lo sabes?” Respondió Día. “Yo soy el único que genera el fuego y tú el humo; Yo soy el único, que pone de manifiesto la luz, y tú la oscuridad. Es inútil que luchemos, La luz y La sombra, El Bien y El Mal... Vaya par! Donde tu vayas, yo debo ir”.

Luego, “esta serie gira en torno a dos opuestos mortales, Tonkazan y Akokhan. El primero, que representa el **lado oscuro**, es un intrigante, malvado y con frecuencia es el villano, mientras que el segundo es más razonable y lucha por **el lado del Bien**. Su rivalidad tan antigua como su intento por poseer y controlar el poder y la fuerza que da el **Ojo de Kofi Larteh**, que es aparentemente el premio final en la batalla sin fin entre el Bien y el Mal. Estos versos sirvieron como la base de **la historia de Akokhan que fue influenciada por una serie de acontecimientos, amigos y enemigos, trastornos ambientales, y la diversidad de la cultura africana, especialmente los mitos y leyendas de las religiones tradicionales de Ghana.**

(...)²⁹ Akokhan es fantasía ficticia, influenciada también por el arte de Frank Frazzeta, Will Eisner, de la Revista *Heavy metal* y las historias de la madre y del padre de Frank, que usualmente le contaban mientras garabateaba sus dibujos infantiles en la pizarra de la escuela primaria Awaso Anglicana.

(...)Por ejemplo: **La mayoría de los santuarios y lugares mencionados en la historia son reales sino que trascienden en el tiempo y el espacio.** Así nos encontramos con la antigua Walata mencionada junto a la Benin City.”

Adicionalmente, se retomó una entrevista que **Frank Odoi**, concedió a **Kimani wa Wanjiru** en **Abril 6 del 2011**, y la cual fue publicada en el sitioweb *Kymsnet Feature*:

³⁰**Kimani:** ¿Qué te inspiró a escribir la historia Akokhan?

Fran: Mi formación es ghanesa. Una diferencia notoria entre África Occidental y África Oriental es cómo se perciben las creencias y ritos religiosos locales. Las religiones tradicionales en Ghana y África occidental en su conjunto son culturalmente aceptadas y respetadas, mientras que esto es de alguna forma mal visto y conocido como vudú, juju, brujería y con otros nombres humillantes en el oriente de África.

Yo leo a Superman, Batman y otras historias de superhéroes como un niño. El poder del superhéroe occidental se deriva de fuentes científicas y por lo tanto es fácilmente explicable. Así que creé **Akokhan, un superhéroe de África**, cuyas fuentes de poder son inexplicables. Llámalo magia, pero cuando el aliento de vida se adentra en la

fantasía, deja de ser mágico...**trayendo la fantasía y las raíces religiosas africanas en conjunto me dieron Akokhan.**

(...) **Kimani:** ¿Qué es lo que deseaste hacer en la vida? ¿Siempre quiso ser dibujante?

Fran: Me encantan los cómics de dibujos animados, así que eso es por lo que quiero ser recordado. Me gustaría sentarme y crear historietas para niños y adultos, especialmente aquellos con Storylines como Akokhan. Esperemos que alguien pueda venir a lo largo del tiempo y crear películas de las versiones de mis creaciones... Estos son mis sueños...

(...) **Kimani:** ¿Dónde se traza la inspiración para su trabajo? ¿Quién fue su modelo a seguir en la industria?

Fran: **Me gusta ver las más taquilleras de Hollywood, películas de fantasía / terror / suspenso. Estas y las locuras de la naturaleza humana me inspiran.** Mis modelos a seguir fueron los artistas cuyo trabajo tengo en alta estima, el Maestro Miguel Ángel sería uno. ¡Él es mi dios!

(...) **Kimani:** Retomando a Akokhan. ¿Por qué éste cómic es descrito como “*más que una historia de cómic*”?

Fran: Mira en la historia de Akokhan. Esta cuenta con humor que se convierte en terror. Lo dibujé tan gráficamente como pude, al igual que una versión impresa de una película. **Es sólo otra historia del Bien contra el Mal, y sin embargo es tan diferente a unos “buenos vaqueros derribando indios malvados”.** Durante una de mis exposiciones

29 Publicado el día 24 de Abril del 2012 en el sitioweb Kenyanpoet. Recuperado el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://www.kenyanpoet.com/2012/04/24/kenya-loses-one-of-its-best-cartoonists-frank-odoi/>

30 Publicado el día 06 de Abril del 2011 en el sitioweb Kimaniwawanjiru. Recuperado el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://kimaniwawanjiru.wordpress.com/2011/04/06/akokhan%E2%80%94more-than-a-comic-a-chat-with-frank-odoi/>

en el Centro Cultural Francés de Nairobi, tuve pastores y gente de la iglesia preguntándome sobre el origen de mi creación y me encantó ésto porque si pudiera hacerles cosquillas a ellos, entonces yo había hecho mi punto... Akokhan es más que una historia cómica.

Kimani: ¿Qué son las “Crónicas Konadi ” que parecen ser la fuerza impulsora detrás de la antigua batalla entre el Bien y el Mal captada en las batallas entre Akokhan y Tonkazan?

Fran: Al igual que cualquier otra organización religiosa, hay esos pocos selectos “Papas” que están encargados de los secretos de su orden espiritual. **El verso de las Crónicas Konadi es ficción, escrito por mí para introducir al lector en Akokhan...** ¿Sabes qué? Me encanta el estilo. Incluso podría escribir un libro entero basado en ese verso.

Kimani: La frase “donde la hierba ha crecido, la hierba crecerá” se ha repetido una y otra vez en la historia Akokhan. ¿Cuál es el significado de esta frase?

Fran: **Simplemente significa que Akokhan es invencible...** Más o menos como *la teoría infinita*. Sólo se necesita que la lluvia caiga sobre un terreno donde la hierba ha crecido... y la hierba crecerá.

2.2.3. Superhéroes en el Cómic Colombiano: Rasgos Generales.

2.2.3.1. Caso: “llanto Arcano” o “El Capitán Venganza”

Este superhéroe, -un líder guerrillero liberal que se veía como el héroe salvador y protector de los campesinos del municipio de Quinchía, Departamento de Risaralda-, fue creado por el ilustrador pereirano **Luis Gabriel Trejos Duque**, Director del Grupo Leyenda. Es una adaptación de un mito colombiano,



Figura 10.

Fuente: Recuperado en el 2012 en: <http://trejoscomics.blogspot.com/2007/09/llanto-arcano.html>



Figura 12. Fuente: Ibíd.



Figura 11. Fuente: Ibíd.



Figura 13. Fuente: Ibíd.

estudiado por Álvaro Acevedo Tarazona (2004), que representa *-El símbolo de un Robín Hood vengador en el occidente de Colombia-*:

*“Como un fenómeno de las sociedades agrarias, Colombia fue uno de los países con mayores casos de bandolerismo en América Latina y el mundo, en especial el centro occidente de su actual territorio. Precisamente, en el municipio de Quinchía y poblaciones vecinas se creó la leyenda y casi el mito de un **vengador social** que asumió la causa de los campesinos minifundistas cafeteros y de los miembros del partido Liberal, perseguidos por una perversa alianza entre el Estado, la policía, el ejército y el partido Conservador. Este bandolero, además, se invistió de una especie de halo de “Robín Hood de los bosques” para encarnar una larga lucha de resistencia indígena desde los tiempos coloniales hasta la actualidad.”*

Sinopsis: “En las selvas de nuestra nación se encuentran retenidas a la fuerza, miles de almas...que sufren por una Guerra sin objetivo alguno...El Capitán Venganza invoca a los antiguos espíritus para tener la fuerza y la voluntad de cambiar el destino de lo que no tiene sentido... La fuerza del último guardián de los bosques de los sueños...”

ANÁLISIS DEL PERSONAJE:

En suma, este personaje resume todos los rasgos típicos de la generalidad de superhéroes, planteados por **Emiliano Fernández Lascano (24 de Septiembre de 2010)**, es decir: Tiene fornida musculatura que evoca los estándares

de belleza occidentales, posee una capa, su superpoder es la *Fuerza bruta* y posee a una ‘Dulcinea’ (una mujer delgada y voluptuosa) a quien rescatar cada episodio. Además, éste superhéroe hace uso de la violencia física, como su principal respuesta a las problemáticas a las que se ve enfrentado. Respecto a su aspecto estético, se puede decir que maneja colores primarios brillantes tanto para los fondos como para los personajes, los cuales además, poseen una sombra definida y entintada muy similar al estilo gráfico que generalmente propone el cómic norteamericano.

Su **proceso creativo**, podría considerarse similar al planteado en una entrevista a **Nelson Zuluaga** (Recuperado en el 2012 en: <http://www.youtube.com/watch?v=A1xfH-RAjVg>), Coordinador del Grupo Leyenda, que consiste en lo siguiente:

“Es muy parecido a lo que es en el Cine... siempre se parte de un argumento, de una sinopsis y a partir de ahí se empieza a generar el guión...”

2.2.3.2. Caso: “El Increíble Homopater”

Su creador es el artista colombiano **Rodolfo León Sánchez**, de veintinueve años de edad, quien trabajó durante más de un año para poder darle vida a este cómic en el año 2005. Lleva dos entregas del cómic. El autor **Juan Alberto Conde (2007)**, Docente Universitario de Arte y Cultura, lo comenta en una publicación, de la siguiente manera:

(...) “Sólo en una época; como la nuestra había sido posible presenciar un debate moral entre el Santo Padre Juan Pablo II -menos conocido por su identidad secreta, Karol Wojtyla - y el héroe extraterrestre criado en una granja de la Norteamérica rural bajo el nombre de Clark Kent.

(...)Ha sido el lápiz (óptico) de **Rodolfo León** el que ha hecho una propuesta gráfica, en un estilo que coquetea por momentos con el foto-realismo, **aligerándolo con acierto gracias a los recursos de la caricatura**, que no pretende “elevar” el cómic a la esfera de la Alta Cultura. Por el contrario, se presenta como un producto comercial, rodeado de la parafernalia del merchandising que constituye el ritual consumista de los medios de masas. Estamos ante un trabajo que se podría calificar de Iconoclasta, en los dos sentidos: teológico y político.

(...) **Oscilando entre la sátira y el homenaje, la lógica intertextual de esta historieta es tan crítica con la “cultura de la victoria” del cómic norteamericano, como con la tradición católica-apostólica-romana, a la cual parece sugerirle, no sin**

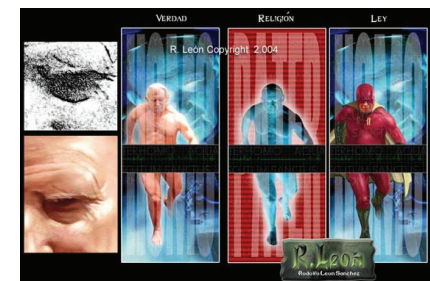


Figura 14.

Fuente: En: http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0405/0704/noticias/vaticano/vaticano_070405-03.htm

cierta candidez: en caso de herejía, relájese y disfrute.”

Sinopsis: ³¹“El Papa resucita al 3er día después de su fallecimiento para convertirse en un superhéroe (...) El santo héroe tiene su base de operaciones en la Montaña Wojtyla y contara con sus particulares armas contra el mal: Manillas antidemonios, Escudo de la trinidad, Licra santa, Biblia sagrada, Báculo de luz y fe, Estampas benditas, Calzoncillos de castidad, Agua bendita, Botas de goma y Vino santo, para combatir los siete pecados capitales en Bogotá.” Además “consume ‘caramelos de fe’ que aumentan su poder.”

Adicionalmente, se presenta la siguiente **entrevista a su creador** (Recuperada en 2012 de: http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0405/0704/noticias/vaticano/vaticano_070405-03.htm), para mostrar las motivaciones que guiaron el **proceso creativo** de éste superhéroe:

(...) “Aunque este cómic “es visto por mucha gente como una **ridiculización**, porque el personaje viste una malla, otros lo ven como un personaje con una parte tierna y amable”, afirmó su autor. “

(...) “Yo estaba buscando personajes de los cómics norteamericanos y busqué un personaje real; lo encontré a él, Juan Pablo II (...) Es un hombre que está cansado, con

una edad avanzada y todos los días le toca cumplir una agenda dura. El problema no es la edad sino que él está enfermo y por esto, es un héroe para muchos. La idea es más un tributo al hombre que a la institución”, dijo.

(...) “*Pelea por igual contra enemigos morales, como los siete pecados capitales, que contra los ladrones callejeros o los agresivos autobuses que corren por las calles de Bogotá, donde hay vendedores ambulantes, enormes huecos en el asfalto de las calles y, aparte de los demonios, debe estar pendiente de lo que le rodea”, dijo.*

Explicó que el personaje surgió hace año y medio, cuando empezó a escribir el guión, y que estuvo un año pintando.

“El Papa tiene todo lo que representa un superhéroe. Tiene el poder, siempre dice la verdad, está con la justicia, va de la mano con la política. Es el político más grande que ha habido en el siglo XX”, puntualizó el artista.

Indicó que “en el tercer número dejará de ser súper héroe, se quita la máscara y decide pelear tal como es”.

ANÁLISIS DEL PERSONAJE

Este superhéroe, de aspecto caricaturesco, igualmente tiene particularidades propias de los superhéroes norteamericanos, como por ejemplo: **uniforme, logo identificador, y utensilios, que los utiliza como armas para**

luchar contra el Mal. Es cuestionable por qué otra estrategia frecuente para humanizar al superhéroe, es dotarlo de objetos tecnológicos o místicos, sobre los cuales reposa casi siempre la fortaleza de sus poderes.

A nivel narrativo, se considera una propuesta interesante y divertida de la vida de una personalidad pública. Además posee una **técnica de ilustración digital**, muy bien concebida, llena de realismo y colorido. Aunque puede relacionarse con una Parodia, ya que muchas veces, al ser un guión lleno de situaciones



Figura 15. Fuente: Ibid.

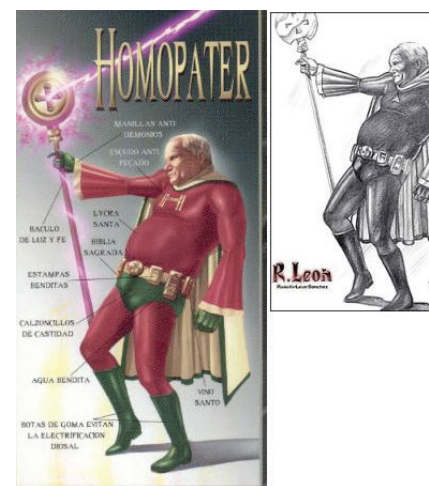


Figura 16. Fuente: Ibid.

31 Raúl Ramírez (2005, 7 de Abril). “Isopixel. Por una cultura del diseño”. Recuperado en 2012 de: <http://isopixel.net/archivo/2005/04/el-increible-homopater/>

humorísticas, ocasiona que el espectador se extasíe con su pensamiento visceral y pierda fuerza el contenido social de la historia que se está narrando. A éste superhéroe le podría estar pasando esto a pesar de que maneja unos personajes muy bien definidos y fáciles de identificar, dentro de la memoria social del ciudadano común.

De hecho, se ha comentado que “El Increíble Homopater”, es una propuesta que presenta un Papa al estilo del famoso “**Battle Pope**”:

³²“Battle Pope es una historia tan satírica y tan fuera de control que es difícil no mencionarla. El argumento es un pastiche de películas de acción donde el uso (y abuso) de lo absurdo, lo exagerado y lo ridículo se conjugan para formar una saga tan sacrílega que es digna de contarse. Originalmente lanzada en el año 2000, Battle Pope comenzó a reimprimirse gracias a Image Comics desde el año pasado. Únanse al Papa y Jesus H. Christ mientras reparten puñetazos, conquistan nenas y salvan al mundo del Juicio Final. Amen.”



Figura 17.

Fuente: Recuperado en 2012 de <http://comiquero.com/site/comenta/battle-pope-oh-dios-mio/>

2.2.3.3. Caso: “El Profesor SuperÓ”

ANÁLISIS DEL PERSONAJE

El nacimiento de éste superhéroe, radica en un **aspecto motivacional muy fuerte**, el cual evoca hasta ³³-la rabia que a su creador le da el leer comentarios en Facebook o en chat de personas que simplemente les importa cinco la ortografía y escriben sin medida con “Z” y “H” por todos lados-. **Martin de Francisco**, lo recuerda en la entrevista otorgada a **Sergio Villamizar (2007, 11 de Marzo) del periódico La PATRIA**, de la siguiente manera:

(...) “A mí me gustaba mucho una columna de Alfredo Iriarte, ‘Rosario de Perlas’, y por eso, tuvimos la inquietud de hablar del idioma, en una sección llamada ‘!Foj’ en la emisora Radioactiva. Al terminar su ciclo en la radio, las inquietudes idiomáticas continuaban, y se empezaron a cristalizar en un **superhéroe chocoano**, la región con



Figura 18.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com



Figura 19.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com



Figura 20.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com

niveles de analfabetismo muy altos, lo que generaba **un contrasentido interesante**. ‘Lo curioso es que pese a sus problemas educativos, este departamento ha generado grandes intelectuales’ (...) Hicimos un gran libro donde **le contestamos cien preguntas a cada uno de los personajes para poder gestar su personalidad**. Todos girando en torno a Quibdó, que es una de las ciudades más atrasadas del país, pero en la serie, es una metrópoli que tiene lo que las otras ciudades colombianas carecen.”

Adicionalmente, en otra ³⁴**entrevista** él comenta

³³ (2012, 25 de Marzo). “Observando el mundo: El Profesor Súper O” [web log post]. Recuperado de: <http://noloescuche.blogspot.com/2012/03/el-profesor-super-o.html>

³⁴ (2010, 6 de Agosto) “Citytv”. Bogotá, Colombia: Casa editorial EL TIEMPO. Recuperado el día 15 de

sobre otro referente que tuvo para -darles forma- a los personajes principales, adaptando así unos personajes de la vida real a la ficción. Fue un proceso muy empírico en un principio, pero que a medida que fueron incluyéndose colaboradores o expertos en el tema de la animación, se fue sistematizando:

(...)“Entonces yo conocí hace muchos años a una señora que se llamaba **Temistocles**, en quien se basa el superhéroe, y a una señora que trabajó mucho tiempo con mi abuela, que se llama **Anita Carabalí**, y de allí nació la “Sevichica”...y en conversaciones con **Antonio Guerra**, con quien creamos esta idea, porque él también tenía algunos datos y personas que nos podrían ayudar, a contar la historia del Profesor SuperÓ, y el cómo adaptarla a esto, de cazar gazapos idiomáticos o errores”.

Definitivamente, éste superhéroe es muestra de que:

³⁵*“las grandes historias no son consecuencia del azar sino de la representación de las confusas y conflictivas decisiones individuales con las que se enfrentan las personas en ciertos lugares y periodos de*

tiempo. Identificar estos conflictos en una narrativa es el mecanismo que conecta la audiencia con la historia. Todos los eventos al interior de esta historia y las relaciones entre los personajes que participan del relato se concentran en cumplir con este objetivo.”

Dicho superhéroe, obtuvo sus ‘poderes sobrenaturales’, de una manera –hereditaria-, como consecuencia de la muerte su abuelo extraterrestre, Secundino, tras un accidente, como se mencionó anteriormente. Sin embargo, más que ‘sobrenaturales’, podrían

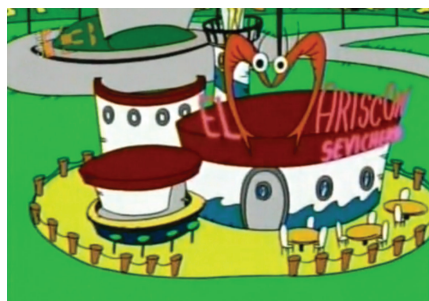


Figura 21.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com



Figura 22.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com

considerárselos como “los poderes naturales” de cualquier profesional de la Lengua Castellana pero ante la situación actual que plantea la



Figura 23. Fuente: Ibíd.



Figura 24. Fuente: Ibíd.



Figura 25. Fuente: Ibíd.



Figura 26. Fuente: Ibíd.

[diciembre] de [2012] en : <http://www.citytv.com.co/videos/171654/como-nacio-el-profesor-super-o>

35 GALLEG0 AGUILAR, A. Felipe (2011). “Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura”. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia. Recuperado el día 15[de [diciembre] del [2012] en: <http://maestriaendisen0.com/pdf/11AndresFelipeGallego.pdf>



Figuras 27.

Fuente: Recuperadas de www.youtube.com

escasez de conocimiento idiomático del ciudadano colombiano promedio, suena totalmente verosímil denominarlos así. Además, la producción de errores idiomáticos se ha popularizado tanto, que pueden llegar a no ser reconocidos. De hecho el mismo **Martín**, ha confesado haber cometido muchos errores idiomáticos y haber identificado muchos otros en declaraciones de personalidades nacionales, que van desde el Presidente de la Republica de Colombia hasta campañas publicitarias:

³⁶“Una vez llegué a un estudio de grabación y el texto decía ‘Entre más compre mejor le va’, que es un gazapo, lo correcto es: ‘Cuánto más compre mejor le va’. No aceptaron y me tocó grabarlo con el error. Eso me dio para un capítulo del Profesor”.

A continuación se expondrá una revisión de algunos **aspectos formales del personaje**:

Este superhéroe refleja una pequeña influencia del cómic norteamericano: **usa antifaz, tiene por Logo una -letra- de su nombre y tiene una identidad secreta**: -el Profesor SuperÓ-. Sin embargo, dentro de su contexto familiar es conocido como Charles Ocoró. Y este llega a **identificarse con la cotidianidad del espectador**. Por ejemplo: “**Silveria o La Sevichica**”, coincide con la situación de una *madre cabeza de familia*, ya que no se le conoce esposo, ha tenido varios novios y no da razón del padre de **Hamilson**, su hijo. Además, nunca se ha dicho cuál es el vínculo que une a la Sevichica con Charles Ocoró.

36 **Sergio Villamizar (2007, 11 de Marzo)**. “El Profesor Super O a luchar por la justicia idiomática”. *La Patria*. Recuperado el día 22 de Mayo del 2013 en: http://www.todoele.net/noticiasarchivo/NoticiasEs_maint.asp?NoticiasEspPage=92&Noticia_id=1378



Figura 28. Parodia de programa “Doce corazones”, del canal City Tv.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com



Figura 29. Parodia del programa, tipo magacín nocturno, “RadioCity”, del canal City Tv. Actualmente, ya no sale al aire.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com

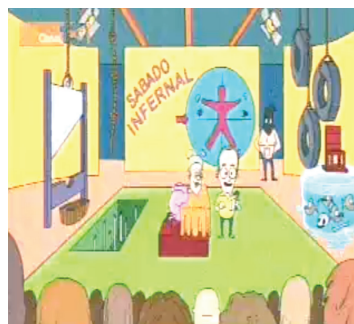


Figura 30. Parodia del programa, “Sábado Sensacional”, del canal RCN. Actualmente, ya no sale al aire.

Fuente: Recuperada de www.youtube.com

Adicionalmente, tiene su propia Baticueva o ‘Sevicheria, El Mariscón’, donde vive, trabaja y obtiene su fuente de ingresos, económicos. Este aspecto lo pone aún más a la altura del ciudadano del común, porque hace referencia a *-la lucha del diario vivir-* del colombiano promedio. Es decir que **sus -poderes sobrenaturales-, no lo eximen de tener que someterse a las dinámicas de un sistema socio-económico**.



Figura 31.

Fuente: Recuperadas de www.youtube.com



Figura 32. Rodrigo Alejandro Ovalle.

Fuente: Recuperada el día 22 de Mayo del 2013 en: <http://confidencialcolombia.com/es/1/808/902/As%C3%AD-se-hace-el-Profesor-Super-O-Super-O-Se%C3%B1al-Colombia-Televisi%C3%B3n-H%C3%A9roe.htm>

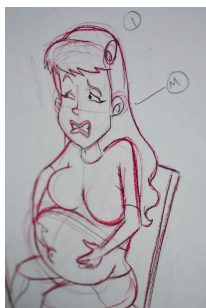


Figura 33. Así se traza un storyboard.

Fuente: Ibid.

El Profesor SuperÓ también **posee capa** como **Superman**, aunque él no tenga el *don de volar*, ya que requiere asistencia de tecnología para poder transportarse hasta *la escena del gazapo idiomático* y también para monitorear las manifestaciones del *mal uso del idioma español*, a través de su 'Reloj Mojarra', un reloj de pulso, por el cual el profesor es informado del *yerro idiomático* que se está cometiendo y sus coordenadas, por Silveria quien parece tener un -sentido arácnido- para identificar éste tipo de *desaguisados*.

Este superhéroe muestra a su *alter ego*, es decir su personalidad como Charles Ocoró, realizando actividades típicas de ocio familiar en su tiempo libre, propias de un ciudadano colombiano promedio, como "salir a realizar el mercado" (Capítulo 130). Esto lo hace sin dejar de lado el aspecto más refinado de su personalidad, como escuchar música clásica, que son muestra de "sus buenas costumbres occidentales".

Muchas de las situaciones problema que viven los personajes de esta serie televisiva, se contextualizan, mostrando 'lugares comunes' como por ejemplo, haciendo parodias de algunos programas de la televisión nacional, donde actúan personajes de la vida pública, lo cual hace que el televidente, se conecte rápidamente con la historia narrada y por ende con el "problema idiomático" planteado.

Como esta es una **serie episódica**, es decir **que No tiene continuidad** ya que **las acciones que ocurren en un determinado episodio no son consecuencias en los siguientes**, es consecuente que el personaje se preste para abordar varias temáticas o temporadas, como las siguientes: **SuperÓ recargado** (Para promocionar fuentes de Energía sostenibles o eficiencia energética),

SuperÓ gobierno en línea (Para promocionar y solucionar problemas de desconocimiento en la utilización de las plataformas digitales del Gobierno en línea), y **SuperÓ histórico** (Donde el superhéroe conmemora y resuelve interrogantes sobre el Bicentenario de la Independencia de Colombia). Cabe resaltar que **el argumento** que utilizan **para justificar el cambio de temática**, se considera bien recibido por la audiencia ya que ha sido el mismo durante las tres (3) temporadas, tal vez porque coincide con algunas creencias o supersticiones colombianas: **el Profesor SuperÓ sufre un "soponcio" muy fuerte, que nunca le causa la muerte sino que lo deja en una especie de "estado de coma", durante el cual el alma de su abuelo, Secundino, se le manifiesta encomendándole nuevas misiones, según el tema que la temporada quiera tratar.**

Finalmente, un aspecto importantísimo de *la personalidad de éste superhéroe*, es la propuesta que se hace, respecto a la interacción entre el héroe y el villano, la cual no se reduce a *actitudes reaccionarias*, de parte de ambas partes valga la redundancia, sino por el contrario parece existir una *actitud reflexiva*, ya que el superhéroe actúa **políticamente correcto y no personifica a su enemigo, la Ignorancia, en los personajes secundarios que comenten yerros idiomático**, lo cual refleja Valores éticos significativos:

³⁷“El profesor Ocoró **corrige, pero no hace burla del error**, sólo está para ayudar y no se personaliza de los errores. El Presidente de la República dijo por estos días ‘Infeccionó’, y si él necesita la ayuda de Superó la tendrá, pero no para burlarse de él.”

A continuación, se cita una descripción de lo que implica todo **el Proceso Creativo** de un capítulo de la serie:

³⁸ “**El proceso de realización de cada capítulo del Profesor SuperÓ demora entre cuatro y seis semanas y se inicia eligiendo el tema principal**, que se depura con la ayuda de **dos asesores**, uno del *ministerio de educación* y uno del canal. Luego, se realizan las investigaciones pertinentes y cuando estas son aprobadas por *el cliente* y sus asesores, se realiza *el libreto*. Después, **Rodrigo Ovalle**, toma *el libreto* y se dedica a realizar un *storyboard*, que le puede tardar entre día y medio y dos días. Allí, se encarga de ilustrar a mano los sucesos (personajes y acciones) que tendrán lugar en cada uno de los capítulos, todo esto con el fin de previsualizar cómo será la animación y cuál será su estructura. *El storyboard*, pasa por una revisión en la que se aseguran que las imágenes y los personajes estén acorde

a la serie, para luego pasar al proceso de dibujo, donde **cinco dibujantes realizan las acciones minuciosamente**. Cada dibujante se encarga de realizar la parte que más le guste o para la que tenga más habilidad, así por ejemplo, **Andrés, es el encargado de realizar los fondos**, como “El Mariscón” y reconocidos escenarios nacionales, una labor que los otros dibujantes no disfrutaban mucho pues obligatoriamente requiere dibujo técnico e implica tener sumo cuidado con la perspectiva y proporciones.



Figura 34. Andrés, Dibujante encargado de los escenarios.

Fuente: Ibíd.



Figura 35. La Casa del Florero, Ilustración usada para el Profesor SuperÓ Histórico.

Fuente: Ibíd.

A continuación, los dibujos se escanean y **Adriana Camelo y Clara Díaz**, las colorean digitalmente, tardando entre un día y día y medio por capítulo. Luego, el director general, **Hernán Zajec**, se encarga de organizarlas en pequeñas secuencias de acciones. Paralelamente a estos procesos, son grabadas y editadas las voces.

Luego, **Germán Marín**, toma las secuencias de acción y va armando el capítulo según el libreto y el *storyboard* y cuando están listos se les monta los audios a los personajes (**Martín de Francisco** -Sevichica-, **Santiago Moure** -Charles Ocoró-, **Liz Pereira, Chirly Marulanda y Antonio Guerra**), mediante el *proceso de Lipsync*. Inmediatamente se realiza la música original, para agregar los efectos sonoros y la musicalización.

Finalmente las entidades competentes revisan si hay que realizar algún cambio, pero estos no suelen ser muy comunes ni muy dramáticos, **pues realizar un cambio demasiado abrupto en este momento implicaría pérdidas económicas sustanciales**, ya que tocaría incurrir en los gastos de nuevos dibujos, nuevos coloreados o nuevas grabaciones de voz, por ello es que se llevan a cabo una gran cantidad de revisiones en los procesos previos a la edición.

Por último se exporta el video y se lleva al canal, **Señal Colombia**, para que desde allí se emita.”

37 Ibíd.

38 **Margareth Sánchez (2012, 12 de Agosto)**. “Confidencial Colombia. Liderazgo en periodismo digital”. Bogotá, Colombia. Recuperado el día 22 de Mayo del 2013 en: <http://confidencialcolombia.com/es/1/808/902/As%C3%AD-se-hace-el-Profesor-Super-O-Super-O-Se%C3%B1al-Colombia-Televisi%C3%B3n-H%C3%A9roe.htm>

2.2.3.4. Caso: "Los manes X"

ANÁLISIS DEL PERSONAJE

En un principio, esta serie parece apropiarse del humor, para lograr persuadir al público respecto a su mensaje, parodiando a *Superman* cada vez que llegan los superhéroes al sitio donde se está llevando a cabo la infracción contra la Convivencia urbana, es decir donde se está manifestando la Intolerancia o los prejuicios sociales.

Sin embargo, su propuesta de *resolución de conflictos*, es valiosa al enfocarse en combatir los problemas de *convivencia urbana*, producto de *la intolerancia y el prejuicio social*, que a su vez son generados precisamente por *la ignorancia* acerca de los orígenes y costumbres característicos de cada una de las -Tribus urbanas-. Por tanto, los *superpoderes* de estos héroes más que sobrenaturales, como el volar y otra clase de artilugios, es precisamente **informar-enseñar sobre lo que no se conoce de las tribus urbanas** (especialmente en los casos de Prejuicio Social) **y proponer una actitud de solidaridad** a los conciudadanos que entren en conflicto (especialmente en los casos de *Intolerancia*), incluyéndoles la exposición de los perjuicios que le acarrearían al ciudadano infractor. Es decir, que de alguna manera hacen un llamado a la conciencia ética y social.

Desafortunadamente, estos héroes parecen no haber tenido buena aceptación entre el público juvenil, entre otros por haber tenido algunos errores de contenido, como el equivocarse

en algunas definiciones conceptuales de las tribus urbanas que trató porque estas son muy subjetivas o ambiguas ante su gran diversidad y su falta de documentación. Otro factor, pudo haber sido su estilo gráfico caricaturesco, el cual pudo haber contrastado con la seriedad que implica la misión que se les ha encomendado.

2.2.3.5. Caso: "Zambo Dendé"

ANÁLISIS DEL PERSONAJE

En resumen, es un personaje creado bajo los estándares específicos del **Cómic norteamericano**, el cual se ha querido enmascarar de "Latinoamericano", evocando al contexto histórico de la colonia en América. A pesar de que tiene un virtuoso y llamativo estilo gráfico, propio de los superhéroes individualistas, se hace difícil reconocerlo como el "primer héroe latinoamericano", como lo han denominado sus creadores, porque maneja la típica idea de querer convertirse en **un icono de libertad y justicia, por medio de la Violencia desenfrenada**. Curiosamente, este personaje vive en **la selva, lugar que le sirve de refugio para no ser capturado por sus antagonistas, los colonizadores españoles, pero que podría interpretarse, sospechosamente, como símbolo del estigma norteamericano acerca de que los habitantes del "Tercer mundo" son "Salvajes"**.

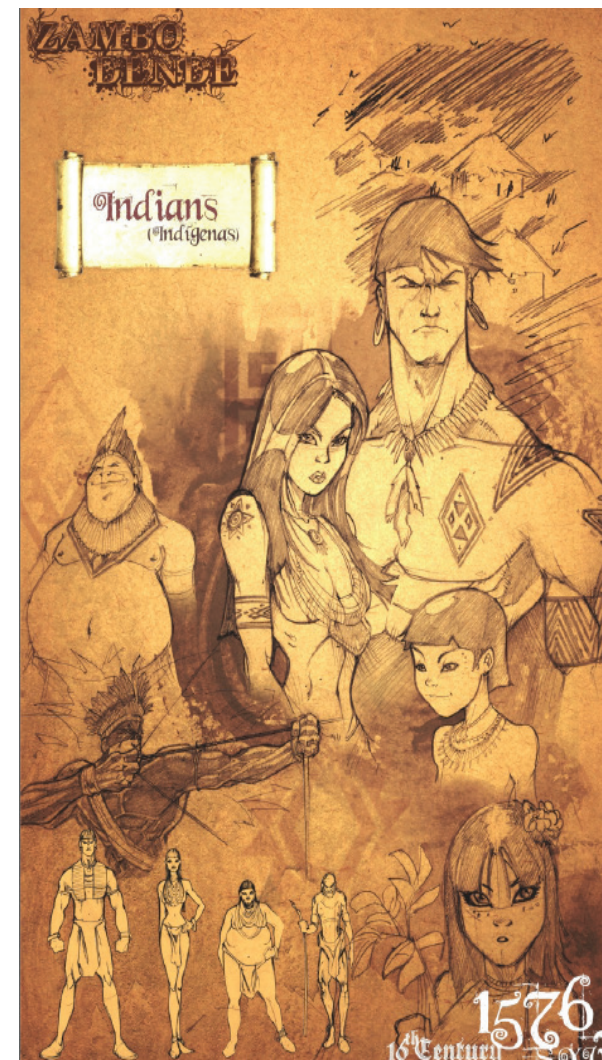


Figura 36. "Bocetos de personajes secundarios: Los indígenas".

Fuente: 7GCOMICS (2009). "The Condemned legacy -Blood sentence-". [Comic-book]. Bogotá: 7GLAB ENTERTAINMENT INC Recuperado en 2013 de: http://www.7gcomics.com/WLweb/artbook_sample_version.pdf

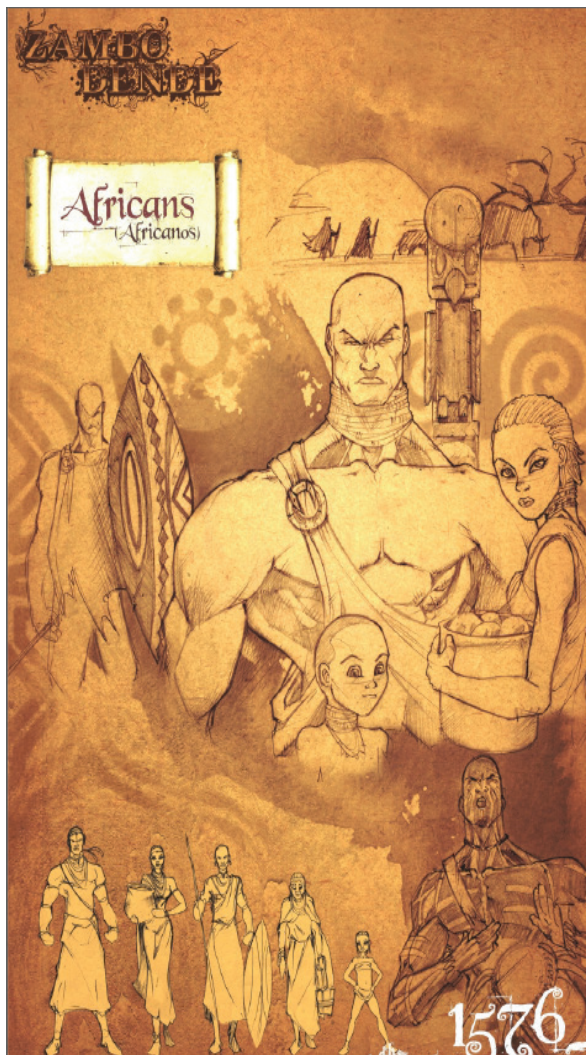


Figura 37. “Bocetos de personajes secundarios: Los africanos”.

Fuente: Ibíd.

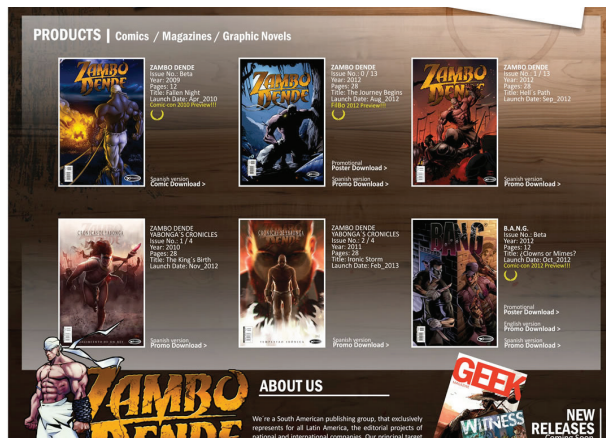


Figura 38. Fuente: 7GCOMICS (2011). “Zambo Dendé. The Latinamerica’s Transmedia Project”. Los Ángeles-Panamá-Bogotá: 7GLAB ENTERTAINMENT INC. Recuperada el día 1 de Junio del 2013 en: <http://www.7gcomics.com/>)

2.2.4. Métodos para construir un Superhéroe

En primera instancia cabe revisar una idea general sobre el proceso de construcción de un cómic, ya que implica la construcción de personajes, la cual involucra *superhéroes*. A continuación se expone el método planteado por Milagros Guzmán López (2011, 15 de Enero), el cual tiene un referente pedagógico, importante para poder abordar el tema del cómic, cuando se quiere dirigirse a un público joven:

“Inicialmente los alumnos deben comenzar a *trabajar en equipo*, observando la realidad y situaciones cotidianas para de ellas entresacar *la trama* que va a constituir su *mensaje*. Esto es un proceso de investigación con sus consiguientes *fases de observación, síntesis, recopilación y documentación*.

Seleccionada la historia, es preciso transformarla lingüísticamente al lenguaje del cómic, **elaborando el guión, tanto literario como técnico**, incluyendo los textos narrativos, los descriptivos, los diálogos, monólogos, soliloquios, e incluso anotaciones para incorporar onomatopeyas, líneas cinéticas... en el guión técnico.

Simultanea o posteriormente, se habrá ido trabajando con la realización icónica de los dibujos y las viñetas que acompañarán a los textos en este lenguaje comunicativo.

La siguiente fase es **la secuenciación y montaje de todas las viñetas para formar esa síntesis superior que es el relato.**”

Para aclarar este tema se cita un fragmento de una publicación del autor **Ricardo Fernández Muñoz (1998-2010)**, quien ha resumido el procedimiento y los requisitos mínimos que debe cumplir un Cómic, en lo que respecta al **aspecto Narrativo**:

¿Cómo Hacer un Cómic?

En primer lugar buscamos **la idea, el argumento o lo que queremos contar** y en esa búsqueda **caracterizamos a los personajes principales y secundarios, los lugares y ambientes** donde transcurrirá la historia así como **la época** en la que se va a desarrollar la acción. Luego, se establece la forma **cómo va a contarse esa historia**, teniendo en cuenta los **recursos narrativos** que se disponen:

1.- Acción lineal, es decir aquella que sigue un orden cronológico de los hechos.

2.- Acción paralela, es aquella que permite alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.

3.- Acción cortada, es aquella en que la acción se puede cortar para evocar el pasado o anticipar el futuro (**flash back o forward**).

DIVISIÓN DEL ARGUMENTO: Su minuciosidad, hace posible dividirlo en pequeñas unidades que contengan los momentos más representativos para su comprensión, y que constituirán el número de viñetas a dibujar siguiendo uno de los tres tipos de acciones que indicamos anteriormente.

PLANIFICACIÓN: Se elige el tipo de **plano** y ángulo que a corresponderá a cada viñeta.

MONTAJE: Se establecen los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas: cartela, cartucho, fundidos, encadenados, espacios contiguos, tipo y tamaño de formato, etc.

REALIZACIÓN DEL GUIÓN: Su estructura puede ser poner: Número de la página, número de viñeta, tipo de plano, la descripción de la escena y por último el texto de la viñeta.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES: Los personajes desarrollan la historia y pueden inventarse recurriendo a diversas técnicas:

- a- La creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- b- La creación de figuras a partir de formas isomorfas, sobre todo, a la hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.
- c- Lacreación de personajes a partir de la figura humana o de animales.
- d- La creación de figuras a partir de la utilización de técnicas mixtas.

EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES: Ciertos elementos pueden determinar los sentimientos de los personajes. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas atas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, etc.

EL LENGUAJE: Muestra la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología y complementa la información ofrecida a través de la imagen. Aunque hay historietas mudas que no requieren el lenguaje, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes.

EL TAMAÑO: Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad. **Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de los cuadros o viñetas conservando la armonía de cada página.**

El cómic puede representar las siguientes variantes:

1.- La Tira.- Es una situación o una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio es de humor acabará con un chiste.

2.- La Página.- Está formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.

3.- Los Libros y Álbumes.- Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

Una vez realizado **el guión** se realizan los siguientes pasos:

- 1- Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.
- 2- Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión anímica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.
- 3- El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su lugar.
- 4- Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.

5- Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos, de esta forma se logra que las figuras se destaquen.

6- Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos. *Este procedimiento evita un resultado frecuente cuando se produce a la inversa: que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.*

Otro error usual es cambiar el orden de los globos alternando el diálogo. El afán de rellenar todo el espacio con imagen y/o texto sin dejar nada en blanco asfixia a la página.

La búsqueda de formatos originales, a veces, provoca confusión al lector. Un maestro como ³⁹Rius enuncia un principio que es aconsejable tener en cuenta. **“Lo más sencillo es lo más legible”.**

Luego, respecto al aspecto de la técnica, para la creación de Superhéroes, se encontró autores como **Wills Eisner (2002)**, que opinan lo siguiente:

“(…) cuando se muestra una imagen hábilmente dibujada, puede dispararse un recuerdo que es reconocido y que produce una emoción colateral, debido a una memoria común a la experiencia de todos los seres humanos. **Precisamente por esa razón, la figura humana y el lenguaje corporal son uno de los ingredientes esenciales del**

arte del cómic. La habilidad en su manejo sirve tanto para medir la capacidad del autor como para transmitir su idea, de ahí que el artista esté obligado a dominar este terreno.” (pp. 102)

Finalmente, a partir de la revisión de la *generalidad de procedimientos para construir un superhéroe*, en la cual **predominó la “informalidad”** porque se encontraron pocos escritos académicos al respecto, y sumado a lo encontrado en *los antecedentes*, se pudo identificar o categorizar **tres procedimientos para este fin, los cuales constituyen una propuesta de carácter tentativo:**

2.2.4.1. Método “Figurativo” :

Principalmente hace referencia a concebir un personaje, específicamente desde el aspecto de la forma, es decir dándole mayor relevancia a la espectacularidad de su aspecto físico y superpoderes. En la mayoría de casos, la apariencia de estos personajes concuerda con la estética dominante dentro de la cultura y época del momento. Así entonces se relega a un segundo plano, la preocupación de construir un personaje desde su *misión y visión de mundo*, es decir desde la parte conceptual del mismo, las cuales son importantes para todo personaje ficticio o no, puesto que son las que legitiman su propia historia. El dejar de lado o menospreciar *el perfil de personalidad* del personaje, el cual es consecuencia de una influencia ideológica imposible de ocultar, terminaría en convertir a

éste en un objeto inanimado como lo puede ser un maniquí. Además cabe recordar que la responsabilidad recae sobre su creador, cuando su divulgación va a ser masiva, ya que la creación de un personaje estéticamente bello, puede llegar a tener mucha aceptación dentro de un público general sin importar la calidad del mensaje que éste comunique. Por ejemplo y como ya se mostró, el autor **Ricardo Fernández Muñoz (1998-2010)**, en la parte de *Creación de personajes*, contempla en una primera instancia a éste tipo de Método.

2.2.4.2. Método “Heurístico” :

Este **segundo método**, como su mismo nombre lo indica, evoca **la Heurística**. El autor **Ambrosio Velasco Gómez et al. (2000)**, citando a **Abraham Moles (1986)**, comentan lo siguiente:

*“Los métodos heurísticos, si bien pueden discutirse y sobre todo ejemplificarse, no pueden ser formulados en reglas lógicas u operaciones precisas (...) Sin embargo, **Moles defiende el carácter lógico del razonamiento heurístico y sostiene que éste predomina en el pensamiento humano, tanto en el sentido común como en el conocimiento científico**”*

Dicho en palabras más coloquiales, este método **trata de inventar o descubrir personajes basado en la “capacidad creativa propia” de su creador. Este procedimiento** ha sido uno de los más **“comunes”** a la hora de crear un superhéroe dentro del actual mundo globalizado. También podría decirse que hace referencia al

39 Eduardo del Rio, reconocido caricaturista mejicano. Véase en: <http://rius.com.mx/>

⁴⁰-**Empirismo, corriente filosófica que considera la experiencia como única fuente de conocimiento y plantea que sólo la experiencia garantiza un conocimiento verdadero**-, ya que cada creativo va mejorando su técnica de dibujo del personaje y va desarrollando conceptualmente el mismo, en la medida en que gana experiencia. Por ejemplo, **Marv Wolfman**, en una entrevista dada a la periodista **Cristina Macjús (2011, 16 de Septiembre)** del periódico *La Nación* (Argentina), evidencia la utilización de este método:

¿Cómo fue el proceso que lo llevó a la construcción de Blade, el cazador de vampiros?

“Se me apareció en un segundo, literalmente. No estaba buscando un personaje, simplemente apareció y supe todo sobre él: qué apariencia tenía, cómo hablaba, cómo estaba vestido, toda su historia, cómo se había convertido en el personaje que es. Esto sólo me pasó dos veces a lo largo de mi carrera. La otra ocasión fue con Deathstroke en los Teen Titans. No sé de dónde vino Blade. Probablemente mi cerebro estaba trabajando mientras yo no pensaba en eso. Creo que mucho de lo que hacemos como escritores es subconsciente, a veces los conceptos más extraños aparecen justo en el momento en que los necesito. Me parece que al saber que iba a tener

que hacer esa historia, mi cabeza estaba trabajando y, no bien tuve que escribirla, la idea estuvo allí. Desearía que me pasara más seguido. Supe que Blade era bueno desde el minuto en que apareció. Y no puedo decir lo mismo con respecto a otros personajes, en general no sé cómo los voy a hacer funcionar, no sé cómo van a ser recibidos.”

Adicionalmente, si se revisa un poco el contexto sociocultural que ha rodeado la formación personal de los *nuevos creadores* de personajes superheroicos, se puede decir que estos representan toda una generación de personas que han sido fuertemente influenciadas, por el *estereotipo de Superhéroe* norteamericano, el cual ha tenido un gran éxito comercial y ha acaparado el Mercado del cómic, haciendo cada vez más difícil que los *nuevos creativos* se motiven a ofertar propuestas de Superhéroe diferentes. De hecho, revisando internet, predomina el siguiente esquema o cuestionario para construir un Superhéroe⁴¹:

1- Escoge el género (Hombre o mujer) y nombre de tu superhéroe.

2- ¿Qué superpoder tendrá?

3- Define de qué manera recibió su súper poder.

4- Elige la personalidad de tu superhéroe: Inteligente, algo serio y fingiendo ser nerd.

5- Piensa en cómo será cuando sea una persona normal.

6- Piensa en la manera en que evolucionaron los poderes del superhéroe.

7- Decide, por la manera en que recibió sus poderes, si está orgulloso o avergonzado de ellos.

8- Si lo deseas, diseña un símbolo o logo para tu superhéroe.

9- Diseña un traje para tu superhéroe.

10- Decide si tendrá un aliado. Si lo tiene, dale un nombre, una personalidad, y hasta un traje. Piensa en qué es lo que el aliado será capaz de hacer. También **piensa en cómo se conocieron...**

11- Agrégale una frase o slogan a tu superhéroe.



Figura 39. Fuente: Ávila, O.; marco Fernando; Briih; & Zareen (S.F.). *Cómo crear un Superhéroe* [Web log post]. Recuperado el día 17 de Noviembre del 2012 en <http://es.wikihow.com/crear-un-superh%C3%A9roe>

40 **JACQUELINE HURTADO DE BARRERA (2005).** “Cómo formular objetivos de investigación: un acercamiento desde la investigación holística” (pp.19). Ediciones Quirón S.A. Caracas, Venezuela

41 Ávila, O.; marco Fernando; Briih; & Zareen (S.F.). *Cómo crear un Superhéroe* [Web log post]. Recuperado el día 17 de Noviembre del 2012 en <http://es.wikihow.com/crear-un-superh%C3%A9roe>

12- Decide si tu superhéroe tiene un vehículo para movilizarse. Si lo tiene, piensa en las características especiales que podría tener.

13- Piensa si tu superhéroe tendrá ciertos enemigos principales. Si es así, piensa en los nombres de los enemigos, **cómo se verán y porqué son sus enemigos.**

Sugerencias: Que tu superhéroe combata el bien contra el mal, pero la clave para diferenciarlo es darle una voz, atributos, fallas, metas, obstáculos, trasfondos, personalidad diferente y un nombre gracioso o muy serio (ya que es lo primero que escuchará la gente). Esto le añadirá profundidad a tu héroe y le dará a la trama un desarrollo interesante más adelante. **Además para ti será más fácil escribir acerca de él, si algún día desarrollas una tira cómica.** Si tienes estas cosas, no necesitas superpoderes o armas únicos. Si no tienes estas cosas, aunque tengas superpoderes únicos no persuadirá.

2.2.4.3. Método "Collage" :

Este tercero y último método, se tomó de una propuesta hecha por **Marvel Comics**, en su página web, MARVEL.COM, denominada *-cree su propio superhéroe-*. Este método, plantea la construcción de un personaje, del tipo *-collage-*, donde se le disponen al creativo una variedad de partes preestablecidas, tomadas de una recopilación de los superhéroes más comercializados por dicha compañía, de las cuales puede disponer para componer su propio cómic. Se considera como un método que restringe las posibilidades creativas del creador, en la medida en que la *-exploración formal-* de la creación se reduce, sin embargo les ofrece una atractiva *-estética realista-*, que propensa la satisfacción del *-pensamiento visceral-*. Lo que cabe resaltar es que al olvidarse del *-aspecto conceptual-* del personaje o *-la razón de ser del superhéroe-*, es decir, LOS VALORES que se quiere que éste represente, se puede caer en un *"esnobismo"* que terminará trivializando *el argumento* y *la trama* de estos personajes de ficción.

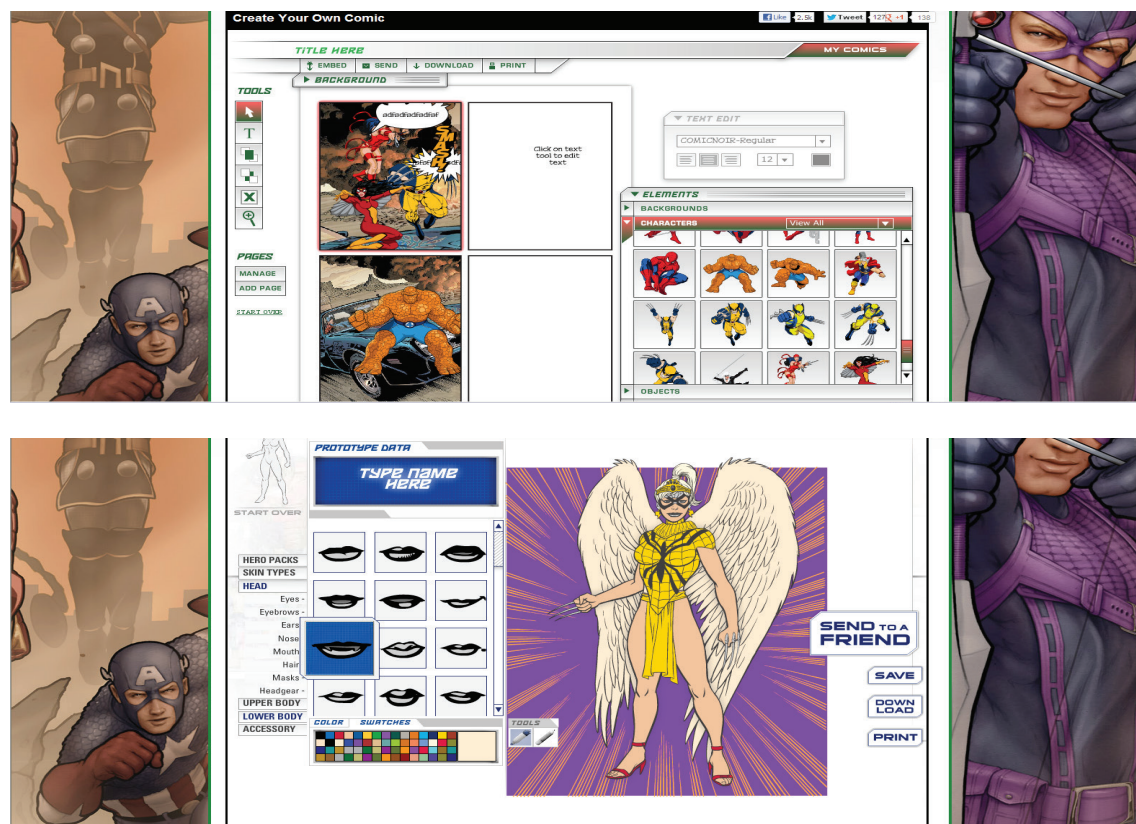


Figura 40-41. Imágenes tomadas del sitio web: *marvel.com* Fuente: http://marvel.com/games/play/31/create_your_own_superhero

2.3. Marco Teórico

En primera instancia se estudió la *estructura y las funciones del cómic* (Véase en Capítulo II, ítem 2_1), referenciando a los autores **José Luis Rodríguez Diéguez (1991)**, **Milagros Guzmán López (2011, 15 de Enero)** y **Wills Eisner (2002)**, con miras a lograr la apropiación de los *códigos* que maneja este lenguaje, propios de un medio masivo de comunicación, para así tener unas bases teóricas para la construcción de *la Narrativa gráfica del argumento* y posibilitar una mayor persuasión del público objetivo.

Consecutivamente, la revisión del **Estado del Arte** arrojó que los superhéroes generalmente, como lo afirma **Perucho Mejía (2001)**:

“Se invisten de la naturaleza del contexto social, actuando como mecanismo de enajenación y de alineación, estando enmarcados en una tipología característica definida, convenida y fundada en estereotipos muy precisos; en la tipicidad de lo invencible e indestructible, como catalizadores de tensiones o estimulantes imaginarios de las agobiantes frustraciones cotidianas”.

Evidenciándose así, *la capacidad que tienen los Superhéroes para promocionar valores e ideologías*, como lo menciona **Felipe Ossa (1986)**:

“Uno de los acontecimientos que demostró la importancia de los cómics como medio de penetración ideológica, fue la Segunda Guerra Mundial. Si durante la Primera Guerra Mundial las historietas no tuvieron ningún papel propagandístico, quizás porque no habían adquirido todavía toda sus fuerza y difusión, durante la segunda, sí desempeñaron un rol importantísimo desde el punto de vista de la defensa de los aliados y especialmente de los Estados Unidos.”

Luego, dicha *capacidad de penetración ideológica*, no evidencia responder a una *responsabilidad social*, porque las actitudes que estos personajes reflejan en sus publicaciones, muestran un manejo trivial del **concepto de violencia**, llegando a postular de una manera implícita como **forma de entretenimiento**, lo cual no es afín con la complejidad que comprende dicho fenómeno social, definido por los autores **Buvinic, Morrison & Shifter M. (1999)**, como:



“El fenómeno de la violencia es complejo y multifacético.

Una de las tareas más difíciles y desafiantes es desglosar las diferentes formas de violencia y entender mejor sus características, causas y consecuencias. La violencia se puede categorizar según distintas variables: los individuos que sufren la violencia (mujeres, niños, hombres jóvenes, ancianos, incapacitados), los agentes de violencia (pandillas, narcotraficantes, jóvenes, muchedumbres), la naturaleza de la agresión (psicológica, física o sexual), el motivo (político, racial, económico, instrumental, emocional, etc.) y la relación entre la persona que sufre la violencia y la persona que la comete (parientes, amigos, conocidos o desconocidos).”

2.3.1. Conceptos básicos sobre la Narrativa Gráfica:

Para abordar este importante tema que comprende *la creación de historias*, se decidió citar un fragmento del libro realizado por los autores **Francesco Casetti & Federico Di Chio (1998)**, donde se plantean *los tres elementos esenciales de la narración*, lo cual otorga una aproximación a

la temática, necesaria para el entendimiento de los requisitos imprescindibles para la creación de un personaje:

1- **Sucede algo:** Ocurren ‘acontecimientos’ (intencionales o accidentales, personales o colectivos, ricos en consecuencias o muertos en sí mismos, de larga duración o momentáneos, etc.)

2- **Le sucede a alguien o alguien hace que suceda:** Los acontecimientos se refieren a ‘personajes’ (héroes o víctimas, definidos o anónimos, humanos o no humanos, etc.) los cuales, por su cuenta, se sitúan en un ‘ambiente’ que los acompaña o de alguna manera los completa (esta unión simbiótica de personajes y ambientes da origen a la categoría narratológica de los ‘existentes’).

3- **El suceso cambia poco a poco la situación:** En el suceder de los acontecimientos y de las acciones se registra una ‘transformación’, que se manifiesta como serie de rupturas con respecto a un estado precedente, o bien como reintegración, siempre evolutiva, de un pasado renovado. (pp. 172,173)

A continuación, estos autores exponen un ejemplo con el que aclaran **la estructura narrativa más típica:**

“Este esquema abstracto de análisis, construido sobre tres ejes, explica el funcionamiento y la organización de las estructuras narrativas más típicas. Pensemos en el relato mítico o la fábula: en

ellos, como todos sabemos, está por un lado el Héroe (Sujeto), al cual le ha encargado el Rey o cualquier otra figura (Destinador) superar determinadas pruebas, para poder casarse con la princesa y conquistar el reino (Objeto); por otro lado tenemos al Antihéroe (Oponente o Antisujeto) que obstaculiza el feliz cumplimiento de las acciones y que al final es vencido gracias a la intervención de un protector del Sujeto o de un elemento mágico del que se pueda servir éste (Adyuvante). El éxito del Sujeto, y por ello la conquista del Objeto, encontrará su cumplimiento en el beneficio que se aporte a sí mismo, a sus seres queridos y, en fin, a la comunidad entera (Destinatario). Advirtamos también cómo un modelo interpretativo de este tipo, subdivide la estructura de un relato en dos recorridos distintos: el del Héroe y el del Antihéroe, donde lo que desde el punto de vista del Héroe es el Adyuvante, desde el punto de vista del Antihéroe funciona como el Oponente, y viceversa. Las categorías, pues, pueden invertirse, salvo la del Objeto, que es la meta tanto del Héroe como del Antihéroe (y por eso se enfrentan y tratan de eliminarse mutuamente). Esto permite desarrollar, siempre basándose en los actantes y en sus tres ejes fundamentales, un esquema fundamental cuyo núcleo principal esté basado en la estructura polémica (la lucha) y cuyas partes periféricas se fundamenten sobre la estructura contractual (el pacto, la alianza, la promesa): un esquema que, según algunos, podría evidenciar que las manifestaciones narrativas, más allá de sus diferencias superficiales, no son más que representaciones figuradas de las diferentes formas de la comunicación

humana, entendida también como teatro de intercambio, de contrastes, de acuerdos y de enfrentamientos.” (pp.186, 187)

Finalmente, los autores terminan resumiendo, toda **la estructura típica de la narración**, para un mayor entendimiento:

“Hemos empezado definiendo la narración como una concatenación de situaciones, en las que se realizan acontecimientos y en las que operan personajes inscritos en ambientes específicos. De esta definición hemos extraído los factores estructurales de la organización narrativa de un texto, es decir, los existentes (ambiente + personajes), los acontecimientos (acciones + sucesos) y las transformaciones.”

Sin embargo, a lo anteriormente citado es necesario adicionarle algunas definiciones del autor **Antonio Sánchez-Escalonilla (2001)**, estudioso del **guion cinematográfico**, porque se hace importante entender mejor **cómo se construye una historia:**

(...) “las **Story Lines (ideas)** sólo son un eje estructural mínimo, un esbozo de la estrategia estructural (lógica) que sostendrá el futuro guion. Pero debe contener de la forma más atractiva posible, los elementos mínimos que puedan interesar a un productor y a un analista (...) “Su lectura puede enseguida recordarnos a muchas otras **historias**, porque todo relato reducido a su mínima expresión narrativa coincide con patrones comunes, empleados a lo largo de la tradición literaria y cinematográfica.”



(...) “Cuando todavía no existe la historia, es posible que el autor ya haya imaginado un final detallado, cuente con varios personajes o incluso con algunas escenas completas e impactantes (son las que suelen animar al escritor a aceptar un reto creativo). Todo este material dramático más perfilado debe apartarse en esta primera fase de **la idea** y archivarse para su uso posterior. Por el momento, sólo interesa la delimitación de **la historia: un conflicto interesante (nudo)**, donde se detalla **cómo se resuelve (desenlace final)** y **en qué momento se inicia (planteamiento)**. En el fondo, las historias no son más que nudos en los que hay que determinar cómo acaban y porqué empiezan. En primer lugar cómo acaban, pues ya sabemos que las películas comienzan a escribirse por el final.” (pp.84)

(...) “Las premisas dramáticas son patrones universales clásicos que facilitan la construcción de argumentos y personajes, y que pueden servir para determinar y desarrollar la **Story Line**. En sí mismas no son nada **originales**, aunque se encuentren siempre en el **origen** de un relato. Podemos distinguir cuatro tipos de premisas dramáticas: **tramas maestras** (aplicables a estructuras de relatos), **paradojas** (de especial utilidad al plantear nudos y conflictos), **hipótesis** (respuestas posibles a la pregunta ¿qué sucedería si...?) y **símbolos**.”

Luego, para intereses del presente proyecto se consideró oportuno revisar el tema de las **Tramas Maestras** (master plot), las cuales sirven para tener una idea inicial acerca del tipo de historia que se quisiera contar. El mismo autor, las define así:

“Las tramas maestras no son plantillas ni recetas que condicionen o sustituyan la creatividad del autor. Son patrones comunes que facilitan, **guían o inspiran la narración de un relato concreto**. Por eso no resulta tan descabellado escuchar que el guión de *El Rey León* se basa en *Hamlet*, y por tanto en todas

las historias de venganza contadas desde que, allá por el siglo IV a.C., Esquilo estrenara su tragedia *Argamenón* y el resto de la *Orestíada*.” (pp.86)

Termina su exposición este autor, citando a **Ronald Tobias (1999)**, quien plantea una **categorización de Tramas Maestras básicas**:

BÚSQUEDA: <i>Jasón y los argonautas, El mago de Oz, Don Quijote.</i> Distingue entre propósito (Objeto buscado) y motivación (el porqué de la búsqueda). El protagonista regresa siempre al punto de partida y atraviesa un proceso de maduración interior.	AVENTURA: <i>En busca del arca perdida, Las minas del Rey Salomón, Parque Jurásico.</i> No confundir con la trama de búsqueda, pues el énfasis no recae en el protagonista ni en su transformación, sino en el viaje mismo.	PERSECUCIÓN: <i>Terminator, El fugitivo, Bonnie & Clyde, Las secuelas de Freddy Krueger.</i> Fases: Reglas de persecución- Cacería-Fin de la persecución. Según Tobias, la caza es más importante que quienes participan en ella.
RESCATE: <i>Centauros del desierto, Aliens, La princesa prometida, Máximo riesgo.</i> En ella se explora el mundo, mientras el protagonista trata de salvar a alguien o a algo. Dependen del antagonista. Fases: Separación-Persecución-Confrontación héroe/villano.	HUIDA: <i>El prisionero de Zenda, Chicken Run, El expreso de medianoche, Cadena perpetua.</i> La víctima se rescata a sí misma. El héroe es la víctima. Fases: Protagonista encarcelado- Encierro y plan de fuga-Huida misma El plan definitivo suele fracasar.	VENGANZA: <i>De Medea a Yo soy la justicia pasando por Hamlet, Gladiator e Íñigo Montoya.</i> La sangre clama justicia. Fases: Crimen- Plan de venganza en marcha-Lucha vengador – criminal.
ENIGMA: <i>Memento, Diez negritos, El halcón maltés, Chinatown.</i> Estructura de rompecabezas, con una secuencia causa-efecto calculada al milímetro. Es necesario camuflar la información importante con naturalidad.	RIVALIDAD: <i>Ben- Hur.</i> Dos personajes persiguen el mismo objetivo, por una motivación particular. Las curvas de ascenso y descenso de los antagonistas se cruzan.	DESVALIDO: <i>Rocky, La Cenicienta, Karate Kid.</i> El más débil de la competición vence gracias a su superioridad moral. Se requiere una lucha final en igualdad de condiciones.

Por otra parte, se revisaron las ⁴²“consideraciones para escribir la escaleta”:

1- “Recordar que **el cine se escribe en tiempo presente**. Los verbos van en ese tiempo: escribe, dice, habla, muestra, abre... nada de abrió, dijo, mostró.

2- **Los diálogos que tienen un objetivo dramático si van en la escaleta y van expresados en prosa** (ejemplo: -Manuel se encuentra a Luis y lo convence de lanzarse en paracaídas...al momento de escribir el guión podemos dialogar para lograr éste objetivo pero en la escaleta hay que describir el objetivo ya logrado)

3- **Se debe dejar el exceso de detalle** a un lado, para mantener la lectura y la lógica dramática más expuesta.”

Finalmente, se revisó el planteamiento de **SYD FIELD (1996)**, para la *identificación y definición de las cualidades que intervienen en la creación de un personaje*, porque guiará la realización del **perfil de personalidad** que tendrá el Superhéroe que se pretende proponer con este trabajo. Este autor dice:

“La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; **sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión. Por ende, la acción es**

el personaje; una persona es lo que hace, no lo que dice.

En suma, **el secreto de un buen personaje son: el ‘conflicto’, sus antecedentes y su personalidad. Pero es necesario establecer primero un contexto para ese personaje; de ese modo, más adelante podremos colorear y matizar las diferentes características y peculiaridades. Luego, los cuatro elementos son:**

1- **La Necesidad dramática:** Se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guión. Establecida ésta, se pueden crear obstáculos entre el personaje y su necesidad, para que su historia genere conflicto o Drama, al superarlos (o no) para satisfacer su necesidad dramática. Esto es esencial para su línea argumental. Por ejemplo:

En *Tootsie*, *Michael Dorsey* (*Dustin Hoffman*) es un actor de talento que lucha por abrirse camino haciéndose pasar por mujer para conseguir un papel muy bien pagado en una telenovela diurna. Esa es su necesidad dramática. Cuando se enamora de una actriz, *Julie Nichols*, su necesidad es dejar el papel para poder conquistar a su amor.

En *El Audaz* (*The Hustler*) de *Robert Rossen*, la necesidad dramática de *Eddie ‘Fast’ Felson* (*Paul Newman*) es vencer a *Minnesota Fats* (*Jackie Gleason*) y ganar diez mil dólares en una noche.

2- **El punto de vista:** Es ¿cómo ve el mundo un personaje? Debe definirlo y comprenderlo bien porque **es útil para crear el personaje. Todo buen personaje así es activo, ‘actúa’ a partir de su punto de vista y no se limita a reaccionar.**

3- **El cambio:** ¿Experimenta su personaje algún cambio a lo largo del guión? Si es así, ¿Cuál es? En *El audaz*, *Fast Eddie* pasa de ser un perdedor a convertirse en un ganador. En *Ladrón*, Frank no confía en nadie al principio; luego quiere empezar una nueva vida con *Jessie* (*Tuesday Weld*) y da un golpe para un hombre que lo traiciona; entonces vuelve a su antiguo modo de vida en la cárcel, donde ‘nada importa nada’.

4- **La actitud:** El conocer **esta le permite darle más profundidad**. Esta puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua, alegre o triste, fuerte o débil, Duro o temeroso, pesimista u optimista. El comentario de *Jack Gittes* (*Jack Nicholson*) en *Barrio Chino* de que *Evelyn Cross* (*Faye Dunaway*) es una ‘farsante, igual que todos los demás’ expresa su actitud.

(...)En ocasiones se superpondrán, una **actitud** se manifestará como un **punto de vista**, la **necesidad dramática** provocará un **cambio** y el **cambio** afectará a la **actitud** del personaje. Si eso ocurre, no se preocupe. A veces es necesario desarmar algo para poder volver a armarlo.”

Para concluir ésta extensa revisión conceptual, se procede a citar **algunas herramientas importantes para lograr construir un personaje,**

que el mismo **SYD FIELD (1996)** sugiere:

(...) Hay muchas maneras de plantearse la creación de un personaje. **Algunos guionistas piensan en sus personajes durante largo tiempo y luego se lanzan y empiezan a escribir. Otros confeccionan una detallada lista de caracterizaciones; algunos apuntan las circunstancias más importantes de la vida de un personaje en fichas de 9x15cm, y otros preparan detallados perfiles o dibujan diagramas de comportamiento. Algunos utilizan fotos de revistas y diarios como ayuda para ver el aspecto que tienen sus personajes.**

Una buena herramienta es cualquier cosa que le facilite la tarea de crear un personaje. Puede usted utilizar algunas, todas o ninguna de las herramientas aquí mencionadas porque lo que importa es que le funcionen:

1- La biografía del personaje: Escriba en **tercera o primera persona** la historia de su vida desde su nacimiento hasta el momento en el que empieza su historia, definiendo las relaciones que fue estableciendo a lo largo de los años antes del principio de la historia. Estas relaciones influirán en las acciones de su personaje a lo largo del guión y pueden proporcionarle ‘incidentes’ que pueden utilizar en *flashbacks* o en *diálogos* para revelar su personaje. También defina los siguientes aspectos:

- a- Vida Profesional:** ¿Cómo se gana la vida su protagonista? ¿Cómo son las relaciones con su jefe? ¿Cuánto tiempo lleva trabajando su personaje en su actual empleo? ¿Cómo son sus relaciones con sus compañeros de trabajo? ¿Cómo empezó su carrera? **Si no lo sabe usted ¿Quién lo va a saber?**
- b- Vida Personal:** ¿Es una persona soltera, casada, viuda, divorciada o separada? Si está casada, ¿Cuánto tiempo hace y con quién? ¿Cómo se conocieron? ¿Es un buen o mal matrimonio? **Describalo en una o dos páginas.**
- c- Vida privada:** **Es lo que hace su personaje cuando él o ella está a solas.** ¿Qué aficiones o interés tiene? ¿Sale a correr? ¿A cursos introductorios universitarios? ¿Le gusta la cocina, la talla en madera, *el Bricolage*, la pintura, la literatura?

2- La investigación en vivo: En esta se entrevistan a personas para conseguir ideas, pensamientos, sentimientos, experiencias y material base. Prepare una lista de preguntas que quiera hacer.

3- La investigación documental: Consiste en obtener información de la biblioteca (libros, revistas, diarios), un museo o una institución. Su tema, puede ser: una persona, un lugar, un acontecimiento o un periodo histórico, entre otros.

4- El Diálogo: Es algo empírico pero cuánto más se hace, más fácil resulta. **‘Escribir es reescribir’, como reza el dicho.** Recordemos que hablamos de manera fragmentaria, sin terminar las frases, con pensamientos incompletos, cambiando de humor y de tema en un abrir y cerrar de ojos. **El secreto de unos buenos y eficaces diálogos no está en una hermosa prosa o en los pentámetros yámbicos, sino en que hagan avanzar la historia y obliguen al lector a seguir pasando las páginas. Y ésta es la tarea del guionista: un guión es una experiencia de lectura antes de convertirse en una experiencia visual. Entonces, las funciones del diálogo son:**

- 1- Hacer avanzar la historia.**
- 2- Comunicar hechos e información al público.**
- 3- Revelar al personaje.** Un personaje habla sobre sí mismo, o son otros personajes los que hablan de él.
- 4- Establecer relaciones entre los personajes.** Una vez definido el punto de vista de su protagonista, puede utilizar el diálogo para crear un punto de vista igual y opuesto que genere conflicto y haga avanzar la historia.
- 5- También comentar la acción.**
- 6- Y relacionar escenas entre sí.** Puede terminar una escena con un personaje diciendo algo, para cortar a una nueva escena con otro personaje que continúa el diálogo.

2.3.2. Características y funciones del Héroe:

De acuerdo con la bibliografía revisada en el ítem 2_2_1 (Emiliano Fernández Lascano ,24 de Septiembre del 2010)(Nerio Tello & Héctor Alberto Sanguiliano ,2001)(Umberto Eco,1965) (Noelia Belluci, Rosario Donaldson & Romina Varnerin ,2009)(Daniele Barbieri,1998) (Perucho Mejía García ,2001),la revisión de antecedentes y algunas fuentes de ⁴³internet, las características del héroe podrían resumirse de la siguiente manera:

1- Debe tener **una Misión concreta** dentro de **la trama** de la historia. En esta debe existir un antagonista, quien debe ser difícil de descubrir o identificar y casi siempre debe personificar al **Mal**.

2- Debe tener un **pasado**, que argumente su **visión de mundo** actual, y también su **origen o momento en el que se convierte en héroe** u obtiene sus capacidades especiales. Los más frecuentes son: *Origen no humano* (extraterrestres, dioses mitológicos, robots, fantasmas, demonios, etc.), *Origen natural* (mutantes), *Experimentos científicos*, *Obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos y Traumas*.

3- Su **historia debe circunscribirse, a un contexto cotidiano**, en el cual, el Superhéroe,

evidencie su lado más humano, mediante la exhibición de necesidades humanas: amor, dinero, salud, autorrealización, etc. *“Todo personaje tiene una historia, no solo pasada sino también presente. Debe tener una vida fuera de su misión que desempeña con su papel como héroe.”* En muchos casos, una **identidad secreta (un uniforme), doble identidad o álter ego**.

4- Debe tener alguna debilidad, ⁴⁴ *“ya sea física, o algún personaje que pueda causarle problemas si es puesto en peligro, o algún objeto como lo era la Kryptonita para Superman. Un personaje invencible no solo pierde credibilidad, sino que es aburrido.”* Es decir, **debe tener un villano**, un personaje con características similares a las del superhéroe pero con opuesta motivación y métodos.

5- Debe tener un **aspecto físico** antropomorfo, estereotipado (perfección anatómica) o controversial, **relacionado con la moralidad de la determinada sociedad donde se produzca**. Por ejemplo, casi siempre se establece **que la Fealdad sea sinónimo de maldad, mientras la Belleza sea sinónimo de Bondad**. Esta última siempre identificará al héroe.

6- Debe haber coherencia entre su comportamiento o actitudes y su Ideología (“un Lema”).

Por su parte, **Luis Gasca & Román Gubern (1994)** describen al **Héroe**, de género masculino, como:

“La iconografía del héroe figura entre las más interesantes de su nutrido repertorio de estereotipos. Generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina. En no pocos casos viste fantásticos uniformes emblemáticos (desde 1938 con Superman, quien portaba vestidos ceñidos y capa, hasta el rostro velado con un antifaz, como en The Spirit de Wills Eisner), como ocurre con muchos héroes de ciencia ficción y con los superhéroes de los comics-books, con su capa al viento. Su tipología ha estado relacionada, como era inevitable, con la de los héroes del cine de aventura. Recordemos que un actor como Larry “Buster” Crabbe ha interpretado en la pantalla a héroes tan populares de los comics como Flash Gordon, Buck Rogers y Tarzan.” (pp. 62-65)

Mientras tanto al referirse al **héroe de género femenino**, es decir, **las heroínas**, afirman lo siguiente:

“La heroína de los cómics es la compañera del héroe, pero es también a menudo objeto de su protección y defensa (las frágiles y bellas heroínas tienen vulnerabilidad pero también pueden entrar en conflicto y combate con otras mujeres). Dale Arden, compañera de Flash Gordon, por ejemplo, es asediada permanentemente por el péfido emperador Ming. En este y otros casos la heroína se convierte en una curiosa novia eterna del héroe, al que sigue en todos sus periplos y aventuras. Pero es una compañera

43 (2012-2013). “Superhéroes”. Wikipedia Enciclopedia libre [versión electrónica]. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado el día 25 de Mayo del 2013 en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>

44 Daniel Rost (2011, 3 de Junio). “Suite”. Cultura/ Literatura: Taller para escritores, creando un buen héroe. Recuperado el día 19 de abril del 2013 en: <http://suite101.net/article/taller-para-escritores-creando-un-buen-heroe-a55463>

asexuada e idealizada, pues hasta los años setenta, no se dice de ella que esté casada con el héroe (lo que resultaría prosaico), ni se habla de proyectos matrimoniales (lo que resultaría pequeño burgués), ni hay constancia de que se acuesten juntos (lo que resultaría demasiado permisivo).” (pp. 66-70)

Sin embargo, se citan ⁴⁵otras características típicas de los superhéroes:

1) Su lucha desinteresada en defensa del inocente, combatiendo cualquier amenaza, con frecuencia al margen de la ley. **Su estructura de valores morales: generosidad, sacrificio, autocontrol, piedad, etc.** Pero que en cualquier caso, no modifican de forma importante la vida en la Tierra, dedicándose a asuntos de poca trascendencia (no acaban con la guerra ni el hambre, por ejemplo). También puede relacionarse con el triunfo del individualismo, atemperado con la idea de servicio a la comunidad y el trabajo en equipo.

2) Los superhéroes no suelen morir, y sus narraciones se extienden de un *comic-book* a otro, mientras las ventas aguanten. Sus aventuras tienden así a estancarse (como ya viera Umberto Eco), en una cierta atemporalidad, en la que el personaje ya no puede envejecer, y todo regresa: los villanos reaparecen, los muertos no están muertos.

Finalmente, **Noelia Belluci, Rosario Donaldson & Romina Varnerin (2009)**, abrevian **las funciones del héroe**, al señalar la principal misión que suele asignársele a los Superhéroes:

“Si bien **la misión altruista de salvar a la humanidad** es la que amalgama al grupo, superando a cada una de las individualidades que lo componen, cada integrante tiene además un objetivo que es personal y vinculado a la esfera de la vida privada.”

2.3.3. Características y funciones del Villano:

Zoraida Jiménez Gascón (2010, Febrero), en su publicación “*La construcción del Villano como personaje cinematográfico*”, cita a **Sara Torres (marzo de 1998)**, quien considera que la **Maldad tiene origen en:**

1. **Lo religioso:** Cuando se establecen “las acciones que se consideran que están mal”, de acuerdo a la teología del momento. Ejemplo: se consideraba que los villanos “Nacían para ser malos”.
2. **Lo social:** Cuando se considera mala a “La persona que realizaba la acción”, es decir, es la Moral de la determinada cultura la que se encarga de juzgar.
3. **Lo psicológico:** Cuando se considera que “La persona es quien elige ser mala”.

En este mismo sentido, **Jiménez (2010, Febrero)**, citando a **Román Gubern (2002)**, resalta que el origen religioso de *los villanos*, es propio de la visión de mundo del maniqueísmo, el cual considera la existencia de la dualidad: “los Buenos y los Malos”. Adicionalmente, se menciona que **Román Gubern**, clasifica dos tipos de culpa:

1. **La culpa Objetiva:** Concebida desde una noción moral y jurídica. Ejemplo: “Los malos tienen que pagar por sus crímenes”.
2. **La culpa Subjetiva:** Concebida desde “el reconocimiento de una responsabilidad moral por parte del sujeto”. Ejemplo: “Un villano arrepentido o tratando de reivindicarse”. Sin embargo, se afirma que para el villano, su actitud y sus actividades son normales, lo anormal para el villano es lo que hacen los buenos. Por tanto, “el villano se siente bien haciendo el mal”.

Luego, las tipologías del Villano, según esta autora, pueden variar dependiendo del contexto espacial, es decir, según la cultura, y del contexto temporal, es decir, según las ideologías de la época. Pese a esto,

45 (2012-2013). “Superhéroes”. Wikipedia Enciclopedia libre [versión electrónica]. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado el día 25 de Mayo del 2013 en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>

al Villano se le distinguen características:

- **Conductuales:** Estas hacen referencia a sus *actitudes*, vistas desde su personalidad, y sus *acciones* desde el punto de vista de los métodos que utiliza para cometer sus delitos, los cuales lo señalan como un personaje cruel, inmisericorde, despiadado, traidor, ambicioso, vengador, entre otras.

- **Psicológicas:** Estas se refieren a sus *motivaciones e historias personales*.

- **Físicas:** Según **Sara Martín (2002)**, determinadas por las convenciones morales. Por ejemplo: para la cultura occidental, el color negro es símbolo de muerte y misterio. También, -la falta de belleza física del villano es un signo de su monstruosidad moral-.

Posteriormente, la autora menciona que los villanos pueden tener Códigos morales distintos, que pueden -llegar a justificar sus acciones-:

1. Se les considerará *culpables* si se les enfatiza el *libre albedrío*.
2. Se les considerará *No culpables* si se les enfatiza las influencias recibidas de su *pasado tortuoso*.

Luego, cabe mencionar, que es reiterativo la utilización del **-miedo de la época-**, para la personificación de los villanos, puesto que, casi siempre (**Jiménez, 2010**) *“el villano es extranjero*

o pertenece a un grupo étnico o político mal considerado, ya que si el público identifica como enemigo propio al villano de la película, será más fácil que el héroe se gane sus afectos”. Por ejemplo, según la visión de E.E.U.U., la cual ha prevalecido en las últimas décadas, los villanos han sido:

En los Años 40': Los alemanes

En los Años 60': Los soviéticos

En los Años 00': Los árabes (Talibanes o Yihadistas).

Por otra parte, la autora concluye que *“la audiencia debe tener clara la motivación del villano y la del protagonista y deben creer firmemente en sus acciones, sean correctas o no, en el sentido convencional.”*

Finalmente, **Zoraida Jiménez Gascón (2010, Febrero)**, logra resumir **las funciones del Villano**, de la siguiente manera:

1. **Función destacadora o realzadora:** La maldad del villano sirve para potenciar la imagen de bondad del héroe.
2. **Función creadora o generadora de situaciones:** El villano crea los momentos en los que el héroe actúa demostrando su nobleza y su capacidad para hacer el bien y combatir el mal.
3. **Función explicativa o justificadora:** La tremenda maldad del villano justifica la muerte del héroe cuando esto sucede

porque los buenos no deberían morir.

4. **Función polarizadora:** El villano reafirma la unión del grupo receptor de esa historia en términos de nosotros somos los buenos/ ellos son los malos.

5. **Función animadversora:** El villano focaliza el odio o la desconfianza en una dirección concreta. Como ya vimos, esto varía en función de la situación política.

6. **Función perpetuadora:** El villano sirve para reafirmar y mantener ideales o valores colectivos (respeto a la ley y a sus representantes, justicia, castigo para los criminales, etc.).

7. **Función catártica:** los espectadores proyectan en el villano las fantasías amorales o ilegales que las normas, la cultura y la vida en sociedad le impiden desarrollar.

8. **Función tranquilizadora:** El villano y la mala suerte que éste suele correr en las películas convencer al público de que el mundo es un lugar justo y seguro y que la maldad no es algo inherente al ser humano sino cosa de unos pocos perturbados que acaban pagando sus vilezas.

2.4. Marco Conceptual

Los **Conceptos** revisados a continuación, son competentes al desarrollo de la propuesta del personaje de ficción superheróico, porque **sentarán las bases de su -postura, ideología o conducta-**.

2.4.1. Revisión del Concepto: Conciencia

La revisión de este importante concepto, servirá de cimiento para el entendimiento de los *métodos de resolución de conflictos* que se revisarán en un siguiente ítem y también para estructurar *la postura, ideología o conducta* que se quiere que el *personaje de ficción* de la propuesta utilice para abordar las problemáticas a que se verá enfrentado. Para dicho fin, se citan a **Luis Álvarez Munárriz et al. (2005)**, quienes lo definen desde un estudio antropológico, que al mismo tiempo revela la importancia que puede llegar a tener la decisión de haber seleccionado éste concepto para la construcción del personaje superheróico:

“En efecto, tanto la acumulación de información en la memoria que realiza el pensamiento así como la extracción que se opera a través del lenguaje, se inicia, depende y es coordinada por la conciencia del sujeto. La conciencia se nos aparece como principio de unidad de la mente y, por tanto, como raíz y fundamento de la capacidad simbólica” (pp. 11)

Ellos hacen una aclaración importante para el entendimiento de este concepto, la cual

vislumbra el camino hacia el cual, el personaje de la propuesta se deberá dirigir:

“Se ha distinguido entre ‘conciencia’ como fenómeno de conocimiento omniabarcante, y ‘consciencia’ para referirse al saber acerca de la bondad y la maldad de nuestros actos. (...) En ella radica la facultad de captar y hacer juicios de valor tanto sobre la realidad como sobre nuestros propios actos.” (pp. 12)

Finalmente, de manera general y según los autores este concepto hace referencia a términos como: *saber, percibir, autopercebir, reconocer, sentir, experimentar, darse cuenta, percatarse, etc.*

2.4.1.1. Definición de Conciencia Ética:

En general, la **conciencia ética** alude a la capacidad de reflexionar la **conciencia moral** (Véase en Capítulo II, ítem 2_4_1_2) haciendo hincapié en el concepto de ética. En **palabras coloquiales**, la **conciencia ética conduce a ponerse ‘en lugar del otro’**. Sin embargo, se citan a las autoras **Yolanda M. Cázares G. y María D. García B. (2006)** para completar la definición:

“A grandes rasgos, la ética es el estudio

del bien y el mal. Desde un punto de vista técnico-filosófico la “Moral” es el conjunto de comportamientos y normas que solemos aceptar como válidos; y “ética” es la reflexión sobre por qué los consideramos válidos, y la comparación con otras “morales” que tienen personas diferentes. (...) Por lo tanto, saber identificar comportamientos o actitudes correctas de las que no lo son y actuar en consecuencia, es responsabilidad de todos, más allá inclusive de su edad. (Fernández, F., s.f.)” - Fuente: Escobar (1992. Ética. 3ª. ed. México: McGraw-Hill. Ética y filosofía política- a Prof: Francisco Fernández Buey. <http://www.upf.es/materials/fhuma/facultat/11565/index.htm>

Luego, un ejemplo de aplicación de este concepto, sería **la ética profesional**, la cual el autor **Antonio Bolívar (2005)**, la define desde el enfoque de **la educación**:

“La ética profesional consiste en aplicar a cada esfera de actuación profesional los principios de la ética general pero incluyendo los bienes propios, metas, valores y hábitos de cada ámbito de actuación profesional. Sin limitarse a los deberes y obligaciones que se articulan en un conjunto de normas o códigos de cada profesión, ésta ética se dirige a las virtudes y roles profesionales (Oakley y Cocking, 2001).”

2.4.1.1.1. Definición del Concepto: Respeto

La revisión de este concepto, parte de la definición del término, la cual de manera general consiste en:

⁴⁶“Es reconocer, apreciar y valorar a mi persona, así como a los demás, y a mi entorno. Es establecer hasta dónde llegan mis posibilidades de hacer o no hacer, como base de toda convivencia en sociedad.”

Posteriormente, se prosigue a la revisión del concepto, que también de manera general, ha sido definido por **Juan Carlos Naranjo (S.F.)**, de la siguiente manera:

⁴⁷ (...) “El **Respeto** es una de las bases sobre la cual se sustenta la ética y la moral en cualquier campo y en cualquier época. Tratar de explicar qué es respeto, es por demás difícil, pero podemos ver dónde se encuentra.

(...) El respeto es aceptar y comprender tal y como son los demás **sin importar su condición física, moral o intelectual** porque aunque su

*forma de pensar no sea igual que la nuestra y pensemos que están equivocados, debido a que creemos que están bien sólo los que están de acuerdo con nosotros, **quién asegura que nosotros somos los portadores de la verdad.***

(...)Además **gracias al conocerlos es que puedes evitar ser como ellos**: el colérico, porque puedes comprender la importancia de saberse controlar, al feo porque te ayuda a comprender que la belleza se encuentra en el alma, al ignorante porque sabes que es el comienzo de la sabiduría.”

2.4.1.2. Definición de Conciencia Social:

Para definir este concepto que ha sido estudiado por muchos pensadores, se ha decidido retomar los planteamientos de **María Teresa Cervantes Loredo (2008, Abril)**:

“La conciencia social de un grupo humano se manifiesta en las leyes, las normas morales, la ciencia, la religión, el arte, la filosofía y en la política. A esas expresiones se les llama formas de la conciencia social (...)Luego, entendemos por conciencia social los significados que un sujeto atribuye a los fenómenos de la realidad natural y social en la que está inmerso, así como el reconocimiento de su personalidad individual y de la posición que ocupa en la estructura social, de sus intereses de clase, de los valores que condicionan su conducta y de su responsabilidad en la transformación de la realidad y de las mismas formas de la conciencia social dominantes.”

Finalmente, la autora ofrece una conclusión muy significativa:

“A pesar de ser miembros de un mismo conglomerado social **cada individuo** desde que nace, construye su personalidad o **evoluciona de manera particular** gracias al intercambio y confrontación de diversos factores como son sus relaciones interpersonales, sus experiencias, su relación con el mundo material y natural, su práctica social y su educación formal. (...) **Por lo tanto la formación de la conciencia social se considera un proceso continuo y acumulativo.**”

46 **Gobierno del Estado de Nuevo León (S.F.). “Respeto”.** México: Administración 2009-2015. Recuperado el día 23 de Junio del 2013 en : http://www.nl.gob.mx/pics/pages/s_valores_respeto_base/def_respeto.pdf

47 **Naranjo, J. C. (1996-2013). “Respeto”.** Sociedad Española de Investigaciones Parapsicológicas (SEIP). Recuperado el día 23 de junio del 2013 en: <http://www.ctv.es/USERS/seip/guada8.htm>

2.4.1.2.1. Responsabilidad social:

Es un término muy utilizado dentro del ámbito político-económico, que autores como **François Vallaëys (2007)** citando a **A. Minvielle (2006)**, definen así:

“La Responsabilidad Social, es un intento de reformular la naturaleza de las organizaciones (empresas, ONGs, Universidades, etc.) gracias a la articulación de la teoría de la gestión con la ética y la redefinición de las “fronteras” de la organización en forma más permeable e integrada a su entorno social y natural del cual vive y en el cual participa, exigiéndose satisfacer el interés común, para que la sociedad le pueda dar a la organización el visto bueno para poder operar. Ésta, involucra a actores públicos y privados, internacionales y nacionales, de los negocios y de la sociedad civil.”

Sin embargo, **María Teresa Cervantes Loredó (2008, Abril)** le da una mirada al término desde los *medios de comunicación*, es decir, más cercana a la profesión del Diseño. Por tanto es necesario, citar un fragmento de su obra:

“Los teóricos de la comunicación afirman que los medios tienen tres funciones: informar, entretener y educar. Esta última, es una educación informal, aparentemente sin una intención explícita, que llega a amplias capas de la población, presenta modelos de conducta y de pensamiento acordes con las formas de conciencia social dominantes, que no propician el pensamiento autónomo ni

la criticidad porque, sobre todo los medios electrónicos, presentan una concepción del mundo fragmentada y simplista, en una acelerada y efímera sucesión de imágenes, sonidos e información que no es posible analizar, digerir ni confrontar. Entonces su responsabilidad en la formación de la conciencia social **se ve constreñida por el carácter comercial y consumista.**

Desde la perspectiva de medios alternativos, como radios comunitarias, periódicos y revistas generados desde las organizaciones ciudadanas, **se considera el compromiso social de los medios y de los profesionales de la comunicación como la responsabilidad de informar de manera veraz, oportuna, completa, crítica y sin manipulación; el respeto a toda persona y grupo social, la libertad de expresión y el trato igualitario en los medios para las distintas manifestaciones culturales, políticas y ciudadanas y el asumir la función educativa como prioritaria tanto en los medios como en las empresas de publicidad y en cualquier tipo de organización donde se desempeñe. Además la formación de la conciencia social en los estudiantes de Ciencias de la Comunicación, desde sus planes de estudio, fortaleciendo el desarrollo personal y la responsabilidad social de la profesión.”**

2.4.2. Definición del Concepto de Violencia:

Para su revisión, se parte de *la definición de*

‘Fuerza o violencia’, planteada por **Aristóteles (384-322 a.C.)**, hace ya varios siglos:

“(…) fuera de los seres (inanimados o animados) existe una causa que los obliga a ejecutar lo que contraría su naturaleza o su voluntad, se dice que estos seres hacen por fuerza lo que hacen. (...)Entonces hay violencia siempre que la causa que obliga a los seres a hacer lo que hacen es exterior a ellos; y no hay violencia desde el momento que la causa es interior y que está en los seres mismos que obran.”

Seguidamente, se retomó un estudio realizado por el profesor **Ricardo Cruz Quintero (2012)**, con el fin de establecer una de las principales causas a partir de las cuales los seres humanos, cometen actos violentos como el de ‘dar muerte a otro’:

“Tras reflexionar en torno a la cuestión de si el hombre tiene en su naturaleza algún tipo de predisposición moral y si ésta es hacia el bien o si es hacia el mal, se pudo determinar, según un filósofo alemán, que lo único que define como especie al hombre, aparte de las necesidades e instintos propios de su condición de animal, es la facultad del uso subjetivo de la libertad, la cual sería su naturaleza. A partir de tal conclusión se determinó que un tipo de mal que pueda considerarse universal es aquél que tiene el potencial de afectar y/o suprimir aquello que caracteriza y pone en común a todos los individuos de una especie, es decir, aquél que tiene el potencial para afectar y/o suprimir su naturaleza, por tanto la supresión de la libertad ha de ser para el

hombre el mal universal y por ende se consideraría el fundamento universal del acto de dar la muerte.

Tal como se ha planteado, **el enemigo y el mal son definidos a partir de la idea de <<libertad>>, un concepto que puede ser entendido de forma particular en cada contexto histórico y social;** y clasificado en dos categorías generales: de un lado, **en la categoría de las ideas de <<libertad>> que se ajustan a preceptos éticos y morales, y de otro, las ideas de <<libertad>> que no lo hacen.”**

Por otra parte, la anterior revisión general del concepto ‘violencia’, cobra importancia en el momento en que se complementa con un estudio realizado por **Mayra Buvinic, Andrew Morrison & Michael Shifter (1999)**, para el Banco Interamericano de Desarrollo (B.I.D.), con el cual se pretende contextualizar la parte teórica de dicho concepto con la parte práctica, que refleja la realidad del contexto latinoamericano que nos compete:

“El fenómeno de la violencia es complejo y multifacético. Una de las tareas más difíciles y desafiantes es desglosar las diferentes formas de violencia y entender mejor sus características, causas y consecuencias. La violencia se puede categorizar según distintas variables: los individuos que sufren la violencia (mujeres, niños, hombres jóvenes, ancianos, incapacitados), los agentes de violencia (pandillas, narcotraficantes, jóvenes, muchedumbres), la naturaleza de la agresión (psicológica, física o sexual), el motivo (político, racial, económico, instrumental, emocional, etc.) y la relación entre la persona que sufre la violencia y la persona que la comete (parientes, amigos, conocidos o desconocidos).

(...)Apesar de que la violencia física es la manifestación más importante de violencia social (que ocurre entre personas que no tienen relación consanguínea, de matrimonio formal o de tipo consensual), el abuso psicológico (por ejemplo, la intimidación) también es importante en sí mismo y es un antecedente frecuente para la violencia física.

(...) La violencia doméstica y la violencia social pueden darse como violencia instrumental, que es aquella ejercida para obtener una meta diferente a la violencia misma, como intimidar o demandar

obediencia. Por ejemplo, la violencia política y la relacionada a las drogas. Y como **violencia emocional, expresiva u hostil, en la cual la respuesta agresiva, el causar daño, es la meta misma, pues no persigue ningún otro fin.**

Al mismo tiempo, el uso sostenido de la violencia instrumental puede llevar a mayor violencia emocional, a medida que los individuos se acostumbren a resolver los problemas violentamente.

(...) Los modelos de comportamiento criminal violento, proponen que los criminales potenciales examinen los beneficios y costos esperados del crimen y decidan seguir la vía de la actividad criminal sólo si los beneficios esperados exceden los costos esperados. Los individuos que ejercen la violencia emocional no calculan cuidadosamente los costos y los beneficios potenciales de su comportamiento violento antes de ejercerla. En consecuencia, las medidas punitivas estándar tomadas para enfrentar el crimen (como, por ejemplo, aumentar las probabilidades de captura de los agresores mediante una mayor presencia policial o incrementar las probabilidades de condena, mejorando el trabajo de investigación y la eficiencia judicial o aumentar la severidad de la pena, de ser convicto por una ofensa violenta), no disuadirán totalmente a los individuos que practican la violencia emocional. Si la meta es reducir la violencia emocional, donde tienden a prevalecer las variables psicosociales y culturales por sobre las racionales, se debe buscar el camino de la prevención, más que el de la detención y el castigo.” (pp. 6)

Para finalizar, y tras la anterior revisión teórica que muestra que el habitual antecedente de la agresión física es el abuso psicológico, se pudo determinar que uno de los principales antagonistas a los que el personaje superheróico se tendrá que enfrentar, deberá promover **la violencia psicológica, y deberá ser combatido con la prevención, ya que el tema de la violencia compete al objetivo general del presente proyecto.**

2.4.3. Empatía emocional y cognitiva del público:

Estos conceptos son de vital importancia para lograr evaluar la persuasión de un público objetivo. Por lo tanto, se considera oportuno empezar

por revisar algo sobre *la Psicología cognitiva y el procesamiento de la información*, citando a **Maite Pró (2003)**, ya que hacen parte de '*las variables*' que influyen en la persuasión humana:

“Existe una clasificación generalizada que divide la actividad mental en tres: **la Cognitiva**, que incluye la percepción, el pensamiento y el conocimiento; **la Afectiva**, que incluye sentimientos y emociones; y **la Conativa**, que incluye el actuar y el hacer. La primera incluye las diferentes formas de conocer: **percibir, reconocer, recordar, imaginar, conceptualizar, juzgar y razonar.**”

Con lo anterior, se procede a aclarar estos dos conceptos referenciando a **Javier Mauricio Reyes & Edier Becerra (2011, Diciembre)**, en la cual citando a **Soto-Sanfiel (2010)**, exponen las razones por las que se produce la identificación con los personajes:

- 1- Por similitud del personaje (**Feilitzen y Linnie, 1995**)
- 2- Por su apariencia física (**Turner, 1993**)
- 3- Por la relación de género entre receptor y personaje (**Eyal y Rubin, 2003; Feilitzen y Linnie, 1975; Hoffner, 1996**)
- 4- Por la clase social de ambos (**Eyal y Rubín, 2003**)
- 5- Por las características Psicológicas de los personajes (**Hoffner y Cantor, 1991**)

También, la relación entre identificación y características de la audiencia:

- 1- Edad (**Bandura, 1969**)
- 2- Personalidad (**Turner, 1993**)
- 3- Capacidad de los receptores para formar interacciones parasociales (**Turner, 1993**)

Y concluyen, que los usuarios se identifican con los personajes de acuerdo con una serie de procesos psicológicos (**Igartua y Páez, 1998**) en (**Soto-Sanfiel, 2010**), que se pueden resumir en tres fundamentales:

- 1- **Empatía Cognitiva:** Capacidad de ponerse en el lugar de los protagonistas.
- 2- **Empatía emocional:** Posibilidad de sentir lo que los protagonistas sienten.
- 3- **Capacidad de fantasear e imaginar:** Para anticiparse a las acciones de los protagonistas.

2.5. Marco Contextual

Comprendió una observación descriptiva del “**contexto caleño**”, la cual estuvo constituida por el estudio del concepto de la ‘Caleñidad’, que sirvió de base para:

- 1- El desarrollo conceptual y formal de los personajes principales y secundarios.
- 2- El desarrollo de la historia narrativa de los personajes. Incluido el establecimiento de los escenarios.

2.5.1. Revisión del concepto de la “Caleñidad” :

Inicialmente se revisaron los textos: “*Referencias para pensar la gestión de las culturas populares locales*” del **Instituto Popular de Cultura I.P.C. y Federico Pérez Bonfante (2009)** (Capítulo 4: “*La caleñidad en la historia*”, del autor **Alejandro Ulloa**), y “*Construir paz, elementos de diagnóstico para el diseño de un modelo estratégico hacia el desarrollo, la seguridad y la paz en Cali*” de **Universidad del Valle et al (marzo de 1998)** (Capítulo: “*Aproximación histórica y actual al contexto general de las violencias en la ciudad de Cali*” del autor **Adolfo León Atehortúa Cruz**) donde se mencionan constantemente problemáticas sociales del pasado que siguen presentes en la comunidad caleña, como: la corrupción, la pobreza, el narcotráfico, las pandillas, las barras bravas, las galladas, la informalidad laboral, la indiferencia, los homicidios, entre otras.

Paralelamente se fue construyendo un “**archivo audiovisual**” (Véase en *Anexos/CD: Resumen_Archivo_Audiovisual*), el cual se clasificó así:

-VIDEOS TIPO DOCUMENTAL: Sirvieron principalmente para el reconocimiento de *la Historia de la ciudad de Santiago de Cali*. Por ejemplo: “la colección audiovisual Rostros y Rastros” (documentales: “Ciudad, serie Cali, ayer, hoy y mañana I y II”, “Celebridades locales: reinas, locos y poetas”).



-VIDEOS TIPO PROGRAMA DE TELEVISIÓN (SERIADOS) SOBRE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI: Sirvieron principalmente para el reconocimiento de *los lugares representativos o tradicionales de la ciudad*, como también para destacar otros sitios poco visibilizados de la misma. Por ejemplo: “Viajeros Callejeros: Cali.” (Televisión española)

-VIDEOS TIPO TRAILER PROMOCIONAL SOBRE EVENTOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI: Sirvieron principalmente para el reconocimiento de *algunos personajes representativos de la cultura popular caleña*. Por ejemplo: The World Games 2013.

-VIDEOS TIPO INFORMAL (‘CASEROS’) SOBRE LA GEOGRAFIA URBANA DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI: Sirvieron principalmente como referentes para ‘la personificación’ de personajes y escenarios de la historia.

Entre otras cosas, también el ‘**archivo audiovisual**’ sirvió para documentar **la estereotipada imagen de la caleñidad**, que suele promoverse a los

visitantes de la convencionalmente llamada: “*Sucursal del cielo*”.

Después, se consultó mediante entrevistas a **expertos** que han estudiado temáticas concernientes al **concepto de “Caleñidad”** (Véase en Anexos/CD: Entrevistas) para profundizar un poco en el tema y se obtuvo lo siguiente:

a-El profesor Alejandro Ulloa, pone a discusión su hipótesis: “*más que una cualidad innata, la caleñidad comprende una forma de apropiación del espacio público, entendiéndose a estos últimos como los lugares que los caleños le dieron usos lúdicos y de prácticas de supervivencia no depredadoras*”. Es decir, “*no se trata de una cualidad innata sino de una condición culturalmente procesada por la conjugación de causalidades histórico-sociales y condiciones ambientales que hoy ya no son las mismas*.” Esta se caracteriza por: “*Un mestizaje étnico y cultural proclive a la autonomía del cuerpo, el ejercicio de la sexualidad y la independencia personal, como manifestaciones de una moral flexible y menos rígida que la impuesta por la élite blanca, católica y patriarcal de la sociedad tradicional. De ésta, heredamos culturalmente valores contradictorios pero en interacción permanente y en conflicto...*” Por ejemplo: “*El ambiente tropical y el clima cálido invitan a los vecinos a sentarse en las afueras de las casas para recibir la frescura, contemplar los paisajes y dialogar con los demás.*”

b-El Profesor Jorge Caicedo, parte de generalidades con excepciones en regla, para definir “la Caleñidad” como: “*una mezcla de iconos arquitectónicos, gastronómicos, actitudinales y gestuales, que se ven influenciados por la espontaneidad, la inmediatez, la facilidad (‘La Ley del menor esfuerzo’), la creatividad (la recursividad), el desorden, el abstencionismo (el conformismo), la xenofilia (‘el caleño despegar de la tierra y se le olvida la tierra’: su proyecto de vida no está ligado a la ciudad), la honestidad para los negocios, la escasez de emprendimiento empresarial, una actitud hedónica (‘no hay visión de cambio’: ‘la rumba’ está por encima de las necesidades básicas), una ‘sensibilidad estética’ y generalmente, ‘la Caleñidad’ está influenciada por la informalidad, los cuales conformarían un concepto que está en constante construcción, renovación y reescritura...Dicha reescritura depende del hecho de que somos la ciudad, epicentro del Pacífico, no porque hayamos sido un asentamiento negro original sino porque somos un ‘lugar de migraciones’, mayormente producto de la Violencia, la pobreza, etc., que acoge a la mayoría de desplazados o migrantes del sur occidente colombiano, los cuales llegan a conformar ‘nuevas formas de Caleñidad’ que terminan por incorporarse a la cotidianidad de los ciudadanos caleños...Luego, la Idiosincrasia caleña, la definiría haciendo mención de la conocida expresión del personaje caleño, ‘Luis Ospina’: ‘El Calibalismo’, por considerarla como la denominación más pertinente, para describir el comportamiento o actitud de la generalidad de caleños, respecto a su entorno, llámese a este último: ciudad, vecindad, etc., que consiste en: **apatía, envidia y egoísmo**. En*

vez de buscar la manera de cómo apoyar y ver cómo se mejora, se está pensando en cómo se ‘menosprecia’.”

c-El Profesor José Hleap, parte de la hipótesis de que: “*la ‘Caleñidad’ no existe como una esencia o una característica peculiar de vivir en Cali sino como un conjunto de culturas urbanas que se producen en la localidad, pero no por el lugar en sí, a nivel de lo solamente físico o geográfico sino, por los cruces de dinámicas culturales que se producen en esta ciudad. Ósea, la presencia activa de principios culturales afro-descendientes, interactuando con cierta tradición mestiza, en ciertas lógicas, con cierta apropiación de músicas, con cierto ‘estilo’ al nivel del manejo del cuerpo y ‘todo’...pero cruzado todo con la estructuración de esa ciudad a nivel social, a nivel socioeconómico y ‘todo’...Por ejemplo ‘el mito de la Caleñidad’, de que hay ‘una forma de ser en Cali’, pero que realmente era la imposición de unos principios culturales de cómo habitar la ciudad, una ciudad funcional, una ciudad de la circulación...Y eso entra en pugna con estas otras formas de apropiarse y de vivir la ciudad que estaban buscando otras identidades*. En resumen, se conforma de una ‘multiplicidad de identidades’, que pugnan por posicionarse en la ciudad y porque sean representativas de la ciudad.

(...) Lo que quería decirte, frente a frases como: ‘*lo que nos caracteriza es que nada nos caracteriza*’ (Urbanista, Jacques Aprile), yo no estoy de acuerdo porque **SI hay elementos de estilo que nos caracterizan**. Por eso te digo, **hay elementos que crean ‘estilos urbanos’, formas de apropiarse la ciudad pero que no crean ‘identidades urbanas’** porque son

múltiples las identidades que retoman ciertos 'estilos'.

Lo que yo he visto es que hay **'rasgos comunes'**, que tienen que ver por ejemplo con la importancia de **'la corporalidad'** pero **no es 'el culto al cuerpo', en el sentido del cuidado del cuerpo, sino de la habilidad en el manejo del cuerpo para el baile** pero es un mismo rasgo distintivo. **Lo otro es la informalidad.** Pero ¡jojo! Que ninguno de estos rasgos conduce a hablar de una 'identidad caleña' o una de una 'Cultura de la Caleñidad', sino que son rasgos que permean distintas identidades o culturas urbanas que están en la ciudad."

d- El Profesor Harold Martínez Espinal, comienza definiendo la identidad de Cali, como una ciudad **'Andina', 'Tropical' (con un Trópico muy agradable), muy 'Verde' y de geografía 'verde', lo cual es importantísimo porque la distingue.** Luego **'la Caleñidad'** la relaciona con **"el acrisolamiento étnico y cultural de fuerte influencia afrodescendiente, con 'el culto al cuerpo' (entendido como el cuidado de la belleza del cuerpo) por parte de mujeres y hombres, y con una actividad cultural fuerte, no reconocida, a la cual no se le ha dado el empuje, y mucho menos a la 'Cultura popular', pero la cual se ve especialmente en Aguablanca, donde hay cantidades de pequeñas iniciativas del tipo cultural: lo músico-danzario (música del Pacífico y escuelas de baile), teatro y cine también...**

Adicionalmente, **la actividad deportiva también es fuerte**, porque nos gusta la actividad deportiva **al aire libre**, las piscinas, ir al río con los amigos, jugar el partido con los amigos, etc.

En definitiva: **Cali no es sólo salsa. Cali es mucho más que eso.**

Finalmente, **algunos rasgos distintivos de actitud positiva** serían: **la Alegría y la Informalidad.** Y de actitud negativa: **el individualismo que se ve en todas las capas sociales.** Es decir, **la competitividad es feroz entre caleños: al caleño se le tira 'duro' y al 'de afuera' se le favorece."**

A partir de los anteriores testimonios, se pudo percibir que en la actualidad, no hay un consenso sobre el concepto de **"Caleñidad"** y que **su definición 'mítica', se manifiesta de una manera mínima**, en lo que respecta al reducto de **cultura deportiva y cultura salsera** que aún subsiste gracias

a los éxitos alcanzados por deportistas y artistas vallecaucanos, pero el cual podría decirse que se encuentra casi extinto, principalmente por motivo de las modernas dinámicas sociales, como:

- La histórica oleada migratoria hacia la ciudad, generadora de la pluralidad étnica (cultura paisa, cultura del pacífico y cultura indígena) y mestizaje (Blancos, afros, indígenas, zambos, mulatos)

- Un caótico panorama administrativo producto de prácticas de corrupción de los líderes políticos y sociales regionales, tal vez agravada aún más con el auge de la cultura del narcotráfico desde el siglo XX.

- Una economía donde predomina *la informalidad*, la cual ha generado inseguridad alimentaria, inseguridad en salud, etc. que termina por lesionar el poco tejido social existente.

- Y en definitiva una enorme *desigualdad social e injusticia*, que ha enrarecido el ambiente social local, desconectando a la ciudadanía de la institucionalidad legal, que ha propiciado el característico **"CALIBALISMO"**, como varios autores (Luis Ospina) lo han reiterado.

Sin embargo, **no todo es negativo**, y pues los expertos también han identificado virtudes dentro de lo que entienden como **"la Caleñidad"**, tales como:

- La flexibilidad ante los obstáculos y la opresión (tranquilidad).

- El poder creativo (recursividad).

- La espontaneidad o extroversión para con los foráneos.

- Y en definitiva su **SENSITIVIDAD**, especialmente estética.

Por ejemplo, el autor **Alejandro Ulloa** tiene una frase muy dicente, que hace referencia a ese lado positivo de **"la Caleñidad"**: **"Un sentimiento pensado y un pensamiento sentido"**.

Por otra parte el Profesor **Jorge Caicedo**, hace un señalamiento interesantísimo:

"Por otro lado, considero que la mujer caleña, ha logrado destacarse más, en la medida en que desde mediados del siglo XX, cuando la

ciudad inicio su proceso de masificación y modernización, ha hecho parte de dichos procesos hasta la actualidad, conformándose como **‘líderes comunales’** y **‘trabajadoras comunales’**, participando, construyendo y liderando muchos proyectos sociales para cada uno de sus barrios, con lo cual **han demostrado una sensibilidad, fortaleza humana y organización**, que se podría concretar en que : **‘Las caleñas piensan para actuar’.**”

Finalmente, y sumándole *observaciones* que se llevaron a cabo durante el transitar cotidiano por la ciudad, a todo el acervo conceptual anteriormente expuesto, se logró concebir y proponer una **‘definición de la Caleñidad’**, que **influiría la construcción final de los personajes y sus respectivas historias:**

“La Caleñidad se puede definir como: **una manera de entender un mundo**, producto de una mezcla de identidades, que están influenciadas por **dos frentes, uno negativo**, como: el hedonismo, la xenofilia y la corrupción. Y **otro positivo** como: la recursividad, la informalidad, la flexibilidad y la sensibilidad. Dicho mundo está mutando o cambiando tan vertiginosamente, **producto del esnobismo y de las dinámicas de la violencia**, que no hay tiempo para ‘pensar mucho las cosas’, quedando sólo **la espontaneidad** como medio para poder sobrevivir y **la amnesia** como ‘arma’ para mitigar las adversidades que podrían destruir esos **sueños** con que llegaron desplazados hasta aquí. Recordemos que ésta sociedad caleña está constituida **por migrantes**, que en un principio, mayormente fueron

emigrantes de la violencia, que llegaron a estos territorios para reconstruir sus **sueños de vida**. Se considera entonces, una **‘actitud soñadora’**, lo más cercano al concepto ‘caleñidad’.”

2.5.2. *Algunos personajes representativos del contexto social caleño:*

Para la reseña de algunos personajes representativos del contexto caleño, conocidos popularmente como: *‘El loco Guerra’*, *‘Jovita Feijoo y ‘Cambray’*, se retomó una obra audiovisual de los autores **POLANCO URIBE, Gerylee; AGUILERA TORO, Camilo. (Editores) & OSPINA, Luis (director) (2010):**

CAPITULO I: Tiempo de Guerra.

Dirección: Antonio Dorado

“Originario de Palmira (Valle del Cauca), falleció el 11 de agosto de 1991, en el hospital San Juan de Dios, a la edad de 67 años.”⁴⁸

Conocido popularmente como **“El Loco guerra”**, se caracterizó por vestir siempre de saco y corbata y por deambular las calles del centro de la ciudad de Santiago de Cali, como el Paseo Bolívar, El Puente Ortiz, La Plazoleta del Correo y los paraderos frente al Centro Administrativo Municipal, y la Av.6 donde

48 **Nota:** Esta información no la contiene el Documental no la contiene. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-135775>

frecuentaba la iglesia San Judas Tadeo, por donde acostumbraba a repartir ‘bendiciones’ a todos los transeúntes, a cambio de cualquier limosna, pero por cada negativa, entregaba un madrazo, con sermón y todo, que en lugar de ira causaba risa, llegando a conocer también como ‘el artista del Madrazo’.

Según el testimonio de su hermana, Olga Romero: “ganaba plata para ir a Cine”.

Dentro de su perturbado discurso, decía haber sido de ‘todo’, autoproclamándose desde ‘presidente de la República’ u ‘obispo’ hasta ‘General de los ejércitos de todas las guerras’. Sin embargo cabe destacar su sensibilidad social, ya que comentaba reiteradamente que: *“Se pierde mucho tiempo en las guerras, y que por eso debería haber la Paz”*, la cual entendía como la existencia de una *seguridad alimentaria* mundial. Varios habitantes de la calle, dieron testimonio de haber recibido alimento de parte de él, en alguna ocasión con lo que calmaron el hambre.

En alguna ocasión, él mismo confesó padecer de *“tercer grado de tuberculosis y de hambre”*.

La historia de su ‘locura’, según su hermana, se originó en la pérdida de unas ‘cosas’, las cuales, según el mismo **Eugenio Cosme Guerra**, se le perdieron como producto de una ‘brujería’ de su esposa, Melida Trujillo, quien lo abandonó dejándole los hijos a su cargo, lo cual lo llevó a salir en busca de ella, pero al no dar con el paradero de ésta, terminó por enloquecer.

CAPITULO II: Todo un cuento: Rubén Darío, el poeta de la triste figura.

Dirección: Jorge Navas, Halaix Barbosa, Justino Tovar, Jairo Castillo

“Se desempeñó como profesor en el Colegio Almirante Padilla, del municipio de Padilla y trabajó por varios años en la Contraloría del departamento del Cauca. Al lado de los versos, que repartía irreverentemente por las calles de su natal Puerto Tejada, el poeta trabajaba la escultura en barro. Esculpía máscaras, bustos y bongoseros. En varias ocasiones fue invitado a exponer su obra en la Alianza Colombo-Francesa de la ciudad de Cali y la Universidad del Valle. Falleció el 5 de agosto de 2013, a la edad de 59 años.”⁴⁹

Conocido popularmente como “Cambray”. Estudió bachillerato en el Colegio José Hilario López, en Puerto Tejada, y posteriormente realizó estudios de filosofía en la Universidad del Valle.

Allegados a Rubén Darío Guerrero, declaraban que: “a la gente sabía siempre se les ha considerado como locos”, refiriéndose a él. Cambray decía: “Uno quiere llenar un vacío, de las relaciones infructuosas del carácter negativo de la sociedad”

CAPITULO III: Jovita Feijoo, la sultana y la reina.

Dirección: Olga Gutiérrez

-Napoleón Barbosa (Narrador oral): “Después de los Juegos Panamericanos, Cali empezó a crecer, por la inmigración y así perdió su tradición popular.

-Javier Tafur (Abogado): “en 1970 existió una emisora en Palmira, llamada ‘Radio Igueronia’, la cual realizó un concurso de canto, el cual Jovita ganó, con la canción ‘Echándole los perros’, con la cual en dicha emisora la apodaron ‘La Reina’...” Su forma de ser pasaba de la ridiculez al heroísmo, en una dimensión quijotesca”

-Considerada como la ‘Reina de Cali’, porque le permitían asistir a todos los eventos públicos oficiales, al ser respetada por todas las clases

sociales, desde los pobres hasta los pudientes de la ciudad de la época.

2.5.3. Revisión de posibles causas y consecuencias de Violencia en la ciudad de Santiago de Cali.

Entorno a las dinámicas de *la violencia* que se han venido dando históricamente en la ciudad de Santiago de Cali, es que se configurarán *las historias* de los personajes de la presente propuesta. Por lo tanto se consideró importante revisar éste tema.

En primera instancia, se retomó un estudio realizado por la administración pública y algunas reconocidas universidades locales, **Universidad del Valle et al (1998, Marzo)**, durante la década de los años 90’, para tener una aproximación histórica de las violencias en la ciudad de Cali. Entre dichos autores, cabe citar a **Adolfo León Atehortúa Cruz (Ed.)**, quien desglosa de manera cronológica las principales **causas** de ésta:

“La violencia generalizada **bajo el imperio de la dialéctica amigo-enemigo**, enseñó las atrocidades del **bandolerismo** (*Chulavitas y Pájaros*) **inspirado en la venganza** a los jóvenes campesinos: *Sangre negra, El mosco, Zarpazo, Desquite, Tárzan*. **Llegándose a mostrar como efectivo canal de movilidad social para astutos y oportunistas ejecutores**. Entonces, como nunca antes, la gente se mató sin sentido aparente en los campos y en las calles...” (pp.15)

Dentro de la descripción que hace el autor **Atehortúa (1998, Marzo)**, éste menciona una característica que diferenció a la juventud de Cali y destacó su **sensibilidad política**, respecto a la del resto del país:

(...) “Hasta entonces anónimos e ignorados, los hijos de las comunas pobres de Medellín y Envigado entraron a la historia llevados de la mano por Pablo Escobar. **En Cali no fue así: los jóvenes de las comunas pobres entraron en la historia con los campamentos y con el ‘Batallón América’ del M-19.**

Aunque Cali supo desde muy temprano de la existencia de Ciudad Jardín, del Grupo Radial Colombiano y del Banco de los Trabajadores, hasta 1984 no conocía a ciencia cierta la existencia de **sectores como Aguablanca, Terrón Colorado y Siloé** (La

49 **Nota:** Esta información no la contiene el Documental. Recuperado de: <http://www.proclamadelcauca.com/2013/08/murio-el-poeta-ruben-dario-guerrero.html>

Estrella, debía su nombre a la altura y a lo inalcanzable de su geografía). La ciudad se agotaba en la Calle 5 y la Avenida 6 porque incluso la Autopista Sur sólo se transitaba sin dificultades hasta la mitad de su camino.” (pp.15)

También comenta el autor, que desde los años 70’, los caleños han venido manifestando su descontento con las políticas públicas de sus gobernantes:

“En realidad, la política llegó a muchos sectores marginales de Cali por fuera y en contra del Estado. La actividad, contestataria de Alfonso Barberena, de Julio Rincón y de Bolney Naranjo fue en el desarrollo de invasiones y construcción de barrios populares (...) Pero, en definitiva, **la influencia de la oposición al régimen en los sectores populares, así como la abstención por desconfianza frente a los políticos, desde los sesenta, es innegable** como se subrayaron en un análisis de 1968.”

Luego, el autor menciona, *la fragilidad de la conciencia colectiva* de los caleños para afrontar los problemas de su ámbito Político, lo cual ha permitido la continuidad de malas administraciones:

“El terreno fue aprovechado por el Movimiento cívico de José Pardo Llada en 1978 y por Henry Holguín diez años más tarde. **Con alta dosis de populismo radial**, uno y otro se acercaron a los estratos populares para reivindicar el descontento. Catalogado como **un ‘voto protesta contra los partidos**

tradicionales en Cali’, el 47 por ciento de quienes sufragaron por Rojas en 1970, brindaron su voto al Movimiento Cívico en 1978. Pero, fue en 1985 cuando la ciudad se estremeció con la inserción de ‘los de abajo’ en una nueva forma de hacer política.” (pp. 16)

Adicionalmente, el autor dismantela la actitud criminal que agentes del Estado de la época, junto a ciudadanos con capital financiero, decidieron llevar a cabo para ‘resolver’ el descontento popular que se empezó a manifestar desde los barrios:

“En lugar de pensar en la dotación de los servicios públicos, en las escuelas, en la pavimentación de calles, en alternativas para la problemática social, el Estado llegó a través de oscuros actos y masacres: **cayó el cura Daniel Guillard que alentaba a los pobres en la construcción de barrios, y decenas de estudiantes de la Universidad del Valle, como Gerardo Valdés e Iván Darío López, que los preparaban.** (pp.17)

Cali no es el único ejemplo que puede citarse para comprobar **el efecto ‘Woomerang’ de la Violencia desatada desde arriba (violencia política), de la llamada ‘limpieza social’ y de los escuadrones de la muerte.**” (pp.21)

En este punto, el autor retoma un caso de la ciudad de Rio de Janeiro de la época, a partir del cual se establecen **las consecuencias de esa Violencia que ha venido azotando a la sociedad caleña:**

“(…) Muy tarde comprendieron que, de la misma manera como no se mata a la pobreza, matando a los pobres, tampoco se elimina a la delincuencia eliminando a los delincuentes. De esta Violencia surgieron **pandillas, escuadrones de la muerte, barras bravas, galladas** las cuales demostraron una tranquilidad total frente al peligro. (pp. 22)

“Al protestar espontáneamente con el uso de la fuerza, la gente colocaba en evidencia, cierto vacío participativo en la administración pública; la deficiencia comunicativa entre gobernantes y gobernados; la ausencia de vinculaciones reales y efectivas entre funcionarios y comunidad. En estas condiciones, la protesta callejera, con todo lo que gana en expresión, con todo lo que crea en solidaridad, arrebató a su manera muchos espacios apropiados por la violencia homicida y común.” (pp.24)

E incluso, menciona algunas repercusiones que generó esa violencia a nivel nacional:

“Sin embargo, **mucho queda del pasado en una sociedad que aún no lo exorciza.** La Violencia, sus medios, mecanismos, y características, se hicieron cada vez más generales. **La Violencia especializada exigió menos recursos y se colocó al alcance de los ciudadanos comunes y corrientes. El nivel organizado del crimen descendió a su mínima pero eficaz expresión. Dejó de ser potestad de narcos, guerrilleros y paras, y se convirtió en**

conquista de la Violencia y delincuencia comunes.” (pp.25)

Luego, éste autor plantea una *‘Tipología del Homicidio’*, el cual resume las principales fuentes de violencia en la ciudad de Santiago de Cali, de la época de los años 90’, las cuales hasta la actualidad no han variado mucho:

“1-Impunidad: El oficio del sicario se ha ‘popularizado’ al extremo de cobrarse sumas irrisorias o usarse para ‘deudas de sangre’, a través de amigos e intercambio de ‘favores’.

2-Agrupación para el delito: La agrupación no solo significa ‘patrón’ o ‘capo’, significa también ‘cacique’, ‘parcero’, ‘llavería’, ‘compa’.

3-Selección e inclemencia: La Violencia actúa cada vez más en forma dirigida pero también ennegrecida, hasta llegar a la ‘sofisticación’ de una violencia que, ejecutada ‘desde abajo’, se ubica en el barrio, en los cruces contradictorios y agresivos de una cotidianidad incapaz de resolver sus conflictos por vías diferentes a la muerte.

4-Intolerancia y alcoholismo.” (pp. 26-29)

Por lo tanto, con miras de demostrar **la persistencia de las causas de la Violencia en el contexto caleño**, se cita a continuación un estudio sobre el narcotráfico realizado por **Boris Salazar & Cristian Frasser (2013, Junio)**, citando a **Medina et al. (2011)**, en el cual se desmitifican los beneficios de la lucha armada contra los factores de violencia, que tanto beneplácito ha tenido:

“Más allá de la retórica con respecto a la derrota del crimen organizado y la consolidación del Estado y de la justicia, la realidad visible es una aceleración de la violencia en aquellas ciudades y regiones colombianas en las que el negocio del narcotráfico o crimen organizado generaba la mayor parte de los ingresos para su vida económica y social.” (pp.2, 4)

Por otra parte, estos autores plantean una hipótesis, respecto a la problemática del narcotráfico, la cual describe de una manera

contundente las actuales dinámicas de violencia en las principales ciudades colombianas:

“El éxito de la guerra contra las drogas, que llevó a la caída de la producción y de la exportación de cocaína y a la entrega de más de 300 capos del narcotráfico a los Estados Unidos, redujo los ingresos potenciales y reales del crimen organizado- que vía de extraer tributos y realizar tareas de regulación violenta para los narcotraficantes- y lo ha llevado a **extender sus prácticas extorsivas y de tributación ilegal a la economía legal, afectando todo tipo de pequeños productores y comerciantes, y generando una cascada de violencia que ha activado, de paso, a pandillas juveniles y delinquentes menores, y elevado los índices de inseguridad en ciudades como Cali, Medellín, Buenaventura, Tuluá, Pereira y Cúcuta.”** (pp.4)

Finalmente, los autores mencionan **‘los costos’ o consecuencias** que un factor de violencia, como el narcotráfico, le ha generado a la actual sociedad caleña:

“Los costos derivados de la actividad homicida crecen con el avance de la cascada violenta. Además de los costos resultantes de la pérdida de vidas humanas y de capital humano y físico asociado con ellas, están los costos relacionados con el incremento de la desigualdad y la pérdida de tejido social, capital económico y humano y de actividad económica en general derivados de la extorsión y la inseguridad. En el mismo sentido, el efecto imitación para jóvenes y niños que ven hacer parte de las formas cotidianas de interacción social, el sicariato, en ciertas comunas y barrios de las ciudades afectadas.” (pp.6)

2.5.4. *Revisión de Métodos para la solución de conflictos ciudadanos.*

Para la revisión de este tema, en primera medida cabe descifrar un poco *‘qué sucede durante un conflicto’*, para lo cual se trae a colación a **Norma González (Enero 2003)**, quien plantea lo siguiente:

1. Cuando en un conflicto falla el intento de armonizar las partes mediante la retórica para convencer al otro con sus argumentos, se supone que la contraparte debería obligatoriamente aceptarlos como compatibles con su manera de ver la realidad.

2. Al no lograrlo, los disputantes se desilusionan e insisten con argumentos cada vez más rigurosos, con más retórica o con medios más sofisticados de persuasión.

3. A la falta de resolver las diferencias entre las partes, se frustan al sumergirse en sus propias posiciones llegando a culparse mutuamente y crece el resentimiento entre ambos.

4. Lo anterior es un patrón de interacción conflictiva donde la elocuencia retórica considerada inútil, es reemplazada por formas de comunicación con sentido de combate o de protección. Si el poder es equivalente, se culparán mutuamente; si es desigual, se buscará la dominación del otro donde el que carece de poder optará por la sumisión, la subversión, la resistencia pasiva o a la rebelión.

5. El patrón conflictivo se autoconfirma, perpetuándose en el tiempo. Cada vez con mayor firmeza, los disputantes se convencen que su percepción del otro es correcta, que nada se puede hacer con él, salvo oponérsele sistemáticamente, adiestrarlo, aislarlo o eliminarlo completamente. Al visualizar una “solución final” la lógica es que “uno está obligado a ello por el bien de...la patria...del honor...o de otros valores”. (pp. 44-46)

Luego, dicha autora comenta un poco sobre **la causa común de la generalidad de los Conflictos**, lo cual es importante saberlo para poder ir vislumbrando soluciones a los mismos:

“Los conflictos son originados en las diferencias existentes de las formas de percibir e interpretar la realidad, las cuales pueden ser disímiles y hasta opuestas porque cada grupo cuenta su propia historia de ver el mismo hecho, objeto u acontecimiento. Esta discordancia puede deberse a falta de voluntad, pérdida de valores comunitarios, naturaleza del sistema nervioso del ser humano o diferencias culturales. Entonces es fácil reconocer que **el conflicto, inherente a la condición humana, no puede ser positivo ni negativo en sí. Todo depende del abordaje y del contexto que se vaya creando para hacer posible su tratamiento constructivo.**”

Con lo anterior, ya se puede revisar qué implica *‘la solución de conflictos’*, la cual se hace necesaria revisar puesto que **uno de los principales objetivos del superhéroe que se quiere plantear con el presente proyecto es impulsar una actitud pacífica**. Entonces, se cita a **Thomas Saaty (2004)**, quien plantea una *definición* de la misma e insinúa la posibilidad real de *la resolución pacífica de los conflictos* mediante el uso de la razón:

“Hemos definido **la solución de conflictos como la búsqueda de un resultado que constituya, por lo menos, una mejora de la situación actual para algunos de los participantes y que para ninguno de**

ellos represente un deterioro de la misma (Contradiendo así la premisa de que, en toda situación que involucre deseos personales opuestos, siempre habrá ganadores y perdedores). De existir estos resultados, hay que encontrarlos y analizarlos para concluir cuál es el “mejor”.

Pero entonces ¿Cómo convencerlas para que dejen de pensar sólo en sus objetivos y acepten una solución acordada? Una de las características que más distingue al ser humano es su capacidad para razonar y analizar. **Es particularmente necesario que las personas en conflicto utilicen la razón ya que puede haber muchos intereses en juego; mantenerse firme sin ceder y razonar es obstaculizar el progreso.**

Los métodos que utilicemos para manejar los conflictos han de incluir más lógica y menos intransigencia.” (pp.54)

Finalmente, se procede a continuación a exponer algunos *Métodos para la solución de conflictos*, considerados como pertinentes para **el enfoque ‘conciliador o pacificador’ que se le pretende dar al personaje superheróico**, quien podrá tener en cuenta alguno de estos métodos a la hora de interactuar con sus antagonistas.

2.5.4.1. Método de las Consecuencias Lógicas (MCL):

Ésta es una propuesta para la **convivencia sin violencia**, respaldado por la experiencia en el

área de la pedagogía de **Anastasio Ovejero et al. (2008)**. Este método, fue el resultado de un estudio minucioso realizado en escuelas con **adolescentes**, grupo focal al cuál el presente proyecto le quiere dirigir su propuesta.

Como introducción al tema, los autores hacen unas aclaraciones respecto a los aspectos que influyen en **el comportamiento humano**, los cuales son de vital importancia para comprender los orígenes de la actitud violenta, generalizada entre los jóvenes:

*“Nuestras reacciones como educadores van a influir en la probabilidad de que la conducta inadecuada del joven se mantenga o desaparezca. Por tanto, **si queremos modificar el comportamiento de los jóvenes, deberemos empezar por cambiar y controlar las reacciones.**”*(pp.84)

*“El esquema **pienso-siento-actuó** es aplicable a todas las situaciones y conductas de nuestra vida. La forma que tenemos de pensar influye en cómo sentimos. Nuestras emociones influyen en nuestros actos. Y, a su vez, nuestros actos influyen en cómo percibimos la realidad y qué pensamos de ella. Éste es, pues, un círculo vicioso, en el que todos los elementos influyen los unos en los otros.”* (pp.82)

Luego, los autores plantean los inconvenientes encontrados en el método tradicional de enseñanza o método tradicional para modificar conductas:

*“(…) En nuestra práctica profesional, hemos detectado que **el método más utilizado para educar es premiar a los educandos cuando obedecen y castigarlos cuando desobedecen**. Pero tiene una serie de **desventajas**:*

- Impide que los educandos aprendan a tomar sus propias decisiones y le transfieren la responsabilidad de su comportamiento al educador.

- **Al forzar a los jóvenes a actuar tal y como les exigimos, mediante figuras de autoridad, les invitamos a la resistencia y/o a la simulación sin darnos cuenta.**”(pp.85)

Y, finalmente, los autores exponen **“el Método de las Consecuencias Lógicas (MCL)”**, como una propuesta alternativa, al modelo de enseñanza tradicional de ‘premio y castigo’, el cual se debe reinterpretarse, para los interés del presente proyecto, **considerando como los actores del conflicto (“víctimas” y “victimarios”) a los que estos autores denominan, “Educadores o “figura de autoridad” y “educandos”, alternando sus equivalencias, puesto que no siempre las víctimas van a ser los que hagan sus veces de “Educadores”, ni tampoco siempre los educandos van a ser “los victimarios”:**

“El método de las consecuencias persigue el objetivo de permitir que ocurran las consecuencias naturales y de diseñar consecuencias lógicas, es estimular a los jóvenes para que tomen decisiones responsables, para que aprendan de esas consecuencias naturales y lógicas, en lugar de forzarles a la sumisión. De este modo, **cuando el joven elige y se responsabiliza de su decisión, está aceptando que depende de él la obtención de un resultado adecuado o inadecuado y, por tanto, aprenderá de las consecuencias que conlleva su elección.** Para que éste método tenga éxito, es necesario que el joven no perciba las consecuencias como un castigo, sino como resultado de su propia elección, y sea él, por tanto, el responsable de la misma.

2.5.4.2. La mediación:

La primera aproximación a éste método, es la siguiente definición dada por **NACIONES UNIDAS (s.f.)**:

“La mediación es un proceso voluntario que se lleva a cabo con carácter confidencial, en el que una persona sin intereses creados, y que ha recibido la formación necesaria, a la que se denomina el mediador, presta ayuda a las partes para llegar a un acuerdo negociado en relación con una controversia o diferencia, y en el que las propias partes están en control de la decisión de zanjar la cuestión y los términos de cualquier solución.”

Antes de proceder a adentrarse en éste método, **Norma González (Enero 2003)**, hace *algunas observaciones* para tener en cuenta a la hora de mediar en conflictos:

“(…) la buena voluntad no basta, e insistir en la retórica de la participación puede ser contraproducente, porque mina la credibilidad de los discursos y consolida los patrones conflictivos, ya de por sí impregnados de la desconfianza, del fatalismo o la desesperación de los miembros de las clases populares. (pp.47)

Muchos métodos de resolución de conflictos en los procesos de desarrollo apelan al derecho, a la fuerza o a los intereses de cada persona o grupo involucrado, poniendo el énfasis en los temas substantivos. El proceso de resolución, y su sostenibilidad, dependen en gran medida de cómo hayan sido tratadas las personas en el proceso, de cuál haya sido la relación establecida entre las partes, o entre las partes y los terceros, los comunicadores, quienes velarán porque el proceso incluya como elementos fundamentales la preservación de la imagen de cada uno y el respeto de su propia noción del desarrollo. Lejos de abogar por un relativismo desencarnado, donde todas las posturas serían válidas, lo que se necesita para el manejo constructivo de los conflictos, es encontrar espacios comunes de “acuerdo entre distintas e inviolables identidades”. (pp.48)

Finalmente, para el entendimiento de éste método, se cita nuevamente a **Thomas Saaty**

(2004), porque rescata lo esencial de éste, basándose en el *Proceso Jerárquico Analítico para la Toma de Decisiones (Analytic Hierarchy Decision Process - AHP)*, desarrollado por él mismo:

“Las dos partes en un conflicto real o potencial se pueden odiar en muchas formas, no todas extremas. De hecho, puede ser que de alguna forma se gusten, o que aprendan a quererse, lo cual les ayuda a lograr acuerdos y equilibrios.

(…) En la práctica, y como parte de las tácticas de negociación, los mediadores y árbitros se utilizan por temor a revelar algo que constituya una ventaja para la contraparte y como amortiguadores que pueden transmitir una actitud amable cuando explican la parte difícil o la posición abierta de cada parte. Estos buscan lograr un equilibrio mediante la imparcialidad, con resultados justos que conjuntamente las partes vean como posibles consecuencias de sus actos: mejoras o acuerdos consentidos porque las personas aceptan alguna forma de castigo por no estar de acuerdo, ante un mundo que no es el mejor de todos, pero un acuerdo puede ser la única solución. De lo contrario, puede haber más castigo.

(…)Desde 1976 se ha desarrollado un gran número de casos de estudio que utilizan el proceso de *jerarquías analíticas*. **Las esperanzas del trabajo estaban en que si se enseñaba a la gente a analizar sus conflictos y a dejar al descubierto la estructura, la razón prevalecería y los antagonistas se**

motivarían para lograr una solución justa y razonable. Es decir, lo más esencial para todas las partes involucradas es comprender la naturaleza y estructura del conflicto. Este entendimiento debe recurrir tanto a las interpretaciones objetivas como a las subjetivas de nuestros propios motivos y los de las demás partes; de igual manera, hay que tomar en cuenta los factores tangibles e intangibles del conflicto. (pp.57)

(…)Pero en los conflictos de larga duración, rara vez prevalece la razón porque las partes o grupos buscan no solo satisfacer sus propias necesidades, sino también castigar o cobrar un precio a sus adversarios por no estar de acuerdo con ellos o por su oposición. **La experiencia ha demostrado que los conflictos se pueden aliviar con el uso de un mediador que introduzca “bazas de negociación” al proceso.” (pp.58)**

2.5.4.3. “Ecología de saberes” :

Esta teoría de **Boaventura de Sousa Santos (2007, 29 de Marzo)** no es un método, sin embargo para intereses del presente proyecto, se le ha dado dicha categoría porque representa una **importante reflexión** sobre el conocimiento contemporáneo, la cual plantea **la co-existencia entre la heterogeneidad del pensamiento humano**, como un medio para lograr una aproximación más eficaz a la compleja realidad del mundo, y no como una causa de conflictos como se acostumbra a entenderse:

“Se debe hacer una resistencia de pensamiento, pasando del pensamiento abismal, como la monocultura y las hegemonías, al pensamiento pausalizado o ‘ecología de saberes’, la cual considera que conocimientos heterogéneos pueden coexistir. Esta última se caracteriza por:

- Presuponer la inagotable diversidad de conocimientos en el mundo y la co-presencia de los dos lados de la línea.

- Considerar la relación entre conocimiento e ignorancia, donde la ignorancia puede no ser un punto de partida y sí ser más bien el punto de llegada, porque cuando aprendemos un conocimiento podemos olvidar otro conocimiento, es decir, podemos producir ignorancia de ese conocimiento. Hay que intentar una forma de ir conociendo otros conocimientos sin perder los que teníamos, los propios. Por ejemplo: Una indígena al aprender el Código Civil, que habla sobre la propiedad individual de la tierra, tenía que olvidar sus propios conocimientos, que dicen que por el contrario somos nosotros los que pertenecemos a la tierra.

- Reconocer que la ciencia es muy útil para ciertos objetivos pero no para otros. Es muy valioso para ir a la luna pero no es tan valioso para defender la biodiversidad.”(pp. 110-112)



Capítulo III

3.1. Metodología

La propuesta se desarrolló en un **conjunto de pasos**, que luego se explicarán mejor en el **Capítulo IV**:

1- A partir de la observación empírica de una problemática social se construyó una **premisa**: *-la violencia es posible mitigarle mediante la conciliación-*

2- Luego, se revisaron los **requisitos mínimos de un personaje superheróico** mediante una **investigación documental**, que consistió en la revisión de:

a- Fuentes bibliográficas de **especialistas**, escritas por: *autores de Comic de Superhéroes, críticos del Cómic, fanáticos del Cómic, entre otros.*

b- Observación de *comic-books, películas y documentales*, referentes al tema de los Superhéroes.

3- Se realizó una **‘Lluvia de palabras o ideas’** sobre el concepto ‘Caleñidad’, basada en **material bibliográfico y observación directa** de la vida cotidiana de los caleños.

4- Entonces, se hicieron **10 propuestas tentativas** de personajes superheróicos, formalizadas a

través de la construcción de un **Perfil de personalidad**, que incluyó bocetos de los personajes, inspirado por material bibliográfico encontrado sobre *requisitos mínimos para la creación de personajes e historias*. Estos **Perfiles de personalidad**, sirvieron para escoger una **“situación problema”** y **“unos rasgos morfológicos generales”**, como los más pertinentes para el “contexto caleño”.

5- Después, se revisaron **antecedentes** tanto nacionales como internacionales, relacionados con el ámbito social y **diversas formas de resolución de conflictos**. El análisis de estos, se hizo mediante la construcción de otro **“perfil de personalidad básico”**, y a partir del cual se pudieron establecer **rasgos generales, posibles valores éticos** y métodos de resolución de conflictos que promueven estos personajes. Llegándose a concluir que el nuevo Superhéroe de la propuesta debería ser **‘Colectivo’**.

6- Posteriormente, se amplió el concepto ‘Caleñidad’, mediante la creación de un pequeño **archivo audiovisual** y la realización de **entrevistas a expertos** en el tema, lo cual permitió depurar las 10 propuestas tentativas, designando protagonismos, antagonismos y escenarios, mediante la escritura de **storylines y sinopsis tentativas**.

7- Más tarde, se propuso una definición de ‘Caleñidad’ que ayudó a depurar las **sinopsis tentativas** hasta llegar a la escritura de un **esquema de la historia del nuevo superhéroe o escaleta de acciones**, el cual se consolidó como

un **mapa sobre el parentesco** que tendrían los personajes de la trama.

8- Finalmente, se redactó la historia final del superhéroe la cual se redefinió mediante la elaboración de un **Storyboard**, el cual se **depuró** con la revisión por parte de algunos **expertos en Narrativa gráfica** (un Comunicador social, un Diseñador gráfico y una Licenciada en Literatura)

9- Cabe resaltar que paralelamente a la escritura de la historia, **se mantuvo un proceso de bocetación del aspecto formal** que debería tener cada uno de los personajes, teniendo en cuenta el progreso del **marco teórico y contextual**, hasta llegar a una propuesta gráfica que se relacionara con su respectivo **Perfil de personalidad**.

10- Finalmente, con **el argumento y la estructura narrativa** ya terminados se dispuso a realizarles una pequeña evaluación de empatía con el público objetivo mediante un **Muestreo intencional homogéneo (Encuesta online)**, para retroalimentación de la propuesta.



3.2. Condiciones y determinantes

Como condiciones para la realización de *la Narrativa gráfica del argumento*, se plantea el manejo de un estilo gráfico similar al propuesto por el **Manga japonés convencional** porque es un poco más flexible en lo que respecta al **grado de iconicidad** que suele manejar, el cual puede variar y no necesariamente requiere de un profundo dominio de la *anatomía humana* como sí lo exigiría el estilo gráfico que maneja el cómic norteamericano. Adicionalmente, su elaboración se facilita porque no requiere *entintado* y pues está de acuerdo a las herramientas con que se cuenta, como: una tableta digitalizadora de referencia BAMBOO CREATIVE, un escáner BENQ 4300 y un computador de escritorio con sistema operativo Windows 7, con 2GB de RAM. Además dicho estilo gráfico, es reconocido mundialmente y tiene buena receptividad dentro de un público adolescente y adulto, al que se piensa dirigir la propuesta del presente proyecto.

Luego, **como determinantes** se plantea que dicho estilo gráfico, manejará un trazo que emule el trazo a lápiz original, para reducirle un poco su aspecto 'digital' y que no pierda del todo su 'origen análogo', el cual lo hace más viable, de acuerdo a las capacidades de dibujo y de ilustración con que cuenta el ponente.

La totalidad de la propuesta se constituirá de las siguientes piezas:

Objetivos Específicos	Producto-resultado
Desarrollar un <i>Argumento</i> y una <i>Trama</i> acerca de un personaje de ficción superheróico, que se inscriba dentro del contexto social de la actual ciudad de Santiago de Cali.	Un Documento donde se plantea: a) Un <i>Story line</i> o idea: ¹“es un argumento dramático completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un párrafo”...”Nadie puede afirmar que tiene una idea si su <i>Story line</i> no es capaz de responder a estas preguntas: ¿Quién es el protagonista?, ¿Qué busca?, ¿Qué problemas encuentra en su búsqueda?, ¿Cómo termina la historia? b) Una sinopsis o argumento: ²“Esta sinopsis no necesita contener todavía todos los hechos, pero los que estén deben bastar para lograr una narración completa de los acontecimientos. Aquí se deberán incluir los tiempos en los que ocurrirá la historia, los lugares, los personajes que serán sus protagonistas, coprotagonistas y antagonistas, etc. La sinopsis es la expresión escrita del alma de la historia. Así como el <i>Story line</i> representaba el qué, la sinopsis representa el cuándo (la temporalidad del conflicto elegido), el dónde (la localización de dicho conflicto), y sobre todo el quién (los personajes) y el cuál (la historia que vamos a contar)” c) Una escaleta de acciones (<i>outline</i> o <i>step outline</i>): ³“Define paso a paso las acciones de los personajes y permite al autor rápidamente corregir problemas de lógica o estructura. Es engañosamente fácil de escribir, porque sólo debe centrarse en las acciones de los personajes, no sus intenciones. Tampoco debe considerar decorados ni diálogos, sólo presentar acciones y objetivos.” d) Diseño de personajes y escenarios: Comprende la bitácora de bocetos sobre el aspecto formal y el tratamiento de color que tendrán estos (estilo estético de la gráfica). e) Un ⁴Guión Literario: - <i>la estructura</i>: “(escenas, secuencias, cuadros, determinados por el cambio de espacio, la participación de uno u otro personaje; algo que sucede en un sitio o en un momento preciso, o a alguien en particular). La estructura es, en definitiva, la fragmentación del argumento en partes. Representa el cómo (de qué manera vamos a contar el conflicto). Todavía no llegó el momento de los diálogos. Seguimos en la etapa del pre-guión.” - <i>El Borrador</i>: “En esta etapa se completa <i>la estructura</i> con la incorporación de los diálogos”...”Con la incorporación de las palabras, la escena (secuencia o cuadro) se abre, se desarrolla y se cierra, en forma completa, por lo que podemos establecer ya los tiempos reales dentro del guión. Esta etapa representa el cuánto (el tiempo que se tarda en contar el conflicto). Con la incorporación del diálogo llegamos al lenguaje esencial del guión. Es el verdadero desafío para el guionista; el momento en que se verá si puede llevar realmente a un buen término su idea inicial (por eso a veces debe recurrirse al “dialoguista” que mencionamos más arriba). El diálogo es el cuerpo de comunicación del guión, el que caracteriza a los personajes y nos revela sus sentimientos y su forma de ser y de pensar, el que nos da información sobre la historia y la hace avanzar. Resumiendo, el diálogo es la acción del personaje ante una situación determinada. En historieta, el diálogo es muchas veces auxiliado por otros recursos gráficos que van más allá de la palabra.”

	f) Un ⁵Guión técnico o Storyboard: “Esta última etapa es la elaboración del guión técnico, en el que se incorporarán (dependiendo de si es un guion para cine, para historieta, etc.) movimientos de cámara, planos o ángulos a tomar, sonidos (ruidos, música, efectos especiales), iluminación, detalles de vestuario o decorados, indicaciones al dibujante, al colorista, etc. Este último guión es completado por el equipo de realización del producto final, y no es tarea del guionista, aunque (como veremos más adelante) en el caso de la historieta también el guionista puede asumir este rol. Para entender la importancia del guión en la elaboración de un producto acabado, nos parece interesante citar un comentario formulado por el realizador y guionista de cine Joseph Leo Mankiewicz, que, cuando le preguntaron cuánto tiempo tarda en hacer un film, dijo que precisaba “dos años para escribirlo, dos meses para rodarlo, dos semanas de montaje, dos días para su acabado final, dos horas para ver el resultado y dos minutos para olvidarlo”. (Romaguera Ramió, Joaquim. El lenguaje cinematográfico, Madrid, Ediciones de La Torre, 1991).”
Relacionar los elementos estéticos establecidos en el primer ítem, con el grado de empatía emocional y cognitiva del público objetivo.	A través de un instrumento de recolección de datos empleado en investigaciones cualitativas, como lo son los cuestionarios (⁶ Encuesta Online), se registrarán <i>patrones de gustos</i> , que luego se compararán o correlacionarán, con el aspecto iconográfico de la pieza grafica resultante.
Formalizar un esquema metodológico para la creación de un personaje de ficción superheróico que se inscriba dentro de un contexto sociocultural.	Un Documento donde se establezcan un mínimo de pasos operativos, ítems o temas a tratar, para lograr desarrollar un personaje de ficción que aborde de manera analítica, temáticas sociales, haciendo uso de la <i>crítica constructiva</i> .

1 SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001). “Estrategias de guión cinematográfico”. Editorial Ariel Cine.

2 OSCAR DE MAJO (2011): “Técnicas para la elaboración de un guión para historieta” en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 8, BUENOS AIRES: TEBEOSFERA. Consultado el día 26 de Abril del 2013, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/tecnicas_para_la_elaboracion_de_un_guion_para_historieta.html

3 Recuperado el 17 de Noviembre del 2010 en: <http://rafaelvelasquez.com/blog/>

4 Ibíd.

5 Ibíd.

6 La encuesta es una: “Técnica destinada a obtener información primaria, a partir de un número representativo de individuos de una población, para proyectar sus resultados sobre la población total” (pp.80). - INSTITUTO COLOMBIANO PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR (I.C.F.E.S.) (1999). “Serie APRENDER A INVESTIGAR” (3era Ed.). En GALLARDO DE PARADA, YOLANDA & MORENO GARZON, ADONAY (Ed.). “Modulo 3.Recolección de la información.Editorial: AFROEDITORES LTDA. Santa Fe de Bogotá, Colombia.

3.2.1. Definición del público objetivo:

El público objetivo, lo constituirían jóvenes, de **estrato socio económico medio, entre los 15 y 25** años de edad, de ambos sexos. Su contexto sociocultural, contiene las siguientes características: Es un mercado que puede decirse que apenas se está consolidando en Cali y el cual está muy influenciado por el Cómic de superhéroes de Norteamérica y Japón, lo cual presupone una predominación de estereotipos occidentales donde se sobrevalora **‘la espectacularización’ de la acción**, dejando de lado un poco *el argumento de la historia*. Sin embargo, el público caleño ha venido contando los últimos años con un evento como **CaliComix**, el cual le ha abierto las puertas a propuestas de cómic de diversas partes del mundo, lo cual deja una posible apertura a nuevas propuestas de superhéroe, como la planteada por el presente proyecto.

3.2.2. Enfoque: Estrategia que se utilizará para persuadir al público objetivo.

Se optó porque tanto la historia como sus personajes manejen un lenguaje y una apariencia locales, muy relacionados con lo que se revisó sobre lo que comprende ‘La Caleñidad’, lo cual implica ‘modismos’, jerga local, lugares representativos de la ciudad de Cali, entre otros. Se espera que tanto las imágenes como los textos utilizados en la propuesta se sumen para generar una redundancia en su mensaje, *la violencia es posible evitarla mediante la conciliación*, y genere cuestionamientos en el lector respecto al uso responsable de la violencia.

3.2.3. La técnica:

El estudio de *la técnica*, se inició revisando –progresivamente– las obras de algunos ilustradores digitales, como el argentino Ariel Olivetti, el italiano Mateo de Gongis o el colombiano Simón Wilches. Al mismo tiempo, se hizo uso de tutoriales sobre la misma temática y se revisaron libros sobre *anatomía humana y expresión corporal* en el cómic, como apoyo para el desarrollo del estilo gráfico que tendría la propuesta final. Por ejemplo, autores como **Tadashi Ozawa (2004)**, con su obras: *“Cómo dibujar anime*

5: chicas en acción”, **Matsuoka, H; Ozaki, T. & Matsumoto, T. (2005, Marzo)** con su obra: *“Cómo dibujar manga 4: personajes”*, **EISNER, W. (2002)** con su obra: *“El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo”*, **Perard, Victor (1957)** con su obra: *“Anatomy and drawing”*, entre otros.

Sin embargo, debido a **las condiciones y determinantes** (Véase en *Capítulo III, ítem 3_2*), la propuesta final no contó con la espectacularidad gráfica que ostentan cómics como el norteamericano o el japonés. Luego, el proceso digital utilizado en la propuesta final, se puede resumir así:

En lo que respecta a los personajes, se partió de bocetos hechos a lápiz, los cuales posteriormente se digitalizaron mediante un escaneo. Después, por medio del software **SketchBook Pro**, dichos bocetos se pasaron a limpio, los cuales siguieron conservando un trazo similar al original a lápiz. Lo anterior aplica también para los escenarios, pero la diferencia fue que la creación de estos partió de referentes fotográficos existentes de la ciudad. Luego, se exportaron sus respectivas imágenes en formato .PNG para ser coloreadas en el software **Photoshop**, mediante el uso de colores planos tanto para rellenos como para sombras, similar al estilo gráfico que propone el *Manga japonés* convencional. Dicho proceso de digitalización del Storyboard se realizó bajo la utilización de una tableta digitalizadora.



Capítulo IV

4.1. Pre-producción

Todo el proceso creativo se inició identificando una *generalidad de requisitos* que debe tener esta clase de personajes heroicos, los *superhéroes*, según la literatura (Véase en el Capítulo II, ítem 2_2_1).

Luego se inició una búsqueda del **concepto Caleñidad**, la cual comenzó con la revisión de **material bibliográfico** al respecto y **observación directa** de la ciudad (Véase en Capítulo II, ítem 2_5_1). Con dicha información recolectada hasta dicho momento, se realizó una '**Lluvia de palabras o ideas**' sobre "**la Caleñidad**", como se muestra a continuación:

- Mezcla de razas (indígena, afro, Blanca =mestiza).
- Mezcla de culturas (afro, del pacífico, paisa, pastusa, española).
- Los 7 ríos.
- La caña.
- La alegría.
- La Sultana del Valle, La sultana del Cielo.
- Nostalgia de los años 70'.
- Tropical, Belleza, La capital del Amor.
- Chontaduro, "Chólao", la salsa, el salpicón.
- La capital Cívica y deportiva de Latinoamérica.
- Fiestas: Feria de Cali (Corridas de toros, Desfile del Cali viejo, Megaconciertos), El Petronio Álvarez, Cali Rock, Semana de la Moda, Semana Santa, Las masetas, Festival Internacional de la Salsa, Cali Comics, Festival de Cine europeo, Festival Incoballet.

Posteriormente, se revisaron los planteamientos que hace el autor **SYD FIELD (1996)**, para la **construcción de un personaje** (Véase en Capítulo II, ítem 2_3_1), los cuales permitieron organizar '**La lluvia de ideas**' e iniciar un **Proceso de bocetación**, que permitió

Las Pazifico

Un vestigio de la epidemia

#1

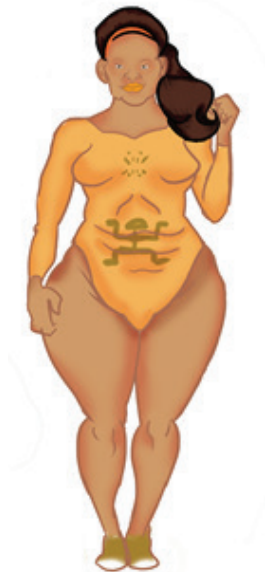
ESCRITA Y DIBUJADA POR:
Alejandro Caicedo Pérez



hacer **10 Propuestas tentativas**, las cuales se formalizaron a través de la construcción de un **Perfil de personalidad**, inspirado en la teoría del mismo autor. Estos **Perfiles de personalidad**, sirvieron como una primera aproximación morfológica (bocetos) y temática (historia del personaje) para la creación del Superhéroe. Además permitieron ir acotando **la temática de la Violencia**, la cual se trataría durante la trama de la historia del personaje, pero que al mismo tiempo, podría presentarte en diversas situaciones. Por lo tanto, la intención de dichos perfiles fue poder escoger una **“situación problema”** y “unos rasgos morfológicos generales”, como los más pertinentes para el personaje superheroico, de acuerdo a lo criterios encontrados durante la revisión del “contexto caleño”:

BOCETOS DE POSIBLES PERSONAJES



"Los Deportistas"		
Género: Mujer	Edad: 25 Etnia: Mulata	Bocetos: "La pesista" 
Estatura: 1,55 cm	Estado Civil: Soltera	
Estrato: 2	Barrio-residencia: Alfonso López 1	
Procedencia: Quibdó, Chocó (Colombia)	Hobby: Montar en bicicleta.	
Profesión: Aprendiz de Halterofilia	Nivel educativo: Educación media	
Especialidad: Peso muerto (levanta-muerto de potencia).	Súper poder: Ha Alcanzado a levantar 1000 kg de peso.	
Misión: Ayudar con los gastos de su casa.	Visión: Ser campeona olímpica.	
"Antagonista": La falta de patrocinio debido a la corrupción administrativa local.		

"Los Deportistas"		
Género: Hombre	Edad: 19 Etnia: Mestizo	Bocetos: "El bailarín" 
Estatura: 1,70 cm	Estado Civil: Soltero	
Estrato: 2	Barrio-residencia: Alfonso López 1	
Procedencia: Santiago de Cali, Valle del Cauca. (Colombia)	Hobby: Asistir a fiestas.	
Profesión: Bailarín de salsa.	Nivel educativo: Educación media	
Especialidad: Acrobacias Mortales	Súper poder: La elasticidad	
Misión: Conseguir la Fama.	Visión: "La vida es un carnaval".	
"Antagonista": La cultura narcotraficante dentro del negocio del espectáculo.		

"Los Deportistas"		
Género: Mujer	Edad: 19 Etnia: Mestiza	Bocetos: "La patinadora" 
Estatura: 1,60 cm	Estado Civil: Soltera	
Estrato: 4	Barrio-residencia: Alameda	
Procedencia: Jamundí, Valle del Cauca. (Colombia)	Hobby: Asistir a eventos deportivos.	
Profesión: Patinadora profesional.	Nivel educativo: Educación media	
Especialidad: La velocidad y la Vanidad	Súper poder: Niveles altos de oxígeno en la sangre (alto rendimiento)	
Misión: Combatir el tráfico de influencias.	Visión: "La meritocracia".	
"Antagonista": "La maldición de Malinche". La intoxicante pleitesía a los extranjeros.		

"Los Deportistas"		
Género: Hombre	Edad: 15 Etnia: Zambo	Bocetos: "El acróbata circense" 
Estatura: 1,68 cm	Estado Civil: Soltero	
Estrato: 2	Barrio-residencia: El Distrito de Aguablanca (El diamante)	
Procedencia: Buenaventura, Valle del Cauca. (Colombia)	Hobby: Ir al circo.	
Profesión: Artista callejero	Nivel educativo: Educación básica	
Especialidad: El buen humor	Súper poder: Nunca ha llegado a deprimirse ante la adversidad.	
Misión: Combatir la intolerancia.	Visión: "Tu fortaleza es proporcional a tu felicidad".	
"Antagonista": El egoísmo, el estrés, la discriminación social, la insolidaridad.		

"Los Ficticios"		
Género: Hombre	Edad: 37 Etnia: Blanco	Bocetos: "El coleccionista de armas" 
Estatura: 1,85 cm	Estado Civil: Viudo	
Estrato: 3	Barrio-residencia: Villahermosa	
Procedencia: Puerto Boyacá, Boyacá (Colombia)	Hobby: Hallar los puntos débiles de cada arma.	
Profesión: Ex convicto (ex paramilitar).	Nivel educativo: Educación media	
Especialidad: Técnicas en defensa personal.	Súper poder: Resistencia al dolor	
Misión: Combatir la intolerancia, mediante la recolección de todas las armas de la ciudad.	Visión: "El mundo es mejor sin armas".	
"Antagonista": La industria armamentista y su alineación con el conflicto armado interno colombiano.		

"Los Ficticios"		
Género: Hombre	Edad: 27 Etnia: Mestizo	Bocetos: "El Bichofué" 
Estatura: 1,73 cm	Estado Civil: Soltero	
Estrato: 4	Barrio-residencia: San Fernando	
Procedencia: Cartago, Valle (Colombia)	Hobby: El avistamiento de aves	
Profesión: Estudiante universitario	Nivel educativo: Pregrado	
Especialidad: El parkoure	Súper poder: Saltos superiores a los 3m de altura.	
Misión: Infiltrarse dentro de las bandas criminales para sabotearles sus delitos.	Visión: "Dar información no es que sea pecado".	
"Antagonista": Las bandas criminales y vecinos de barrio chismosos.		

"Los Ficticios"		
Género: Hombre	Edad: 18 Etnia: Mestizo	Bocetos: "Estudiante de los años 70' " 
Estatura: 1,70 cm	Estado Civil: Soltero	
Estrato: 3	Barrio-residencia: Meléndez	
Procedencia: Santiago de Cali, Valle (Colombia)	Hobby: Asistir a los "Cuenteros"	
Profesión: Estudiante universitario emérito.	Nivel educativo: Pregrado	
Especialidad: La conciliación. La creatividad	Súper poder: Viajar en el tiempo.	
Misión: Viajar en el tiempo para desenmascarar a las doctrinas extremistas.	Visión: "Quien no conoce la historia, tenderá a repetirla".	
"Antagonista": La cultura narcotraficante. La ignorancia. Los dogmas de doctrina.		

"Los Ficticios"		
Género: Hombre	Edad: 33 Etnia: Blanco	Bocetos: "El anti-Superman" 
Estatura: 1,80 cm	Estado Civil: Compro-metido	
Estrato: 6	Barrio-residencia: El ingenio Etapa 1	
Procedencia: Buga, Valle (Colombia)	Hobby: Leer historietas sobre superhéroes.	
Profesión: Ejecutivo.	Nivel educativo: Postgrado	
Especialidad: Conocedor de los negocios de la élite política.	Súper poder: Leer la conciencia de sus adversarios, a través del iris del ojo.	
Misión: Promocionar la conciencia social, para así de-construir el paradigma de un mundo de sólo buenos y malos.	Visión: "Un mundo que olvida al Humano para dar paso al Hombre, es un mundo Irreal". "La única verdad, es que todo es una mentira."	
"Antagonista": La élite del poder político, económico y social de la ciudad, incluyendo a sus mecanismos legales e ilegales de represión.		

“Los cívico-sociales”		
Género: Hombre	Edad: 69 Etnia: Blanco	Bocetos: “El indigente” (vestuario de periódicos) 
Estatura: 1,80 cm	Estado Civil: Compro-metido	
Estrato: No tiene	Barrio-residencia: El ingenio Etapa 1	
Procedencia: Cali años 70', Valle (Colombia)	Hobby: Leer sobre la historia caleña.	
Profesión: Ejecutivo (de noche) y Reciclador (de día).	Nivel educativo: Postgrado	
Especialidad: La observación y el registro histórico.	Súper poder: Viajar en el espacio-tiempo	
Misión: Cazar a las entidades que causan la intolerancia humana.	Visión: “El Tiempo, es sólo el continuo posponer de una toma de decisión.”	
“Antagonista”: El prejuicio social.		

“Los cívico-sociales”		
Género: Mujer	Edad: 44 Etnia: Blanca	Bocetos: “La desplazada” 
Estatura: 1,55 cm	Estado Civil: viuda	
Estrato: 3	Barrio-residencia: Ciudad jardín	
Procedencia: Pradera, Valle (Colombia)	Hobby: Leer revistas de farándula y chismes.	
Profesión: Ama de llaves	Nivel educativo: Primaria	
Especialidad: El espionaje.	Súper poder: No producir ruido al desplazarse.	
Misión: Desenmáscarar a los políticos corruptos que roban el erario.	Visión: “La verdad deberá guiar mi actuar.”	
“Antagonista”: La mano negra del poder político.		

“Los cívico-sociales”		
Género: Hombre	Edad: 60 Etnia: Blanco	Bocetos: “El intelectual” 
Estatura: 1,70 cm	Estado Civil: Compro-metido	
Estrato: 5	Barrio-residencia: San Vicente	
Procedencia: Santiago de Cali, Valle (Colombia)	Hobby: Recorrer las calles de noche.	
Profesión: Miembro de la J.A.C.	Nivel educativo: Postgrado (A honoris causa)	
Especialidad: La Retórica	Súper poder: Supermemoria y alto razonamiento abstracto.	
Misión: Restablecer el compromiso social ciudadano.	Visión: “En este mundo lleno de -ismos, hemos llegado al cretinismo.”	
“Antagonista”: La apatía social y la élite del poder legal e ilegal.		

“Los cívico-sociales”		
Género: Mujer	Edad: 23 Etnia: Indígena	Bocetos: “La indígena Calima” 
Estatura: 1,50 cm	Estado Civil: Soltera	
Estrato: 3	Barrio-residencia: San Pascual	
Procedencia: Caldón, Cauca (Colombia)	Hobby: Colaborar en labores comunitarias.	
Profesión: Licenciada	Nivel educativo: Pregrado	
Especialidad: La artesanía.	Súper poder: El contacto con los espíritus de la Pacha Mama.	
Misión: Impedir macro- proyectos mineros en su comunidad.	Visión: “Sin recursos naturales y culturales no hay patria.”	
“Antagonista”: La politiquería y sus Multinacionales.		

"OTRA OPCION"					
Género: Mujeres y hombres	Edad: De 60 a 80 Etnia: todos	Estrato: todos	Estatura: Entre 1,50 y 1,70 cm	Barrio-residencia: Norte y sur de la ciudad	Hobby: Jugar al parques, póker o domino.
Especialidad: Profesionales en diversos oficios.	Súper poder: No producir ruido al desplazarse.	Estado Civil: viudos, casados y solteros.	Procedencia: Cali, Valle (Colombia)	Profesión: Jubilados.	Nivel educativo: Desde Primaria hasta Postgrado
Misión: Compartir sus veteranos conocimientos con quien más se pueda.	Visión: "Nunca es tarde para colaborar."	"Antagonista": La mano negra del poder político, económico y militar.			

Una vez con los elementos anteriores, se continuó con la revisión bibliografía sobre ¿Cómo construir una historia? (Véase en *Capítulo II, ítem 2_3_1*) y la revisión del concepto de 'Caleñidad', ahora con material audiovisual y entrevistas a algunos conocedores del tema (Véase en *Capítulo II, ítem 2_5_1*), lo cual permitió ir depurando y complementando más 'las 10 propuestas tentativas', que se tenían hasta dicho momento, es decir eliminado o agregando información a los Perfiles de personalidad, designando posibles protagonismos o antagonismos y comenzando a escribir sus historias a través de sinopsis, como se puede observar a continuación:

Sinopsis 01:

Se lleva a cabo un gran descubrimiento científico, se hallan los genes que generan la maldad en el comportamiento humano. Ésta identificación la ha llevado a cabo una organización secreta, la cual contrató a **un grupo de científicos para crear un "Retro-virus"**, que intensifica la irascibilidad de las

personas, con la intención de rentabilizar la Industria de las armas e industrias afines a ésta.

Todo fue un plan malévolo, llevado a cabo en la época de los años 60', durante la Guerra Fría y respectivo nacimiento de las Vanguardias...

...Actualmente, en el año 2013, se ven manifestadas en su más alto grado de crudeza las consecuencias de dicho Plan, G.O.D. (Germicida Osto- Degenerativo) acercándose cada vez más a la Anomía.

Sin embargo, en medio del caos que se vivía, aún continuaba con vida uno de los científicos que habían creado el Retrovirus G.O.D. ,quien era oriundo de la ciudad de Santiago de Cali, a la cual había regresado después de mucho tiempo, debido a que pronto llegaría su muerte, producto de su profesión como Ingeniero Genético.

Habiendo llegado el día previo a su deceso, tuvo un sueño revelador, el cual lo indujo a dar a conocer ese gran secreto que durante años había ocultado y el cual ahora, en su lecho de muerte lo perturbaba. El sueño parecía indicarle que debía revelar su secreto a su familiar más joven, su único sobrino Sebastián, porque los restantes familiares de él, eran también muy ancianos igual que él, y por tanto no tendrían tiempo suficiente para lograr resolver el secreto.

Su sobrino, era un joven deportista (Nota: tal vez

bailarín de salsa o patinador), habitante del Norte de Cali, a quien en pocas ocasiones le habían contactado con su tío materno, sin embargo le alcanzó para tenerle una gran admiración por cuenta de todos sus logros científicos y acciones sociales.

Entonces inició su proceso formador, para lograr la conquista de su verdad: La conciencia.

Sebastián, se forma en Filosofía y Letras, en la Universidad del Valle, y durante su pregrado, se incorpora a las filas de las juventudes del Partido Político Nuevo...

Durante sus estudios, encuentra una Leyenda antigua, que cuenta que durante la segunda venida que haría el Enemigo (Evil), su recorrido incluía a la ciudad de Santiago de Cali, donde según afirman los rumores, éste se quedó a reinar...

...sus primeros días como combatiente de la delincuencia, estos enemigos lo vencen reiterativamente hasta un día en que casi le roban la vida, si no es por un "Legend warrior" (NOTA: buscar algún nombre indígena de la cultura Calima), quien le salva la integridad (NOTA: ¿cómo lo hace?). Desde entonces se pudo enterar, que desde hace mucho tiempo, han venido personajes (NOTA: ¿pertenecen alguna asociación secreta?¿Cómo se llaman?) en el anonimato combatiendo al Mal, tratando de encontrarle su punto débil, su talón de Aquiles...pero ahí en ese preciso momento, es donde se constituye nuestro Héroe, a la vez que gana **su mayor aliado-poder: La colectividad**...al entender que los "Legend Warriors" poseían toda la experiencia (conocimiento), mientras él tenía toda la Fuerza, para poder trabajar colectivamente y así poder ser más fuertes que la misma Maldad...Nace el Superhéroe Colectivo!!!

NOTA: Las páginas del Comic-book, podría usar la cromía de los World Games Cali 2013, para graficar sus escenarios (tonos pastel-fluorescentes). De hecho el mismo evento deportivo mundial podría incorporarse en la trama de la historia.



Descripción de los personajes:

a) Protagonistas:

1-Personaje A:

- Estatura: 1,70cm
- Contextura: Delgada
- Raza: mestizo
- Profesión: Estudiante postgrado en Filosofía
- Estrato económico: 6
- Residencia: Norte
- Superpoderes: El discernimiento o razonamiento lógico (emulando al caballero del zodiaco, Shaka de Virgo)

2-Personaje B:

- Estatura: 1,60cm
- Contextura: Delgada
- Raza: Indígena
- Profesión: Deportista (ciclismo)
- Estrato económico: 3
- Superpoderes: Creatividad y sensibilidad hacia la naturaleza o protección de la vida
- Residencia: Sur

3-Personaje C:

- Estatura: 1,80cm
- Contextura: Delgada
- Raza: Afro
- Profesión: Bailarín de salsa
- Estrato económico: 1
- Superpoderes: La fuerza sobrenatural y Folclore
- Residencia: Oeste

b) Antagonistas:

1-Personaje A ("Los poseídos o Re-ingeniados"): Sus rostros o miradas se ven distorsionadas al ser observadas por los "Legend Warriors". Estos son personas infectadas por el Retrovirus. Sus genes alterados por el Retrovirus, se logran desactivar únicamente al llevarlos hasta el límite de su acción, donde el cuerpo del infectado sufre una Catarsis, que remite al instinto de supervivencia,

que se resguarda en el inconsciente humano, haciendo activar los genes contiguos a éstos, los cuales se encargan de activar la Conciencia...es cuando el alma de la persona logra coincidir con la ininteligibilidad de su espíritu...

NOTA: El final de la historia debe reunir a estos tres héroes, para lograr una sociedad equitativa, donde no exista la estratificación social por motivo de dinero, sino por motivo de compromiso social.

Sinopsis 02:

"La Pesista"

Existía una madre cabeza de hogar, habitante de Pradera-Valle, por motivo de la muerte de su esposo por razones de un cáncer. Ella y su familia había sido víctima del desplazamiento forzado, llegando entonces al casco urbano del pueblo, con la intención de reiniciar su vida junto a su única hija, Noelia de 8 años, ya que su otro hijo, Lucas de 17 años, había sido ejecutado por los AUC, al ser considerado presunto colaborador de la insurgencia.

Entonces, ella y lo que quedaba de su familia, le tocó arrimarse donde una amiga, quien le consiguió trabajo como empleada de una familia reconocida del sector. Sin embargo, al tener que dejar al cuidado de una vecina fumadora a su pequeña hija, ella contrajo una infección respiratoria, que la hizo llevar de emergencia al nuevo centro hospitalario del pueblo, inaugurado por el reciente alcalde que un mes antes, le había prometido a ella, un servicio de salud óptimo a cambio de su VOTO de confianza, al cual ella accedió, pero que ante la falta de atención médica por motivo de escases de recursos económicos de la madre de la niña, no pudo recibir el correspondiente tratamiento completo, y por ende falleció días después.

Ante semejante tragedia, decide irse a la capital, Cali, a probar suerte, llegando a encontrar el mismo trabajo pero empleada para la familia de un reconocido intelectual, dentro del ámbito académico de la ciudad. Sin embargo, dos meses, después de llegada, su jefe muere (**NOTA:** ¿qué papel juega éste personaje en la historia? ¿más adelante se encuentra con algún familiar de él?) y por ende se ve obligada a buscar una nueva familia, corriendo con suerte de llegar a ser contratada por un oficial de policía de la

ciudad, amigo de su anterior jefe y donde termina por enterarse acerca de que cómo es el negocio redondo de la Guerra (**NOTA:** La historia hace alusión al caso de los Falsos Positivos).

Ante el descubrimiento de dichos vejámenes, ella emprende una conspiración hasta llegar a ser empleada de la Presidencia, donde creía que era donde radicaba la raíz del problema, pero se encuentra con una situación aún más compleja...

Entonces, se dedica a encontrarle los secretos más oscuros a los congresistas de la república, para sabotearlos públicamente, hasta que la capturan y la ejecutan extrajudicialmente por decisión de la mano oscura del poder político pero estos no contaban con que durante su ejecución, se revelaría al mundo entero, sus malas intenciones para con la sociedad colombiana.

Pero... ¿Cómo sería revelado al país, dicho secreto? ¿Cuál sería el secreto?... (**NOTA:** El Negocio de la Guerra= diferenciación social= rentabilidad=producto de una pequeña discusión).

Ella planea todo para que sus captores, le digan antes de ejecutarla, quiénes eran sus verdugos, a la vez que ella los lleva hasta su propio sitio de ejecución, donde había colocado unas cámaras ocultas que trasmitían directamente a un servidor, que interrumpiría la alocución presidencial, que se daría a la prensa para comunicar sus nuevos "logros militares" (falsos-positivos).

NOTA: Se requiere lograr mostrar personajes que de ambos bandos, quieran la paz, a la vez que se desenmascare a la mayoría de sus líderes que no quieren la paz.

Descripción de los personajes:

1-Personaje El Narco:

- Estatura: 1,60cm
- Contextura: Gordo
- Raza: mestizo
- Profesión: camionero
- Estrato económico: 3
- Superpoderes: La experiencia

-Residencia: Sur

2-Personaje El Reciclador: El marchante de la noche, recorriendo las calles durante la fría noche con la intención de encontrar La piedra Filosofal, que permita un nuevo amanecer.

-Estatura: 1,75cm

-Contextura: Delgada

-Raza: mestizo

-Profesión: sociólogo

-Estrato económico: 6

-Superpoderes: La intuición y el razonamiento lógico

-Residencia: Noroeste

Simultáneamente, se fue adentrando en una revisión de Antecedentes representativos (Véase en el Capítulo II, ítem 2_2_2 y 2_2_3) con los cuales se pudo identificar *rasgos generales del personaje superheróico*, además de **algunas observaciones** que la crítica encontrada en la literatura y la observación directa pudieron aportar respecto al tipo de **valores éticos y métodos para la resolución de conflictos** que promueven estos personajes, a través de sus comportamientos e historias. Esto ayudó a ir re-direccionando la propuesta hacia la construcción de un **‘superhéroe colectivo’** (Véase en Capítulo II, ítem 2_2_1). También sirvió para tener **una noción acerca del desarrollo de estos personajes superheróicos**, que permitió proponer una **clasificación a la diversidad de ‘procesos creativos’** que se pueden encontrar a la hora de ‘construir un superhéroe’ (Véase en el Capítulo II, ítem 2_2_4).

Luego, tras finalizar la revisión del **contexto Caleño** se logró concretar una **definición de ‘Caleñidad’** que influenciaría la construcción final de los personajes y sus respectivas historias

(Véase en Capítulo II, ítem 2_5_1).

Entonces, teniendo ahora más claro el concepto de ‘Caleñidad’, se retomó la depuración de las -10 propuestas tentativas-, rescatando información valiosa contenida dentro de algunos Perfiles de personalidad, al mismo tiempo que definiendo cuáles serían los protagonistas y cuáles los antagonistas. De hecho, fue a partir de entonces que se fue vislumbrando **una historia, que contuviera simultáneamente la historia, valga la redundancia, de 3 personajes principales (una mulata, una indígena y una mestiza), con varios personajes secundarios (Por ejemplo: un anciano sabio blanco) que durante el desarrollo de la trama, se cruzarían y terminarían constituyendo una -única historia-**. La elección del género de los personajes principales se fundamentó en el papel de liderazgo que siempre ha demostrado tener **la mujer a lo largo de la historia de la ciudad** (desde la construcción de barrios enteros hasta convertirse en el pilar del sustento diario de sus hogares). Además la raza de ellas, corresponde a las principales etnias que convergen en la ciudad (Véase en Capítulo II, ítem 2_5_1).

A esta altura del proyecto se pudo decir que todo lo relacionado con el **Marco teórico** (Véase en Capítulo II, ítem 2_3), ayudó a entender cómo se podría dar **‘la creación del personaje’** y **cómo podría contarse su historia** para hacerla coherente y comprensible.

4.1.1. Composición de la Propuesta:

En primera instancia, cabe resaltar que todo

lo que respecta al **Marco Conceptual** (Véase en Capítulo II, ítem 2_4) del presente proyecto sirvió para construir las **‘motivaciones e ideologías de los personajes’** que se pueden ver reflejadas en la información contenida en los **Perfiles de personalidad** de cada uno. Además, constituyó la base de la **Premisa o mensaje** que se quería transmitir, y que en últimas impulsó toda la historia de este Superhéroe Colectivo. También sirvió para tener un referente sobre los aspectos importantes para lograr evaluar la persuasión de un público objetivo (Véase en Capítulo II, ítem 2_4_3 y en Capítulo III, ítem 3_2_1).

4.1.1.1. Definición del tema de la historia o Premisa:

“La violencia es posible evitarla mediante la conciliación.”

Luego, El **Marco Contextual** (Véase en Capítulo II, ítem 2_5) sirvió para ‘personificar a los personajes’ (Véase en Capítulo II, ítems 2_5_1 y 2_5_2), para definir y entender la problemática a la que el superhéroe debería enfrentarse, es decir **La Violencia** manifestada como **Pandillas, escuadrones de la muerte, barras bravas, galladas, corruptos, etc.** (Véase en Capítulo II, ítem 2_5_3), y así mismo tener una guía para saber cómo debería enfrentarla (Véase en Capítulo II, ítem 2_5_4). Por ejemplo, gracias al autor **Adolfo León Atehortúa Cruz (1998, Marzo)**, se pudo entender un poco las dinámicas de *la Violencia (causas y consecuencias)* que se han venido dando históricamente en la ciudad de Santiago de Cali, y que terminaron

por configurar *las tramas* de los personajes de la presente propuesta. Por una parte, como antagonistas se establecieron a **los corruptos y a los pandilleros**, a quienes los *inspiraría la venganza* (**Personajes: Bash, Pólito y los Pandilleros**). Por otra parte, algunos personajes secundarios (**Personaje: El profesor Rafael**), se destacarían por su **sensibilidad política**, característica que diferenció a la juventud de Cali en épocas de antaño, o por su *fragilidad de la conciencia colectiva*, propia de los caleños para afrontar los problemas (**Personajes: Ciudadanos de la Sucursal**). También permitió tener en cuenta **el valor histórico de otros sectores de la ciudad como: Aguablanca, San Pascual y Santa Rosa**, distintos a los sectores tradicionales como **la calle5**, los cuales fueron incorporados dentro de la historia. Adicionalmente, sirvió para construir los **Perfiles de personalidad** de algunos **personajes antagonistas**, como por ejemplo **Los Pandilleros**.

Similarmente, por medio de los autores **Boris Salazar & Cristian Frasser (2013, Junio)** se pudo reconocer **la persistencia de las causas de la Violencia en el contexto caleño, y desmentir los beneficios de la lucha armada o violenta contra las causas de ésta. Con esto, también se invita a cuestionarse la pertinencia o no de los ‘superhéroes individualistas’** (Véase en Capítulo II, Ítem 2_5_3):

4.1.1.2. *Idea O Storyline:*

Para el desarrollo de esta parte, se retomaron algunas definiciones del autor **Antonio Sánchez-Escalonilla (2001)**, acerca de cómo construir una historia (Véase en Capítulo II, ítem 2_3_1). Por ejemplo, citando a **Ronald Tobias (1999)**, se hizo alusión a algunas **Tramas Maestras** (aplicables a estructuras de relatos), porque sirven mucho de referencia, para tener una idea inicial acerca del tipo de historia, que se quisiera contar. Las categorías referenciadas fueron:

- 1- **BÚSQUEDA**
- 2- **RESCATE**
- 3- **VENGANZA**
- 4- **ENIGMA**

Storyline: La problemática de la violencia en Cali (**Planteamiento**), es producida por el virus R.A.B.I.A. del cautivo Buziraco, y ha afectado a la vida de 3 mujeres (**nudo**), ellas entonces encontrarán la cura del virus, desterrarán al Buziraco y le retornarán *la esperanza* a la ciudad (**desenlace final**).

4.1.1.3. *Sinopsis:*

Para el desarrollo de la **Sinopsis de la historia**, se retomaron *los tres elementos esenciales de la narración y la estructura narrativa típica* planteados por los autores **Francesco Casetti & Federico Di Chio (1998)**, de la siguiente manera:

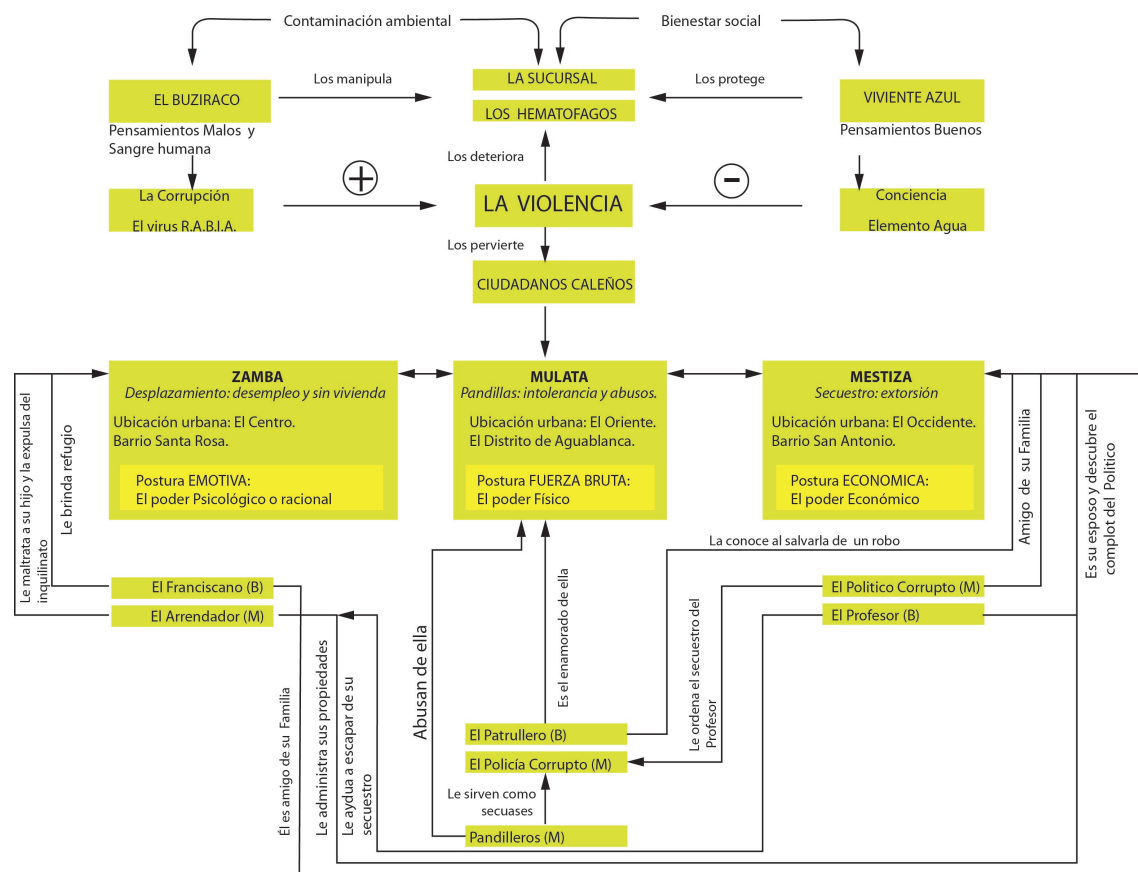
- 4- **Sucede algo:** La ciudad de Cali se encuentra sumergida en una ola de violencia, que está dejando muchos muertos en los ríos de la misma.
- 5- **Le sucede a alguien o alguien hace que suceda:** Nuestras heroína padecen las consecuencias de dicha oleada de violencia, donde se manifestarán prácticas corruptas y delincuenciales. A Blanca le secuestran a su esposo. Calim sufre el desplazamiento interno. Y Nea se ve afectada por el Pandillaje. Luego, el Buziraco escapa de su cautiverio, de lo cual se genera una catástrofe natural (un terremoto), que moverá toda la atención de la ciudadanía y de las heroínas hacia él.
- 6- **El suceso cambia poco a poco la situación:** Las heroínas descubrirán que la oleada de violencia es producto de un virus producido por el Buziraco. Entonces, ellas tendrán una transformación en sus respectivos caracteres y se convertirán en superheroínas, en la medida en que busquen la cura para dicho virus o enfrenten a este villano.

Estructura Narrativa Típica	
Destinador	El Fraile de la iglesia Santa Rosa.
<i>Pruebas</i>	-Encontrar la cura al virus R.A.B.I.A. del Buziraco, causante de toda la ola de violencia en la ciudad.
Sujeto	Las heroínas: <i>Calim, Blanca y Nea.</i>
Adyuvante	El agua positivada y El Dojura
Oponente o Antisujeto	El Buziraco
Objeto	<i>Los pensamientos</i> de los ciudadanos: La Paz o la Violencia.
Destinatario	Las heroínas, El Dojura y todos ciudadanos.

Sinopsis: Tres mujeres que padecen la problemática de la violencia en Cali, se llegarán a conocer durante el desarrollo de un secuestro, el cual terminará por revelar las verdaderas causas de dicha violencia, El Buziraco con su virus R.A.B.I.A.

4.1.1.4. - Escaleta de acciones:

a) **Trama:** Para esta etapa se realizó un MAPA CONCEPTUAL que vislumbraría mejor cuáles serían *las acciones* que vincularían a cada uno de los personajes y qué representaría cada uno respecto a la temática de *la Violencia* y de acuerdo al deseo de que las tres protagonistas reflejarán **las 3 posturas más comunes a la hora de enfrentar y/o resolver los conflictos:**



b) **Estructura** (*Escaleta de acciones ordenada según cómo se quiere contar la historia*):

- El Buziraco es encerrado en el cerro.
- El profesor es secuestrado.
- Los Hematófagos esparcen el virus y aumentan los índices de violencia.
- Calim llega desplazada a la ciudad, conoce al fray y se refugia en un inquilinato.
- Blanca recibe la mala noticia de su esposo y sale en busca de ayuda.
- Nea se topa con los captores del profesor.
- El profesor descubre la existencia de los hematófagos.
- Calim sale a pedirle trabajo a Blanca.
- Nea es agredida por los Pandilleros y recuerda su infancia.
- Calim es echada del inquilinato, con su hijo enfermo.
- Blanca descubre la causa de las muertes de los últimos meses: muerte violenta y un extraño virus.
- Blanca recorre la ciudad en busca de su esposo y en esas conoce a Asho y a Nea, quienes le ayudan.
- Asho intenta asesinar a los Pandilleros pero es interrumpido por Bash.
- Blanca le pide ayuda a su amigo Pólito para buscar a su esposo, Rafael.
- Pólito ordena asesinar a Nea y a Asho.

-El profesor logra concretar un acuerdo con uno de sus captores para lograr escapar.

-Asho sufre un atentado por parte de los pandilleros, quienes lo abandonan en una calle peligrosa del Centro.

-Calim llega a un hospital donde le atienden a su hijo enfermo pero por falta de dinero le toca escapar de éste. En el camino se topa con un 'espíritu Jai' que la lleva hasta donde Asho estaba mal herido. Ambos se dirigen a donde el Fray.

-Asho llama a Blanca y se enteran del complot de Pólito contra Rafael.

-Los Hematófagos continúan con su plan para liberar al Buziraco.

-Nea con la ayuda de Blanca, logra escapar del hospital, antes de que los pandilleros la asesinen.

-El Profesor logra escapar de sus captores y se entera del complot contra él.

-Pólito se entera de que su complot está siendo descubierto y entonces entra en pánico.

-Los pandilleros persiguen al traidor que ayudó a escapar al profesor, pero no logran matarlo.

-Blanca y Nea denuncian públicamente el complot de Pólito pero son arrestadas.

-El Buziraco logra escapar y como consecuencia hay un terremoto.

-El Fray revela la causa del terremoto a los sobrevivientes para que busquen una solución.

-Calim descubre la cura del virus.

-El Buziraco asesina a los Pandilleros

-Nea descubre el punto débil del Buziraco.

-El Buziraco emprende la huida.

-Todas trabajando en equipo logran invocar al Dojura, quien destierra al Buziraco.

4.1.1.5. *Guión literario:*

Para esta etapa se tuvo en cuenta las **CONDICIONES DE LA HISTORIA DEL SUPERHÉROE** planteadas por **Emilio Fernández Lascano (24 de Septiembre del 2010)** optándose por **la Estructura del relato que viene desde 1980** (véase en *Capítulo II, ítem 2_2_1*). Sin embargo, éste no contiene los diálogos de los personajes, por motivos de simplificar un poco su realización ya que la historia es bastante extensa y tal vez compleja, por lo tanto se decidió anexarlos directamente al **Guión técnico** en forma de 'bocadillos', cómo se podrán apreciar más adelante:

La Historia de 'Las Pacifico'

(El superhéroe colectivo del Suroccidente colombiano)

Durante el tiempo Pasado:

Hacia los años 30' del siglo XX, nuevamente 'La Sucursal' se vio inmersa en una ola de terror causada por múltiples muertes violentas, incendios, plagas y epidemias de viruela, dengue, lepra, y prostitución. 'La Sucursal', ubicada en el suroccidente colombiano, aún era un pequeño 'pueblo de paso' para los **migrantes**,

que contaba con una **arraigada tradición religiosa y ancestral**.

Por aquellos días, **el 6 de enero de 1938**, se encontraba una **‘congregación secreta de Franciscanos’**, reunidos en el Cerro titular del pueblo, cargando consigo unos extraños **‘bastones’**, que **parecían ser unas guaduas o cañas que emitían alguna luz** entre la espesa niebla de la fría y lluviosa media noche. Entre **‘los bastones’** llevaban diezmado a un **extraño ‘espectro’**, de aspecto gaseoso, del cual salían constantes **‘gritos de lamentaciones e injurias’**. Cada Franciscano, oculto bajo su respectiva túnica, no revelaba su rostro. Dicha **‘congregación’** entró a una abandonada **mina de carbón**, habitada únicamente por una bandada de murciélagos, que se ubicaba en dicho Cerro. Al interior de la mina, arrojaron el **‘espectro’** al túnel más profundo de ésta para que quedara prisionero.

Apenas abandonaron al **‘espectro’**, hubo un temblor que hizo que ellos corrieran hacia la salida de la mina. Estando afuera de ésta, los franciscanos procedieron a sellarla parcialmente, ya que el último de éstos cuatro Franciscanos aun no salía de la mina.

Esperaron durante varios minutos pero no hubo señales del desaparecido. Entonces los restantes tres Franciscano decidieron no entrar de nuevo a la mina, a rescatar a su amigo porque ésta podría derrumbarse ante el sismo que había ocurrido. De haber entrado de nuevo a la mina, hubiesen quedado menos **‘guardianes’** que pudiesen proteger a **‘la Sucursal’** de posibles **‘amenazas’**, en un futuro. Por lo tanto, por intermedio de un **ancestral ritual**, conjuraron **Tres Cruces hechas con sus bastones**, con las cuales sellaron la entrada a la mina pero a la vez dejaron la posibilidad de que su compañero pudiese salir después, en caso de que aún siguiera con vida, sin que el **‘espectro’** pudiese escapar.

Sin embargo, se supone que lo que había ocurrido al interior de la mina, era que el desaparecido Franciscano para poder encerrar al **‘espectro’** en lo más profundo de ésta, tuvo que sacrificarse y dejarse comer literalmente por éste, para poder que el **‘espectro’** ingiriera su **‘bastón mágico’**, el cual contenía **el elixir** que lo neutralizaría.

Durante el Tiempo Presente:

ACTO 1

(LOS PROBLEMAS)

Ya han pasado aproximadamente 76 años, desde la construcción de las **Tres Cruces**. Ahora nos encontramos en la primera década del siglo XXI. **‘La Sucursal’**, ya no era un pequeño pueblo sino una **gran ciudad**, que se encontraba viviendo un proceso espontaneo de **masificación e industrialización**, caracterizado por los **contrastes sociales, la diversidad culturo-ambiental y las constantes contradicciones morales**.

La Sucursal se ha convertido en una ciudad propensa a la **actividad nocturna**. Durante las horas de la noche las calles se veían invadida por un **extraño aroma**, que formaba una **rara ‘neblina’** que la ciudadanía la asociaba a **‘la polución’**. **(NOTA: Eran las esporas del virus, emitidas por las heces de los Hematófagos).**

Los ciudadanos parecen haberse acostumbrado a vivir en medio del sufrimiento, la angustia, las injusticias, el desorden, **la violencia y la corrupción**. Sin embargo aunque **el panorama se describa como catatónico**, **‘la Sucursal’** no aparenta padecer ningún mal de éstos; **sus ciudadanos llevan una vida cotidiana aparentemente tan normal que a veces asusta**. Tanto **conformismo oculto bajo la fachada de ‘festividad’**, se ha propagado como un virus hasta los lugares más recónditos de la ciudad.

De hecho, cada intento por lograr alguna mejoría, siempre ha sido absorbido por la apatía, rencor, barbarie, intolerancia y arrogancia. Sin embargo aún existen algunas personas que se resisten a ceder su **conciencia** al popular conformismo, y que por el contrario dedican parte de su tiempo a promover **la conciencia social y la tolerancia como medios de resolución a los constantes conflictos** que surgen entre el aumento de ciudadanos violentos. Una de esas personas es **Rafael**, un profesor de Comunicación social del Campus, quien se ha convertido en un frecuente contradicor de las **políticas de seguridad** del alcalde de la Sucursal. **Rafael** se conoció con **Blanca**, mientras él cursaba Comunicación Social y ella Medicina en El Campus. **Blanca** trabajaba en Medicina Legal como Auxiliar Científica mientras que él se dedicaba a realizar

publicaciones para el Periódico **“El Relator”**, sobre temas de políticas de seguridad. El día 9 de Abril del 2014 publicó un artículo, donde criticó la falta de eficiencia y eficacia por parte de las autoridades oficiales de la Sucursal.

Días después, se desencadenaron los habituales disturbios en El Campus. Sin embargo, lo que nadie imaginó fue que en medio de ese caos, donde nadie se enteraba de **¿quién es quién?**, apareció un grupo de jóvenes motorizados, con pinta de pandilleros, quienes terminaron por secuestrar al Profesor **Rafael**, por encima de la oposición que lograron hacer algunos estudiantes y vigilantes.

Posteriormente **Blanca** recibe una llamada que la deja consternada. Entonces con el fin de conseguir la liberación de su esposo **Rafael**, sale en busca de ayuda de un amigo de su familia, llamado **Pólito**, quien era un político prestante de la Sucursal, y que desempeñaba el cargo de Alcalde.

Por otra parte **Calim**, **llega a ‘la Sucursal’ como una desplazada más producto del conflicto armado en el Pacífico**, sin un peso con que darle un refugio esa noche a su pequeño hijo llamado, **Tama**. La situación de esta madre, era tan crítica que sólo se le ocurrió dirigirse a una iglesia cercana cuando arribó y fue la **Iglesia Santa Rosa**. En este lugar, conoce al **Franciscano Marco**, quien le ofrece un auxilio económico para que pudiera brindarle refugio a su hijo esa noche en un **inquilinato** cercano.

Pasadas las horas, el secuestro del profesor se convierte en noticia nacional y es entonces cuando **Nea junto con su madre, quienes regresaban en bus hacia su casa**, se enteran por la radio de la noticia. Casualmente, antes de que entraran a su casa, **Nea** alcanza a ver que, los **Pandilleros** del barrio, ingresaron a una persona amordazada a la casa del frente. Esto sucedió en el lugar más peligroso del Distrito.

Llegada la noche, el líder de los **Pandilleros**, le informa del éxito del secuestro, a su jefe directo.

ACTO 2

(LAS CAUSAS DE LOS PROBLEMAS)

Esa primera noche de su secuestro, el **Profesor** conoce

la real pobreza extrema del Distrito. Esa noche, el **Profesor** lograría ver a través de **una pequeña abertura en la desgastada puerta** que lo aprisionaba, a uno de sus captores **que estaba ebrio y lo abandonan** sus demás compañeros en medio de la calle. Minutos después, aparecerían unas **extrañas alimañas**, que empezarían a drenarle toda su sangre, hasta quedar sólo el esqueleto cubierto por la piel.

Calim madruga a donde el **Fray Marco**, quien le habla acerca de un posible trabajo donde una amiga suya. Entonces, ella se dirige hacia la casa de **Blanca**, ubicada en el *barrio San Antonio*, en busca de un trabajo ya que iba recomendada por el Franciscano. Cuando llega a la casa, nota que nadie se encuentra en esta, entonces queda desconsolada y emprende camino de regreso al **inquilinato**.

Por otra parte, **Nea** sale a la tienda de la esquina del barrio, pero durante el trayecto es interceptada por los **Pandilleros**, quienes la ‘agreden físicamente’ al no ceder a sus intimidaciones sexuales. Ella en medio del ‘ataque’ que sufría, recordaba con nostalgia y con consternación como las personas que en su infancia habían sido sus amigos, hoy en día la ultrajaban:

Nea, el Patrullero Asho y los Pandilleros, acostumbraban a ir a los Mangones, a recolectar toda la fruta que pudiesen encontrar, ya que sus familias eran muy pobres. Ellos no se percataban de que los mangos pudiesen haber sido ‘manosiados’ por los murciélagos durante la noche. Además también les gustaba tirarles piedra a estos extraños animales, cuando lograban encontrar a alguno colgado del árbol de mango, para así verlos volar hacia el cerro tutelar y desaparecer en el horizonte. Era realmente muy raro, por esa época, ubicar a alguno de estos animales porque todos parecieron haberse mudado a la periferia de la ciudad.

Finalmente el ‘ataque’ terminó gracias a la acción de **algunos vecinos**, quienes la lograron trasladar hasta el **Hospital CHT**.

Calim, extenuada por la larga caminata de esa mañana, decide ir de nuevo a la casa de **Blanca** por la tarde, en busca de ese apreciado trabajo como *empleada doméstica*,

pero esta vez le pide el favor a **Servio**, El **Arrendador**, que le cuide a su pequeño **Tama**, mientras sale en busca del dinero para el arriendo que debe. Minutos después llega **Blanca** al **inquilinato** y le pide rendir cuentas a **Servio**, de sus propiedades, pero éste no le tiene completo el dinero porque **Calim** aún no había podido pagarle. **Blanca**, debido a la tensión que le generaba el secuestro de su esposo, reacciona de una manera muy grosera con el **Arrendador**, quien sufría una extraña enfermedad que lo había vuelto muy irascible. Este impase le había causado muchos ‘malos pensamientos’ hacia **Blanca**, los cuales más tarde le generarían un ‘ataque de ira’ del cual el inocente hijo de **Calim**, **Tama**, saldría mal librado.

Cuando **Calim** regresa al **inquilinato**, nuevamente sin trabajo y sin dinero, se encuentra con que su hijo está enfermo, con algunos moretones. Al momento aparece **Servio** y le cobra endurecidamente el dinero del arriendo pero ella no cuenta con éste. **Calim** es desalojada por el ‘Arrendador’, y más sin embargo se dirige con su hijo hacia el **Hospital HUV**.

Blanca después de visitar el **inquilinato**, decide ir a su oficina de trabajo, en Medicina Legal. Cuando llegó, le tenían otros cadáveres, que habían sido encontrados en distintos ríos de la ciudad. Ella procedió a **estudiar las causas** de sus muertes porque se asemejaban a los muertos que desde hacía mucho tiempo venía estudiando, y que eran debido a los altos índices de violencia que vivía la Sucursal. Cuando los terminó de examinar, detectó **un factor común** en todos estos cadáveres los cuales **llegaban sin sangre y con una extraña infección en el cerebro**.

Blanca decide averiguar *la historia clínica* de los fallecidos y logra encontrar **un patrón sintomático** en todos estos, lo cual la advierte de que puede tratarse de una extraña enfermedad producto de un virus muy raro, que provoca:

a-Depresión crónica o **muerte psíquica, dejándolo incapacitado para ‘soñar’** y tener ‘buenos pensamientos’.

b- **Pérdida de la sensación del hambre y la sed**, que causan que el enfermo, pase de una hiper-musculatura a la atrofia muscular, producto de la deshidratación. Es decir que el infectado, sufra un agudo deterioro físico.

d- **Temor** (parálisis social) y **odio** (furia), acelerando de ésta manera la metástasis de la infección y es entonces cuando el organismo humano comienza su proceso de **apoptosis desenfrenada**⁵⁰.

Por lo tanto, la médica **Blanca**, decidió denominar a ese extraño patógeno, como **virus R.A.B.I.A. (Rencor-Apatía-Barbarie-Intolerancia-Arrogancia)**, debido a los síntomas que ocasiona en sus víctimas.

Después **Blanca** empieza a recorrer toda la ciudad en busca de su esposo. En una de sus desesperadas excursiones por toda la ciudad, llega al sitio más peligroso del Distrito. Es allí entonces cuanto conoce al **Patrullero, Asho**, quien evita que la roben los **Pandilleros** del barrio.

Asho, se dispone a llevar a **Blanca** al **Hospital CHT** para verificar si había sufrido algún percance. Cuando llegan a éste, el **Patrullero** recibe una llamada de **Amú**, la mamá de **Nea**, quien le avisa sobre el ataque que su hija había sufrido por parte de los **Pandilleros**. Entonces se dirige a Urgencias, acompañado por **Blanca**. Allí **Nea** se conoce con **Blanca**. Cuando el **Patrullero** indaga a **Nea** sobre los causantes de su agresión, ella le confirma que habían sido los **Pandilleros** sus agresores. También **Nea** le comenta que ya habían puesto el denuncia ‘de agresión’ frente a **Bash**, el comandante Policial del barrio, quien no había hecho nada al respecto. **Asho** sabía que **Bash** era un ‘Policía Corrupto’, quien comandaba clandestinamente a los **Pandilleros** y que a su vez estaba al servicio de **Pólito**, el Político Corrupto más poderoso de la ciudad.

Entonces, cuando el **Patrullero** se entera de dicha *situación de impunidad*, lo único que se le pasa por la mente es ‘intentar matar’ a los **Pandilleros**. El **Patrullero** se despide de **Nea** y de **Blanca** y procede a dirigirse a ‘**la guarida**’ de los **Pandilleros**. Cuando llega al lugar los encuentra bebiendo y fumando, pero cuando ‘encañona’ al primero de estos y está a punto de jalar el gatillo de

50 **La apoptosis**, es una forma de muerte celular programada que está desencadenada por señales celulares controladas genéticamente. La apoptosis tiene una función muy importante en los organismos, pues hace posible la destrucción de las células dañadas genéticamente, evitando la aparición de enfermedades como el cáncer.

su arma de dotación, aparece de la nada, **Bash**, su jefe policial, quien le impide asesinar al delincuente. **Bash**, le arrebató el arma a **Asho** y le ordena retirarse inmediatamente, sin antes dejarle la advertencia de que si lo volvía a ver molestando a sus **Pandilleros**, lo desaparecería sin dejar rastro.

Blanca antes de retirarse del **Hospital CHT**, le comenta a **Nea** la situación de secuestro que ella está viviendo, entonces **Nea** le responde que casualmente ella sospecha de que en su barrio posiblemente tengan a un secuestrado, quien podría tratarse de su esposo. Luego, **Blanca** de acuerdo a lo testimoniado por **Nea**, decide darle aviso a su ‘gran’ amigo **Pólito**. Sin embargo, Blanca continúa su búsqueda.

Pólito, tras la llamada de **Blanca**, presiente que todo su plan para callar la voz de **Rafael**, su mayor contradictor, podría salirse de control, entonces decide comunicarse con **Bash** y darle la orden de ubicar y asesinar a los **presuntos ‘sapos’**. Por lo tanto **Bash**, simultáneamente ordena a sus **Pandilleros** matar a **Nea**, quien se encontraba en el **Hospital CHT**, y al **Patrullero** quien andaba de licencia, por sospechar que podrían saber algo sobre los autores del secuestro del **Profesor**, ya que **Nea** había visto a los **Pandilleros** trasladar al secuestrado, y **Asho** había intentado matar a uno de los **Pandilleros**. Además **Nea** era la novia de **Asho**.

Ahora bien, como los **Pandilleros** han recibido una nueva orden de su jefe, deciden pedirle el favor a uno de sus cómplices en el secuestro, que se encargue de vigilar al **Profesor**, mientras ellos salen a cumplir su ‘nueva misión’. Es entonces cuando **Rafael** conoce a su carcelero: **Servio**, **El Arrendador**.

Cuando los **Pandilleros** logran ubicar al **Patrullero**, en su casa, proceden a darle una ‘paliza’, la cual tenía tilde de venganza porque **Asho** los había intentado asesinar debido a que estos habían ultrajado a su novia, **Nea**. Luego, **Asho** se salva de morir, gracias a que ‘se hace el muerto’ y a que en ese preciso momento **tiembla**. Este fenómeno natural ‘despistó’ a los **Pandilleros**, quienes creyeron haber matado a **Asho**. Luego, éstos proceden a subir el cuerpo del **Patrullero** a un carro para desaparecerlo.

Por otra parte, a **Calim** en el **Hospital HUV** le dicen que su hijo está enfermo producto del *maltrato físico*, lo cual la deja consternada. Su principal sospechoso: **Servio**. Entonces ella desesperada por su situación, sin tener con qué pagar la atención médica de su hijo y sin tener a dónde refugiarse, decide escaparse con su hijo del hospital y buscar nuevamente su único apoyo, el **Fray Marco**. Luego, de camino hacia la *iglesia de Santa Rosa*, por la mal llamada ‘Calle del muerto’, se le aparece un **‘espíritu del bosque’ o ‘un Espíritu Jai’**, el cual la deja perpleja. Sin embargo, a **Tama** no le asusta y decide soltarse de los brazos de su madre para seguir al ‘Jai’. Los abuelos de **Calim**, le habían hablado de la existencia de **‘los espíritus Jai’** pero ella nunca creyó que iba a poder ver alguno porque ellos sólo se les manifiestan a personas con ‘alma noble’ y por intermedio de alguna **vida vegetal**.

Ella pensaba que toda su ‘mala situación’ era producto de ‘algo malo’ que hizo en su vida, pero más adelante se daría cuenta de que ‘eso’ no era cierto. El **‘espíritu Jai’** les señaló que cambiaran de rumbo hacia la **calle 11**, la cual se veía bastante peligrosa. Ella observó en medio de la carretera, una bandada de **alimañas, conocidas en su resguardo indígena como Los Ìká (NOTA: Ìká Traduce ‘Murciélago’ en Lengua chocó, perteneciente al Emberá)**, que volaban y mordisqueaban sobre lo que parecía ser una **silueta humana**. Ella tomó su **pequeña mochila**, donde guardaba **agua pura** que había recolectado en un **bosque** antes de emprender su viaje a la Sucursal, como arma para espantar a los hematófagos y entonces corrió hacia la persona para socorrerla. Los **hematófagos** apenas olieron el **agua**, contenida en la botella plástica que acostumbraba a cargar **Calim**, huyeron del sitio. Fue así entonces que pudo ver el rostro del moribundo. Este parecía muerto, sin embargo **Calim** no dudó en darle un poco de su **agua** para ver si reaccionaba. En seguida **Asho**, abandonado y herido en la calle, da signos de vida. Entonces ella una vez socorrió al **Patrullero**, continuo su camino hacia la *iglesia Santa Rosa*.

Cuando **Calim**, **Tama** y **Asho** llegaron a la iglesia, el **Patrullero** le pide el favor al **Fray**, de que le facilite una llamada con la cual logró darle aviso de lo sucedido, a su nueva amiga, **Blanca**, quien se encontraba en el Distrito, buscando a su esposo.

Entonces **Blanca** sale de inmediato en un **taxi** al rescate de **Nea**, su mayor fuente de información sobre el paradero de su esposo.

Paralelamente a lo que transcurría en La Sucursal, una **extraña criatura, se daba a conocer un poco, a las afueras de la ciudad, más precisamente en el cerro tutelar. Allí, congregaba a los estigmatizados hematófagos** y les ordenaba esparcir un virus por la Sucursal, también durante horas del día. Para que de este modo se exterminara toda fuente de ‘buenos pensamientos’.

Como consecuencia, la ya crítica **situación de inseguridad en La Sucursal**, se agravó. Las riñas callejeras aumentaron considerablemente, generándose así un aumento de heridos y muertos en las calles de la ciudad. Así es que los **hematófagos**, comenzaron a observarse con más frecuencia en las calles de la Sucursal, recorriendo sigilosamente éstas en busca de sus víctimas, principalmente personas en **‘estados de ira’**, porque les ‘olían’ los miedos en su interior. Cada asesinado producto de la violencia o víctimas del virus R.A.B.I.A., después de haberseles drenado toda su sangre, eran abandonados por los **hematófagos** en alguno de los 7 ríos de la ciudad, para así facilitar su desaparición y que no hubiera mayor interés público. Esta tarea la acostumbran a realizar todos los días entre las 5:30 y 6:45pm. La **sangre y los malos pensamientos** que recolectaban, se los llevaban al **Buziraco**, quien los necesitaba para poder reconstruir su ‘corporeidad’, y así con esta poder ‘trascender a la dimensión mundana’, que le haría posible realizar su prometida **venganza**.

Luego, lo que no sabían los **‘Hematófagos’**, era que con cada cadáver abandonado en alguno de los 7 ríos, todo el **sufrimiento y dolor** de la víctima se transmitía por **‘conexión molecular’** hacia el **‘Dojura’**, el cual era el ser mitológico proveedor del **‘agua positivada’**, contenida en los cuerpos humanos aún con vida. Esta ‘agua positivada’, era la que dotaba de vida a los cuerpos humanos. Luego lo que el virus R.A.B.I.A. causaba en los infectados, era que el ‘agua positivada’ contenida en el cuerpo del enfermó, comenzaría a ‘negativizarse’, producto de ‘los malos pensamientos’ que éste generaba, hasta causarle la muerte o **apoptosis** desenfrenada.

ACTO 3

(EL ENCUENTRO)

Nea, tiene un presentimiento que le alerta de la presencia de los **Pandilleros** en el **Hospital CHT**. Ella logra escapar hábilmente del **Hospital CHT**, gracias a su destreza física, y cuando llega a la salida de la edificación, se encuentra sorpresivamente con **Blanca**, quien la recoger en un **taxi** y parten.

Sin embargo, **El carcelero** del secuestrado, es decir **Servio**, había sido quien facilitó el secuestro del **Profesor** porque conocía muy bien **dónde y cuándo** frecuentaba El Campus. Recordemos que **Servio** también odiaba al **Profesor** por causa del maltrato que recibía de la esposa de éste, **Blanca**.

El **'Arrendador'**, se ve tan deteriorado de salud, que su rehén, el **Profesor**, se le ofrece para 'examinarlo', ya que él presentía que pudiera ser una **nueva víctima del extraño virus** que su esposa, **Blanca**, se encontraba estudiando. A cambio de su ayuda médica, **Servio** decide ayudarlo a escapar, aprovechando que los **Pandilleros** se habían ido a hacer 'una vuelta' con el fin de asesinar al **Patrullero** y a **Nea**. El arrepentido **Servio**, decide transportarlo en bus desde el Distrito hasta el inquilinato en el **Centro de la ciudad para protegerlo de los Pandilleros**. Al llegar allí, y tras la insistencia de **Rafael** por saber la verdad de su secuestro, **Servio** accede a contársela. Ellos se refugian en la pieza que había desocupado **Calim y posteriormente**, el **Profesor** decide llamar a **Blanca** para contarle todo lo sucedido y cuadrar un punto de reencuentro con ella, ya que no confiaba en los Policías por obvias razones.

Mientras tanto **Pólito**, se reúne con los **Pandilleros y con Bash** en la estación de Policía del Distrito. Allí mismo, **Pólito** entra en cólera al recibir la noticia de que tanto **Rafael** como **Nea** habían escapado. Entonces Los **Pandilleros** le comentan que sólo lograron eliminar al **Patrullero**, lo cual genera que **Pólito** les haga la siguiente propuesta: ¡A cambio de perdonarles la vida, les ordeno **eliminar a su jefe, Bash, por incompetente!** En ese preciso momento, **Pólito** sale de la Estación de Policía hacia un **evento público** que tenía que cubrir, en **El Palacio de Justicia**. Simultáneamente Los **Pandilleros** proceden a asesinar a **Bash**, en el mismo lugar.

Blanca arriba insistentemente a donde **Bash**, a solicitarle ayuda para capturar a **Pólito**, pero no logra encontrarlo allí, a pesar de que **Nea** le insinúa la posible complicidad existente entre estos.

Simultáneamente cuando los **Pandilleros** logran ubicar a **Servio** en cercanías al **Inquilinato**, se inicia una persecución contra éste quien emprende la huida por la **calle 8** hacia la **Iglesia Santa Rosa**, donde ya se encontraba el **Profesor**. Los Pandilleros motorizados, persiguen a **Servio** por la calle 8, para asesinarlo. Luego, **Servio** se tropieza con una 'marcha política', la cual aprovecha para intentar escapar de los **Pandilleros**. Sin embargo, **Servio** no logra escabullirse entre la multitud y es acorralado por los **Pandilleros** en las afueras de la **iglesia Santa Rosa**, pero el **Fraile** logra interceder por éste y evita que lo asesinen.

Mientras **Pólito** inaugura 'el Nuevo **Palacio de Justicia**', aparecen **Nea y Blanca**, denunciando públicamente la complicidad de éste con el secuestro del **Profesor Rafael**. Sin embargo, ocurre que las arrestan a ellas, por supuestamente alterar el orden público, mientras que **Pólito** queda como una víctima más de injuria y calumnia. Luego, nadie esperaba que en ese preciso momento empezaran a emerger como moscas, de entre escondites, los **hematófagos**, formando una **gran nube**, que se dirigió hacia el cerro tutelar el cual ya no tenía las emblemáticas **Tres Cruces**. Seguidamente, ese día, el **1 de Mayo del 2014, un terremoto de 6.8 en la Escala de Richter sacude a la ciudad**, haciendo que rugiera la Tierra y que el Cerro de las Tres Cruces se hiciera trizas, a la vez que el Distrito de Aguablanca se hundirá y El Jarillón del río Cauca colapsará, con lo cual gran parte de la ciudad quedó enterrada e inundada simultáneamente. En medio del caos, se desconoce el paradero de **Pólito**. Entre las víctimas del terremoto, se encuentra **Amú**, la mamá de **Nea**.

Semejante catástrofe solo daba indicio de que el **Buziraco** ya había logrado escapar del Cerro de las Tres Cruces y ahora se dirigiría a la Sucursal a consumir su **Venganza**.

El **Fraile** había dado refugio en su semi-destruida Iglesia a **Calim, Tama, Asho, Servio** y a los **Pandilleros** después del terremoto que había destruido a la ciudad. Ya al interior del templo, el **Fray** les confiesa que los **repetidos**

'temblores' de los últimos días, solo eran indicio de que el mitológico Buziraco pronto regresaría de su cautiverio. Él sabía de la existencia del **Buziraco**, porque sus antepasados le habían comentado que lo habían encerrado en el Cerro, debido a que éste había pasado muchos años 'haciendo de las suyas' en la 'Sucursal' hasta llevarla a un estado crítico de descomposición social. Por lo tanto, desde ese entonces, hace ya varios años, se había preocupado por construir dentro de la **iglesia Santa Rosa**, un **pequeño laboratorio** que le permitiera experimentar hasta encontrar el **elixir** que pudiera debilitar al **Buziraco**, en caso de que éste escapara.

El **Fray** procede entonces a contarles la historia del **Buziraco**:

'El Buziraco' ('Buziraco' es una palabra indígena que designaba al 'dios de la parranda'), es un 'espectro' que se alimenta de 'sangre', la cual le posibilita obtener 'corporeidad', y de 'malos pensamientos', los cuales le incrementan su maldad, es decir su poder. Este tiene la capacidad de mutar de forma para así poder manipular a los incautos. Su ideología plantea que "la dignidad humana se fundamenta en la libertad, luego "el principio de la libertad es el individualismo y por tanto el colectivismo se convierte en un obstáculo para la vida". Ante esto, la lógica que concibe 'El Buziraco' es 'la ley del más fuerte'.

Ha estado cautivo en el cerro de las Tres Cruces aproximadamente 76 años, durante los cuales no ha tenido plena libertad para actuar. Sin embargo, durante ese tiempo logró aliarse con los **quirópteros** los cuales le sirvieron de 'contacto' con la realidad que transcurría en 'la Sucursal'. Estos son una especie de animales nocturnos, que ocupaban la fría mina donde fue aislado 'El Buziraco'. Ellos se comunican por un extraño lenguaje: *la ecolocación*. Ellos decidieron unirse a la causa de los oscuros fines del 'Buziraco', ya que tras la masiva expansión de la urbe (La Sucursal), fueron desplazados de sus **ancestrales territorios**, hasta tal punto de haber tenido que refugiarse en dicha mina abandonada, lo cual les llevó a ser constantemente estigmatizados por los humanos como '**Hematófagos**'. Este desplazamiento también los llevó a que padecieran hambrunas, ya que la árida mina donde se encontraban refugiados

no les brindaba ninguna fruta para comer, lo cual los obligaría a tener que alimentarse del virus que excretaba El **Buziraco** de su 'viscoso cuerpo'. **(NOTA: ¿El estado primigenio del Buziraco era gaseoso?)**

Dicho virus era un extraño organismo microscópico que se engendró de 'la secreción de dolor' que le causaba el cautiverio al Buziraco.

Por lo tanto, 'El **Buziraco**' aprovechó y les prometió, que les permitiría habitar 'el Valle de la Sucursal', un habitat colmada de diversas frutas, a cambio de que le ayudaran a desterrar a los humanos de ésta. Los **Hematófagos** aceptaron su oferta.

ACTO 4

(SE DESCUBRE LA CURA)

Al siguiente día y después de haber pensado toda la noche, en el tema del **Buziraco**, empiezan los protagonistas a **descubrir la verdadera causa de todos sus problemas**. **(NOTA:** Es decir, se reúnen todos a debatir sobre el tema hasta llegar a **consolidar y mediar** todas sus diferencias, que les había impedido identificar la 'causa de todos sus males'.)

Por una parte, **Calim** cae en cuenta de que **el elixir podría ser 'el agua'**, porque ésta había espantado a los hematófagos que habían atacado al **Patrullero**, a la vez que había impedido que el **Patrullero Asho**, contagiara el Virus después de haber sido mordido por estas alimañas. **Octavio**, se retractaría de su acusación hacia los **Pandilleros**, porque lograría entender que estos **personajes, violentos y corruptos**, sólo eran unas víctimas más del temible virus del **Buziraco**. A lo cual agrega que ya han sido muchas las décadas, las que a los ciudadanos de la Sucursal les ha tocado padecer la proliferación del virus R.A.B.I.A., que ha terminado por convertirse en una 'Pandemia', adecuada para la generación de la temida '**Anomia**'⁵¹, un 'estadio asocial' del cual hasta el momento

no se sabía si existiera 'cura'. La anomia sólo le depararía la muerte a la especie humana.

Coincidentemente llegarían **Blanca y Nea**. La primera le aportaría a esta **hipótesis**, los **síntomas** del virus R.A.B.I.A. descubiertos en los cadáveres que había estudiado. La segunda, **Nea**, inferiría que el virus lo podrían portar todos, debido a que de pequeños habían comido 'mangos' manipulados por los murciélagos.

NOTA: El '**Arrendador**', asustado por la presencia de los **Pandilleros**, huye de la *iglesia Santa Rosa* pero cuando se dirige hacia el inquilinato, se encuentra con una 'bella' mujer que lo seduce, era el **Buziraco**, y lo invita a un callejón, donde lo desaparece. Esto evoca al mito de la Tunda.

Sin embargo, aunque para entonces, El **Buziraco** ha perdido a sus mayores proveedores de violencia, es decir a los mayores corruptos (**Pólito y Bash**), él decide ordenarle a los '**hematófagos**' arremeter contra la ciudadanía y especialmente contra el **Franciscano**, que aún sobrevive a la violencia desencadenada por el virus R.A.B.I.A.

Los amenazados estaban refugiados al interior de sus casas, las cuales las han dotado de 'rejas' en todos sus accesos.

Es una realidad: ¡¡la reflexión ha llegado demasiado tarde!!

De esta manera, el 'desgaste humano' o Anomia, ha sido suficiente como para que el **Buziraco** haya reunido la suficiente **sangre y malos pensamientos** para reconstruir su corporeidad y su fuerza, y poder así '**despertar**' de su **incubación y escapar**.

Anomia (ciencias sociales) es la falta de normas o incapacidad de la estructura social de proveer a ciertos individuos lo necesario para lograr las metas de la sociedad.

Anomia (lenguaje) es el trastorno del lenguaje que impide llamar a las cosas por su nombre.

Ahora sí, El **Buziraco** nos muestra su '**Rostro más humano**' (Su forma animal).

Aunque la extraña criatura del cerro no se enteraba de 'las prácticas de los Hematófagos, los cuales acostumbraban a arrojar los muertos a los ríos', porque estaba encerrado en el Cerro tutelar, éste si sabía de la existencia de su 'contra parte', '**El Dojura**', quien era su hermano.

Por lo tanto, cuando el Buziraco escapa del cerro y se enterara de aquel hecho, el cual había permitido que '**Dojura**' se enterara de su fuga, le asocia '**doble moral**' a los '**hematófagos**', a los cuales decide traicionar posteriormente.

Cuando comienzan a escasear los muertos, porque ya son pocos los ciudadanos que sobreviven a la violencia desencadenada por el virus R.A.B.I.A., entonces el **Buziraco** decide **empezar a comerse a los 'hematófagos'** para poder nutrirse del virus, como única fuente de poder disponible ante la escasez de humanos vivos, ya que estos eran su fuente de **sangre** (necesaria para mantener su corporeidad) y de **malos pensamientos** (necesarios para mantener su fuerza física). Esta actitud fue su último recurso para evitar debilitarse y tener que regresar a su estado primigenio (gaseoso), que lo llevaría de nuevo a su cautiverio en algún otro lugar del '**Gran Valle**'.

El **Buziraco** busca es **Venganza** por todo los años que los sometieron al cautiverio y también por 'la doble moral' (corrupción mental, arribismo y conformismo) de los caleños, quienes según él, en un principio estuvieron de su lado, rumbeando en exceso durante los años 40' y 50', pero desde que regresó '**la congregación franciscana**', alrededor de los años 30', lo traicionaron y lo entregaron a ésta para que lo encerraran en el cerro tutelar de la ciudad. **Adicionalmente, la sed de venganza del Buziraco, se fundamentaba en el hecho de que 'El destino', lo ha condenado a ser estigmatizado como el origen de todos los males, por tanto piensa hacer sufrir a los humanos tanto como lo han hecho sufrir a él.**

Mientras esto sucede, el **Franciscano** continuará con sus investigaciones para poder descubrir el elixir que posibilitaría vencer al 'espectro mitológico'.

Finalmente, la misión de nuestras heroínas ahora será encontrar este secreto, que active al elixir sagrado, para

51 **Anomia asiliente** es una conducta desviada de la norma, que se caracteriza principalmente por transformar la visión real de sí mismo, por una visión errónea.

poder revelárselo a la población caleña.

ACTO 5 (LA BATALLA FINAL)

Los sobrevivientes al terremoto, se disponen a encontrar el elixir que los libre de perecer ante la venganza del Buziraco.

Calim y los Pandilleros se dirigen al río Cali, en busca de reunir las muestras de agua de la totalidad de los ríos de la ciudad. Mientras Calim recoge agua de la orilla, los Pandilleros se distraen con una hermosa mujer que pasa cerca. Los pandilleros interceptan a la bella mujer y como siempre la asedian. Mientras tanto Calim, sospecha de las malas intenciones de estos y decide regresar a la iglesia. El Buziraco se tropieza con los Pandilleros un delicioso aperitivo para él, en el Puente Ortiz. El Buziraco ataca a mordiscos a los Pandilleros, quienes responden con golpes. Ellos piensan que la han doblegado pero esto no es tan cierto...aun no conocen su naturaleza. Los Pandilleros sucumben ante la naturaleza del Buziraco, quien se alimenta de violencia (golpes y malos pensamientos)

Nea y Blanca sobreviven al terremoto y despiertan en medio de los escombros del Palacio de Justicia para luego correr hacia la iglesia en busca de sus seres queridos.

Nea y Blanca llegan a la iglesia, y les abre la puerta Tama. Blanca desesperada por saber si hay más sobrevivientes, toma en sus brazos al niño y lo obliga a que la lleve con su mamá. Allí se reencuentran Blanca con Rafael y Nea con Asho.

Rafael conversa con Blanca sobre el virus que tenía enfermo a Servio.

Calim es alcanzada por el Buziraco, en las calles del Centro, quien pretende hacerle mal. El Buziraco ataca a Calim, la más adulta y menos ágil, cuando ella se le acerca a pedirle ayuda. Este voraz ataque del Buziraco de no haber sido sosegado por la heroína más joven, orgullosa y obstinada, Nea, quien se interpuso en medio de este, le

hubiera causado la muerte instantánea a Calim.

NOTA: En ese instante se concibió 'la figura del sacrificio', y entonces 'la corporeidad' del 'Buziraco' comienza a manifestar una **reacción alérgica** a dichas demostraciones de 'humanidad'.

Como consecuencia del voraz ataque que sufre Calim en medio de la pelea, ella queda inconsciente. Cuando Calim cae abatida, Nea comienza a sentirse derrotada. Sin embargo, Calim en medio de su estado de inconsciencia, sufre un 'déja-vu'⁵² que la lleva a recordar un acontecimiento de su infancia. De pequeña se había perdido en un bosque, cerca de su 'Resguardo indígena'. Cuando caminaba entre matorrales tropezó con lo que vendría siendo el ser mitológico, conocido como el 'Dojura'. Este era quien producía el agua que alimentaba a mares, ríos, lagunas, etc. Un ser de aspecto viscoso, el cual vivía oculto en las cuencas de los ríos, las cuales se consideran tan místicas como el mismo origen de un 'arcoíris' debido a su difícil ubicación. Por ende sólo alguien (Calim de niña) con la 'conexión natura o sensibilidad' suficiente podrá identificar las señales de su ubicación. Él es un ser que por motivo de la proliferación de la maldad (violencia), se ha enfermado gravemente y está a punto de fallecer. Sin embargo, él le encomienda a Calim la misión de revelarle al mundo entero el secreto del agua. Cuando la niña Calim, se le acercó a tocarlo, el ser mitológico le transmitió un mensaje telepático, en el cual le explicaba las bondades del agua:

"Cuando expones el agua a actos de amor, ésta produce vida, pero si decides exponerla a actos de violencia, sólo producirá muerte- El agua es el elemento dador de bienestar o enfermedad, dependiendo de la energía con que el hombre la 'active o alimente', para que de esta manera quede 'positivada' o 'negativizada'."

El Dojura le obsequia su ocarina a Calim, la cual es la que le da el sonido característico a cada río y tiene el poder de invocar a los 'espíritus Jai' (protectores de los Bosques

52 Déjà vu o paramnesia es la experiencia de sentir que se ha sido testigo o se ha experimentado previamente una situación nueva.

de los Farallones). Calim consigue la ocarina...y termina su 'dejavu'.

NOTA: El agua al ser 'positivaba', podría sanar a los enfermos del virus R.A.B.I.A. Dicho proceso tardó décadas en ser descubierto. Posiblemente podría darse bajo circunstancias en específico:

1) En la hora del día con menor actividad cognitiva negativa.

2) Entonar la frase sagrada: **Kali-yuga (la "edad de las tinieblas")**-Puede reemplazarse por declaraciones de amor y perdón sincero, de no ser así el agua se enturbiará por motivo de la hipocresía-

3) Conseguir un estadio de Paz mental (sueño REM consciente).

Si alguna de las 3 condiciones no se cumplía durante el proceso, el agua no quedaría 'positivada'.

Entonces, Calim gracias a su **superpoder** de 'comunicarse con los espíritus del bosque', logra que estos se comuniquen telepáticamente con su hijo Tama, por intermedio de una planta que se encontraba cerca. Tama se encontraba con el Fray, por tanto pudo darle a conocer el secreto, que durante tantos años estuvo buscando. Cuando el Franciscano, se entera del secreto, piensa que podrá producir las primeras gotas del elixir, en su pequeño Laboratorio, las cuales se las llevaría a Blanca y a Nea para poder vencer al Buziraco:

"Es como una 'bendición' de un agua, compuesta por moléculas de los 7 ríos de la ciudad, requerida para que funcione como 'medicamento' para la R.A.B.I.A. Una 'Positivación' que sólo se podrá dar a través de la reunión de mínimo 3 personas que logren concebir 'pensamientos positivos'. Sin embargo, lograr concebir 'pensamientos positivos' no es nada fácil y más cuando se es infectado por el virus R.A.B.I.A. ya que éste termina por 'enrrarecer' el entorno social por medio de la violencia. Es una 'lucha biológica y cognitiva' muy profunda contra 'uno mismo'. Por una parte, se lucha biológicamente contra 'los instintos' y por otra, se lucha psicológicamente contra los 'deseos/pensamientos'."

NOTA: ¿lo podrían relacionar con la ‘Trinidad’ de los Católicos?

Ahora **Nea** toma a **Calim** entre sus brazos y huye hacia la **iglesia**, para tratar de salvar sus vidas.

Al interior de la **Iglesia**, entre el **fraile y Blanca** le dan la poca **agua** que quedaba de la que **Calim** le había dado a **Asho**, quien ya había mejorado de sus heridas, para así tratar de aliviar al enfermo **Servio**, pero este al ver que no sabían la cura de su extraña enfermedad decide huir. **Servio** escapa de la **iglesia** y no se deja ayudar más. Abandona a la ‘causa’. **Calim** le revela el secreto telepáticamente a **Tama**, para que se lo diera al **Fraile**. Mientras **Tama** le revela el secreto al **Fraile**, llega **Nea** con **Calim** pidiendo auxilio.

Rafael se conoce con **Nea** y le indica donde están los demás. **Tama** se reencuentra con **Calim**. **Asho** se reencuentra con **Nea**. Y descubren los poderes del **agua**.

A las afueras de la **iglesia**, el **Buziraco** se encuentra con **Rafael** y le reconoce un parentesco. **Rafael** bota su cigarrillo. Mientras tanto los demás, con la última gota de agua sanan a **Calim**. No había agua en el grifo porque el terremoto había destruido las tuberías. Ahora deberían regresar por más agua para poder neutralizar al **Buziraco**.

El **Buziraco** después de asesinar a **Rafael**, persigue a los demás hasta las orillas del río **Cali**. **Blanca** llora su pérdida, mientras **Nea** reclama venganza y **Calim** sugiere el olvido. **Blanca** recurre a su increíble raciocinio y depura su sentimiento de venganza, aprobado por **Nea** y desaprobado por **Calim**.

En cercanías del **C.A.M.**, **Nea**, **Calim** y **Blanca**, unen sus fuerzas para desterrar al **Buziraco** quien está desesperado por infligir dolor. Entonces, las ataca nuevamente aun con más fuerza. Sin embargo, nuestras superheroinas comienzan a notar que entre más se esforzaban en identificarle algún punto débil al cuerpo del **Buziraco**, infligiéndole ataques físicos, se les reducían cada vez más las opciones de poder abatirlo y éste aumentaba su fuerza. Por otra parte cuando entraban en contacto con éste, sus cuerpos se debilitaban por culpa del virus,

que yacía de la piel de la entidad, ya que ‘la furia, el sufrimiento y la impotencia’ se estaban apoderando de sus mentes y corazones, lo cual también lo hacía ver cada vez más invencible. (NOTA: ¿El **Buziraco** es sado-masoquista?)

En ese momento, las tres mujeres se miraron fijamente y no supieron qué hacer.

Luego, **Nea**, la más obstinada, tal vez por motivo de su juventud, empieza a esquivar los ataques del **Buziraco**, gracias a que había desarrollado una habilidad física increíble, producto de todo el ejercicio que acumuló con las carreras que apostaba con su mamá, una atleta medalla de oro en los Juegos Panamericanos del ‘73’, hacia la tienda del barrio, cuando era niña. Ella notó que eso sí lo afectaba. Entonces las dinámicas de la batalla empezaron a cambiar. Entonces **Nea** inteligentemente, les dice a sus compañeras que evadan cada uno de sus golpes, haciendo que este se comience a debilitar. **Nea** también provecha su gran agilidad y destreza para distraer al **Buziraco**, para que **Calim y Blanca** arrimen al río a activar sus aguas, y así invoquen al **Dojura**.

Las tres mujeres que en un principio, pensaban en destruir físicamente al **Buziraco**, porque eso era lo que la caótica vida en la **Sucursal** les había enseñado, ahora reflexionaban las palabras de **Rafael**, hasta llegar a concluir que lo que tienen que hacer, es cerrarle las fuentes de poder al **Buziraco**, las cuales eran ellas mismas al tener sentimientos de R.A.B.I.A. hacia éste...

Por otra parte, el **Fray** se acerca a una ‘fuente de agua’ cercana, ubicada en la calle 5 con **kr10**, para tratar de positivar su agua. Sin embargo esto tampoco funciona. Entonces, el **Franciscano**, junto al **Patrullero**, deciden revelarles el secreto a todos los ciudadanos sobrevivientes, quienes se encontraban viviendo un ‘caos social’ suficiente para distraer u ocupar sus incautas mentes, que terminaron por convertirse en ‘presas’, fáciles de despojar de su ‘sangre’ y sus ‘buenos pensamientos’, en la medida en que habían llegado a la crítica situación de acusarse mutuamente de las causas de sus males, lo cual los estaría llevando a su autodestrucción.

*“El secreto, consistía en que el único elixir capaz de diezmar al **Buziraco**, era el **Agua Sagrada** (una mezcla*

*del agua de los 7 ríos, que contendría la esencia de los 7 valores positivos de los caleños: recursividad, soñadores, humildad, alegría, resistencia física, honestidad y espontaneidad), la cual requería ser ‘positivada’ para que surgiera efecto, pero para ello debían congregarse en las orillas de los 7 ríos de la **Sucursal** y a la vez olvidar la ira que sentían unos contra otros porque aquella sólo era un mecanismo de defensa frente a los miedos que habían desarrollado producto de tantas décadas de violencia, y los cuales sólo terminarían por fortalecer aún más al **Buziraco**.”*

Entonces, **Asho** se desplaza entre las ruinas de la ciudad, convocando a los sobrevivientes, al río pero pocos parecen ayudarlo. En las calles del Centro, **Asho** agotado de pedir ayuda, sin ningún éxito, se ‘derrumba’. El **Franciscano** les recordó a los sobrevivientes que sólo de esa manera, ‘unidos todos’ consolidando ‘actos de solidaridad’, podrían conquistar la figura de ‘sacrificio’, necesaria para ‘positivar’ o ‘activar el agua’ suficiente que transfiguraría al **Buziraco** a su estado primigenio, el cual permitiría su captura.

El **Fray** finaliza su intervención con la siguiente frase: “El enemigo común de todos, somos nosotros mismos.”... “Sólo cuando las víctimas de éste virus, dejen de alimentar con sus malos actos y malos pensamientos al **Buziraco**, ‘los males’ de ésta **Sucursal** sucumbirán.”

Sorpresivamente aparece **Servio**, acompañado de **Tama**, **Pólito** y una multitud de sobrevivientes a ‘solucionar’ el problema.

El **buziraco** no cae en el ‘despiste’ de **Nea** y regresa al río **Cali** para atacar de nuevo. **Calim** percibe el ataque y toca su ocarina en ese instante, lo cual los salva de la muerte. El **Buziraco** desesperado, por no poder haberle hecho daño a **Calim**, es sorprendido por la multitud, que lo obliga a emprender su huida.

En el **Puente Ortiz**, los **hematófagos**, le reclaman al **Buziraco**, que cumpla con desterrar a los humanos del **Valle**, pero este siente que ya no lo puede hacer. Ante su debilidad, decide comerse a los **hematófagos** ya que por culpa de ellos el **Dojura** supo de su escape.

En el río Cali, Nea, Calim y Blanca hacen la convocatoria a la multitud, para que se acerquen al río a **positivar sus aguas**. Dicha convocatoria se logra proliferar por toda la ciudad, como el ‘pandebono’, y entonces se logra invocar al **Dojura**.

Ahora El **Buziraco** se encontraba consternado y débil. Él siente que ha sido descubierto su ‘**Talón de Aquiles**’, entonces decide emprender huida hacia **Los Farallones**, pero lo que él no sabía, era que los ciudadanos habían empezado a ‘positivar’ las aguas de los 7 ríos, los cuales afluyen de las cuencas donde se encontraban **Los Dojura**, quienes a su vez había recibido todos ‘**los buenos pensamientos**’ de los sobrevivientes de la Sucursal, los cuales les otorgarían la suficiente Energía para ‘encarcelar’ de nuevo al **Buziraco** en algún lugar desconocido de los **Farallones**.

NOTA: Recordemos que el ‘**Dojura**’ se alimentaban de los ‘**buenos pensamientos**’ que los ciudadanos de ‘**la Sucursal**’ producían, pero ellos habían disminuido su producción debido a ‘**los malos pensamientos**’ generados por el virus del **Buziraco**. De hecho, **Dojura** tiene una ‘conexión especial’ con el **Distrito** porque éste antes de urbanizarse, contenía muchos humedales que el mismo **Dojura** se encargaba de ‘alimentar’. Simultáneamente, los seres vivos de ese hermoso ecosistema, ‘alimentaban’ al **Dojura** con sus ‘**buenos pensamientos**’. Luego, como el **Distrito** se había convertido en un ‘foco de violencia’, producto de las prácticas corruptas, era un gran productor de ‘**malos pensamientos**’, los cuales estaban ‘matando’ al **Dojura**. Los **buenos pensamientos** sólo son posibles crearlos bajo los estímulos de una Energía tan poderosa como ‘el amor’, en todas sus manifestaciones, que sólo un ser tan único como ‘el ser humano’ puede engendrar. Los **buenos pensamientos**, dotarían de la magia o poder necesarios para doblegar los efectos del virus R.A.B.I.A., y así desterrar temporalmente al Buziraco.

Blanca, es contactada por el **Dojura**, a través de las aguas del río, en el momento en que la ‘positivaban’, para agradecerle por toda la **Energía** que han logrado convocar, de una ciudadanía llena de ‘**buenos sueños**’, tan necesaria para capturar de nuevo al **Buziraco**. **Blanca** queda con el poder de ‘leer’ la información contenida en las aguas.

Al interior de **los Farallones de la Sucursal**, el **Dojura**, recibe toda la Energía de los caleños, absorbida de las aguas positivadas desde todos los ríos de la sucursal. Y agradece la labor conjunta de las heroínas y procede...

Mientras tanto en el río Cali, **Blanca** sale de su trance y comienza a ‘leer’ toda la información consignada en las aguas del río. Información que condensa la vida y obra de todos los muertos causados como consecuencia del **virus R.A.B.I.A.**, quienes habían sido arrojados a los ríos. Con esto **Blanca** entiende cómo liderar conjuntamente con todos los sobrevivientes, la reconstrucción de su ciudad, proponiendo una ‘**Nueva Sucursal**’, alejada de toda práctica corrupta y violenta.

En el **C.A.M**, **Calim**, **Nea** y **Blanca**, reflexionan que tras su gran travesía por solucionar sus problemas personales, terminaron salvando a la ciudad del exterminio. Ahora, cuentan con toda la **Conciencia** suficiente, y algunos **Superpoderes**, para emprender la construcción de un mejor destino para su ciudad...para el **hermoso valle de los sueños**.

Finalmente, el **Dojura** se dispone a perseguir al escurridizo **Buziraco**, el cual huye por encima de **los Farallones**... expectante de su próximo regreso...**SI ASI LO DECIDEN LOS CALEÑOS...**

NOTA: Al Buziraco no se le exterminó porque el equilibrio existente en el Universo, entre las fuerzas del ‘Bien’ y del ‘Mal’, no se destruye, sólo se reconfigura, sólo se le logró dominar, al despojarlo de su mayor fuente de poder: ‘**los malos pensamientos**’.

Fin.



4.1.1.6. Definición formal de los personajes, y escenarios.

a) Los personajes:

Los personajes se formalizaron utilizando los **Perfiles de personalidad** que se vinieron manejando para el análisis de los Antecedentes, pero siendo muy cuidadosos de que cumplieran con los requisitos mínimos para un personaje superheróico (*Véase en Capítulo II, ítem 2_2_1*), encontrados tras un arduo registro y análisis de Antecedentes y material bibliográfico (*Véase en Capítulo II, ítem 2_3_2 e ítem 2_3_3*).

Por otra parte, vale aclarar que no se incorporaron explícitamente ‘los métodos revisados para la solución de conflictos’ para evitar que la historia perdiera interés (*Véase en Capítulo II, ítem 2_5_4*), pero estos sirvieron para darle otro tratamiento al complicado tema de la Violencia, por medio de la modificación del villano, a quien se le asignaron unas características particulares que **plantean a los antivalores como instigadores de violencia y a los valores éticos como disuasorios de la misma**.

Respecto a los nombre de los personajes, se puede decir que se procuró que fuesen ‘cortos’ y algo ‘sonoros’, para aumentar su retención. Sin embargo no todos tienen significados trascendentales:

-Calim: Deriva de la palabra ‘Calima’.

-Nea: Contracción de la elogiosa expresión popular, ‘Mi negra’.

-Blanca: Simboliza pureza y brillantes, pero evoca a la raza blanca, ya que en Cali hay xenofilia.

-Buziraco: Palabra indígena que traduce ‘Rey de la Parranda’.

-Hematófagos: Se refiere a seres que se nutren de sangre.

-Pólito: Deriva de la palabra ‘politiquería’.

-Servio: Fue el nombre de un familiar con características semejantes a

este personaje, aunque su origen etimológico es del latín ‘*Servus*’ (esclavo, conservar).

-Acho: Nombre de origen africano que significa ‘puros de corazón’.

-Bash: Nombre de origen africano que significa, ‘jefe o comandante’.

-Pandilleros: Significa, unión que forman algunos para engañar a otros o hacerles daño.

-Fray Damián: Nombre del fraile que participó de la iniciativa de la construcción de las Tres cruces de guadua, en el cerro tutelar.

-Dojura: Significa espíritus del agua, según la mitología Emberá.

-Jais: Palabra Emberá que significa, espíritus.

-Rafael: Por su connotación religiosa. Nombre hebreo que significa ‘el Dios se ha curado’.

Finalmente, se comenta que la historia plantea a **los antagonistas, como seres infectados por el virus R.A.B.I.A.**

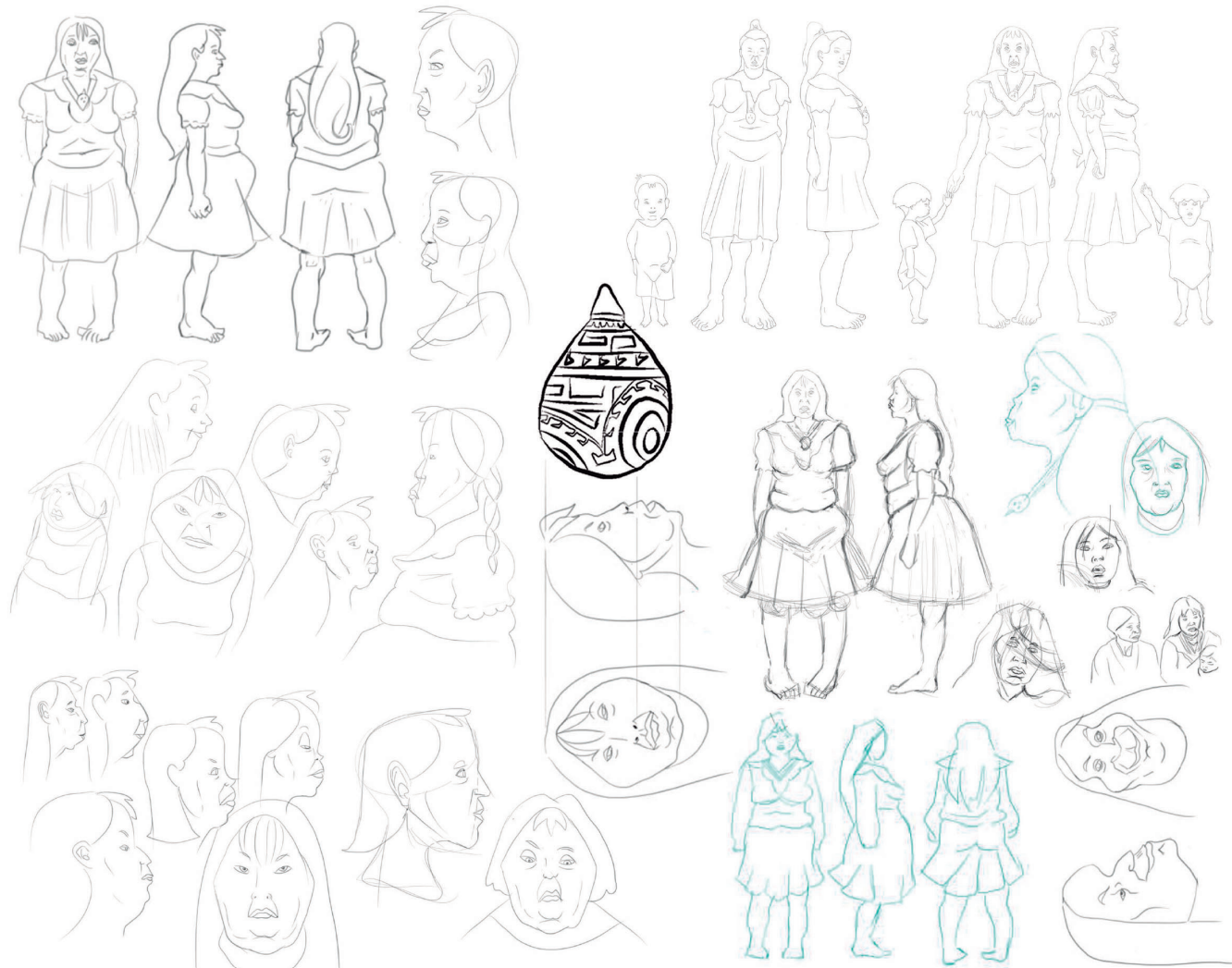
REFERENTES:



Proceso Creativo: 'Calim'

A través de la investigación documental y la observación directa, se identificó a las mujeres indígenas como una significativa y particular representante de la actual comunidad femenina caleña. Se esquematizó el vestuario tradicional Emberá y de sus rasgos étnicos, mediante fotografías.

RESUMEN BITACORA:



PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR:



Ilustraciones 1 y 3: Alejandro Caicedo



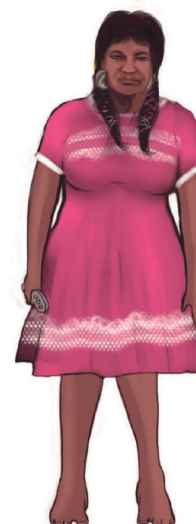
1



2



3



4

Ilustraciones 2 y 4: Jhonatan Lourido

MENOR GRADO
DE ICONICIDAD

MAYOR GRADO
DE ICONICIDAD

SIMBOLISMO:

Su edad adulta, es sinónimo de su postura emotiva y confianza en el poder psicológico. Es un homenaje a los vestigios de la cultura indígena asentada en estos territorios, como la Calima y la Emberá. Representa la espontaneidad para sobrevivir. También sus superpoderes hacen referencia a la mística que predomina en las creencias populares caleñas.

Protagonistas

Calim

Nombre: Calim.

Etnia o Naturaleza: Indígena.

Aspecto físico: Indígena Emberá adulta del Pacífico Colombiano.

Edad: 45 años.

Extrato/Barrio: San pascual.

Familiares: Sus abuelos y su hijo Tama.

Problema: Desplazamiento forzado (Conflicto hombre contra sí mismo).

Objetivo: Sobrevivir junto a su hijo, en la salvaje ciudad.

Carácter: Obediente/conciliadora.

Aspecto Psicológico: Miedosa producto del asesinato de su esposo a manos de 'Los Armados'.

Postura: Emotiva y muy sugestiva. Es un personaje que evoca la imaginaria popular, mitos o idolatrías.

Origen de los Poderes: Sobrenatural (Armas letales-Tecnología).

Poderes:

Tiene la capacidad de comunicarse con los 'espíritus Jai' mediante una Ocarina y hablar telepáticamente con su hijo Tama. Sus capacidades las obtuvo cuando de niña, en su amado Cabildo/resguardo indígena en el Chocó, decidió perseguir al arcoiris en busca de un regalo para su cumpleaños, sin embargo su recorrido se alejó tanto de la aldea, que cuando menos pensó ya se encontraba perdida. En medio de la angustia que podría sentir una niña al estar perdida en medio de una Selva, vió iluminar entre los matorrales una pequeña luz, la cual pensó que era el origen del arcoiris que andaba buscando pero oh sorpresa: cuando retiró las ramas, vió un extraño pero muy luminoso ser, que emanaba de lo que parecía ser su boca: agua. Se sabría luego, que se trataba del mitológico: Dojura. Por otra parte, sus 'buenos pensamientos' la mantuvieron inmune al virus R.A.B.I.A.

Debilidad: Su ingenuidad mortal.

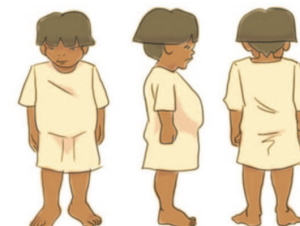


*Sombas: Capa Multiplicar/
Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

*Piel: Capa Normal/Opacidad 100%
C:18/M:50/Y:67/K:0%

*Pelo: Capa Normal/Opacidad 100%
C:58/M:51/Y:69/K:4%

*Ropa: Capa Normal/Opacidad 100%
C:0/M:8/Y:25/K:0%



Tama (Su hijo)



Tímida



Orando



Invocando Espíritus Jai



Asustada



Alegre

*Sombas: Capa Multiplicar/
Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

*Pelo: Capa Normal/Opacidad 80%
C:58/M:51/Y:69/K:4%

*Piel: Capa Normal/Opacidad 50%
C:18/M:50/Y:67/K:0%

*Ropa: Capa Normal/Opacidad 50%
C:40/M:4/Y:76/K:0%
C:0/M:55/Y:10/K:0% (Ocarina)



Enojada

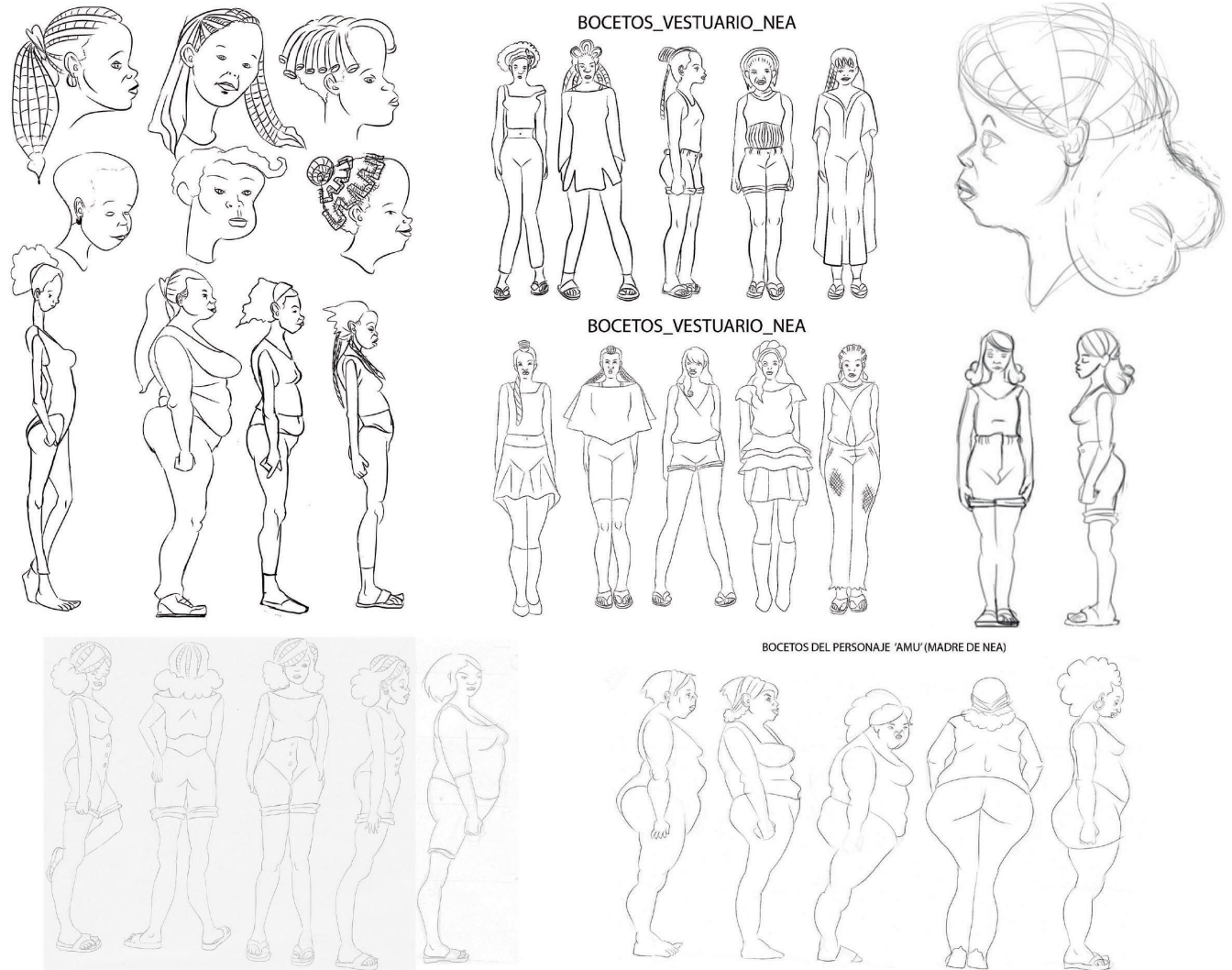
Proceso Creativo: 'Nea'

REFERENTES:

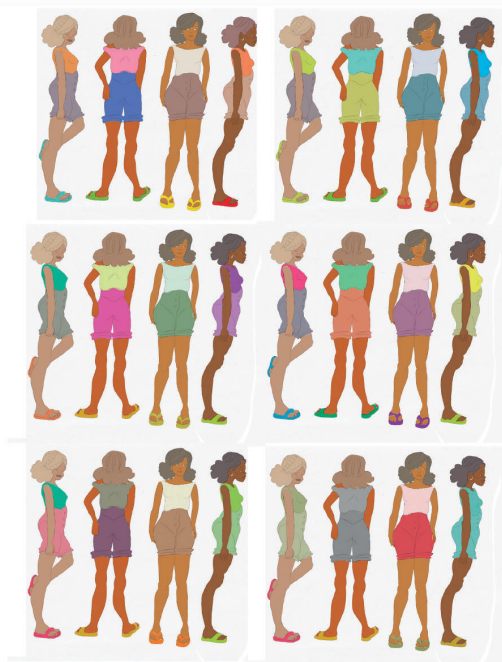


A través de la investigación documental y la observación directa, se identificó a las mujeres afrodescendientes como una significativa e influyente representante de la actual comunidad femenina caleña. Se esquematizó la diversidad de su folclórico vestuario y de sus rasgos étnicos, mediante fotografías.

RESUMEN BITACORA:



PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR=



SIMBOLISMO=

Su juventud, es sinónimo de su postura rebelde y confianza en el poder físico. Evoca la sensibilidad y corporalidad caleñas. Representa a la influyente cultura Africana. Su vestuario es típico del clima tropical caleño. También sus superpoderes hacen referencia a la resistencia física y mental de nuestras gentes que han sobrevivido al constante asedio de las dinámicas de la Violencia, a través de toda su historia.

Ilustraciones 1, 2 y 3: Alejandro Caicedo



1



2



3



4

Ilustración 4: Jhonatan Lourido

MENOR GRADO
DE ICONICIDAD

MAYOR GRADO
DE ICONICIDAD

Protagonistas

Nea

Nombre: Nea.

Etnia o Nacionalidad:

Afrodescendencia.

Aspecto físico: Afrodescendiente joven del Pacífico Colombiano.

Edad: 17 años.

Estrato/Barrio: El Distrito.

Familiares: Su mamá, Amú, y su novio Asho.

Problema: La violencia de las Pandillas (Conflicto hombres contra hombres)

Objetivo: Vengarse de sus agresores, los Pandilleros del Barrio.

Carácter: Agresiva o ruda (el entorno difícil del barrio la volvió así).

Aspecto Psicológico: Intransigente y muy sensitiva. Es un personaje que evoca 'la cultura al cuerpo'.

Postura: 'La fuerza bruta'.

Origen de los Poderes:

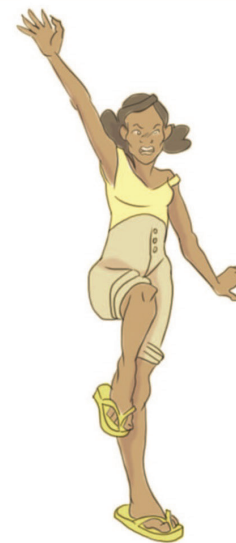
Natural-Habilidad Física-El colosalismo.

Poderes:

Para ir cada mañana a la Escuela del Barrio, apostaba carreras con su madre, Amú, quien había sido campeona en los Juegos Panamericanos del 73. Entonces, a Nea desde muy chica, se le inculcó una cultura deportiva, que le proporcionó una condición física extraordinaria a su corta edad de 17 años, y la cual con los efectos secundarios, de contraer el virus R.A.B.I.A., se incrementarían aún más de lo normal: Súper resistencia, no súper fuerza.

Ella tras sufrir un intento de 'violación' se convierte en una experta en 'escabullirse'. Adicionalmente, presiente la maldad de las personas que se le acercan.

Debilidad: Su orgullo mortal.



*Sombas: Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

*Pelo: Capa Multiplicar/Opacidad 80%
C:68/M:68/Y:63/K:14%

*Piel: Capa Multiplicar/Opacidad 50%
C:44/M:70/Y:90/K:8%

*Ropa: Capa Multiplicar/Opacidad 50%
C:15/M:0/Y:80/K:0%
C:31/M:16/Y:53/K:0% (Vestido)
C:45/M:0/Y:100/K:0% (Sandalias)



Alegre



Enojada/Indignada



Relajada

Usando Agilidad



Derrotada/Impotente

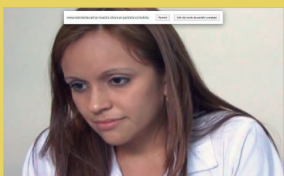


'Aletosa'



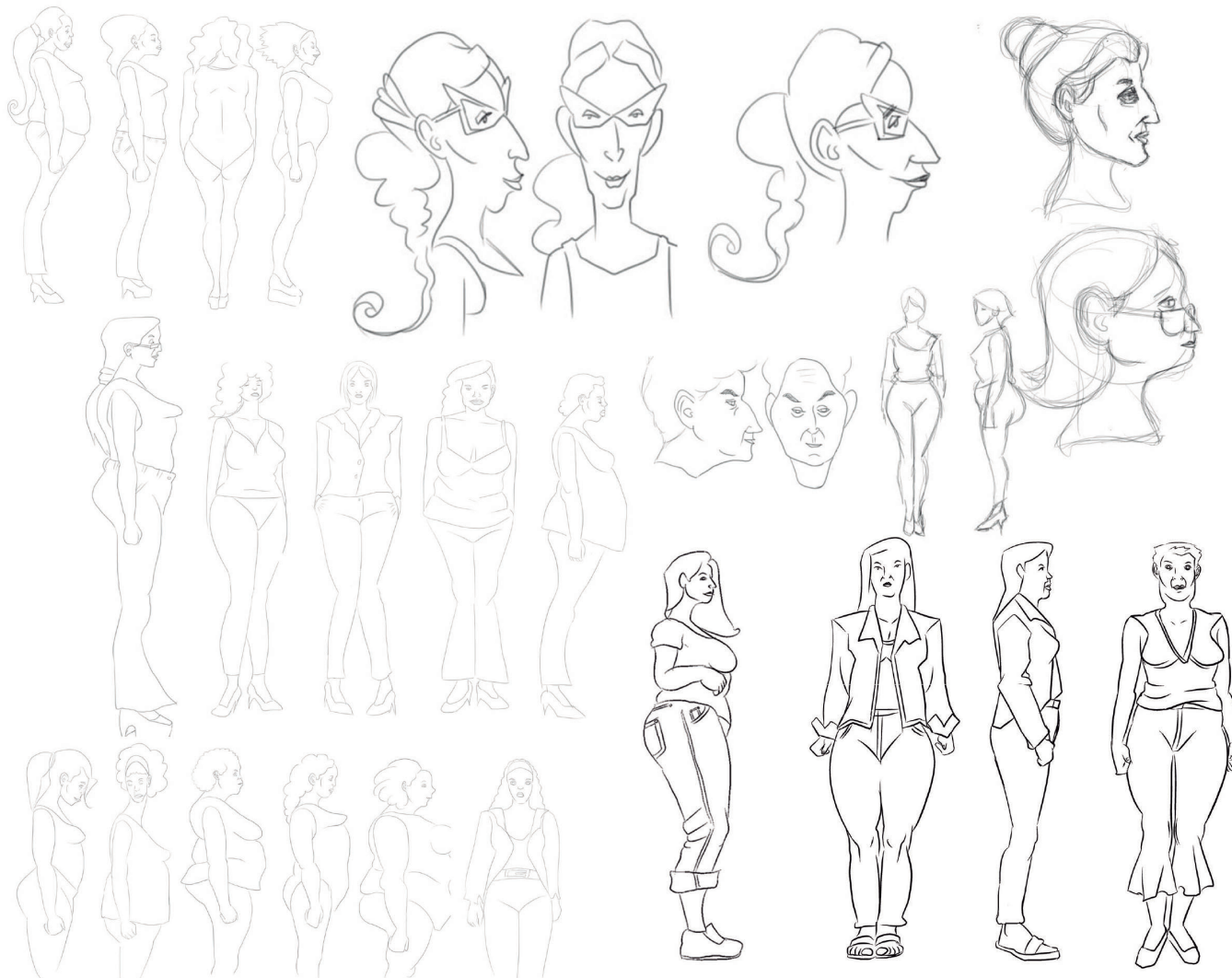
Burlona

REFERENTES:



A través de la investigación documental y la observación directa, se identificó a las mujeres 'trabajadoras/profesionales' como una significativa y sobresaliente representante de la actual comunidad femenina caleña. Se esquematizó la diversidad de su vestuario y de sus rasgos étnicos, mediante fotografías. Se le quiso dar algún distintivo, mediante la implementación de algunos accesorios.

RESUMEN BITACORA:



PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR:



Ilustraciones 1, 2 y 3: Alejandro Caicedo



1



2



3



4

Ilustración 4: Jhonatan Lourido

MENOR GRADO
DE ICONICIDAD

MAYOR GRADO
DE ICONICIDAD

SIMBOLISMO:

Su edad madura, es sinónimo de su postura analítica y confianza en el poder económico. Sus particulares gafas, aretes y moña le dan brillo a su presencia. Su pelo largo y ondulado le dan ritmo a su caminar. Su estatura mediana que la impulsa a usar zapatos plataforma, su blusa y pantalón la hacen ver independiente, 'fresca' y con firmeza en la toma de decisiones. También sus superpoderes hacen referencia a la capacidad de entender de que todo tiene un ¿por qué?. Los tonos magenta y cian de su vestuario, son muy comunes de encontrar entre las caleñas. Ella personifica la frase: "Las caleñas piensan para actuar."

Protagonistas

Blanca

Nombre: Blanca.

Etnia o Naturaleza: Mestiza.

Aspecto físico: Mestiza adulta citadina.

Edad: 30 años

Extrato/barrio: San Antonio.

Familiares: Su esposo Rafael. Hija de padres profesionales pero separados. Familia con poder adquisitivo alto, con el cual pudieron costear su educación de alta calidad.

Problema: El secuestro de su esposo y el virus R.A.B.I.A.

(Conflicto hombre contra la Naturaleza)

Objetivo: Rescatar a su esposo de sus captores.

Carácter: Arrogante e intransigente ('se las creía saber todas').

Aspecto Psicológico: Muy racional, fría e incrédula. Es un personaje que evoca la apatía e indiferencia propias del conformismo caleño.

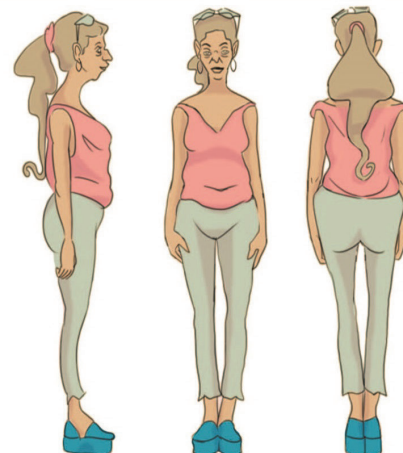
Postura: "El dinero y el intelecto lo pueden todo".

Origen de los poderes: Sobrenatural-Habilidad extrasensorial.

Poderes:

Conoció a su esposo Rafael en El Campus, mientras ella cursaba sus estudios en Medicina y él en Comunicación Social. Ella trabajaba en Medicina Legal, como auxiliar científica, mientras él se dedicaba a realizar publicaciones para el reconocido periódico 'El relator'. Debido a los altos índices de violencia que vivía la Sucursal, le tocó examinar varios cadáveres, encontrados en algunos ríos de la ciudad, entre los cuales detectó un indicio: todos llegaban con lesiones bélicas, sin sangre y con una extraña infección en el cerebro. Su súper poder sería además de su 'sagacidad intelectual', la capacidad de 'leer' información consignada en las agua de los ríos.

Debilidad: Su egoísmo mortal.



*Sombas: Capa Multiplicar/
Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

*Pelo: Capa Normal/Opacidad 100%
C:28/M:29/Y:31/K:0%

*Piel: Capa Normal/Opacidad 100%
C:10/M:31/Y:30/K:0%

*Ropa: Capa Normal/Opacidad 100%
C:0/M:55/Y:10/K:0% (Blusa)
C:38/M:8/Y:14/K:0% (Pantalón)
C:95/M:8/Y:3/K:0% (Plataformas)

'leyendo el Agua'



Asustada



Enojada



Derrotada



Analítica



Preocupada



REFERENTES:

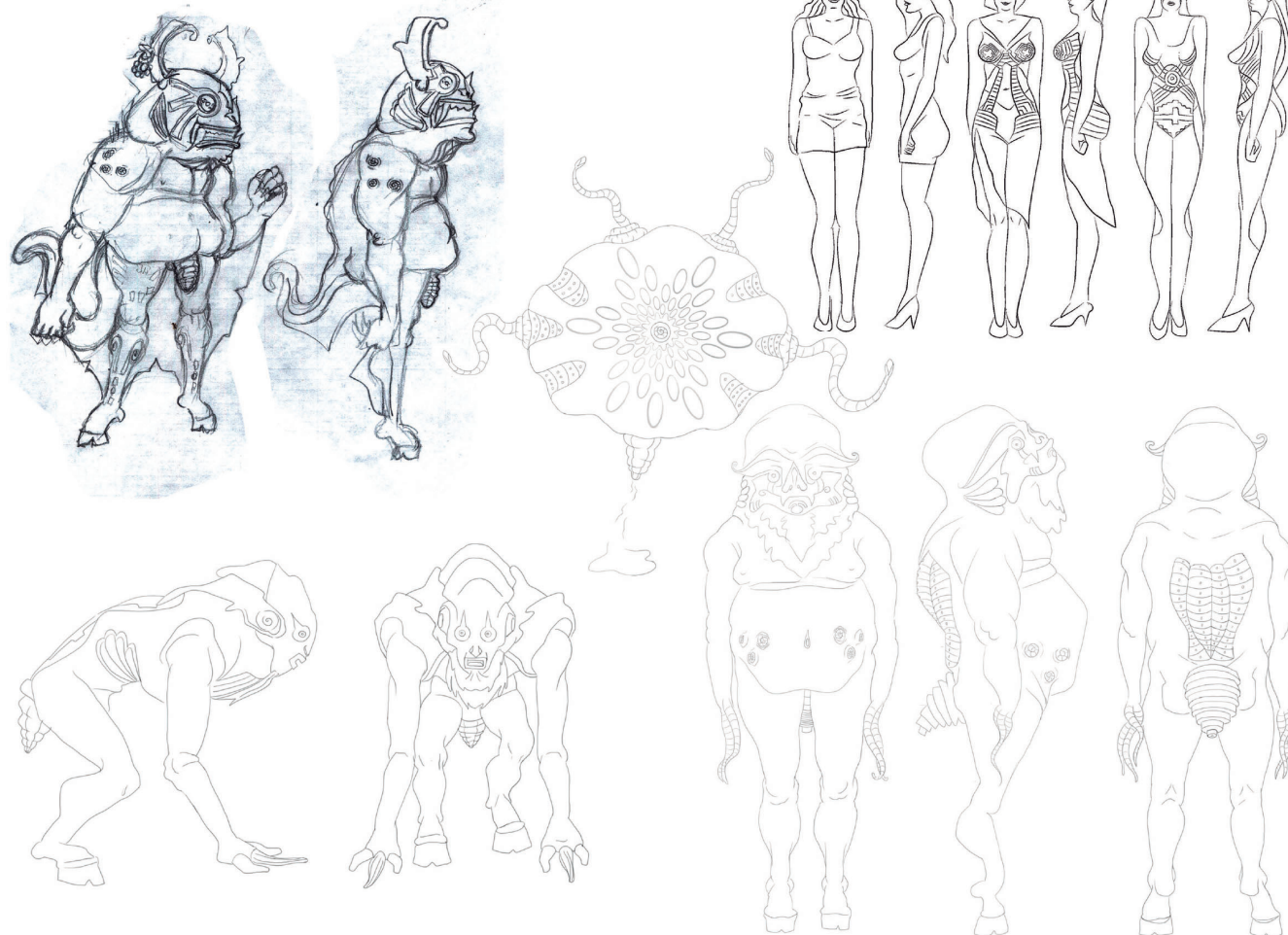


Proceso Creativo: 'Buziraco'

A través de la investigación documental, se decidió retomar el mítico personaje 'El Buziraco', el cual se personificó, mediante rasgos encontrados en representaciones de la Cultura Calima, de su 'dios murciélago' y referentes anatómicos del mencionado animal, ya que se prestaba mucho para el concepto de villano que se quería plantear en la historia, y que tratara el tema de la Violencia.

RESUMEN BITACORA:

BOCETOS_VESTUARIO_BUZIRACO-FEMENINO



PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR:



1

2

3

4

MENOR GRADO
DE ICONICIDAD

MAYOR GRADO
DE ICONICIDAD

SIMBOLISMO:

Su edad milenaria, es sinónimo de la perduración de la problemática de la Violencia en Cali, especialmente la Corrupción. Su color blanco y violenta hace alusión a la muerte, en la cultura del Pacífico colombiano y laica, respectivamente. Su rostro emula la representación del 'dios murciélago' Calima y los símbolos en sus piernas, refieren al 'signo escalonado' indígena, que encarna el 'equilibrio'. También la fuente de sus superpoderes se establecieron con aras de hacer una reflexión sobre 'la responsabilidad del uso de la Violencia, como método de resolución de conflictos'.

Ilustración 4: Jhonatan Lourido



***Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 100%
C:13/M:17/Y:9/K:0%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 100%
C:50/M:40/Y:13/K:0% (Orejas, Piernas)
C:33/M:21/Y:10/K:0% (Cuello, Símbolos, Labios)
C:0/M:0/Y:0/K:0% (Barriga, Brazos)

El Buziraco

Antagonistas

Nombre:

El Buziraco

Etnia o Naturaleza:

Mitológico (El Mal).

Aspecto físico: Forma antropozoomorfa de un Murciélago-Hombre (Andrógeno).

Edad: 200 años. Apareció desde la época de la colonia esclavista vallecaucana.

Localización: El Cerro de las Tres cruces.

Aliados: Los Hematófagos.

Problema: La inhibición a sus deseos generada por su centenario cautiverio en el Cerro.

Objetivo: Escapar de su cautiverio para vengarse de sus captores, destruyendo la ciudad.

Carácter: Neurasténico.

Aspecto Psicológico: Es un sadomasoquista que práctica el individualismo como la mayor expresión de libertad.

Postura: Manipulador.

Origen de los poderes: Sobrenaturales.

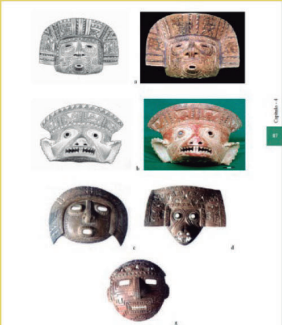
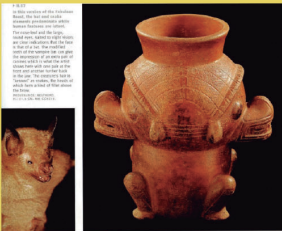
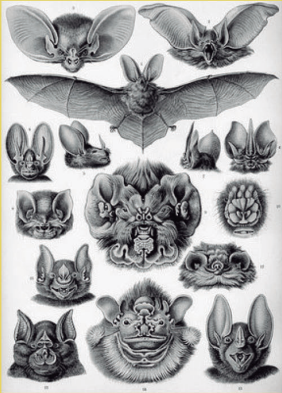
Poderes:

Puede mutar a forma humana, se alimenta de R.A.B.I.A. (Rencor-Apatía-Barbarie-Intolerancia-Arrogancia) y sangre para aumentar sus fuerzas y obtener corporeidad, respectivamente.

Debilidad: El agua positada y 'buenos pensamientos'.

Proceso Creativo: 'Hematófagos'

REFERENTES:



A través de la investigación documental, se identificó a la especie de murciélago, 'Molossus molossus', que tiene mayor presencia en Cali y convivencia con el hombre. Además es un animal que se ha identificado como transmisor de la 'zoonosis rábica', una enfermedad que sirvió para hacer una metáfora con los antivalores, que promueven la mortal epidemia de violencia.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):



SIMBOLISMO:

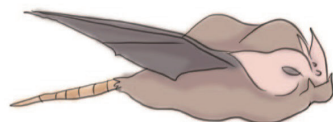
Evocan al desplazamiento interno que se da en la ciudad, producto de la violencia urbana y del crecimiento y 'modernización' desmedidos, que se viene dando sin tener en cuenta el contexto cultural y social caleños.



Descanzando



Hambriento



Volando



Alimentándose con
Virus R.A.B.I.A.



Atacando

*Sombra: Capa Multiplicar/Opacidad 100%
C:12/M:17/Y:8/K:0%

*Pelo: Capa Normal/Opacidad 100%
C:28/M:31/Y:33/K:0% (Cuerpo)
C:5/M:17/Y:13/K:0% (Cara)
C:56/M:47/Y:42/K:0% (Alas)
C:9/M:24/Y:35/K:0%
C:16/M:33/Y:49/K:0% (Cola)

Los Hematófagos

Antagonistas

Nombre:
Los Hematófagos

Etnia o Naturaleza: Animal.

Aspecto físico: Forma de murciélago.

Edad: Centenarios.

Localización: La mina del Cerro de las Tres Cruces.

Aliados: El Buziraco.

Problema: La expansión urbana de la ciudad, los llevó a tener que refugiarse en la mina del Cerro.

Objetivo: Ayudar a escapar al Buziraco del Cerro, para que éste destierre a los humanos de la ciudad y así puedan ellos regresar a los terrenos que les pertenecían y puedan sobrevivir a la hambruna que padecen en la mina.

Carácter: Conspiradores.

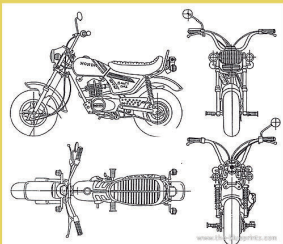
Aspecto Psicológico: Muy Confiados.

Postura: "Los humanos nos desplazaron de nuestra fuente de alimento, que era el Valle, ahora deberán regresármola."

Debilidad: El agua positivada.

Proceso Creativo: 'Pandilleros'

REFERENTES:



A través de la investigación documental y la observación directa, se identificó 'el pandillaje' como una problemática que ha perdurado en el tiempo. Dentro de la diversidad de tipos de pandilleros caleños existentes, se procuraron personificar 3, mediante fotografías: uno de 'Barras bravas', un 'capucho' y un 'raponero'.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):

Ilustraciones 1-8: Alejandro Caicedo



Ilustraciones 9-11: Jhonatan Lourido

SIMBOLISMO:

Evocan a la juventud vulnerable de la ciudad, que ante la falta de oportunidades y las dinámicas de la violencia (drogas, alcohol y sicariato) acceden a ser manipulados por los actores del conflicto. Se relacionan con el esnobismo y hedonismo caleños, por ejemplo, presumen de vestir prendas 'de marca'.

***Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:70/M:63/Z:59/K:8%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:35/M:87/Y:93/K:5%

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:85/M:27/Y:27/K:0%
C:67/M:16/Y:21/K:0% (Jean)
C:74/M:69/Y:63/K:18%
C:0/M:96/Y:75/K:0% (Calzoncillos)
C:42/M:35/Y:51/K:0% (Zapatos)



***Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

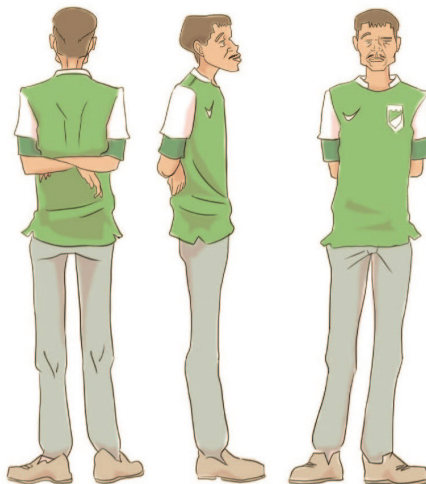
***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:58/M:67/Y:89/K:21%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:15/M:63/Y:76/K:0%

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:94/M:26/Y:14/K:0%
C:98/M:98/Y:29/K:1%
C:0/M:96/Y:74/K:0% (Camiseta)

C:93/M:68/Y:55/K:12% (Pantalóneta)
C:17/M:14/Y:15/K:0%

C:28/M:22/Y:38/K:0% (Zapatos)
C:36/M:42/Y:64/K:0% (Gorra)



***Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:55/M:63/Y:67/K:7%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:11/M:47/Y:52/K:0%
C:39/M:55/Y:62/K:0% (Cejas)
C:2/M:43/Y:47/K:0% (Labios)

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:90/M:0/Y:100/K:0%
C:98/M:44/Y:100/K:11%
C:0/M:0/Y:0/K:0% (Camiseta)
C:61/M:23/Y:13/K:0% (Jean)
C:37/M:37/Y:31/K:0%
C:51/M:51/Y:43/K:0% (Zapatos)

Los Pandilleros

Secundarios

Nombre:
Los Pandilleros.

Etnia o Naturaleza:

1 Blanca, 1 Afrodescendiente y
1 mestiza.

Aspecto físico:

1 Blanco, 1 mestizo y 1 afrodescendiente.

Edades: Entre los 18 y 25 años.

Localización: El Distrito.

Aliados: Pólito y Bash.

Problema: El abandono social al que estuvieron expuestos
durante su infancia los indujo al pandillaje.

Objetivo: Ostentar.

Carácter: Abusivo.

Aspecto Psicológico: Ansiosos y rencorosos.

Postura: "Como la sociedad se ha olvidado
de ellos, ahora ellos se olvidarán del mundo"

Debilidad: Las mujeres, el dinero y
las drogas.

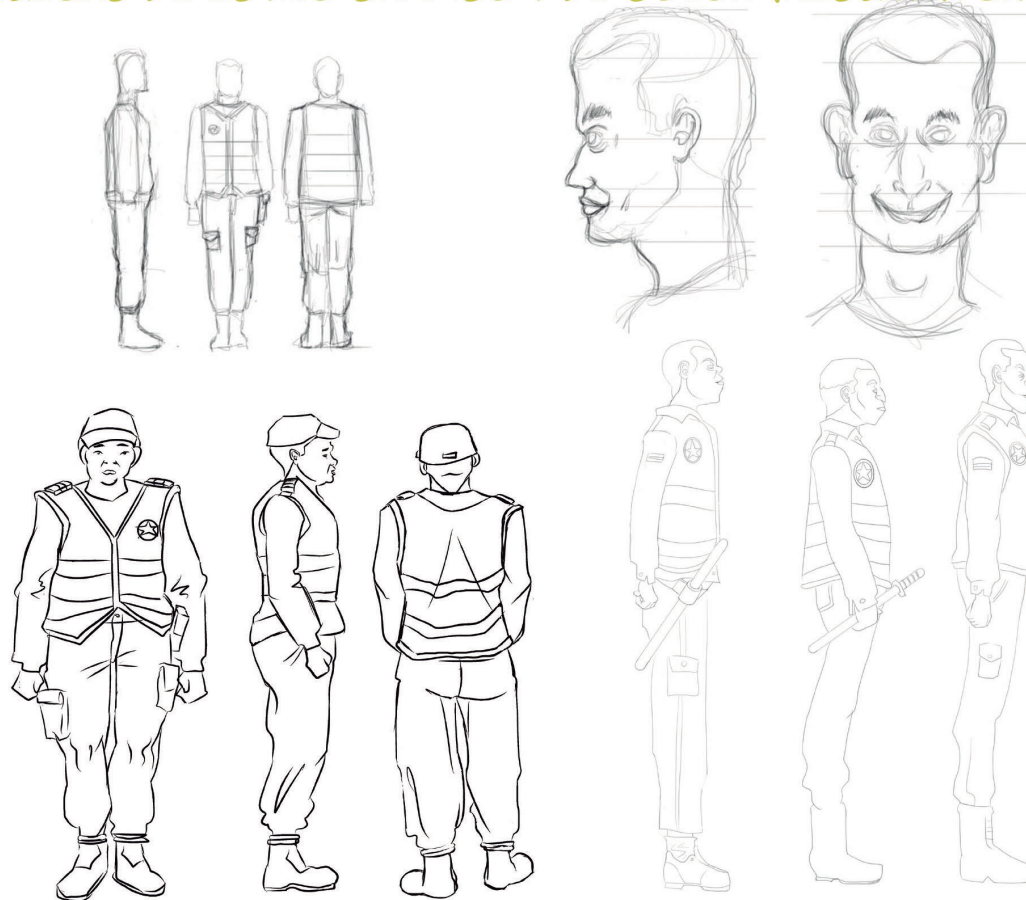
Proceso Creativo: 'Asho'

REFERENTES:



Este personaje, fue inspirado en esa juventud que aún cree en la institucionalidad, y que conserva la esperanza de que con su trabajo, puede haber un mejor mañana. Son esos jóvenes que se suman a la filas de la Autoridad con el sueño de hacer justicia y proteger a su comunidad de los violentos pero que debido a la epidemia de corrupción su sueño se ve truncado. Por lo anterior optan por 'hacer justicia por cuenta propia'.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):



SIMBOLISMO:

Evoca a la juventud vulnerable de la ciudad, que le apuesta a la legalidad para mejorar sus condiciones de vida. Representa una postura 'drástica' para solucionar el problema de la Violencia.



***Sombas:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:78/M:80/Y:64/K:35%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:71/M:87/Y:56/K:22%
C:66/M:75/Y:53/K:9%

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:75/M:58/Y:69/K:13%
C:43/M:0/Y:78/K:0%
C:26/M:16/Y:5/K:0%
C:65/M:52/Y:47/K:1%

C:13/M:0/Y:95/K:0%
C:91/M:89/Y:0/K:0%
C:2/M:98/Y:79/K:0% (Uniforme)
C:79/M:80/Y:64/K:35% (Botas, Bolillo)

El policia Aшо

Secundarios

Nombre: Aшо.

Etnia o Naturaleza: Afrodescendiente.

Aspecto físico: Afrodescendiente joven delgado.

Edad: 19 años.

Localización: El Distrito.

Familiares: Su novia Nea.

Problema: La corrupción del sistema.

Objetivo: Vengar la agresión que sufrió su novia.

Carácter: Paciente.

Aspecto Psicológico: El Patrullero.

Postura: "La justicia por mano propia se justifica".

Debilidad: Carencia de poder económico y social.

Proceso Creativo: 'Bash'

REFERENTES:-



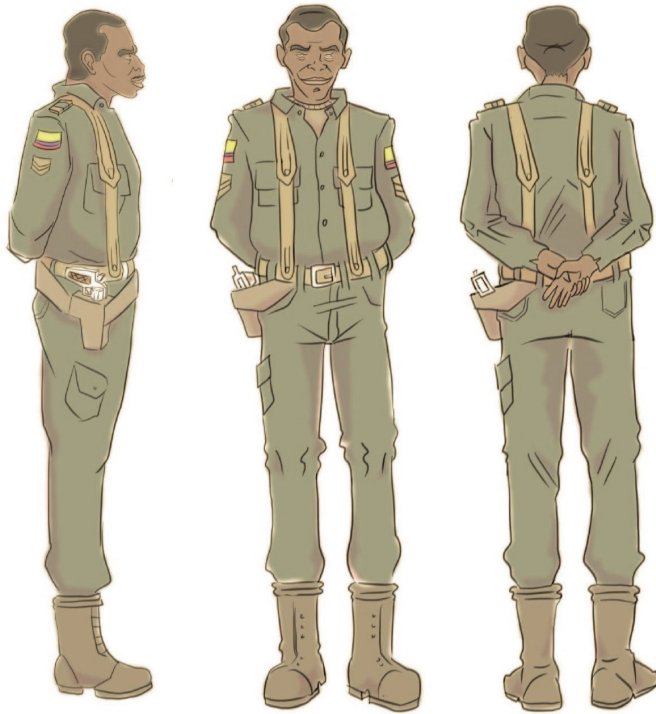
Este personaje, nace del descontento e incredulidad general de los caleños, respecto a las prácticas corruptas de algunos de sus funcionarios públicos.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):-



SIMBOLISMO:-

Evoca ese pensamiento tan marcado del 'caleño acomodado', que ante un ambiente laboral , lleno de desajustes, por cuidar su puesto, se apropia de dichas prácticas deshonestas. Entonces, elude sus responsabilidades en la resolución de conflictos. Es decir, evoca al conformista caleño que se acomoda a las dinámicas corruptas del entorno y se abstiene de hacer nada al respecto.



***Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:76/M:71/Y:64/K:23%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:43/M:48/Y:45/K:0%
C:68/M:66/Y:61/K:12% (Cejas)
C:23/M:30/Y:26/K:0% (Labios)

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:88/M:61/Y:63/K:16%
C:45/M:37/Y:67/K:0%
C:13/M:0/Y:95/K:0%
C:92/M:94/Y:0/K:0%

C:6/M:99/Y:85/K:0% (Uniforme)
C:58/M:47/Y:46/K:0%
C:54/M:85/Y:100/K:35% (Arma de Dotación)
C:76/M:71/Y:64/K:23% (Botas)

El comandante Bash

Secundarios

Nombre: Bash.

Etnia o Naturaleza: Zambo.

Aspecto físico: Afrodescendiente adulto de contextura mediana.

Edad: 40 años.

Localización: El Distrito.

Aliados: Los pandilleros.

Problema: Infectado por el virus R.A.B.I.A.

Objetivo: Seguir las órdenes de su patrón Pólito para así mantener su empleo y poder sobrevivir a la ola de Violencia.

Carácter: Intransigente.

Aspecto Psicológico: El Policía Corrupto.

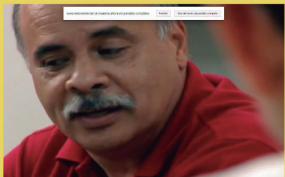
Postura: "El sobrevivir justifica los medios".
El acomodado.

Debilidad: El dinero.

Proceso Creativo: 'Pólito'

REFERENTES:

Este personaje fue inspirado en el descontento caleño por la falta de institucionalidad y justicia, tan marcado por estos tiempos.

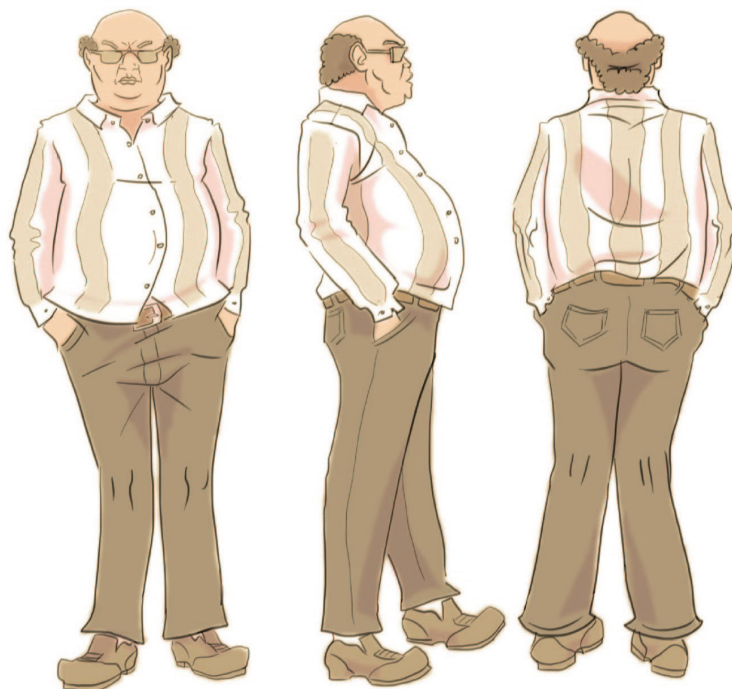


PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):



SIMBOLISMO:

Evoca la permisividad frente a la violencia psicológica y las prácticas corruptas, por parte de una generalidad de caleños.



* **Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

* **Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:50/M:51/Y:57/K:1%
C:20/M:20/Y:28/K:0% (Gafas)

* **Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:8/M:33/Y:38/K:0%
C:37/M:44/Y:50/K:0% (Cejas)

* **Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:20/M:20/Y:28/K:0% (Camisa)
C:48/M:77/Y:99/K:21% (Correa)
C:69/M:73/Y:74/K:30% (Pantalón)
C:57/M:64/Y:70/K:10% (Zapatos)

El Alcalde Pólito

Secundarios

Nombre:
Pólito.

Etnia o Naturaleza: Blanco.

Aspecto físico: Adulto obeso (Politiquero).

Edad: 50 años.

Localización: Ciudad Jardín.

Familiares/ Aliados: Su sobrina Blanca/ Bash y Los pandilleros.

Problema: Infectado por el virus R.A.B.I.A.

Objetivo: Perpetuarse en el poder mediante prácticas de corrupción.

Carácter: Intransigente.

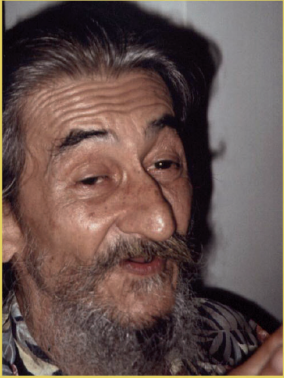
Aspecto Psicológico: El Político Corrupto.

Postura: Manipulador (Mentiroso).

Debilidad: La honestidad y el agua positivada.

Proceso Creativo: 'Rafael'

REFERENTES:-



Este personaje, fue inspirado en la vida y obra de una persona real, quien estudió mucho acerca de las causas y consecuencias de la Violencia.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):-



SIMBOLISMO:-

Evoca la sensibilidad política y el deseo de la juventud caleña de los años 60' y 70', quienes soñaron y le apostaron todo por dejar una ciudad más incluyente y justa para todos sus habitantes. Fue un 'rebelde con conciencia' o un letrado de la justicia social y la paz. Su nombre real: Octavio Paz Arbeláez.



***Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:58/M:47/Y:46/K:0%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:41/M:48/Y:64/K:0%
C:26/M:31/Y:40/K:0% (Labios)

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:32/M:54/Y:77/K:0% (Chaqueta, Zapatos)
C:26/M:27/Y:41/K:0% (Camisa)
C:57/M:64/Y:70/K:10%
C:18/M:7/Y:90/K:0% (Pantaloneta)

El profesor Rafael

Secundarios

Nombre: El Profesor Rafael.

Etnia o Naturaleza: Mestizo.

Aspecto físico: Mestizo adulto de contextura delgada.

Edad: 63 años.

Localización: San Antonio.

Familiares: Su esposa Blanca.

Problema: Es secuestrado por su mayor contradictor ideológico Pólito, el alcalde.

Objetivo: Convencer a los ciudadanos de que la violencia es posible evitarla mediante la conciliación.

Carácter: Conciliador.

Aspecto Psicológico: Un analítico humanista

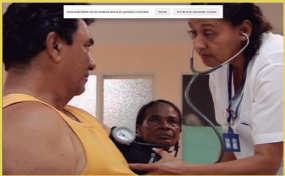
Postura: "Violencia, engendra violencia".

Debilidad: El cigarrillo y la apatía social.

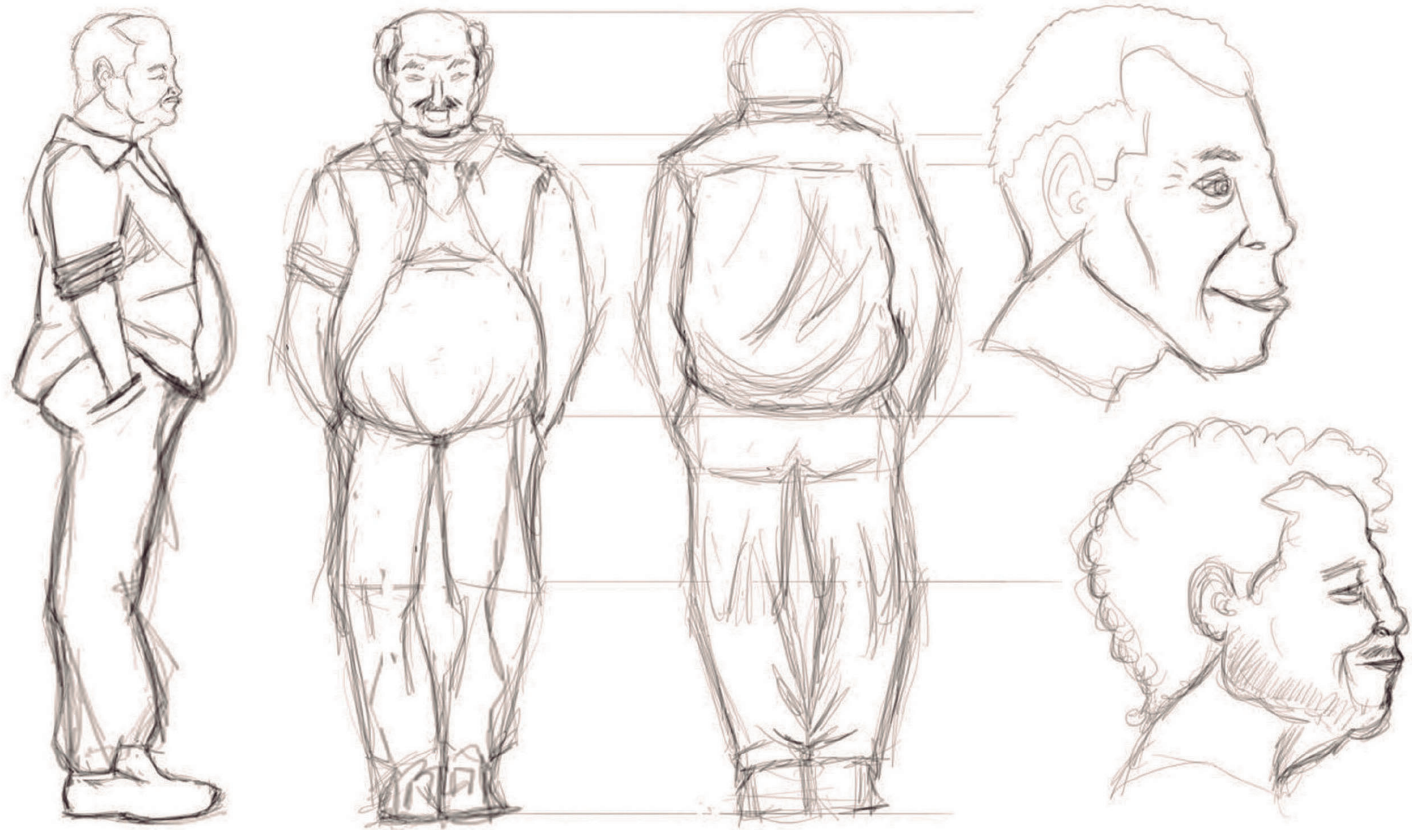
Proceso Creativo: 'Servio'

REFERENTES:

Este personaje fue inspirado en el 'Calibalismo' y en la actitud negativa de permanecer en el 'movimiento de la queja'.



PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):



SIMBOLISMO:

Evoca al materialismo caleño, la incredulidad respecto a las soluciones de los problemas sociales, apatía, que ha llevado a la aceptación de prácticas corruptas: una moral flexible.



***Sombas:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:67/M:76/Y:73/K:30%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:32/M:57/Y:56/K:0%
C:62/M:74/Y:71/K:22% (Cejas, Bigote)

***Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:0/M:96/Y:21/K:0% (Camisa)
C:42/M:36/Y:38/K:0% (Pantalón)
C:0/M:0/Y:0/K:0% (Zapatos)

El arrendador Servio

Secundarios

Nombre:
Servio (El arrendador).

Etnia o Naturaleza:
Indígena.

Aspecto físico: Adulto de aspecto menoscabo.

Edad: 53 años.

Localización: Administra El inquilinato de Blanca en San Pascual.

Aliados: Los pandilleros.

Problema: La pobreza material que ha padecido lo ha llevado a odiar al mundo. Está infectado por el virus R.A.B.I.A.

Objetivo: Participar del secuestro del esposo de Blanca (Rafael) para hacerla sufrir, así como ella lo ha hecho sufrir con sus humillaciones.

Carácter: Irascible.

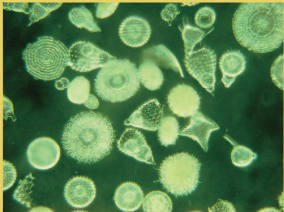
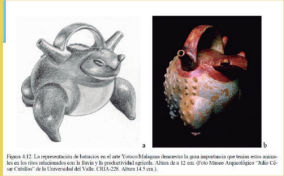
Aspecto Psicológico: Conspirador y rencoroso.

Postura: "El dulce sabor de la venganza".

Debilidad: El dinero y el afecto.

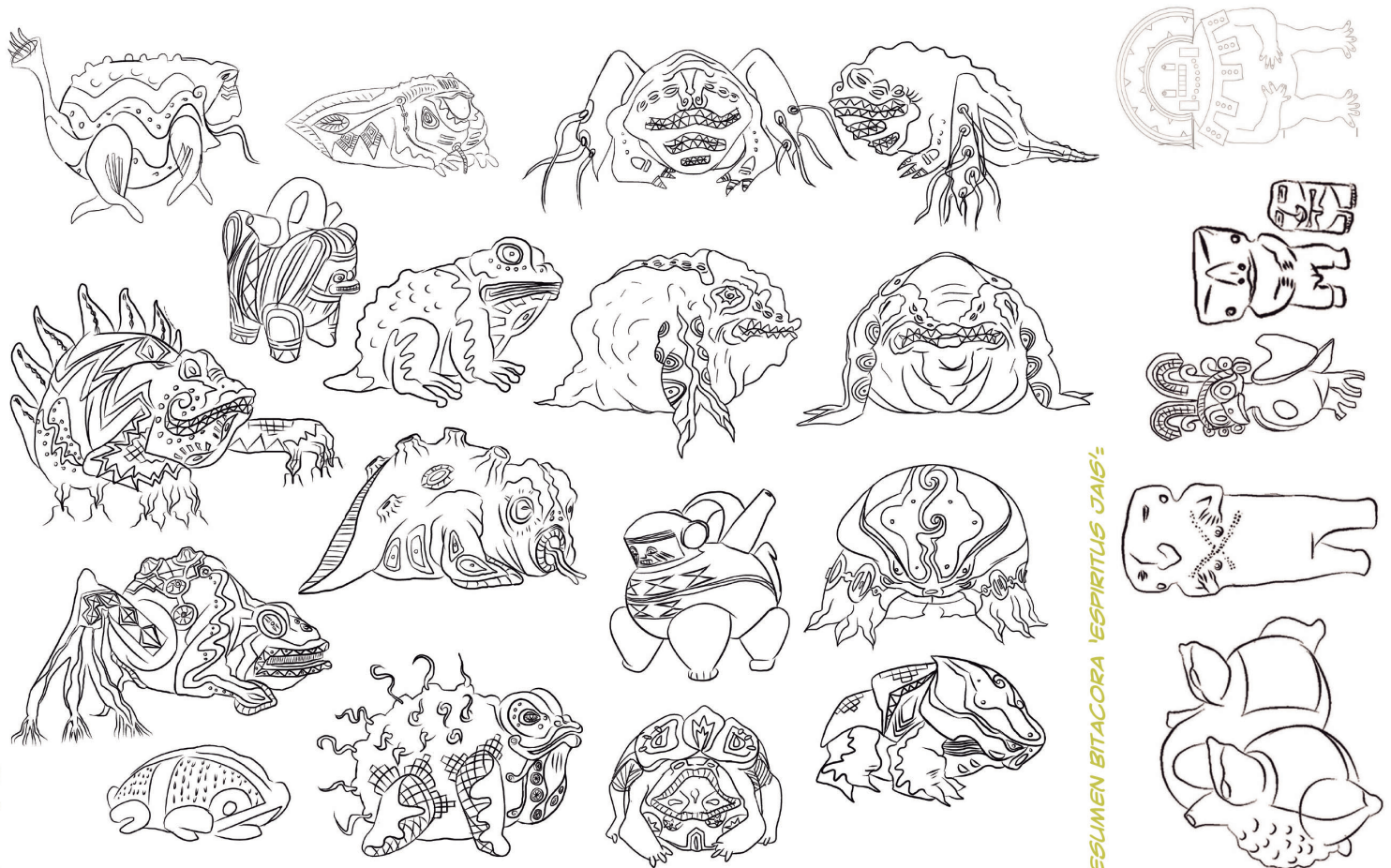
Proceso Creativo: 'Dojura'

REFERENTES:



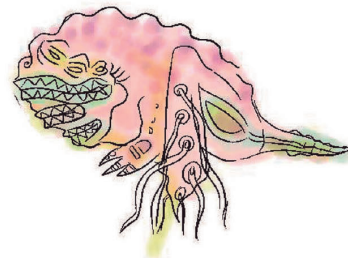
A través de la investigación documental, se decidió retomar la figura de un batracio, por su importancia en los ritos relacionados con la lluvia y la productividad agrícola, en la cultura Calima. Sin embargo su nombre, Dojura, refiere a 'los jais o espíritus del agua', de la Cultura Emberá. Su personificación se basó en representaciones cerámicas de la Cultura Calima. Para los personajes, 'Espíritus Jais', su proceso fue similar.

RESUMEN BITACORA:



RESUMEN BITACORA 'ESPIRITUS JAIS':

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR:



Ilustraciones 1, 2 y 3: Alejandro Caicedo



Ilustración 4: Jhonatan Lourido

1

2

3

4

MENOR GRADO
DE ICONICIDAD

MAYOR GRADO
DE ICONICIDAD

SIMBOLISMO:

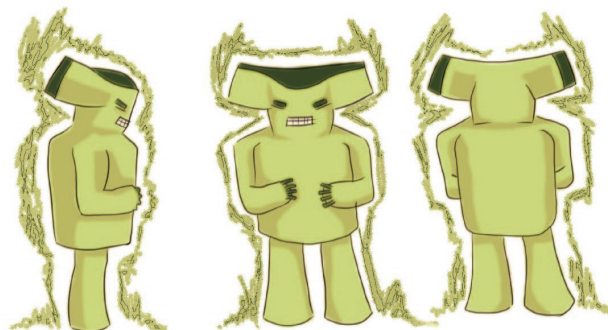
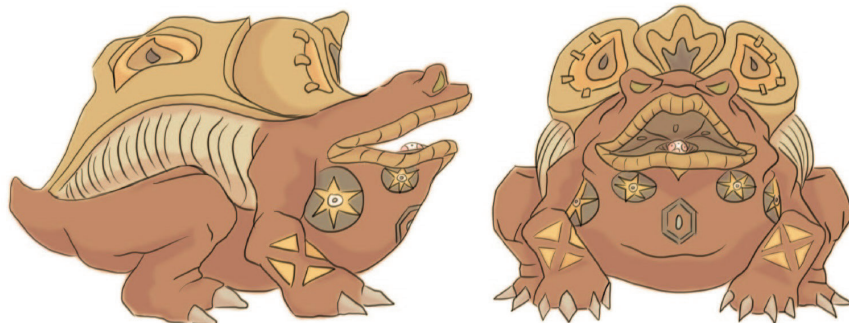
Su colorido rojo y negro, constituyen los dos pigmentos más utilizados por la etnia Emberá. Este personaje evoca la riqueza hídrica de la ciudad, y representa 'la Conciencia', reflejada en la 'transparencia' del Agua, un elemento vital para la conservación de la Vida humana, así como lo son los valores éticos para la sana convivencia, a modo de contraste o 'cura' para la problemática a tratar en la historia: la Violencia.

***Sombbras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:41/M:98/Y:100/K:18% (Cuerpo)
C:32/M:46/Y:90/K:0%

C:7/M:38/Y:93/K:0%
C:77/M:83/Y:73/K:53%
C:34/M:63/Y:98/K:1% (Coraza)
C:32/M:68/Y:91/K:1% (Labios)
C:36/M:32/Y:27/K:0% (Uñas)
C:26/M:26/Y:46/K:0% (Branqueas)

C:56/M:52/Y:100/K:7% (Ojos)
C:61/M:73/Y:99/K:32% (Símbolos)



'Un Espíritu Jai'

***Sombbras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:13/M:17/Y:9/K:0%

***Piel:** Capa Normal/Opacidad 100%
C:29/M:0/Y:63/K:0% (Cuerpo)
C:90/M:58/Y:100/K:29% (Dedos, Ojos)

Secundarios

Nombre: Dojura.

Etnia o Naturaleza:
Mitológico (El Bien).

Aspecto físico: Forma zoomorfa de un batracio.

Edad: Milenario.

Localización: Los farallones.

Familiares/ Aliados: Calim.

Problema: La contaminación de los ríos, producto de los altos índices de la violencia, lo están matando.

Objetivo: Recuperar su salud, para poder seguir sustentando a los ríos de la ciudad.

Carácter: Paciente.

Aspecto Psicológico: Muy espiritual.

Postura: La conciliación y el desapego. Da de beber a los caleños sin nada más a cambio que el deleite de los 'buenos pensamientos' que estos puedan generar.

Origen de los poderes: Sobrenatural.

Poderes: Producir el agua que contienen los ríos que alimentan a la ciudad y mediante un 'rayo positizador' puede desintoxicar al Buziraco de su R.A.B.I.A. Además, dentro de su boca posee la Ocarina que sonoriza los ríos e invoca a los 'Espíritus Jai'.

Debilidad:

Malos pensamientos

Proceso Creativo: 'Fray Damián'

REFERENTES:-



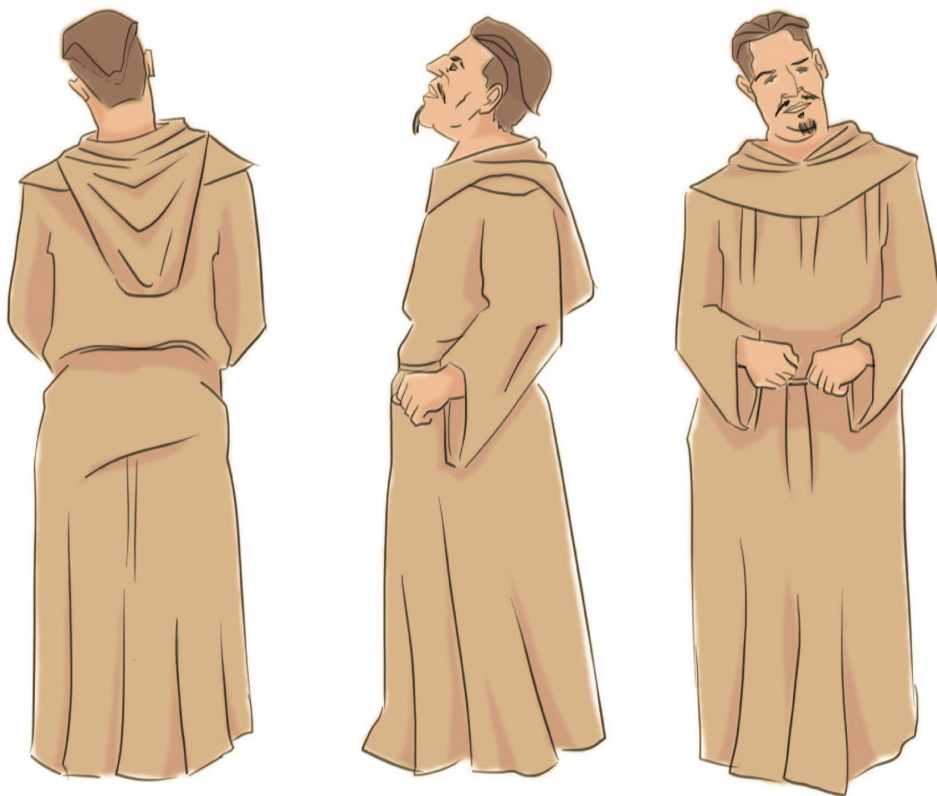
A través de la investigación documental, se revisó el 'mito del Buziraco', el cual menciona a unos curas de la Iglesia Santa Rosa, oriundos del Ecuador, como iniciadores de la construcción de las Tres Cruces en el Cerro tutelar. Por lo anterior, se pensó resaltar sus rasgos indígenas y que fuera el 'Destinador' o el personaje que revelara a las heroínas, las causas del conflicto de la historia.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR (RESUMEN BITACORA):-



SIMBOLISMO:-

Evoca la superstición caleña y el mestizaje ideológico que se dió durante la época de la Colonia, en las haciendas del Valle del Cauca, entre : la sabiduría ancestral indígena y el cristianismo.



* **Sombras:** Capa Multiplicar/Opacidad 20%
C:29/M:81/Y:7/K:0%

* **Pelo:** Capa Normal/Opacidad 80%
C:52/M:72/Y:64/K:8%

* **Piel:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:15/M:50/Y:50/K:0%
C:5/M:35/Y:33/K:0% (Labios)

* **Ropa:** Capa Normal/Opacidad 50%
C:35/M:53/Y:57/K:0%

El Fraile Damián

Secundarios

Nombre:
Damián.

Etnia o Naturaliza: Indígena.

Aspecto físico: Mestizo de contextura gruesa.

Edad: 65 años.

Localización: Iglesia de Santa Rosa.

Aliados: La congregación franciscana.

Problema: Encontrar las personas indicadas para revelarles el secreto del Buziraco.

Objetivo: Convocar las heroínas que salvarán a la ciudad de la venganza del Buziraco.

Carácter: Serio.

Aspecto Psicológico: Misteriosa.

Postura: "Hay que darle tiempo al tiempo"

Debilidad: La indecisión.

b) Los escenarios:

Se construyeron a partir de referentes fotográficos del contexto urbano de la ciudad de Santiago de Cali, sacados del 'archivo audiovisual' (Véase en Anexos/CD: Resumen_Archivo_Audiovisual) u otras fuentes como: internet, periódicos, libros y salidas de campo.

REFERENTES:

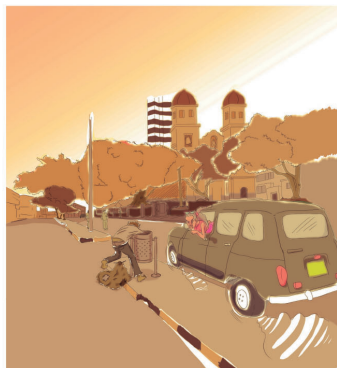


Proceso Creativo: 'Escenarios'

A través de la investigación documental y la observación directa, se seleccionaron lugares representativos de la ciudad, que tienen un carácter histórico y simbólico importantes pero muy poco visibilizados, debido a su estigmatización como 'Zonas Violentas'. Así se pretendió alejarse de la imagen estereotipada de la 'Cali de la Feria'. Por ejemplo: La Iglesia Santa Rosa, emerge del 'Mito del Buziraco'. El Distrito evoca sus orígenes como humedales y su categorización como zona de posible catástrofe natural, que conectan con la historia de 'los Jais del agua' y con las consecuencias del escape del Buziraco, respectivamente. El Puente Ortiz, como vestigio arquitectónico, alude a la conexión entre el pasado y el presente de la ciudad. Los hospitales H.U.V. y C.H.T., reciben su reconocimiento por su labor en la atención a las víctimas del fenómeno de la Violencia. El Colegio Santa Librada, por su reconocimiento como un 'pulmon de la ciudad', se prestó para acomodarse como el lugar donde se manifestaría el primer 'espíritu jai'. Entre otros.

PRUEBAS DE ESTILO GRAFICO Y DE COLOR:

DÍA-EXTERIOR



Ilustraciones: Alejandro Caicedo

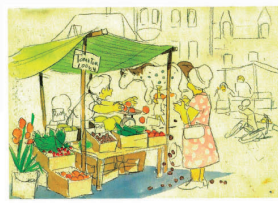
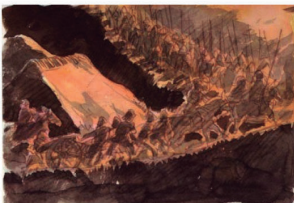


Ilustraciones: Jhonatan Lourido

DÍA-INTERIOR



Ilustraciones: Alejandro Caicedo



REFERENTES
ESTILO
GRAFICO=

NOCHE-EXTERIOR



NOCHE-INTERIOR



SIMBOLISMO=

Evocan una ciudad en la que durante el día, predominan los tonos AMARILLOS Y ROJOS (Tipo de Capa: Color, Opacidad: 20%, C:0/M:31/Y:94/K:0%), por su soleado trópico que parece teñir las pieles, y que durante la noche predominan los tonos MARRONES Y NARANJAS, los cuales se relacionan con un ambiente 'pesado' por causa de la contaminación y la violencia.

TECNICAS=

- 1-Calco a lápiz de fotografía, Color y sombra planos digitales.
- 2-Pintura digital sobre fotografía.
- 3-Filtros de Photoshop con pintura digital aplicados a fotografía.

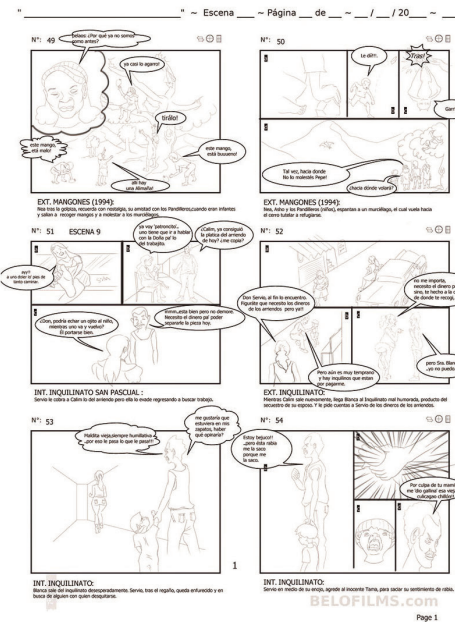
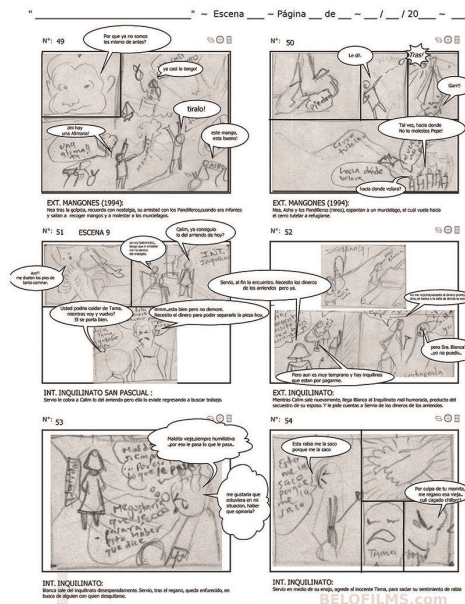
4.1.1.7. Guión técnico o Storyboard (Véase en Anexos/CD: Storyboard):

Para la realización del guión técnico, se retomó a **SYD FIELD (1996)**, quien plantea la **importancia de los diálogos de los personajes** (Véase en *Capítulo II, ítem 2_3_1*), por lo tanto se realizaron unos que contuvieran **jerga caleña**, para así hacerlos más cercanos al público. Luego, la depuración del Storyboard, es decir: eliminación de viñetas que contenían *subtramas* que no lograban desarrollarse, modificación de los planos de algunas viñetas para sintetizar escenas, modificaciones del texto contenido en los diálogos y modificación de la secuencia de las escenas, se llevó a cabo con la **colaboración de algunos expertos en Narrativa**. Ya, para la cuestión de la **diagramación del formato de página de la propuesta**, se revisaron ejemplos de **Wills Eisner (2003)** porque es reconocido por su buen manejo el lenguaje del Cómic, el cual inspiró la formalización de la Estructura Narrativa de la historia en cuestión. A continuación se expone la evolución que tuvo la realización del Storyboard:

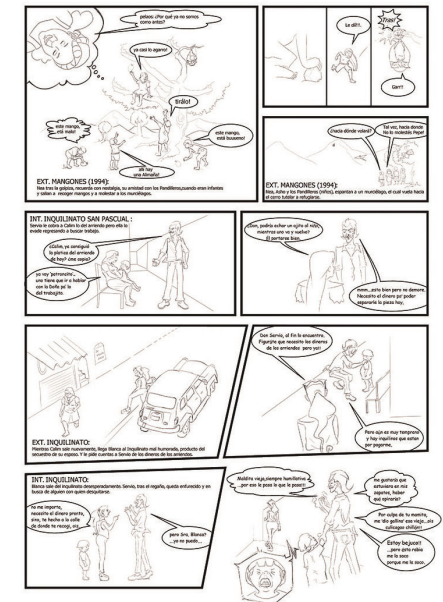


Borrador del Storyboard con diálogos

Ordenar secuencias y transcripción diálogos



Resultado final

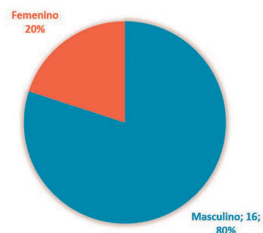


Modificación secuencias, depuración viñetas y corrección diálogos

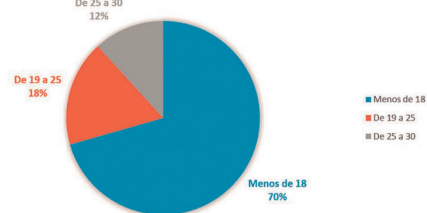
4.1.1.8. Resultados del muestreo intencional homogéneo (Encuesta Online y Socialización en un Colegio):

Respecto a la historia

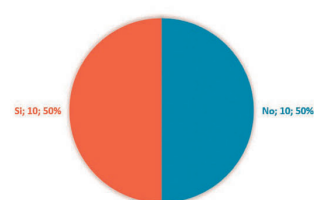
GÉNERO DE LOS ENCUESTADOS



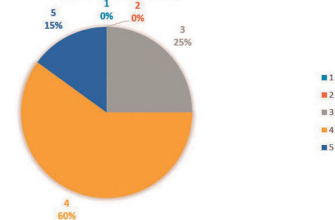
EDAD (EN AÑOS) DE LOS ENCUESTADOS



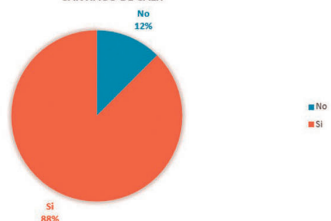
¿ANTICIPASTE EL FINAL DE LA HISTORIA?



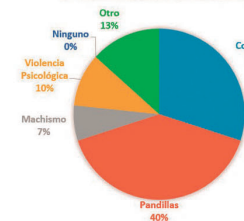
¿EN UN RANGO DE 1 A 5 CALIFICA TU AGRADO POR LA HISTORIA? (¿CUÁNTO TE GUSTÓ?)



¿RECONOCES LUGARES REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI?

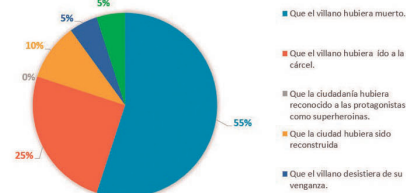


¿RECONOCES ALGÚN HECHO DE VIOLENCIA DE TU CIUDAD, DENTRO DE ESTE FRAGMENTO DE LA HISTORIA?

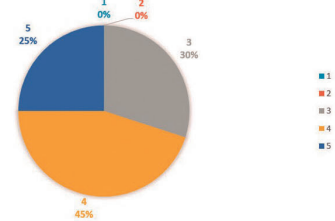


Otro (Por favor, especifique): Todos, Otros.

¿QUÉ HUBIESES ESPERADO QUE OCURRIERA?:

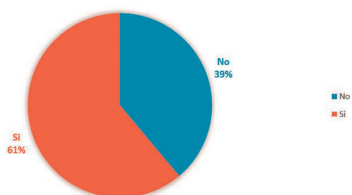


¿EN UN RANGO DE 1 A 5, CALIFICA LA VEROSIMILITUD O CREDIBILIDAD DE LA HISTORIA?



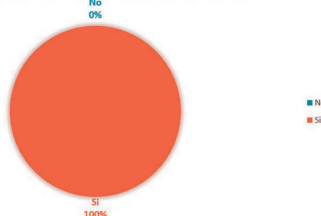
Si ¿Cuáles?: C.A.M., Boulevard del río Cali, Distrito de Aguablanca, Río Cali, Siloé, Cerro de las Tres Cruces, Río Cauca, La calle 5, Univalle, Biblioteca Departamental, El Puente Ortiz, El Palacio de Justicia, La Iglesia Santa Rosa, H.U.V., Santa Librada, Algunas partes del Centro de Cali.

¿HAS PADECIDO ALGUNO?



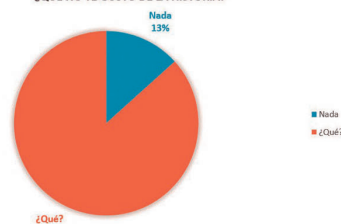
Si ¿Cuáles?: Corrupción, Violencia, Pandillas, Robo, Violencia Psicológica, Inseguridad.

¿CONSIDERAS QUE LA HISTORIA LOGRA REFLEJAR ALGO DE LA ACTUAL REALIDAD SOCIAL DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI?



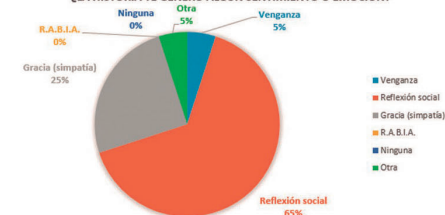
Si, ¿Qué? (Por favor especifique): Violencia en barrios bajos, Violencia en la ciudad, Violencia, Pandillas, Corrupción en entidades públicas, Delincuencia juvenil, Guerras entre barrios, Corrupción, Desplazamiento, Discriminación, Pobreza, Intolerancia, Ignorancia, Consecuencias del predominio de interés personales.

¿QUÉ NO TE GUSTÓ DE LA HISTORIA?



¿Qué?: El final; que el villano escapó; que el secuestro del profesor representa prejuicios sobre gente inocente; que la historia es larga; que su final no es bueno, que la historia es un poco confusa, que algunos diálogos son largos y confusos, que podría ser más dinámica para agilizar su lectura, que la historia combinara el aspecto místico-mitológico con ciencia-medicina.

¿LA HISTORIA TE GENERÓ ALGÚN SENTIMIENTO O EMOCIÓN?



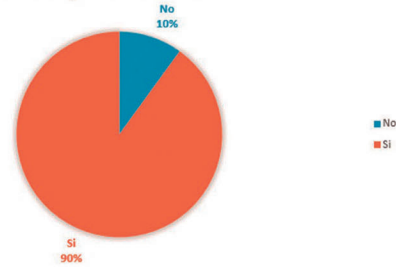
Otra: Gracia por la signature 'ois'; interés por el trasfondo del Buziraco e interacciones entre los personajes.

Respecto a los personajes



Otro: Los Corruptos y los Pandilleros.

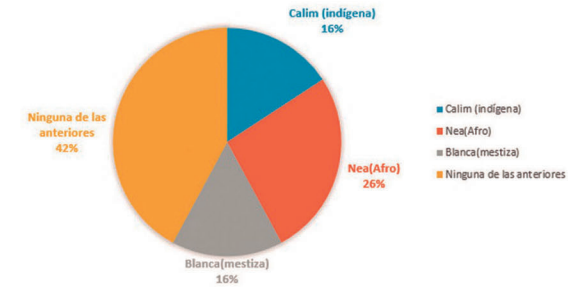
¿CONSIDERAS PERTINENTES LOS SUPERPODERES DE LAS TRES HEROÍNAS, PARA ENFRENTAR AL VILLANO?



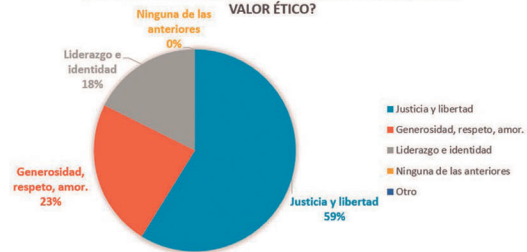
Si, ¿Por qué?: porque son muy valientes; porque había que denunciar y ellas lo hicieron correctamente; porque los usaron para el 'bien'; porque eran necesarios.

No, ¿Por qué?: porque la narración no da tiempo para usarlos.

¿CON CUÁL DE LAS TRES SUPERHEROINAS TE IDENTIFICAS MÁS?



¿PERCIBES EN ALGUNA DE LAS TRES SUPERHEROINAS, ALGÚN VALOR ÉTICO?



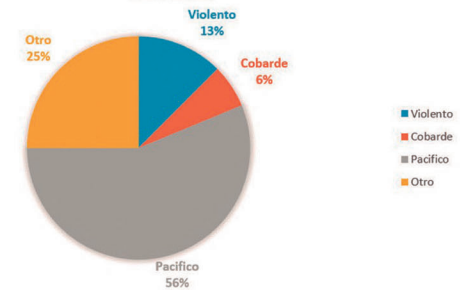
Otro: Autorreflexión, toma de consciencia.

¿QUÉ CONSIDERAS MÁS IMPORTANTE EN UN SUPERHÉROE?



Otro: Misión y personalidad.

¿CÓMO JUZGAS EL COMPORTAMIENTO DE LAS HEROÍNAS FRENTE AL VILLANO?



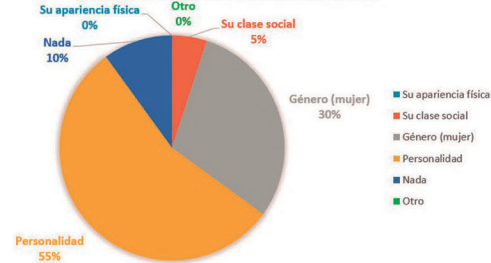
Otro: Innovador, Heroico, Pactado, Correcto porque buscaron hacer lo que estaba a su alcance para vencerlo.

¿QUÉ TE IDENTIFICA MÁS CON UN SUPERHÉROE?



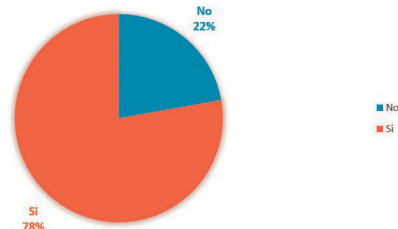
Otro: Su relación con los otros personajes.

¿QUÉ TE IDENTIFICA CON LAS SUPERHEROINAS?



Respecto al estilo gráfico

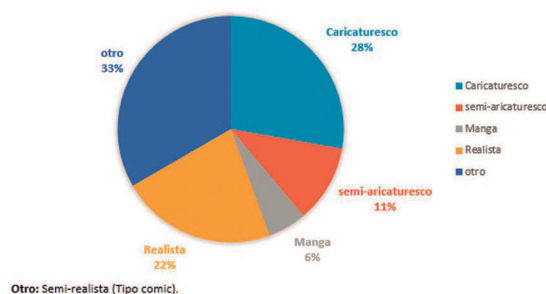
¿EL ASPECTO GRÁFICO DE LA PROPUESTA LO CONSIDERAS APROPIADO PARA UNA HISTORIA SOBRE SUPERHÉROES?



No, ¿Por qué?: "porque está llevado al tema"; "porque trama más la historia"; "porque están bien diseñados los gráficos"; "porque tiene todo los elementos para esta historia"; "porque hablan como si las cosas pasaran en realidad".

Si, ¿Por qué?: "porque en la vida cotidiana no hay superhéroes"; "porque es irreal"; "porque los superhéroes no existen y los héroes los podemos ser todos".

¿QUÉ ESTILO GRÁFICO TE GUSTA MÁS? (GRADO DE ICONICIDAD)



Retomando los parámetros revisados sobre Empatía emocional y cognitiva del público, (Véase en Capítulo II, ítem 2_4_3), se puede concluir que es posible conseguirla, ya que los resultados obtenidos del muestreo intencional homogéneo, aplicado a una pequeña muestra representativa del público objetivo en cuestión (en su mayoría estudiantes de los **grupos 10-8 y 10-10** del Instituto Tecnológico Industrial

Antonio José Camacho, jornada tarde), arrojó que efectivamente hubo reconocimiento de:

a) Lugares representativos y manifestaciones violentas características de Santiago de Cali, lo cual demuestra que los encuestados tienen conocimiento alguno sobre la realidad social de su ciudad, es decir tuvieron la **capacidad de ponerse en el lugar de los protagonistas (Véase en Resultados respecto a la historia).**

b) También, el hecho de que la mayoría no haya anticipado el final de la historia, que hayan considerado verosímil y agradable la historia, que hayan identificado el villano (*el virus R.A.B.I.A.*) y que inclusive haya despertado alguna emoción en ellos, demuestra que la propuesta cuenta con los requisitos mínimos narrativos que permitieron su comprensión y que **posiblemente hayan sentido lo que las protagonistas sintieron al enfrentar al villano (Véase en Resultados respecto a la historia).**

c) Luego, que los encuestados consideren que lo más importante de un superhéroe es su misión y su historia (problemas y triunfos personales), se puede interpretar como un visto bueno a la propuesta de personajes del presente proyecto, los cuales no buscaron reflejar el estereotipo de belleza occidental, sino una caracterización más cercana a las facciones de la belleza cotidiana en Cali (**Véase en Resultados respecto a los personajes**).

d) Por otra parte, como los encuestados también reconocieron algunos valores éticos y juzgaron como 'pacífico' el comportamiento de las superheroinas propuestas, además de haber considerado como apropiado su aspecto gráfico, da visto bueno o deja las puertas abiertas a posteriores proyectos, que quieran plantear personajes superheroicos que reflexionen respecto al manejo responsable del uso de la Violencia (**Véase en Resultados respecto al estilo gráfico**).

Sin embargo, los resultados del muestreo, también dejan observaciones que plantearían aspectos por mejorar, en caso de querer que la propuesta sea más persuasiva:

a) La posibilidad de que la historia sea menos extensa, para lograr hacer su lectura más rápida.

b) Que algunos diálogos son largos y otros algo confusos, debido a su terminología y al léxico que en ocasiones puede tornarse un poco vulgar, por contener una jeringonza barriobajera.

c) Que una mayoría de encuestados no se haya identificado específicamente con alguna de las superheroinas.

5. Conclusiones

La propuesta partió de una **premisa** acerca de la conciencia sobre el uso de la violencia como método de resolución de conflictos por parte de superhéroes, la cual implicó la revisión teórica de *requisitos mínimos para la creación de personajes e historias* y la revisión específica de *antecedentes*, la cual sirvió para obtener una postura crítica frente a *los valores éticos* que promueven los Superhéroes comercializados masivamente. Luego se realizó una **investigación documental** sobre la 'Caleñidad', que permitió hacer **propuestas tentativas** del personaje superheroico, las cuales con una constatación, reescritura y depuración, terminaron generando un *argumento y estructura narrativa* finales muy sustentados en el aspecto histórico y simbólico del contexto caleño que permitiría que *el público objetivo* se sintiera más identificado y dejara por sentado la posibilidad de tener posteriores resultados, materializados ya sea como un cómic, una animación o una multimedia. Cabe resaltar que dicha **depuración** del *argumento y de la estructura narrativa*, se hizo mediante la **asesoría de expertos en narrativa gráfica y la autocrítica**, motivada por la misma investigación documental.

Los elementos estéticos se relacionaron con el contexto porque la investigación mostró su importancia histórica durante el desarrollo de la ciudad de Santiago de Cali (**Véase en Anexos/CD: Entrevistas**). Además hacen parte del estereotipo que maneja la población en general sobre su identidad como 'Caleños', utilizada frecuentemente

por la publicidad (**Véase en Anexos/CD: Resumen_Archivo_audiovisual**). Por ejemplo a la hora de escoger los personajes principales y secundarios, la historia evidencia quienes han sido los actores dentro de la problemática de violencia que ha sufrido y sigue sufriendo la ciudad.

Luego, **los obstáculos** para el desarrollo de la propuesta fueron:

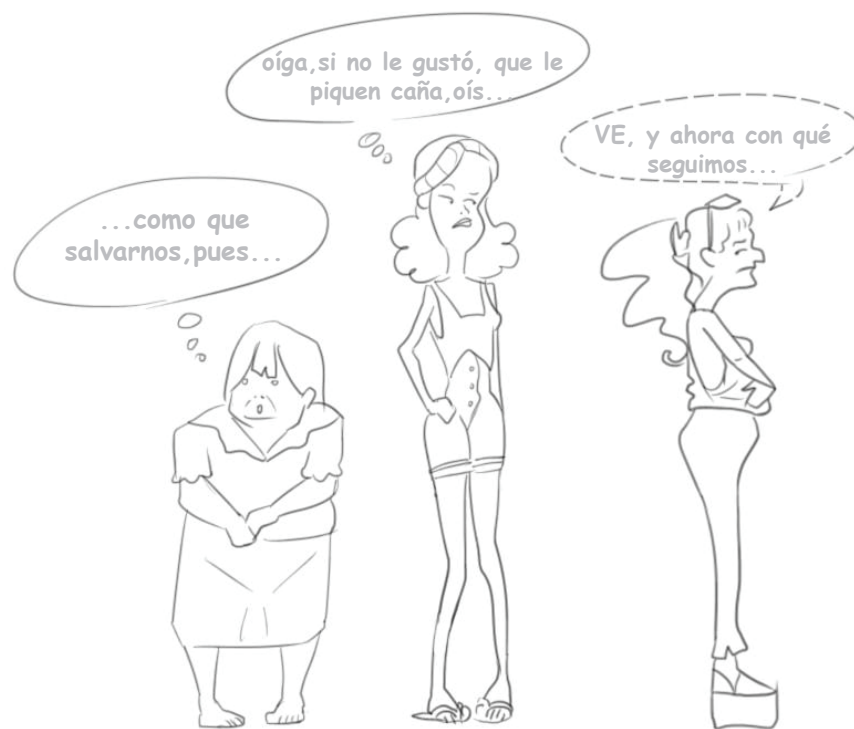
- a) La falta de concertación respecto a la definición de 'Caleñidad', debido a la diversidad de interpretaciones existentes y la falta de apropiación de esta por parte de la ciudadanía. Esto dificultó la personificación de los personajes, ya que al escoger personajes, algunos sectores sociales pudieron sentirse excluidos.
- b) La incredulidad o complejidad existente para mostrar una *alternativa a la violencia*, 'interesante' para el público en general, ya que *la venganza* es la opción que predomina en el *pensamiento común* de la gente y '*la acción*' predomina como recurso narrativo.
- c) El mantener las proporciones anatómicas de la figura humana, muy marcada en los Superhéroes, limitaron la expresividad formal de los personajes, haciendo más difícil su personificación.
- d) La limitación de tiempo y asistencia técnica para lograr realizar la producción (un cómic), ya que la labor de digitalización (dibujo y coloreo) del Storyboard requiere varios meses de labor, cuando no se cuenta con la colaboración de un ilustrador digital, y por ende no concordó con las fechas de entrega del presente trabajo.

Por otra parte, **los logros** que se obtuvieron fueron:

a) La construcción de **un argumento y estructura narrativa** sobre un superhéroe colectivo caleño y contradictor del uso de la violencia como método de resolución de conflictos, ya que **las superheroínas al villano le quitaron sus fuentes de maldad y no lo eliminaron o mortificaron**, como se pudo observar frecuentemente en los **antecedentes**.

b) Además, a partir de la experiencia del Proceso creativo que se llevó a cabo, es posible proponer un **esquema metodológico para la construcción de Superhéroes que mejore su contextualización** y el cual se resume a continuación: Formalizar una *motivación* en una *premisa* la cual se desenvolverá mediante una pequeña investigación documental del contexto sociocultural, para permitir así poder descubrir, relacionar y posicionar *ideas narrativas* con *referentes históricos*, que hagan argumentativo cada aspecto de los personajes e historia del superhéroe, con lo cual se harán más cercano al público local.

c) Al construir el *argumento a partir de un contexto sociocultural* y *organizar su estructura narrativa* de acuerdo al formato cómic, se consiguió un grado suficiente de **empatía cognitiva**, para comunicar *valores éticos* a un público juvenil caleño, de una manera entretenida, como lo demuestran resultados del muestreo (*Véase en Ítem 4_1_1_8*). Con esto se prueba que es posible contextualizar un superhéroe.



6. Referencias

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

-ACOSTA, L.; ERHART V.; & VEGA, P. (1975). "Penetración cultural del imperialismo en América Latina: Comics y revistas femeninas". CAPÍTULO: Pequeña crítica ideológica a los llamados comics en América Latina (pp.124-135).En P. Vega (Ed.). Ediciones Comuneros.

-ÁLVAREZ M., L.; COUCEIRO D., E.; GÓMEZ P., E.; LEHMANN, A.; ORTÍN G., J.; RAMÍREZ G., E.; SCHRIEWER, K. (2005). "La conciencia humana: Perspectiva cultural". Primera edición (pp. 228, 237, 253).En M. Álvarez (Ed.). España, Barcelona: Anthropos Editorial.

-ANDY DIGGLE (Septiembre del 2007). "Year one" [Comic-Book]. Tomo 1 de 4. Traducido por November Rain y Dios die autentisen. Entrevista realizada a Andy Diggle en Newsarama y Comic Book Resources. Recuperado el día 22 de Mayo del 2013 en: <http://uploaded.net/file/kzgs4wy>

-ARISTÓTELES (384-322 a.C.). "La gran moral". Libro primero, CAPÍTULO: XIII. (pp.28). Traducción del griego por Patricio de Azcárate (Ed.) (1873). Madrid: Espasa-Calpe, Ed. 1972. Recuperado de: <http://www.filosofia.org/cla/ari/azc02028.htm>

-BANDURA, A. (1969). "Social learning theory of identification process". Chicago: D.A. Gosling (ed.) de Pedro Robles, A.E. (2009). El dibujo y las estrategias de representación científica. *Revista Co-herencia*, Vol. 6, No 10 (pp. 11-28)

-BARBIERI, D. (1998). "Los lenguajes del cómic". (1era reimpresión de la 1era ed. en español; J. C. Gentile Vitale, Trad.). España: Editorial Paidós Ibérica, S.A. (Trabajo original publicado en 1993)

-CARDONA S., ARTURO (2000). "Formación de valores: Teoría, reflexiones y respuestas". CAPÍTULO 2: Los valores: qué son y cuál es su naturaleza (pp.33-65). Editorial Grijalbo S.A. de C.V.

-CASETTI, F.; & DI CHIO, F. (1998). "Cómo analizar un film". CAPITULO 5: El análisis de la narración. Primera Edición. España: Paidós

-CÁZARES G., YOLANDA M.; MORALES F., FRANCISCO J.; LOZANO V., ANA L.; GARCÍA B., MARÍA D. (2006). "Ética y valores 1 un acercamiento práctico". CAPÍTULO 1: Introducción a la ética y valores (pp. 1). En CÁZARES G., YOLANDA M. y GARCÍA B., MARÍA D. (Ed).CAPÍTULO 2: Ámbitos de decisión personal y social (pp. 98). En CÁZARES G., YOLANDA M. (Ed). Editorial: International Thomson Editores.

-CRUZ QUINTERO, Ricardo (2012). "Una reconstrucción conceptual del acto de <<DAR LA MUERTE>>" (Tesis de maestría inédita). CAPITULO I: el fundamento del acto de dar la muerte. Universidad del Valle. Santiago de Cali, Colombia.

- De Pedro Robles, A. (2009).** *“El dibujo y las estrategias de representación científica”*. Revista *Co-herencia*, Vol. 6, No 10, (pp.11-28)
- ECO, UMBERTO (1965).** *“Apocalípticos e integrados”*. CAPÍTULO: El mito de Superman (1 era ed. en Fábula; Andrés Boglar, Trad.). Editorial: Lumen y Tusquets editores. Barcelona, Marzo de 1995.
- EISNER, W. (2002).** *“El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo”* (3 era ed. en español; Enrique S. Abulí, Trad.). España: Editorial NORMA
- EISNER, W. (2003).** *“La narrativa gráfica”* (2 da ed. en español; Enrique S. Abulí, Trad.). España: Editorial NORMA
- ESCÁMEZ, JUAN (1994).** *“Formación de valores desde la planificación curricular”, curso impartido en la UIA; 11-15 de Julio de 1994, México, D.F.*
- EYAL, K. R. (2003).** “Viewer aggression and homophily, identification and parasocial relationships whit television characters”. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, (pp. 77-98)
- FEILITZEN, C.L. (1975).** “Identifying whit television characters”. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44, (pp. 77-98)
- FERRÉS, J. (1989).** El tractament formal als espots publicitaris i als videogrames didactics. Anàlisi comparativa. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- GASCA L., & GUBERN R., (1994).** *“El discurso del Cómic”*. Tercera Edición (pp. 62-65, 66-70, 312). Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.
- **GUIRAL, A. (2007).** *“Del Tebeo al manga: Una historia de los cómics”. Volumen 4: Un universo en constante evolución*. Editorial PANINI ESPAÑA.
- HOFFNER, C.C. (1991).** “Perceiving and responding to mass media character”. En J. Bryan y D.
- IGARTUA, J.J. (1998).** “Validez y fiabilidad de una escala de empatía e identificación con los personajes”. *Psicothema*, 10, (pp.423-436)
- INSTITUTO POPULAR DE CULTURA I.P.C. Y PÉREZ B., FEDERICO (Coordinador de la publicación) (2009).** *“Referencias para pensar la gestión de las culturas populares locales”*. **Capítulo 4: “La caleñidad en la historia”** (pp.93-140). En **Ulloa, Alejandro (Ed.)**. Editorial: Instituto Popular de Cultura. Santiago de Cali, Colombia.
- MATSUOKA, H; OZAKI, T. & MATSUMOTO, T. (2005, Marzo).** *“Cómo dibujar manga 4: personajes”*. Colección Biblioteca creativa No 2. Quinta edición. Editorial NORMA.
- Medina, C., C. Posso & J.A. Tamayo (2011).** “Costos de la Violencia Urbana y Políticas Públicas: Algunas Lecciones de Medellín”, *Borradores de Economía*, No 674. Banco de la República.
- MEJÍA, P. (2001).** *“Semiótica del comic”*. CAPÍTULO: Estereotipos. (1era ed.). Santiago de Cali, Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes. Entidad Universitaria
- MOLES, A. (1986).** *“La creación científica”*. Madrid: Editorial Taurus, D.L.
- NEIRO T., S.; SANGUILIANO, H. A. (2001).** *“Umberto Eco para principiantes”*. (pp. 28). Buenos Aires: Editorial Era Naciente SRL.
- OSSA, F. (1986).** *“La historieta y su historia”*. CAPÍTULO IX: Los héroes van a la Guerra y los comics cotidianos de los años cincuenta (1era ed.). Bogotá, Colombia: Editorial La Rosa.
- OSSA, F. (1996).** *“Los héroes de papel. Homenaje a los cien años del comic”*. (1era ed.). Colombia: Altamir Ediciones.
- OVEJERO, A.; RODRÍGUEZ, F. J. (COORDS.); BECEDONIZ, C.; HERRERO, F.J.; Gómez, P.; HERNÁNDEZ, E.; & JIMÉNEZ, A. (2008).** *“La Convivencia sin Violencia: Recursos para educar”*. Primera Edición en Colombia. España, Sevilla: Editorial MAD.

- OZAWA, TADASHI (2004).** *“Cómo dibujar anime 5: chicas en acción”*, Col. Biblioteca Creativa No 24. Editorial NORMA.
- PERARD, VICTOR (1957).** *“Anatomy and drawing”* (4ed). Editorial: Pitman Publishing Corporation. New York, Estados Unidos. 6.
- PRÓ, Maite (2003).** *“Aprender con imágenes. Incidencia y uso de la imagen en las estrategias de aprendizaje”*. España, Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A.,
- REYES V., J.M.; BECERRA, E. (Diciembre del 2011).** “Escenarios y personajes en la multimedia ‘Cali cultura salsera’”. *Revista Nexus, Año 6, No 10*, (pp.200-202)
- SALAZAR, Boris & FRASSER, Cristian (2013, Junio).** “Menos Cocaína, más violencia”. *Revista El observador regional*. No 26. Centro de Investigaciones y Documentación Socioeconómica CIDSE de la Facultad de Ciencias Sociales y Económicas de la Universidad del Valle.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001).** “Estrategias de guión cinematográfico”. Primera Edición. España: Editorial Ariel Cine.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. (2007, 29 de Marzo).** “Los desafíos de las ciencias sociales hoy”. En: Boaventura de Sousa Santos (coord.), “Pensar el Estado y la sociedad: desafíos actuales” (pp. 101-120). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (Clacso)/Posgrado en Ciencias del Desarrollo -Universidad Mayor de San Andrés (Cides-UMSA)/ Muela del Diablo /Comunas, La Paz. Recuperado de: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/coedicion/boavent/cap%203.pdf>.
- SOTO- SANFIEL, M. T. -F. (2010).** “Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones”. *Psicothema*, Vol. 22, No 4, (pp. 822-827)
- SYD FIELD (1996).** “El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso”. CAPÍTULO 5: ¿Cuál es el secreto de un buen personaje? Plot Ediciones, Madrid
- TOBÍAS, Ronald B. (1999):** El guión y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- TURNER, J.R. (1993).** “Interpersonal and psychological predictors of parasocial interaction with different television performers”. *Communication Quarterly*, 41, (pp. 443-453)
- UNIVERSIDAD DEL VALLE, INSTITUTO DE ALTOS ESTUDIOS JURÍDICOS, POLÍTICOS Y RELACIONES INTERNACIONALES; PONTIFICIA JAVERIANA SECCIONAL CALI-MAESTRÍA EN ESTUDIOS POLÍTICOS; UNIVERSIDAD LIBRE DE CALI; MINISTERIO DEL INTERIOR DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA; ADMINISTRACIÓN MUNICIPAL DE CALI-PROGRAMA DESEPAZ; PROGRAMA PRESIDENCIAL PARA LA REINSERCIÓN; FUNDACIÓN GESTAR; ASOCIACIÓN ESCUELA CIUDADANA; PROGRESAR (1998, Marzo) “Construir Paz. Elementos de diagnóstico para el diseño de un modelo estratégico hacia el desarrollo, la seguridad y la paz en Cali”.**-Proyecto de instigación e intervención colectiva. Esbozo de una Matriz Estratégica para Construir Paz. **CAPÍTULOS:** “Aproximación histórica y actual al contexto general de las violencias en la ciudad de Cali” (pp.11-30) e “Inseguridad, impunidad y actores de violencia en Cali” (pp.31-44). En **Adolfo León Atehortúa Cruz** (Ed.). Editorial: Unidad Gráfica Facultad de Humanidades, Universidad del Valle. Santiago de Cali, Colombia.
- VELASCO G., A.; PEREDA, C.; PÉREZ R., A. R.; MARTÍNEZ, S.F.; ALISEDA, A.; GARCÍA B., J.C.; BEUCHOT, M.; GONZÁLEZ, J.; GUERRA, R.; AGUILAR, M.; MATUTE, A.; RABOTNIKOF, N.; OLIVÉ, L.; & GONZÁLEZ C., P. (2000).** *“El Concepto de Heurística en las Ciencias y las Humanidades”*. Primera edición. Siglo XXI Editores, S.A. de C.V. México, D.F.

REFERENCIAS DE WEB:

- ACEVEDO TARAZONA, Álvaro (2004). "El símbolo de un Robín Hood vengador en el occidente de Colombia". *Revista Estudios Humanísticos. Historia*, No3 (pp.45-66). Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado en el 2012 en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1078882>
- BALDA, MARÍA ANTONIA DÍEZ (publicado el día 4 de mayo de 2006). "La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción". Grupo de teoría feminista del Seminario de Estudios de la Mujer de Salamanca. Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca (España). Recuperado el día 18 de marzo de 2013 en <http://mav.org.es/documentos/NUEVOS%20ENSAYOS%2007%20SEPT%202011/imagen%20mujer%20comic.pdf>
- BELLUCCI, N.; DONALDSON, R.; & VARNERIN, R. (2009). "Superhéroes en el animé: un abordaje semiótico". XIII Jornadas de la Red Nacional de Investigadores en Comunicación: "Itinerarios de la Comunicación ¿Una construcción posible?". Facultad de Ciencias Humanas, UNSL-San Luis (Argentina). Recuperado el día 05 de noviembre de 2012 en: <http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2009bebellucci.pdf>
- BOLÍVAR A. (2005). "El lugar de la ética profesional en la formación universitaria". *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, COMIE, enero-marzo, año/vol. 10, Nº 024. Distrito Federal, México (pp. 93-123). Recuperado el día 20 de Marzo de 2013 en: <http://engage.intel.com/servlet/JiveServlet/previewBody/25512-102-1-30973/EL%20LUGAR%20DE%20LA%20%C3%89TICA%20PROFESIONAL.pdf>
- BUVINIC M., MORRISON A., & SHIFTE M. (1999). "La Violencia en América Latina y el Caribe: Un Marco de Referencia para la Acción". Banco Interamericano de Desarrollo (pp.5-6). Washington D.C. Recuperado el día 30 de Marzo de 2013 en: http://www.pasa.cl/wpcontent/uploads/2011/08/La_Violencia_en_AL_y_El_Caribe_Buvinic_Mayra_Morrison_Andrew.pdf
- CERVANTES L., M.T. (2008, Abril). "La formación de la Conciencia Social: Responsabilidad social de los medios y del Lic. en Ciencias de la Comunicación". Universidad Autónoma de Nuevo León: XX Encuentro Nacional (AMIC). Recuperado el día 10 de Abril del 2012 en: <http://comunicacionyeducacionamic.blogspot.com/2008/05/la-formacin-de-la-conciencia-social.html>
- DE LOURDES, DAVILA; M. (26 de Febrero del 2008). "Alguien se pierde en el laberinto cósmico de Fantomas, ¿pero quién?". *Revista Iberoamericana*, Vol. VIII, No 29, (pp.123-142). Recuperado el día 20 de octubre del 2012 en: http://www.iai.spk-berlin.de/fileadmin/dokumentenbibliothek/Iberoamericana/2008/Nr_29/29_Davila.pdf
- DI MASSA, M. (ed.) (2003). "Immagini d'immigrati", en Magma. Revista electrónica de Ciencias humanas y sociales, vol. I, II abril/junio 2003. En: www.analisisqualitativa.com/magma.
- DORFMAN, ARIEL (1980): *Reader's nuestro que estás en la tierra: ensayos sobre el imperialismo cultural*. México, D. F.: Nueva Imagen.
- ELKIND, David (1970, Octubre). "Freud, Jung and the Collective Unconscious". *The New York Times Magazine*. (pp.96).
- FEDERECI, S.; & MARCHESINI A. (2005). "Comics Interculturales: Las historietas como expresión del Mundo Africano. Revista PORTULARIA VOL. V, Nº 2, (pp.77-88). Universidad de Huelva. Recuperado el día 18 de Marzo de 2013 en: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/501/b1518886.pdf?sequence=1>
- FERNÁNDEZ M., R. (1998-2010). "Magisterio Toledo. Intercambio de Monografías". "Tema Monográfico: El Comic". ITEM 6: ¿Cómo crear un comic? Recuperado el día 16 de Diciembre del 2012. En: <http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic2.html#Cómo>

- GALLEGO AGUILAR, A. Felipe (2011).** *“Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura”*. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia. Recuperado el día 15 de diciembre del 2012 en: <http://maestriaendisenio.com/pdf/11AndresFelipeGallego.pdf>
- GARCÍA, FERNANDO ARIEL (2005).** *Introducción. El Eternauta: El Regreso*. Bs. As.: Solano Ediciones.
- Gobierno del Estado de Nuevo León (S.F.).** “Respeto”. México: Administración 2009-2015. Recuperado el día 23 de Junio del 2013 en: http://www.nl.gob.mx/pics/pages/s_valores_respeto_base/def_respeto.pdf
- GONZÁLEZ, NORMA (Enero 2003).** *“El poder de la comunicación en el manejo de los conflictos sociales”*. Centro Canadiense de Estudios y de Cooperación internacional (CECI). Revista: Punto Cero. Vol.8 No.6. Cochabamba, Bolivia (pp.44-49). Recuperado el 3 de mayo del 2014 En: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815-02762003000100006&script=sci_arttext
- GUBERN, R. (2002).** *“Máscaras de la ficción”*. Barcelona: Anagrama.
- GUZMÁN, M. (15 de enero del 2011).** *“El cómic como recurso didáctico”*. Revista PEDAGOGÍA MAGNA, Nº 10 (pp.122-131). Recuperado el día 18 de Marzo de 2013 en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>
- HOLLAND, S.; MORENO L., A. (2010).** “EMPUÑADURA DE ACERO” en *TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5 : TEBEOSFERA*. Consultado el día 27-V-2013, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/empunadura_de_acero.html
- INSTITUTO DE CERVANTES (S.F.).** *“Bibliografía del comic español e hispanoamericano”*. Departamento de Bibliotecas y Documentación. Recuperado el día 15 de Diciembre de 2012 en: http://www.cervantes.es/imagenes/File/biblioteca/bibliografias/comic_bibliografia.pdf
- JACQUELINE HURTADO DE BARRERA (2005).** *“Cómo formular objetivos de investigación: un acercamiento desde la investigación holística”* (pp.19). Ediciones Quirón S.A. Caracas, Venezuela.
- JEAN GIRAUD (1978)** “Charlando con Moebius”, entrevista de Laura Cepeda al autor para Totem nº 11, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid, 1978, pp. 4 a 6.
- JEFF WILLIAMS (2009).** *“Superhéroes y desarrollo económico. El caso argentino”*. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. DIÁLOGOS DE LA COMUNICACIÓN, Nº78, ENERO - JULIO 2009. Recuperado el día 21 de Octubre del 2012 en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718798>
- JIMÉNEZ, Z. (2010, Febrero).** “La construcción del villano como personaje cinematográfico”. *Revista FRAME*, Nº 6. Descargado el 20 de Febrero de 2013, de <http://fama2.us.es/fco/frame/frame6/estudios/1.14.pdf>
- Juan Alberto Conde (2007),** “Artículo de Juan Alberto Conde. Docente Universitario - Arte y Cultura”. En: <http://www.colarte.com/colarte/conspintores.asp?idartista=15320>
- JUNG, C. G.; CAMPBELL, J.;HARDING, E.;ZWEIG,C.; STEIN, R.; BLY, R.; RICH, A.; HILLMAN, J.; FRANZ, M.L.; WHITMONT,E.. (1994).** “Espejos del Yo: Imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas” (1ª edición en español; Jordi Pigem, Trad.).En **DOWNING, Christine (Ed.)** .Biblioteca de la Nueva Conciencia. Barcelona: Editorial Kairós:
- LAMB, S. (16 de Agosto del 2010).** *“Today’s Superheroes Send Wrong Image to boys, say Researchers. ‘Macho’ masculine stereotype not healthy for relationships”*. Recuperado el 1 de mayo del 2013 del sitio web *American Psychological Association* en:

<http://www.apa.org/news/press/releases/2010/08/macho-stereotype-unhealthy.aspx>

-LASCANO, FERNANDEZ, E. (24 de Septiembre del 2010). “*Los Nuevos Superhéroes: ¿Feos, Sucios y Malos?*”. Recuperado el día 19 de Octubre de 2012 en: <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Superheroes/fernandezlascano.pdf>

-LLADÓ, FRANCESCA (2001). “Los Comics de la Transición”. Colección Viñetas, de Ediciones Glénat, (pp. 67)

-MACJUS, C. (2011, 16 de Septiembre). “Cómo crear un Superhéroe”. *La Nación (Argentina)* Recuperado el día 2 de Noviembre del 2012 en: <http://www.lanacion.com.ar/1405845-como-crear-un-superheroe>

-Margareth Sánchez (2012, 12 de Agosto). “Confidencial Colombia. Liderazgo en periodismo digital”. Bogotá, Colombia. Recuperado el día 22 de Mayo del 2013 en: <http://confidencialcolombia.com/es/1/808/902/As%C3%AD-se-hace-el-Profesor-Super-O-Super-O-Se%C3%B1al-Colombia-Televisi%C3%B3n-H%C3%A9roe.htm>

-MARTÍN, P.T. (1999). “¿Están locos estos romanos?: Relaciones entre el comic y los contextos culturales”. *Revista de Antropología Social*, Nº 8 (pp.57-80). *Universidad de Salamanca*. Recuperado el día 18 de Marzo de 2013 en: https://revistas.ucm.es/index.php/RASO/article/download/RASO9999110057A/10045+&hl=es&gl=c&pid=bl&srcid=ADGEESixGm4H123Vrc7W1-vKNvUR-nWvwfTX_lahpvK9_lj_hjcs2mT-qMQZuOu59m1JUiZt9eA6RTFqMvJz0PZe batLwC_QQQ_x-YcA9DAie9pV0dPxLjUla3RcADxBB5E25jLkFaY-&sig=AHIEtbTmwTLMHmqQB0xLzINymIE-aGNRUg

-MARTÍN, Sara (2002). “Monstruos al final del Milenio”. Madrid: Imágica Ediciones.

-MINVIELLE, A. (2006): “Les parties prenantes: un objet frontière” in Bonnafeux-Boucher, M. y Pesqueux, Y.: *Décider avec les parties prenantes. Approches d’une nouvelle théorie de la société civile*. Paris: La Découverte.

-NACIONES UNIDAS (s.f.). “*Servicio de ombudsman y mediación: ¿qué es la mediación?*” Recuperado el día 3 mayo del 2014 en el sitio web *Naciones Unidas*: <http://www.un.org/es/ombudsman/medservices.shtml>

-Naranjo, J. C. (1996-2013). “Respeto”. Sociedad Española de Investigaciones Parapsicológicas (SEIP). Recuperado el día 23 de junio del 2013 en: <http://www.ctv.es/USERS/seip/guada8.htm>

-OAKLEY, JUSTIN y COCKING, DEAN (2001). *Virtue ethics and professional roles*, Cambridge: Cambridge University Press.

-PHILIPPE, DRUILLET (1977). En entrevista con Claude Moliterni para el número trece de la revista «Phénix». Traducción de un extracto de la misma por Antoni Segarra para el número 3 de Totem, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid (pp. 8).

-PINTO VEAS, I. (2008, 10 de Junio). “Historieta contemporánea: Crisis del héroe y giro subjetivo. Un recorrido”. *Revista Digital Universitaria* (DGSCA-UNAM). Vol. 9, Número 6. Recuperado el día 05 de noviembre de 2012 en: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art39/art39.pdf>

-Raúl Ramírez (2005, 7 de Abril). “*Isopixel. Por una cultura del diseño*”. Recuperado en 2012 de: <http://isopixel.net/archivo/2005/04/el-increible-homopater/>

-RIVERA, JORGE B. (1994). “*Postales Electrónicas*”. Editorial Atuel, Bs As.

-RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. (1991). “El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza”. Tercera edición. México: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

-**SAATY, THOMAS (2004).** “Los conflictos y su resolución”. Revista: POLIANTEA. Vol. 1, No. 2. Bogotá, Colombia (pp.53-59). Recuperado el 3 de mayo del 2014 EN: <http://journal.poligran.edu.co/index.php/poliantea/article/view/356/336>

-**SOBERANIS H., MANUEL F. (Publicado el 19 de Junio del 2006).** “El Comic, sus tendencias y géneros”. Recuperado el día 28 de Mayo del 2013 en el sitio web CODICE: Comunicación y Diseño en Circulación electrónica en: <http://codice.anahuacmayab.mx/1991-1-El+Comic,+sus+tendencia+s+y+generos.html#.UZ7AYdLckXg>

-**SYLVAIN TIMSIT (2002).** “Estrategias de Manipulación”. Recuperado el día 28 de Mayo en: <http://www.syti.net/Manipulations.html>

-**TORRES, Sara (1998, Marzo):** “La elección del mal”. Revista *Nosferatu*, Nº 27 (pp.106-109).

-**TUBAU, IVÁN (1975).** “Curso de dibujante de historietas”. CEAC, Barcelona, vol. 6, (pp. 27)

-**VALDIVIESO, JAIME (1990).** “Ensayo: Significación del mito en la literatura latinoamericana”. Revista *Estudios Públicos*, Nº39, (pp. 275-281).

-**VALLAEYS, François (2007).** “Responsabilidad Social Universitaria. Propuesta para una definición madura y eficiente”. Programa para la formación en Humanidades. Tecnológico de Monterrey. México. Recuperado el día 28 de Mayo del 2013 en: http://www.responsable.net/sites/default/files/responsabilidad_social_universitaria_francois_vallaey.pdf

-**VILLAMIZAR, S. (2007, 11 de Marzo).** “El Profesor Super O a luchar por la justicia idiomática”. *La Patria (Colombia)*. Recuperado el día 22 de Mayo del 2013 en: http://www.todoele.net/noticiasarchivo/NoticiasEs_maint.asp?NoticiasEspPage=92&Noticia_id=1378

-(2003-2013). “Superhéroe”. *Wikipedia la Enciclopedia libre* [versión electrónica]. Recuperado el día 25 de Mayo del 2013 en: [http://](http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe)

es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe

-**Noticiasdot (2005, 6 de Abril).** “Juan Pablo II fue protagonista de Comic, El Increíble Homopater”. Recuperado en 2012 de: http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0405/0704/noticias/vaticano/vaticano_070405-03.htm

-(2010, 6 de Agosto) “Citytv”. Bogotá, Colombia: Casa editorial EL TIEMPO. Recuperado el día 15 de diciembre de 2012 en: <http://www.citytv.com.co/videos/171654/como-nacio-el-profesor-super-o>

-(2012, 25 de Marzo). “Observando el mundo: El Profesor Súper O” [web log post]. Recuperado de: <http://noloescuche.blogspot.com/2012/03/el-profesor-super-o.html>

-Publicado el día 19 de Marzo del 2010. Recuperado el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://kimaniwawanjiru.wordpress.com/2010/03/19/hello-world/>

-Publicado el día 06 de Abril del 2011 en el sitioweb Kimaniwawanjiru. Recuperado el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://kimaniwawanjiru.wordpress.com/2011/04/06/akokhan%E2%80%94more-than-a-comic-a-chat-with-frank-odoi/>

-Publicado el día 24 de Abril del 2012 en el sitioweb *Kenyanpoet*. Recuperado el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://www.kenyanpoet.com/2012/04/24/kenya-loses-one-of-its-best-cartoonists-frank-odoi/>

-Recuperado el día 22 de Junio del 2013 en: [http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Goku_\(Historia\)](http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Goku_(Historia))

REFERENCIAS DE TABLAS:

- (Tabla 1) - **Cinco rasgos comunes del comic, según el autor.** Fuente: Rodríguez Diéguez, J.L. (1991). “El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza (pp.25)”. Tercera edición. México: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

REFERENCIAS DE FIGURAS:

- **(Figura 1) - El lenguaje del Cómic.** Fuente: Josefina Prado Aragonés (Octubre de 1995). “Aprender a narrar con el comic”. *Revista Comunicar*, No.5 (pp.76).Grupo Comunicar. Colectivo andaluz para la educación en Medios de Comunicación. España, Andalucía: Editorial Universidad de Huelva.
- **(Figura 2) - Tipos de Bocadillos.** Fuente: Zripiya (2010-2013). *Yourtask*. Recuperado de: http://yourtask.wikispaces.com/Sandra_TEFL
- (Figura 3-7)-** Fuente: GenComic (2012, 13 de Noviembre) “*Cinco Comics imprescindibles de Green Arrow*”. Recuperado de: <http://gencomics.es/cinco-comics-imprescindibles-de-green-arrow/>
- (Figura 8)- Primera historieta del personaje.** Fuente: http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/empunadura_de_acero.html
- (Figura 9)-** Fuente: Imagen recuperada el día 23 de Septiembre del 2013 en: <http://kimaniwawanjiru.wordpress.com/2011/04/06/akokhan%E2%80%94more-than-a-comic-a-chat-with-frank-odoi/>
- Figura (10-13) -** Fuente: Recuperado en el 2012 en: <http://trejoscomics.blogspot.com/2007/09/llanto-arcano.html>
- (Figuras 14-16)-** Fuente: Noticiasdot (2005, 6 de Abril). “*Juan Pablo II fue protagonista de Comic, El Increíble Homopater*”. Recuperado en 2012 de: http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0405/0704/noticias/vaticano/vaticano_070405-03.htm
- (Figuras 17)-** Fuente: Recuperado en 2012 de: <http://comiquero.com/site/comenta/battle-pope-oh-dios-mio/>
- (Figuras 18-31) -**Fuente: Recuperada de www.youtube.com
- (Figuras 32-35) -**Fuente: Recuperada el día 22 de Mayo del 2013 en: <http://confidencialcolombia.com/es/1/808/902/As%C3%AD-se-hace-el-Profesor-Super-O-Super-O-Se%C3%B1al-Colombia-Televisi%C3%B3n-H%C3%A9roe.htm>
- (Figuras 36-37) -** Fuente: **7GCOMICS (2009).** “*Zambo Dendé: Fallen Night*”. [Comic-book]. Bogotá: 7GLAB ENTERTAINMENT INC Recuperado en 2013 de: http://www.7gcomics.com/WLweb/ZAMBO_comic_0.pdf
- (Figura 38) -** Fuente: **7GCOMICS (2011).** “*Zambo Dendé. The Latinamerica’s Transmedia Project*”. Los Ángeles-Panamá- Bogotá: 7GLAB ENTERTAINMENT INC. Recuperada el día 1 de Junio del 2013 en: <http://www.7gcomics.com/>
- (Figura 39) -** Fuente: Ávila, O.; marco Fernando; Briih; & Zareen (S.F.). *Cómo crear un Superhéroe* [Web log post]. Recuperado el día 17 de Noviembre del 2012 en <http://es.wikihow.com/crear-un-superh%C3%A9roe>
- (Figura 40-41) -** Fuente: **MARVEL ENTERTAINMENT, LLC. (2013).** “*Marvel: Cree su propio superhéroe*”. New York: Marvel Advertising. Recuperado el 5 de marzo de 2013, del sitio web de Marvel Comics: http://marvel.com/games/play/31/create_your_own_superhero

REFERENCIAS DE AUDIOVISUALES:

- POLANCO URIBE, Gerylee; AGUILERA TORO, Camilo. (Editores) & OSPINA, Luis (director). (2010).** “*“Celebridades’ locales: Reinas, locos y poetas*” [Documental]. Colombia: Universidad del Valle.

6.1. *Anexos:*

-Fichas de los personajes.

-Perfiles de Personalidad de los Antecedentes.

-Resumen del Archivo audiovisual.

-Storyboard.

-Transcripción de las Entrevistas a los expertos: Alejandro Ulloa, Jorge Caicedo, José Hleap y Harold Martínez Espinal.