

VIÑETA INVISIBLE:

ACERCAMIENTO AL ESCENARIO DEL COMIC EN CALI



VIÑETA INVISIBLE
ACERCAMIENTO AL ESCENARIO DEL CÓMIC EN CALI

LUIS ANGEL PUERTA TRUJILLO

Dirigido por
KEVIN ALEXIS GARCIA

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
SANTIAGO DE CALI

2017

VIÑETA INVISIBLE
ACERCAMIENTO AL ESCENARIO DEL CÓMIC EN CALI

LUIS ANGEL PUERTA TRUJILLO

Trabajo de Grado para optar por el título de
COMUNICADOR SOCIAL - PERIODISTA

Dirigido por
KEVIN ALEXIS GARCIA

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
SANTIAGO DE CALI

2017

AGRADECIMIENTOS

Le doy gracias a mi madre Esperanza Trujillo Peñafiel, por su apoyo incondicional a lo largo de mi vida y en particular a lo largo de este proyecto, por su paciencia y dedicación en facilitar las estancias de este trabajo, le estaré siempre agradecido y quiero dedicar esta obra a ella que no sería posible sin su fe en mí.

Agradezco en especial a mi hermano Jaime Andrés quien siempre ha sido un ejemplo de excelencia académica para mí desde muy joven y quien veló por mí durante el transcurso de mi carrera y hasta la elaboración de este proyecto. Gracias por su paciencia.

También agradezco a los docentes Oscar Perdomo por presentarme al gremio de creadores de cómic en la ciudad de Cali, gracias también por sus pertinentes consejos en la dirección que este trabajo decidió tomar, por apoyarme en la excentricidad con la que yo quería que terminara este trabajo, y por su paciencia en la mayoría de molestias que le traje por mi falta de experiencia, gracias.

Mención especial a todos los involucrados con la elaboración de este proyecto, a Fernando Suarez por su guía en el mundo de los cómics y su apoyo, a Wagner González por su paciencia y disposición para explicar y a Luto por enseñarme otra forma de ver los cómics. A todos los creadores y grupos artísticos que fueron clave para iluminar esta investigación del cómic en la ciudad, por su disposición y sobre todo actitud constructiva a los fines de este proyecto, estoy muy agradecido por brindarme sus opiniones y prestar sus obras para la conformación de este texto.

Final pero no menos importante agradezco a mis amigos Laksmana, Fernando, Estefanía y Mario por su tiempo y apoyo hasta la finalización de este trabajo.

Muchas gracias a todos.

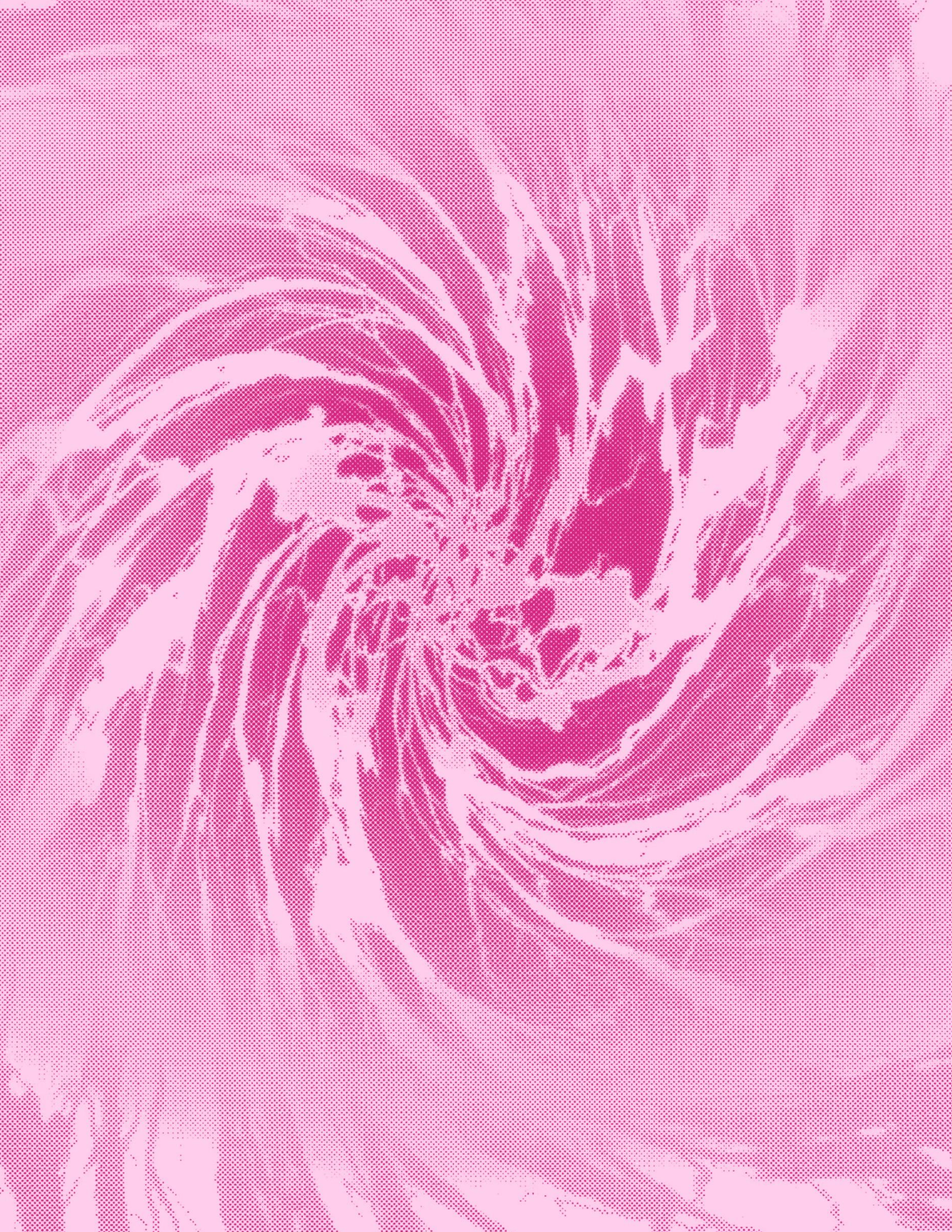
Att: Luis Ángel Puerta

CONTENIDO

	Pág.
1. PRESENTACIÓN.....	8
2. OBJETIVOS.....	14
2.1 Objetivo general.....	14
2.1 Objetivos específicos.....	14
3. JUSTIFICACIÓN.....	15
4. MARCO TEORICO.....	21
4.1 Marco contextual.....	21
4.2 Marco conceptual.....	28
4.2.1 Definición del Cómic.....	28
4.2.2 Cómic, Manga y Novela Gráfica.....	31
4.2.3 La experiencia común.....	34
4.2.4 Los lenguajes del cómic.....	38
4.2.4.1 Imagen, estilema y encuadre.....	39
4.2.4.2 Ritmo.....	43
4.2.4.3 Viñeta y bocadillo.....	46
4.2.4.4 La escritura y el arte secuencial.....	50
5. METODOLOGIA.....	54
5.1 Investigación exploratoria.....	54
5.2 Selección de obras.....	57
6. ANALISIS DE OBRAS SELECCIONADAS.....	60
6.1 Los Arqueonautas, un viaje desde otra generación	60
6.1.1 Perfil de la obra.....	61
6.1.2 Plano formal.....	62
6.1.3 Plano contenido.....	73
6.2 Furia Nocturna: La leyenda del Buziraco.....	80
6.2.1 Perfil de la obra.....	81
6.2.2 Plano formal.....	82
6.2.3 Plano contenido.....	92
6.3 Carefukyou, un personaje con una voz diferente.....	98
6.3.1 Perfil de la obra.....	99
6.3.2 Plano formal.....	100
6.3.3 Plano contenido.....	108
7. VIÑETA INVISIBLE:	
UNA PROPUESTA DE ACERCAMIENTO AL CÓMIC LOCAL.....	120
8. EVALUACION Y CONCLUSIONES.....	129
9. BIBLIOGRAFIA.....	123
10. ANEXOS.....	131

Listado de imágenes

	Pág.
Imagen N° 1 <i>Scott Pilgrim</i> , Bryan Lee O'Malley (2004).....	23
Imagen N° 2 <i>Maus</i> , Art Spiegelman (1991) <i>Los Once</i> , Miguel Jiménez, José Jiménez y Barrera (2014),.....	25
Imagen N° 3 <i>Tintin</i> , Hergé, Tintin (1934,-32,-41,-43).....	36
Imagen N° 4 <i>The Anime Club</i> , Gunshow (2009).....	37
Imagen N° 5 <i>Condorito</i> , Pepo (1956).....	40
Imagen N° 6 <i>GANTZ</i> , Hiroya Oku (2015).....	40
Imagen N° 7 <i>Skadi</i> , Katie Rice, Luke Cormican (2011).....	41
Imagen N° 8 <i>Spiderman/Deadpool</i> , McGuinness, Kelly (2016).....	42
Imagen N° 9 <i>Virus Tropical</i> , Power Paola (2013).....	43
Imagen N° 10 <i>El Comic y el Arte Secuencial</i> , Will Eisner (2007).....	44
Imagen N° 11 <i>Karekano</i> , Masami Tsuda (1996).....	45
Imagen N° 12 <i>Peanuts</i> , Schulz (1953).....	48
Imagen N° 13 <i>Shugo Chara</i> , PEACH-PIT (2005).....	49
Imagen N° 14 <i>Oyasumi Punpun</i> , Inio Asano (2007).....	51
Imágenes N° 15-27 <i>Los Arqueonautas</i> , Fernando Suarez (2013).....	61
Imagen N° 28 Portada <i>Furia Nocturna</i> , Dragon Negro Comics (2013).....	81
Imagen N° 29 <i>Furia Nocturna</i> , Dragon Negro Comics (2013) <i>Kaliman</i> , Leopoldo Zea Salas (1965).....	82
Imágenes N° 31-40 <i>Furia Nocturna</i> , Dragon Negro Comics (2013)	
Imagen N° 41 <i>Carefukyou</i> (Personaje).....	98
Imágenes N° 42 - 56 <i>Carefukyou</i> (Comic), Luis Tobon (2007).....	99



1. PRESENTACIÓN

Viñeta Invisible, acercamiento al escenario del cómic en Cali es un proyecto de investigación exploratoria que busca exponer, analizar y contrastar tres comics en la ciudad seleccionados a través de mi experiencia personal como asistente de festivales de cómic, ferias de fanzines y convenciones de *anime* en Cali. Las obras a participar del proyecto son de la autoría de los siguientes artistas: Fernando Suarez, Wagner González (Dragon Negro Cómic) y Luis Tobón (Luto). Basándonos en diversas teorías y prácticas del cómic analizaremos sus diferencias en elecciones de estilo, uso de palabra, composición etc. para entender su narrativa a través de las viñetas y basados en este análisis se pretende dar cuenta de las características del escenario donde son publicadas, siendo esta una pequeña muestra de la escena del comic local. En una segunda estancia el proyecto propone, en base a la investigación, una propuesta para espacios físicos y virtuales que extienda este análisis dentro del trabajo de grado en otros cómics, creando desde trabajos escritos, blogs y videos hasta eventos donde se promueva la discusión y divulgación de las obras con ánimo investigativo y académico. De esta manera se podrá formar una base de datos de cómics actualizada de la región que serviría para que futuras investigaciones se especialicen en temas más profundos dentro del cómic, como la educación dentro de la historieta o su relación con otras disciplinas artísticas como el cine y la literatura.

La propuesta aunque parezca bastante ambiciosa, se centra en una premisa muy simple que es invitar a los diferentes autores de cómics que trabajan en la ciudad junto a sus obras a una discusión que relacione tanto autores y aficionados como investigadores del tema. Y de paso ubicarlos en un marco contextual para quienes les interese este tema consigan tener acceso en futuras investigaciones. Decidí enfocarme en mi experiencia personal para elegir los cómics a analizar pues siento que podría darle un enfoque diferente a la investigación de cómic. Vivimos en un tiempo donde los cómics y el *cine de cómics*¹ está en pleno apogeo, tanto las investigaciones serias por parte de la universidad como las *reseñas light* que realizan los fans sobre distintos cómics han incrementado sin comparación, esta saturación de análisis enfocados en grandes obras internacionales me hizo querer centrarme en comics de autoría local que aún no reciben esta atención.

¹ Cine de comics se refiere a las películas cuyo argumento fue presentado en un comic como obra original.

De los muchos rasgos que los cómics poseen en su lenguaje, hay unos que sobresalen y no solo nos cuentan una historia o explican un tema, sino que nos hablan sobre el autor. El trazo, los diálogos, la forma y orden de las viñetas y hasta los bocadillos que cargan el texto son los rasgos que vuelven a cada autor de comic único, el equivalente al estilo de un escritor para narrar una novela. Las grandes escuelas del cómic tienen rasgos comunes que los distinguen aunque no necesariamente los definen. Tomemos por ejemplo el mercado de comic japonés donde el *manga*² nos presenta personajes con ojos grandes y cuerpos estilizados formados en largos trazos de tinta negra y en cambio en el mercado norteamericano donde abunda el género de los superhéroes se dibujan con más detalle los grandes músculos de los personajes combinando técnicas con más detalle. Estos son los ejemplos más populares, pero de igual manera al ahondar en el estilo del autor puedo ver muchos más detalles que ya no solo me dirán que su obra es de cierta escuela sino de que género, que publico e incluso que experiencia. Vale la pena resaltar que con la fusión de mercados que ha traído la globalización en los mercados del cómic, es más difícil señalar estas diferencias estilísticas entre las diferentes escuelas. El *manga*, el comic europeo y el cómic norteamericano parecían más delimitados en los años ochenta y noventa.

Eso me hizo preguntarme sobre que rasgos distintivos pueden nacer de la experiencia de vivir en Cali y como se refleja en la obra de los autores. Por supuesto no van a ser tan obvios como los ejemplos anteriores, de hecho sí hay una primera característica que reúna a todos los trabajos de cómic en Cali sería la irregularidad, refiriéndonos a irregularidad con la constancia de publicación de trabajos de comic comparado con mercados internacionales. Se podría decir que el comic de autoría local aún se siente “extraño” para la mayoría en la ciudad, el público parece sentirlos todavía como algo prestado y no es de extrañar porque esta característica de irregularidad es uno de los síntomas sobre el estado de la industria del cómic a nivel local e incluso nacional. Pero no es solo acerca de la velocidad de publicación sino la inestabilidad de la distribución de estos productos al no tener un espacio definido. Esa irregularidad ha ido disminuyendo con la publicación de muchos más trabajos en los últimos años que han hecho conciencia del potencial comunicativo del cómic junto con la expansión del medio en las redes

² Manga son los comics creados en Japón o por creadores en el idioma japonés.

sociales donde ha crecido mucho más su capacidad de distribución volviéndolo una versión moderna de la tira cómica del periódico.

Este proyecto inició como una propuesta de obra de cómic y se fue desarrollando hasta esta monografía exploratoria dedicada a presentar y analizar otras obras. El proyecto original era la realización de una obra inédita que tuviera como eje la ciudad donde se revisaría otros trabajos realizados en la ciudad pero no serían el eje del texto. El trabajo entonces evoluciona al encontrarse con una necesidad que estuvo presente en diferentes estancias de mi experiencia personal como realizador de comics y asistente a eventos de cómics. Al realizar los primeros esbozos del cómic que se pensaba como trabajo de grado, comencé a preguntarme cómo iba a ubicar este trabajo contextualmente, desconocía el entorno del cómic localmente y cuando me propuse a investigar me di cuenta que la misma percepción de desconocimiento se presentaba en muchas otras personas que asistían a estos eventos. Dentro de las experiencias más enriquecedoras para ampliar la mirada en Cali respecto al tema cabe resaltar mi experiencia como profesor de dibujo *manga* desde el año 2012 en la Asociación Colombo Japonesa, mi asistencia al festival ENTREVINETAS (2013) donde pude ser parte de los colaboradores, el SHINANIME Cómic Inside (2016) y la reunión FICCO (2016), todos estos eventos pasaron en la ciudad y fueron múltiples muestras del medio en nuestra ciudad.

El cómic norteamericano y el *manga* son fácilmente reconocidos por los fans en contraste a obras de países con industrias del comic más pequeñas. Por ejemplo el cómic de superhéroes es realizado en su mayoría por grandes casas de dibujo norteamericanas como Marvel y DC Cómics, los trabajos poseen muchas ediciones mensuales y las más populares han tenido varias adaptaciones al cine siendo un símbolo de la cultura pop mundial. Mientras que el *manga* es publicado en revistas mensuales y semanales en Japón y posee una adaptación muy popular en occidente que son los shows animados o *anime* cuyos argumentos son basados en su mayoría por la trama de un *manga*. Estas obras poseen un ritmo de publicación que han conseguido crear un público expectante por nuevas obras cada semana, mes y año creando un mercado de harta oferta y demanda. En muchas ciudades de Colombia como Cali no sucede lo mismo, al no haber un mercado estable cuando aparece una propuesta realizada por un autor local, la obra es interpretada de manera diferente por el mismo público que consume comic norteamericano y *manga*. Entre las diferencias se puede destacar el hecho de que al no haber un mercado con que compararla es difícil

realizar una evaluación como se hace en Estados Unidos, Europa o Japón. A pesar de que las técnicas de ilustración y narración de las que hacen gala el comic y el *manga* han sido incorporadas y asimiladas por los artistas locales, la etiqueta de comic caleño, comic local o comic colombiano aún se siente como una novedad para el público de comic en el país.

En ese marco el proyecto tuvo un giro dramático, para ubicar mi propio trabajo dentro del contexto del comic en la ciudad y el país sentía necesario indagar sobre esta comunidad de creadores de cómic caleño, porque si se están realizando obras localmente pero el trabajo y las relaciones detrás de ello aún no son del todo visibles para el público. Esto significa que la profesión de crear un comic en Cali aún se siente aleatoria y atribuida al entusiasmo de unos pocos talentosos cuando en verdad hay una red de comunicación con una historia mucho más grande de lo que se ve. Muchos autores dicen que las formulas copiadas de otras industrias del cómic han impedido que un mercado del cómic propio en Colombia crezca y otros piensan que es más bien una falta de apoyo económico y gestión por parte de las entidades correspondientes de la promoción de las artes visuales en la ciudad. Cualquiera fuera la razón el proyecto se dirigía en ese entonces a la creación de un cómic que girara en torno a estos temas particulares que afronta el cómic en la ciudad. Fue entonces que con el ánimo de alimentar el contenido del cómic empecé a realizar entrevistas con los diferentes autores locales que pudieran ampliar mi panorama y gracias a sus obras, experiencias y opiniones el trabajo daría un otro cambio respondiendo mucho mejor a los problemas que enfrenta tanto quien realiza el comic como quien busca analizarlo.

Hubieron dos temas importantes que sobresalieron en las entrevistas con los diversos autores y figuras expertas del comic en la ciudad: primero era el reconocimiento de que el cómic no es tan relevante aquí como lo es en otros mercados como hemos mencionado previamente y segundo, que un problema que afrontaba la creación de un público era la dificultad de la distribución del comic en la ciudad, no hay una red o gremio eficiente que permitiera coordinar los esfuerzos de todos los involucrados. El cómic es un arte que todavía busca una definición más completa para abarcar los diferentes aspectos que la componen, pero una de las características que sobresalen es su forma de publicación, el negocio de la industria editorial ha crecido a la par con el arte del comic y debe ser incluido con la misma relevancia que el contenido en un análisis del comic. Al no haberse consolidado una red de comunicación ni mucho menos un mercado editorial el creador de comics se encuentra en una libertad que podría ser una ventaja o

desventaja según como decida afrontarlo. Cada autor antes de realizar su comic ha pasado por una experiencia de lector de cómic y lo han llevado a sus propias conclusiones de cómo se supone que debe darse esa industria, desde la decisión de los formatos hasta los contenidos. Esa discusión sobre lo que debería ser el comic en la ciudad es un tema que supera el alcance de esta investigación, pero me permitió revisar las propias bases del proyecto y reconsiderar: ¿Era realmente necesario un cómic inédito dentro de este tipo de investigación?

Para responder a esa pregunta hay que tener en cuenta el contexto donde sucedía la investigación, por ejemplo algunos teóricos han decidido afrontar el tema usando el comic como medio comunicativo como lo hace Scott McCloud³ pero esto podría ser contraproducente en nuestro ejercicio ya que a diferencia del mercado de comic norteamericano en la ciudad y el país no hay una base con la cual se puedan realizar este tipo de experimentos, aunque fuera innovador sería posible que pasara al olvido como otra obra espontanea. Uno de los objetivos del texto nace de esta manera, apunta a conseguir una comunicación que supere el trabajo de grado y consiga unir obras de comic en la ciudad con un espacio de discusión físico y virtual. Para ello la monografía como un primer boceto de un proyecto más grande me ha parecido la mejor manera de establecer las bases de las ambiciones de este trabajo.

El proyecto busca tener un carácter fundador de una tradición que busque el análisis del comic en la ciudad, dirigir la atención a los aspectos formales y de contenido del comic para poder formar una base de datos y un legado con que unir los diferentes momentos del comic que hubieron con los que habrán. El análisis de los cómics pasa a ser el protagonista pero el trabajo busca que no solo se limite a las obras aquí seleccionadas, sino que cualquiera que esté interesado en el futuro pueda seguir alimentando este análisis con distintas aproximaciones teóricas y prácticas y en otro ejemplar relacionarlo con este trabajo y crear una red visible del análisis del comic en Cali.

Al principio había pensado en estos futuros textos como solo una revista semestral o incluso anual pero es posible ir más allá y pensar en más que una publicación sino un espacio de

³ McCloud, Scott es autor de varias novelas gráficas y trabajos dedicados al análisis de los aspectos estéticos y narrativos del comic, se conoce por su estilo didáctico donde su personaje representa su voz en el tema a través de una narración gráfica.

discusión consolidado dentro de la ciudad. En mi calidad de profesor de la Asociación Colombo Japonesa, institución muy interesada en la difusión de la cultura japonesa entre ello el *manga* he encontrado algunos puntos de acuerdo con distintas entidades de la ciudad para pensar en una serie de eventos donde se puedan exhibir las obras de los autores de la ciudad y cuyo criterio de selección sea basado en el riguroso análisis académico que esta primera investigación busca demostrar. La idea de un “museo móvil” podría responder tanto a las precarias condiciones que ofrece la ciudad como a la adaptabilidad que este tipo de propuestas requieren para entender cómo se desarrolla el público de comic caleño, de ser exitoso podría pensarse en una locación permanente como las comiteca del centro cultural Comfandi y la Universidad del Valle.

Por ultimo quiero resaltar la elección del título de este trabajo de grado: *Viñeta Invisible, acercamiento al escenario del cómic en Cali a través del análisis de tres obras*. Quería un título que se refiriera a los elementos del comic (en este caso la viñeta) y que también consiguiera resumir mi percepción del escenario de la ciudad. Para entender la elección de “Viñeta Invisible” quiero que el lector piense en la ciudad como la ilustración y texto de un cómic, podemos entender las figuras y diálogos que se nos presentan, es decir podemos reconocer las obras de cómic en la ciudad sin embargo no conseguimos distinguir la viñeta que lo encierra, lo que no podemos ver es como nacen estas propuestas y como se relacionan los trabajos entre sí, quiero que el titulo siempre sea un recordatorio para estar atentos a descubrir que detrás de cada obra hay una red tan importante y rica de analizar como el contenido del mismo trabajo.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

Analizar el posible escenario de cómic en Cali desde la lectura de tres cómics realizados por autores de la ciudad.

2.2 Objetivos específicos

1. Definir elementos estéticos y narrativos del cómic que nos sirva para el análisis de las obras, tomando en cuenta las particularidades del escenario de cómic en Cali.

2. Analizar y describir tres cómics realizados por autores de Santiago de Cali, desde su aspecto estético hasta su contenido temático.

3. Comparar las formas en que se produce el comic localmente contra el de otras industrias de cómic. Partiendo desde el contenido y forma hasta modos de producción y materialización.

4. Crear una propuesta viable para un espacio de discusión del comic que reúna obras realizadas en la ciudad para la exhibición y análisis de las mismas.

3. JUSTIFICACIÓN

“Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte.”

Chris Ware

El cómic comenzó a coger una importante popularidad entre los jóvenes en los años 40 y 50, el comic norteamericano y europeo tenían gran auge en occidente mientras que en Japón empezaba el *manga*. Desde esta temprana etapa el comic fue subestimado por las universidades y otras entidades de estudios serios, no se le veía como un objeto de estudio importante y se consideraba literatura basura por sus contenidos dirigidos particularmente a los niños. No fue hasta que diferentes generaciones de cómic en todo el mundo crecieran para crear diferentes movimientos dentro del cómic como la novela gráfica y el *gekiga*⁴ que la percepción del medio cambiara. Hoy en día la visión sobre el cómic continua mejorando hacia un enfoque más positivo para la investigación académica seria y el análisis de sus elementos son tema de discusión en las aulas de universidades en todo el mundo, desde la teoría hasta la práctica.

En la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle no es diferente, tanto el profesorado como los estudiantes comparten la idea del cómic como un potente recurso para la creación de proyectos, en diferentes cursos como los de Comunicación y Cultura el cómic es usado como método evaluador y es el recurso que permite la explicación de diferentes temas que se abordan en la clase.

Por supuesto, comparado con otras opciones como el cine y la radio, el cómic aun palidece en la cantidad de proyectos que lo toman como eje de su investigación. A diferencia de las otras asignaturas el cómic aún no posee una tradición fuerte dentro de las aulas, una de las razones puede ser que la idea de comic caleño aun no esta tan arraigada como otras propuestas del extranjero. Cuando se piensa en cómic dentro de la Escuela de Comunicación Social viene a colación novelas gráficas como *Persepolis* y *V de Venganza*, trabajos extranjeros con adaptaciones al cine y con temas sociales muy cercanos a los análisis que suelen hacerse en el ámbito universitario. Es importante llamar la atención a la creación de comic por su potencial

⁴ *Gekiga* es el término acuñado por un grupo de autores en Japón que querían distinguir sus obras de carácter maduro del manga que usualmente iba dirigido a los niños, comparable a la novela gráfica en occidente.

comunicativo comparado al de otros medios cuyos métodos pueden ser menos viables considerando el contexto de los estudiantes, por ejemplo trabajos audiovisuales que busquen determinado tipo de imágenes donde prime la ilustración podrían beneficiarse del impacto de la tinta y el papel en contraste al de la cámara. Uno de los propósitos del trabajo es acercar un poco más las obras de cómic que suceden en la ciudad con la investigación universitaria, no solo por el afán de usar algo local sino ayudar a entender el cómic como una expresión que puede venir de cualquier parte al igual que sucede con el cine, la fotografía y la literatura.

A diferencia de la industria del cómic internacional que ha alcanzado una definición clara de su mercado, el mercado local aún se encuentra en una etapa de gestación. Esta investigación se propone en un momento cuando no hay una industria del cómic en Cali o Colombia propiamente formada como los mercados internacionales, no se puede negar la presencia de un tráfico de proyectos e iniciativas pero siguen siendo propuestas esporádicas sin una relación coherente de oferta y demanda. Sin embargo los autores de cómic siempre han estado lanzando nuevas propuestas y al no haber una discusión organizada respecto al tema en el país, los cómics son recibidos por el público como proyectos que aparentemente salen exclusivamente del genio creativo del autor cuando en verdad existe una red de conexiones entre los artistas que se pasa por alto y que buscara desvelarse en este trabajo, al menos en los ejemplos seleccionados.

Mucha de la historia sobre el cómic local existe en su mayoría en la tradición oral y en escasas publicaciones que se dieron entre finales de los años ochenta y principios del 2000 por grupos de autores de la ciudad como TERCER MILENIO y el *Calicomix*, sin embargo muchas anécdotas de diferentes autorías del tema aún no han sido propiamente documentadas y registradas en un texto o antología. Por lo que considero un paso importante para ayudar a consolidar una identidad del cómic en Colombia, la realización de trabajos que busquen analizar y documentar lo que pasa en tema de cómic localmente, y que mejor lugar para empezar que la experiencia personal de cada autor para ir formando desde pequeños momentos la gran imagen del comic caleño.

Viñeta Invisible es una exploración a ese escenario de comics que existe en la ciudad aparentemente caótico y sin una formación consolidada, una de las bases para entender esto es pensar en que: “los cómics constituyen un universo inmenso que se opone a la estrechez de la concepción popular del término” (McCloud, 1995) El comic en Cali aun no es comparable con otros mercados por muchas razones como la tardía influencia de la historieta en Colombia o el

atraso cultural que produjo la era del narcotráfico que vivió la ciudad, pero de seguro es mucho más grande de lo que el público entiende como cómic en Cali y es importante resaltarlo por su valor como medio de expresión. Para conseguir es necesario no solo realizar más comics sino crear textos como este que permitan ser un puente entre las obras de cómic local y los entusiastas del análisis del cómic, de esta manera terminaran retroalimentando ambas partes para ir creciendo en publicaciones cada vez más ambiciosas. Por ejemplo un gremio de cómic con una presencia más fuerte y clara con su público e investigaciones más accesibles que despejen esa neblina de irregularidad que parece cubrir cada proyecto de cómic en Colombia.

Por supuesto, no se puede pretender dar una imagen completa del escenario de novela gráfica, cómic y demás propuestas artísticas relacionadas el tema en Cali, puesto que son demasiados trabajos con diferentes particularidades como el mismo medio lo permite. El comic al usar tanto elementos gráficos como narrativos comparte muchos elementos con mucho tipo de obras, el comicbook que analizaremos aquí es solo una de muchas. Con la introducción de propuestas como el webcomic, cómics que son publicados de manera virtual o incluso cómics que nacen solo dentro de festivales, se escapa a la capacidad de este trabajo registrarlos todos. Por lo tanto, este trabajo propondrá unas pautas de elección que nos permita ahondar en un análisis del comic más clásico y así conseguir acortar la inmensa cantidad de obras que pudieron ser incluidas. Es posible que trabajos siguientes se dediquen a obras publicadas en formas antes mencionadas.

Estos estándares de elección se establecerán a través de la diferente bibliografía que nos permitirá llegar a una definición de cómic desde su aspecto formal y narrativo, nos basaremos mucho en la teoría del comic norteamericana (Eisner, McCloud) pues es la más práctica para ahondar los aspectos más básicos de las obras seleccionadas. En este punto fue necesario hacer una decisión clara sobre que referentes usar para la definición de comic, ya que los diferentes teóricos del comic en todo el mundo aun buscan una definición más precisa del arte, esto puede entenderse ya que no ha sido mucho tiempo (aproximadamente 50 años) desde que los creadores, profesores e instituciones correspondientes han empezado a tomar el comic como un tema de investigación seria.

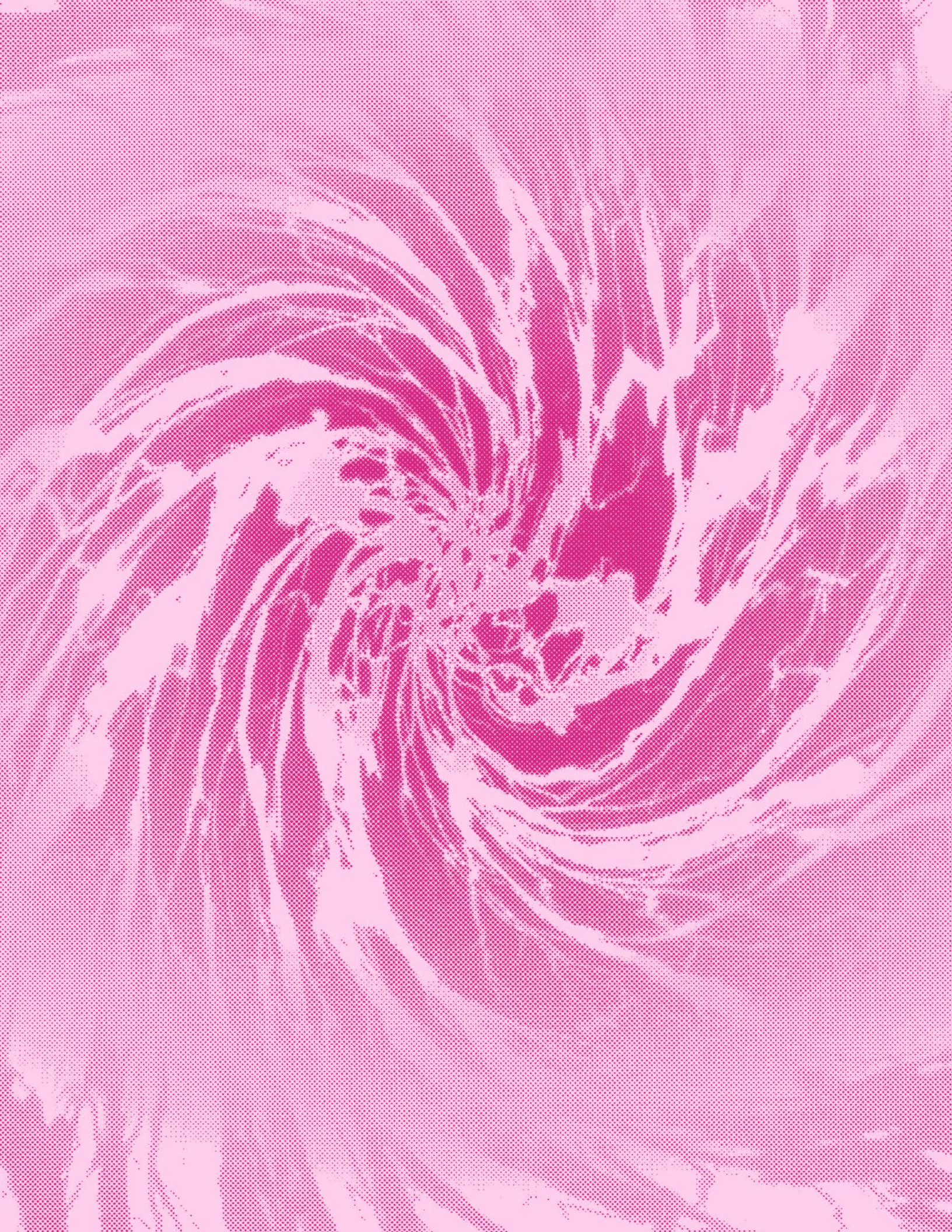
Es válido resaltar entonces que este trabajo no está centrado en un carácter antológico o teórico, pues aunque posea un poco de estas características no nos extenderemos de más en ellos, sino lo necesario para tener una visión clara en el análisis. Respecto a este tema hay que tener en

cuenta que cada uno de los análisis dentro del trabajo tendrá diferentes aproximaciones, es decir a diferencia de un análisis del aspecto formal de la obra como se hacen en muchos textos que se dedican estrictamente a puntos formales como el estilo de la línea o la forma de las viñetas, este trabajo no es un formato establecido para analizar la forma de un cómic, es una sugerencia de análisis que evolucionara según lo exija las particularidades de la obra. Por supuesto es uno de los puntos importantes para entender los cómics locales, pero no es el fin o propósito del trabajo en sí. La mayoría de la bibliografía que se usa para el marco teórico servirá para este propósito.

Los trabajos expuestos a análisis aquí como he mencionado son de autores locales que poseen una relevancia significativa en la escena del cómic, propuestas que no consiguen consolidarse en un gremio pero poseen unos fans y unos espacios en Cali, por ejemplo *Furia Nocturna* creado por Dragon Negro Comics fue publicado en el festival Shinanime y aun son asistentes regulares del evento mientras que copias de *Carefukyou* se pueden conseguir en el Museo de la Tertulia con el mismo autor Luis Tobon (Luto). El criterio de selección se basó en las siguientes pautas: trabajos que aun estén en publicación, que posean un capítulo o una copia completa, que se hayan distribuido al público y que cualquier persona con una experiencia ordinaria como asistente de estos eventos pudiera acceder. La elección por supuesto se limita a mi experiencia personal y a la definición de cómic a la que llegué usando los referentes de la bibliografía, dejando de lado otras expresiones que se entienden similares pero que no son cómic en estos términos. Si este ensayo se sintiese de alguna manera incompleto por alguna propuesta que quedó excluida, es una reacción que se espera tener puesto que uno de los propósitos de este trabajo es que se siga alimentando con muchos más análisis y se forme una continuidad.

Después de la publicación de este trabajo de grado se buscara que cumpla su rol como texto fundador de proyectos como el espacio de discusión de comic en la ciudad y la red de análisis de nuevas obras alrededor del comic local. Se busca formar una red de investigadores que darán una forma más sólida al escenario del cómic y de esa manera volverlo mucho más accesible para las futuras investigaciones respecto al tema. *Viñeta Invisible* propone entonces no solo un análisis, sino una propuesta seria para la comunicación de los autores y obras de comic en Cali, a través de un espacio físico para el debate pero también con una publicación editorial con vigencia que se dedique a recopilar los diferentes cómics que son publicados localmente. El criterio de elección de temas se mantendría actualizando según crezca el mismo mercado del cómic, siendo una de las

características más importantes a resaltar la diversidad dentro de los trabajos, todo tipo de cómics desde historias de superhéroes, fantasía, históricos y novelas gráficas entre otros son bienvenidas al análisis dentro de este trabajo. El proyecto se buscara publicar en un principio de manera virtual y se publicara gratuitamente para quien este interesado, luego se buscara el auspicio universitario o del ministerio de cultura para la publicación de un libro que consiga recoger todos los análisis publicados de manera virtual en una colección de ensayos de comic a nivel local e incluso regional. La creación de un espacio físico para el comic por su parte buscara entidades interesadas en el tema como la Comiteca del centro cultural Comfandi, la Universidad del Valle y la Asociación Colombo Japonesa entre otros para reunir a todos los interesados en la creación de comic en la ciudad a compartir sus obras en el “museo móvil” y así abrir un espacio inclusivo para la discusión del comic y la posibilidad de propuestas tanto de creación como investigación.



4. MARCO TEÓRICO

4.1 Marco contextual

“Los cómics tienen aspectos débiles en la expresión. O quizá territorios vírgenes a la espera de un genio.”

Jean Giraud

Antes que nada es necesario mencionar que el propósito de este trabajo es crear una discusión que relacione el escenario del cómic local con la teoría actual, por lo tanto no considero necesario para la explicación de este propósito hacer un exhaustivo recorrido por la historia general del cómic puesto que ha sido un tema bastante explorado y es de sencillo acceso para quien este interesado. Desde el *chico amarillo* el cual se considera una de las primeras obras de comic en 1895, pasando por el auge de los superhéroes en los años setenta, el boom del manga en occidente en los años ochenta hasta la novela gráfica y la actualidad: toda la historia general de cómic será mencionada cuando sea necesaria dentro de los tópicos del trabajo. Sin embargo dedicar un capítulo o más a la explicación de cada una de las eras podría desviar la atención de lo que nos realmente nos interesa. En trabajos recientes alrededor del cómic en el país como el de Rojas y Tejada (2015) donde se explora la relación de los niños y el cómic o Usuga y Saldaña (2015) donde se hace un análisis del cómic como texto discontinuo si se enfatiza en mostrar esta historia universal del cómic; para los interesados en la asimilación de esta historia por parte de investigadores locales, recomiendo esos dos textos.

El cómic en la actualidad ha mejorado su imagen significativamente como obra de arte y materia de investigación. Djukich de N y Mendoza (2010) dirán que en sus inicios la crítica elitista solo lo veía como una subliteratura sin importancia que solo servía para entretener al público joven con una pobre narrativa. Sin embargo, en las últimas décadas paso a volverse objeto de estudio de muchas disciplinas desde las artes visuales con el cine, el dibujo y la pintura hasta las humanidades como la literatura y la sociología. Es decir no solo se ha expandido entre el público consumidor y ha ganado mayor aceptación social sino que ha ganado concientización entre las personas y la comunidad académica sobre la seriedad de los mensajes que puede transmitir.

Cabe resaltar su valor en el mercado puesto que el cómic es a la vez arte e industria. Como señala Vázquez (2004) su valor como arte viene de su tradición en el uso de diferentes artes plásticas incorporadas en su lenguaje. Mientras que el valor como industria se debe a su inclusión en el mercado editorial, actualmente un negocio rentable considerando su amplio público y la magnitud de las tiradas dependiendo de la dinámica editorial que maneja cada mercado según la región por ejemplo en Japón se maneja mucho más volumen semanal que en cualquier otra parte del mundo.

Los mercados del cómic tienen sus diferencias según la región, como afirman Djukich de N y Mendoza (2010) basándonos en la historia del cómic se puede concluir que la evolución y creación del cómic se puede dividir en dos grandes grupos, a nivel global. El primero sería el conformado por la corriente estadounidense, franco-belga y japonesa, el cual es conocido por sus métodos de producción y distribución pulidos con el tiempo y un sistema arraigado a la economía de sus respectivos países; son también los que poseen los trabajos *mainstream* y poseen la aparente idea de lo que se entiende por cómic. De menor impacto global, pero con significativas etapas de gloria y con uno que otro autor destacado están las escuelas de cómic de Argentina, Gran Bretaña, España e Italia, quienes aún no poseen un mercado editorial tan consistente como la del otro grupo, aún sufren por la estrechez y crisis de su mercado como señalaran también Djukich de N y Mendoza.

Para entender el cómic caleño es necesario indagar en la idea de que según la región se crean unas diferencias dentro del cómic, para esto podemos referirnos a Vázquez (2004) que menciona las diferencias entre el mercado occidental (norteamericano y europeo) y el japonés, puesto que según la asimilación que cada país tiene del cómic se realizó su respectiva clasificación. Por ejemplo en occidente se acostumbró clasificar el cómic por géneros, es decir historias de fantasía, ciencia-ficción, romance etc. El público de cómic aún se estaba formando así que una clasificación que fuera familiar como el de la literatura fue la elección para conseguir ubicar a las nuevas generaciones. Sin embargo, en Japón la clasificación se da por demografía por ejemplo está el Shonen (muchacho), Shojo (muchacha), Kodomo (niño), las revistas de *manga* en Japón suelen ir dirigidas a uno de estos públicos y ser muy claros en su público objetivo. Uno de los mayores choques culturales sucedió cuando el *manga* se volvió popular en occidente puesto que el cómic aún se consideraba un producto dirigido exclusivamente para jóvenes y niños, así que

muchas de las historias podían parecer mucho más maduras de lo que se esperaban por el público fanático de los comics norteamericanos..

Scott Mccloud (2007) por su parte dirá que el mercado del cómic globalmente se presenta de forma mucho menos definida que antes, las diferentes corrientes que en un tiempo fueron muy delimitadas como el cómic norteamericano o el *manga* en Japón, han ido poco a poco convergiendo en propuestas que extraen elementos de ambas tradiciones. La generación de occidente que tuvo una infancia marcada por el boom del anime en los 80's y 90's ha llegado a una madurez para crear obras que incorporen estos elementos. Este fenómeno lo podemos entender a través de la obra de Bryan O'Malley: *Scott Pilgrim* donde el autor usa una estética y narrativa influenciada por el *manga* y el anime para contar una historia basada en sus propias situaciones de vida como vemos en una viñeta extraída del primer volumen en la imagen N° 1.



Imagen N° 1 *Scott Pilgrim*, Bryan Lee O'Malley (2004)

Scott Mccloud (2007) también resalta dos factores que han caracterizado el cambio del mercado del cómic en los últimos años y también ha cambiado el uso de su lenguaje. La primera es como observamos la gran influencia del *manga* en los autores de todos los otros mercados y la segunda es la incorporación de las técnicas digitales que aunque han sido repetidamente analizadas, no se ha logrado medir totalmente la capacidad de sus posibilidades. Un formato nuevo que ha nacido gracias a esta incorporación sería el del *long strip* cómic⁵, donde por ejercicio de la practicidad solo se puede apreciar de forma digital. Eso sin contar las nuevas innovaciones en webcomics donde como afirma Kogel (2013) han traído nuevas días sobre la relación entre la

⁵ *long strip* cómic son los comics que aprovechan el soporte digital para llevar el largo de la página a una extensión mucho mayor que una publicación regular podría producir.

forma y el contenido, sobre que historias se benefician más de los mapa de bits y la visión de la pantalla que del dibujo tradicional. También afirmara que no es solo la forma de hacer la que ha cambiado sino el contenido puesto que ahora el mercado digital puede gestionarse a través de la autopublicacion, los artistas ya pueden medir su tiempo en la elaboración de la historia, lo cual rompe con los mercados que se venían trabajando como los cómics mensuales en Estados Unidos o las revistas de manga semanales que se trabajan en Japón donde eran tradición publicar en este ritmo y a través de editoriales oficiales.

Todos estos cambios por supuesto también se han presentado en el ámbito nacional, sin embargo como describirán Granda y Ramírez (2015) en un seminario donde comentan a grandes rasgos el estado actual del mercado del cómic en Colombia, nos daremos cuenta que hay un desfase en cómo se entiende el mercado de los cómics aquí en comparación con la vista global. Por encima resaltan 3 grupos de edad de creadores de cómics en el país que se mantienen vigentes a la escena actual: El primer grupo seria la generación que publico en los años ochenta y noventa influenciados por los cómics que traía la Editorial Vid, con historias protagonizadas por anti-héroes como Spawn, Batman en Dark Knight y Wolverine. El segundo grupo son los que se caracterizan como “Underground”⁶ cuyos creadores ven el cómic como una oportunidad para la experimentación y le dan más valor al cómic como una expresión artística que por su valor comercial. Y finalmente estaría el grupo que nació bajo la influencia del boom mundial de *manga*, los mangakas son aquellos que hacen historias usando los elementos que se aprendieron de los animes y mangas con mayor influencia en occidente (Dragon Ball, Naruto, Sakura Card Captor)

Una de las características comunes dentro de estos los grupos es que han copiado fórmulas de otros mercados grandes del cómic y ahora se encuentran desactualizados por ejemplo aquí aún se siente una fuerte distinción entre comic norteamericano y *manga* omitiendo los acercamientos que el comic norteamericano y el *manga* han tenido en los últimos años con trabajos como Heroman y Ultimo creados por Stan Lee, famoso creador de comics norteamericanos, en colaboración con animadores y dibujantes japoneses. También se describe que no solo los creadores sino el público aún no tiene una idea clara sobre el mercado del cómic que les permita verlo como un negocio rentable mencionan Granda y Ramírez (2010). A propósito de esto cabe

⁶ Granda aclarara que el término “Underground” será mal utilizado aquí, debido a que en el mercado del cómic colombiano no hay una corriente *Mainstream* a la cual se podría oponer la llamada Underground.

mencionar el cambio de la ley 23 de 1993 también conocida como la ley del libro, a partir de 2013 la producción de novela gráfica estaría más libre de impuestos pues se reconocería su valor cultural y pedagógico. En los últimos años no se ha presentado un cambio significativo en la industria, pero se comienzan a ver nuevos trabajos dirigidos a contar algo que escapaba a los grupos anteriormente mencionados y son las historias sobre la violencia en Colombia.

La feria del libro de Bogotá 2016 tuvo espacio un conversatorio sobre esta tendencia en las más recientes novelas gráficas colombianas. El reflector se ha puesto sobre el tratamiento de la violencia en Colombia del pasado y actual a través de los dibujos, aunque no es tarea sencilla puesto que la representación carga con la misma responsabilidad que cualquier otro medio. La pretensión no es simplificar de ninguna manera los episodios de violencia que vivió y vive el país, sino encontrar otra manera de contarlos y crear un público más consciente de historias con esta madurez. Entre los trabajos que se presentaron en la feria estaban: *Los Once*, *Caminos Condenados* y *Tanta sangre vista*. Aquí quiero resaltar la influencia de Art Spiegelman en el trabajo de *Los Once* como vemos en la imagen N° 2 como ejemplo de como una forma de una mercado extranjero en este caso el europeo es usado en nuestro contexto. Es una muestra de cómo otros mercados del cómic influyen a los autores locales que usan estos elementos de la forma y estilo narrativo para contar historias propias del país.



Imagen N° 2. Primera viñeta: *Maus*, Art Spiegelman (1991), Segunda viñeta: *Los Once*, Miguel Jiménez, José Jiménez y Barrera (2014)

En la obra más importante de Art Spiegelman: *Maus* se describe una historia en torno a la tragedia del holocausto usando animales en vez de personas mientras que en *Los Once* se usa el mismo recurso de la animalización para relatar un suceso histórico local que fue la toma del Palacio de Justicia. Como da a entender el conversatorio esta parece una de las apuestas que puede ayudar a consolidar un aliciente para el mercado de cómic en Colombia.

En Colombia y Cali, las producciones de cómic aún no poseen una regularidad como la de mercados más estable como para pensar en una producción estandarizada, aunque haya varios creadores de cómic no hay todavía un gremio de este arte que represente la ciudad de Cali. Sin embargo, no significa que no hubo propuestas al respecto. La revista Click! (1979-84) empezó a publicarse con el ánimo de “dar una visión diferente del cómic” como diría uno de los miembros de la revista Octavio (2014) Teniendo en cuenta que en esa época la estigmatización del cómic como lectura bastarda era mucho mayor de lo que es ahora. La publicación tenía como propósito entender la historieta desde el punto de vista de la comunicación, de esta manera los autores podrían investigar con seriedad los cómics y darlos a entender al público brindando elementos para la comprensión de los cómics y también la promoción del trabajo artístico local. La propuesta terminaría a mediados de los años ochenta pero formando una tendencia del comic como un medio de protesta y sátira gráfica.

Ahora es necesario mencionar el momento porque el que pasaba la ciudad en este momento, es precisamente a finales de los años setenta que Cali se posiciona como vanguardia en las artes plásticas, una pasión desbordada por el cine representada en los grandes exponentes de la ciudad: Carlos Mayolo, Luis Ospina y Andrés Caicedo hace que la mirada de las artes se voltee sobre la ciudad trayendo consigo muchas propuestas que respondían a los momentos que vivía Cali, como el documental “Oiga Vea” sobre los VI juegos panamericanos que hablarían sobre la exclusión de cierta parte de la ciudad. En este boom audiovisual también estaba presente el comic con la propuesta de la Revista Click! Y Mala Compañía de los hermanos Campo.

Ahora cuando el reino del narcotráfico del Cartel de Cali comienza a imperar sobre la ciudad en los años ochenta, se produce una especie de éxodo de los artistas de la ciudad dejando a los pocos que quedan como artistas que no proponen vistas nuevas sino que recuerdan con añoranza la brillante década anterior como mencionara Katia González (2014) en una entrevista

para el periódico El País. Pero como ella misma también afirma no todo fue culpa del narcotráfico y este es nuestro punto de interés porque a pesar de pasar por una etapa tan difícil para la creación de productos audiovisuales, los autores de comic en Santiago de Cali realizan diferentes propuestas marcando una de las etapas más productivas del comic en la ciudad en contraste a otras expresiones de las artes plásticas.

En mediados de los años ochenta los creadores de comics de Cali habrán generado propuestas tanto de cómic como de gremio de cómic uno de ellos es el trabajo de los hermanos Campo (1986), quienes también estuvieron a cargo de la revista Click!, en este trabajo de comic se narra la fundación de Santiago de Cali a través de viñetas, el uso de este medio fue con fines educativos para volver la historia de la ciudad interesante a los niños, ya desde entonces existían propuestas que exploraban usos del cómic más allá del mercado editorial tradicional. Es necesario destacar que la ciudad afrontaba un episodio de violencia extremo de censura por la libertad de prensa, puede que el comic al no tener un impacto tan fuerte en el público encontrara un espacio sin represión al menos en su crecimiento como arte.

Fue en el año 1991 cuando los esfuerzos de los autores de la década pasada se consolidaron en el surgimiento del grupo y revista TERCER MILENIO en la cual sus integrantes José Campo, Fernando Suarez, William Álzate y Alex Bolívar se encargarían de estar tras la escena de muchos otros momentos de cómic en la ciudad como CALICROMIA en 1994, una sección de historietas dentro del Diario de Occidente, el salón de historietas Calicomix, la revista KLAN DESTINOS, una vez más nuevas historietas para el Diario de Occidente en 1998, entre muchas otras publicaciones. El legado de esta tradición de cómic en Cali se extiende hasta este trabajo puesto que uno de los cómics a analizar es de la autoría de Fernando Suarez, uno de los integrantes del grupo TERCER MILENIO.

En el año 2000 se inaugura El Museo Virtual de la Historieta Colombiana en la red de la Universidad Nacional de Colombia donde hasta el día de hoy se recopila los diferentes momentos en la historia del cómic nacional. Actualmente diferentes colectivos de cómic están realizando diferentes propuestas para acercar al cómic al público, como propuestas editoriales y talleres de creación que inviten a nuevas generaciones a la creación de este medio. De entre ellos resaltan el grupo El Globoscopio, Entreviñetas, la editorial Robot y FICCO (Festival Independiente de Cómic Colombiano) quienes han lanzado varias propuestas como fanzines y

seminarios a lo largo del país en los últimos años. En el año 2016 se celebró la primera FICCO en varias ciudades del país, incluyendo a Cali y se dieron conversatorios donde participaron diferentes autores presentando oportunidades para el cómic actualmente en Colombia, pues busca la consolidación de un formato para los autores y métodos de distribución que todos compartan.

4.2 Marco Conceptual

4.2.1 Definición del Cómic

“Words and pictures are yin and yang. Married, they produce a progeny more interesting than either parent.”

“Las palabras y las imágenes son como el yin y el yang, casados producen una descendencia más interesante que cualquiera de los padres.”

Dr. Seuss

La definición del cómic siempre ha sido un tema complicado para la construcción de la teoría de este arte. Una de las primeras definiciones de los cómics fue que son “historias en las que predomina la acción, contadas en una secuencia de imágenes y con un repertorio específico de signos” (Baur, 1978). Podemos traducir de esto que los rasgos más característicos son la imagen que ilustra la escena y el texto que tiene la función de precisar la imagen, pero esta definición quedaría corta pues los cómics no se limitan exclusivamente al uso de estos dos elementos.

Román Gubern presentaría otro elemento sobre el cómic que serviría para un acercamiento de su definición en el final del siglo XX. El cómic para él sería: “estructura narrativa formada por las secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de estructura fonética” (Gubern, 1972) La noción de secuencia sería una de las características distintivas del cómic sobre los otros medios, a pesar de que los elementos de su forma usan técnicas prestadas de otras técnicas de otros artes como el dibujo, el cómic se diferencia ya que los reorganiza en el formato de viñetas, creando a su vez un lenguaje que sería explorado más adelante por otro autor interesado en llamar el cómic como un arte que sucede en secuencia.

Es aquí donde entra la idea de *Arte Secuencial* de Eisner (2007) quien describe una de las características fundamentales del cómic como la relación de imágenes fijas que suceden en

secuencia espacio temporal. Habría un problema con esta definición pues terminaría abarcando también el cine, la fotonovela y los jeroglíficos. Si bien esta definición puede quedarse corta en la actualidad donde el cómic ha sido expandido a otras relaciones además de la secuencia como la relación de varias imágenes, sonidos y diálogos que no necesariamente deben formar una secuencia me parece pertinente resaltarlo. Eisner se preocupa por descifrar las características del lenguaje del cómic, y para poder darlas a entender comparo los componentes con los de sus antecedentes en el cine y la literatura. No hay que olvidar que las técnicas que hasta el día de hoy se entienden del cómic derivan de tradiciones del cine por la parte de la imagen, y de la literatura por la parte del texto.

McCloud (1995) buscaría ampliar esta definición diciendo que la esencia de los cómics si existe en la secuencia pero para ser más precisos está en la yuxtaposición de imágenes pictóricas que ordenados de una deliberada forma podrían tener la función de brindar una información o brindar una respuesta estética al lector. Scott McCloud siempre ha sido admirador del trabajo de Eisner pero es obvio que hay una diferencia generacional entre ellos que los distingue en la manera que entienden el cómic. McCloud consiguió ver en el cómic más posibilidades en su lenguaje que las de pulir las técnicas cinematográficas. Ya que el cómic es en general una estructura donde predomina la acción, puede entenderse su relación con las formas de contar del cine (el uso de planos, la creación de ritmos con el movimiento de la cámara), sin embargo seria el boom del manga y las propuestas de las nuevas generaciones que harían que McCloud entendiera el cómic como él denomina un “lienzo infinito” donde no hay limitante para el cómic, como no lo hay para ningún otro lenguaje.

La definición de McCloud ha sido tomada por muchos como demasiado optimista como menciona Martin (2008) pero también que el formato que usa Mccloud para definir el cómic (que es el mismo cómic) es necesario para poder entender las posibilidades del lenguaje y que no debe limitarse a la tradición textual de la teoría. Para el ejercicio de análisis que propone este trabajo usaremos la definición de cómic de McCloud pero la complementaremos con otras nociones más recientes como las de Muro (2004) que me parecen relevantes para este ejercicio en particular. El cómic como he mencionado antes aún se encuentra hasta el día de hoy en constantes búsquedas de una definición que logre abarcar cada vez más conceptos que se le han ido atribuido en diferentes trabajos cada vez más arriesgados.

Si fuéramos con una definición mucho más vanguardista podríamos referirnos a Muro (2004) quien logra dar una de las definiciones más completas para el cómic dentro del mercado actual: “El cómic quedaría definido de forma más cabal si se entendiera como un medio de comunicación de masas, basado en imágenes dibujadas y por lo general, palabra escrita ...que se articulan entre sí, en secuencia, para formar una tira y, en su caso, unidades superiores (páginas, cuadernillos, *book*), con las que desarrolla un historia, un *gag* o un concepto”.

Hay que tener en cuenta que esta definición se relaciona la dirección de su trabajo, que tiene como eje el mercado de cómic en España y el uso de la estrategia de la novela gráfica, por lo tanto es importante mencionarla. Sin embargo, para el análisis de un escenario no tan desarrollado como el local prefiero una definición más clásica, como la de *Arte Secuencial* alimentada con otros conceptos que nos permita adentrarnos al análisis de forma más didáctica.

Bewerly también habla sobre la secuencia en el cómic pero agrega la noción de desarrollo temporal a través de saltos. El cómic es según esto una “Secuencia de imágenes acompañadas por un texto, que relatan una acción cuyo desarrollo temporal se produce a través de saltos sucesivos de una imagen a otra, sin que queden interrumpidas la continuidad de la narración ni la presencia de los personajes” (Bewerly, 1995) Los saltos a los que se refiere son el espacio que existe entre cada viñeta donde se marca el fenómeno del tiempo, aunque en el cómic como menciona McCloud (2009) no hay un equivalente para que la distancia de una viñeta a otra signifique una determinada cantidad de tiempo. Tener presente esta cualidad será esencial para entender cómics que en particular están centrados en la acción. Estas son pues las definiciones que utilizaremos para comprender las obras que analizaremos; por supuesto para analizar los elementos del lenguaje y espacio donde sucede cómic presentaremos otra teoría adicional en el siguiente capítulo.

A pesar que he decidido quedarme con la definición de McCloud y Bewerly, me parece relevante mencionar que si realizáramos un ejercicio de definir el cómic como un objeto de estudio y análisis de su teoría, esta definición estaría aún lejana de considerarse completa. La gran definición que he mencionado antes es por supuesto mucho más pertinente para este cometido. Sin embargo a pesar de lo específico de sus términos aún falta definir lo que Muro (2004) entiende por concepto ya que comic pasaría a ser un *arte en relación* es decir una expresión que involucre piezas artísticas relacionándose podría ser llamado comic. Puesto que esto puede extender y

problematizar los límites (si los hay) en lo que cómic puede dar a entender a un lector, no es de extrañar que la definición se haga elusiva como he mencionado al principio. Esta es una de las razones del porque la construcción de una teoría del cómic ha sido difícil ya que falta una definición que satisfaga a más de una escuela de cómic globalmente.

Tanto es así que la conclusión de muchos teóricos respecto al tema, como Gubern (1973) o Lucioni (2006)⁷, acordaran que las definiciones existentes que hay para la historieta son incompletas para conseguir atrapar todos sus rasgos. Algo importante a resaltar y lo que me motiva a detenerme, por lo menos en este ensayo, a no ahondar más en las diferentes definiciones de cómic es tener en cuenta el momento en el que el cómic se encuentra en Colombia, el comic colombiano y caleño aún está desarrollándose buscando una distinción de escuelas más importantes como la norteamericana y europea, un análisis con teorías más vanguardistas del comic podría no encontrar lugar en los elementos que apenas ha desarrollado el comic e incluso podría entorpecer la dirección de la investigación. Las diferentes definiciones que se han propuesto para el cómic, son vistas desde una perspectiva global, no es sorpresa que los teóricos más fuertes del tema son también creadores de este. Por eso para llegar a ese nivel y conseguir que el cómic colombiano se asocie con la teoría más vanguardista, es necesario primero que a nivel local haya una evolución de los contenidos y el mercado, que sean los autores los que empujen los límites del medio.

4.2.2 Cómic, Novela Gráfica y Manga.

Hasta ahora nos hemos referido a las obras por analizar en este trabajo como cómics, pero a la vez han aparecido los términos como *novela gráfica* y *manga* y no nos hemos detenido en explicarlos, es importante definirlo antes de continuar sobre todo en nuestro contexto ya que el mercado de comic local aún está desarrollándose y también definiéndose. Si tomamos la palabra del diccionario parecieran estar fácilmente definidas pero en el gremio del cómic aún está como tarea definir esta terminología que se cuestiona con cada obra que empuja sus límites.

⁷ He decidido no agregar la definición de Lucioni porque como el mismo dirá son ideas bastante arriesgadas y requerirán de mayor investigación, él propone el cómic en un estado más elemental, desprendiéndolo del elemento del globo y la narración y volviéndolo un dispositivo gráfico. Sin embargo quiero hacerle reconocimiento puesto que tiene relevancia con la dirección en que otras escuelas como California College Arts que asumen la definición del cómic como un arte en relación.

Will Eisner (2007) dirá sobre esto que en los años setenta una generación de autores, encabezados por él, buscaban que sus cómics tuvieran una relevancia mayor a lo que hasta ahora se esperaba de ellos, los cómics se encontraban encasillados como literatura trivial y se buscó un término que evocara más prestigio, se empezó a llamar a estas obras *novela gráfica*. Las características superficiales de la novela gráfica es que son historias auto conclusivas, manejan temas más profundos o los trata con aproximaciones diferentes a los cómics convencionales. Esto era una estrategia que le permitiría llamar la atención a sus colegas sobre el cómic y dar a entender que podía tener el mismo prestigio que otros medios comunicativos como el cine o la fotografía. La palabra estrategia es una de las más relacionadas con la novela gráfica puesto que incluso en la actualidad donde el cómic ha ganado aparentemente más aceptación, el uso de término es todavía una estrategia editorial vigente para conseguir atraer a un público que busca algo más serio.

Campbell (2005) escribe un manifiesto sobre la novela gráfica y al igual que otros autores de cómics que se adentran en la discusión teórica lo hace con bastante humor. Explica la novela gráfica más como un movimiento que un medio y resalta que sobre todo es una técnica editorial usada para darle al cómic un prestigio para hablar de temas serios y dirigirse a un público más maduro. En el manifiesto también se busca aclarar que la razón de este movimiento radica en la visión estrecha que el público en los mercados de comic occidental tienen sobre el cómic, puesto que realmente las herramientas de su lenguaje son las mismas, sea para contar un cómic clásico de superhéroes o una novela gráfica que explore la cotidianidad de la vida, ambos cuentan con el mismo bagaje de elementos (imagen, texto, globo...etc.)

La tesis doctoral de Muro (2004) señalara de igual manera la novela gráfica en España como una estrategia comercial que la diferenciara de los contenidos de los tebeos a los que está acostumbrado el público. Hablando de Tebeos, la palabra que se usa para los cómics en España, nos permite pensar en distintos términos que las regiones han dado al cómic como *História em Quadrinhos* en Brazil o *Monitos* en México y Chile, en Colombia el término que ha predominado con más fuerza es el de *Historieta* y fue un candidato para ser usado en este trabajo. Pero siguiendo la línea de la teoría empleada en la investigación y la dirección artística de los trabajos analizados, me decidí por el más universal de todos los términos que es: cómic.

En Japón también ocurrió algo similar con el *manga*, en 1957 nació un movimiento llamado Gekiga que buscaba contar historias más maduras resultando más experimentales y

ofensivas en el sentido en que apuntaban los problemas que enfrentaba la sociedad en la posguerra mucho más fuerte que el *manga* tradicional. Al no tener un público comercial que les permitiera sustentarse, especialmente en el contexto de la posguerra, que buscaba historias que ayudaran a la reconstrucción económica como brindaba la línea mainstream de Osamu Tezuka, tuvieron que pasar décadas para que la generación de niños que leyeron manga crecieran y se volvieran una generación en busca de temas más maduros dentro del *manga*. A diferencia de occidente, la asimilación del *manga* como un medio que podía hablar de cualquier cosa fue mucho más rápida y dio inicio, de la mano de Tezuka, a la gran variedad de géneros que posee. Será una de las razones por las que el *manga* tendría tal impacto en Estados Unidos y Francia en los años ochenta como dirán Schodt (1996) y McCloud (2007).

El *manga* hasta los años ochenta, cuando se popularizó globalmente, era la palabra que se le daba en Japón al cómic, poseía características diferentes en estilo y narrativa al cómic norteamericano y europeo pero los elementos del lenguaje eran los mismos. Sin embargo ya pasadas 4 generaciones de creadores del cómic influenciados por este estilo, la palabra *manga* se queda corta hoy en día. Los creadores y las diferentes escuelas han venido con nuevos términos para definir la creación de cómics que son influenciados por la narrativa o el estilo de Japón. En Estados Unidos se usa por algunos el término *Amerimanga*. Mientras que en Francia, uno de los países con mayor aceptación del *manga*, se llama *Manfra*.

Al igual que el *manga* hay otros términos que son usados para denominar un cómic influenciado por cierta corriente, pero este en particular nos interesa puesto que como mencionaran Granda y Ramírez (2015) Colombia es un país influenciado por el manga, muchos autores locales en los últimos años han decidido denominar sus obras de esta manera como los mangakas Doppel, Rango y Lax9. Quería detenerme en esto porque debido a las creencias en Colombia respecto al cómic como algo ajeno a nosotros (al menos en la forma en que se entiende el cómic), son los artistas quienes buscan apropiarse del término definiendo en sus términos su obra, por ejemplo en mi caso como creador el término que me es más cómodo es el de *manga* a pesar del término universal que he escogido para este trabajo, es solo una preferencia en la que el autor se sienta más identificado.

4.2.3 La experiencia común

Las diferentes disciplinas artísticas que se necesitan para realizar un cómic han sido exploradas de forma extensiva por las innumerables colecciones de “como dibujar”. De hecho se podría decir que hay un subgénero dentro del cómic que se dedica a la enseñanza de la forma en que una historieta es realizada. Desde la tradición del cómic norteamericano (Marvel, DC) hasta el manga en Japón, se enseñan las claves para no solo aprender un estilo sino entender cómo funciona la industria del cómic, ya que usualmente estos libros vienen con guías de cómo hacer historias pensadas para una publicación editorial. (Cómics, n.d.). De cierta forma este suele ser el primer perfil o el más convencional que entiende cualquiera que pretenda ser un autor de cómics. McCloud (2009) señalara esto como problemático, ya que estos libros enseñan un perfil del creador de cómics de manera superficial, puesto que al no dedicar una parte de estos libros al entendimiento del cómic, las técnicas aprendidas caerán en historias que copian modelos pasados sin una mayor exploración de las posibilidades del medio.

La creencia de muchos autores, entre ellos Mccloud y Eisner, es que el afán editorial puede provocar, como se ha visto en casos pasados, una generación de artistas que se preocupen en solo lo llamativo del cómic es decir su forma visual. Aquí podríamos señalar que en la última década DC Comics tuvo un declive considerable en las ventas que exigió una reformulación de todos sus grandes proyectos (Superman, Batman, Wonder Woman etc.) en una serie de comics llamado Rebirth que iría de la mano con su propuesta cinematográfica. Al poner todo el peso del cómic en grandiosas técnicas anatómicas y composición visual y dejando de lado los otros aspectos del lenguaje del cómic, se pierde la relación de la narración y el mensaje creando una interferencia dentro de la obra.

Es precisamente esta interferencia la que condujo a una generación de autores no solo en Estados Unidos sino en Japón a crear movimientos alternativos que se separaron de la tradición *mainstream* de comic y manga y los resultados fueron la Novela Gráfica y el Gekiga.

Eisner (2003) señalara que uno de los puntos clave para el cómic poder sostener los distintos elementos que lo componen en un mensaje es la experiencia común. Es un término que usa para señalar una de las relaciones más importantes entre el creador y el lector que al igual que en otras expresiones artísticas establece el contrato de verosimilitud entre el historietista y el lector. Si no se conoce al lector, la forma en que se representa el mundo no conseguirá transmitir el

mensaje bien y el contrato se rompe. Esto quiere decir que el cómic va más allá de la imagen para conseguir comunicar un mensaje, es la experiencia común la que da forma a una estética desde el diseño de personaje hasta los fondos, sin imponer arbitrariamente las técnicas de los libros sobre como dibujar que aunque importantes a veces podría no cuadrar con el mensaje pensado. A lo que se refiere Eisner con la “experiencia común” es conocer la forma en que el creador organiza los recursos visuales que se aplican a la hora de construir la imagen para un determinado público.

Eisner (2007) también dirá que para una buena comunicación entre el creador y el público del cómic es el perfil del lector antecede a la construcción de la obra. Todos los recursos del cómic desde la imagen hasta la escritura funcionan para comunicarse con el lector y crear empatía con la historia que sucede.

Ahora cuando nos referimos a conocer el lector nos podemos referir a una comunidad en particular a la cual apelar pero también se refiere a comprender y descubrir las convenciones que exige lo que buscamos representar. Las obras que suceden en diferentes escenarios son precisos para demostrar estos cambios en las representaciones; que mejor cómic para visualizar este fenómeno que Tintín, cualquiera que conozca las aventuras de este personaje sabrá por qué es el ejemplo ideal de representación de diferentes escenarios. Hergé, el autor de Tintin, pone a su personaje en un sinfín de aventuras alrededor del mundo y lo que nos interesa aquí es la decisión estética en cada uno de los casos. En la imagen N°3 he reunido cuatro viñetas de diferentes historias de Tintín, en cada una se observa como Hergé hace un uso diferente en la paleta de colores para representar en sus términos las diferencias entre escenario. Desde el elemento del color el autor crea una lectura del mundo y ayuda a representarlo de esa manera, esto sería un buen ejemplo de comunicación entre los elementos puesto que el color ayuda al lector a ubicar el lugar donde sucede la narración, observemos que en las viñetas 1 y 3 los colores son más llamativos resaltando el colorido folclor de China e India mientras que en las viñetas 2 y 4 hay una elección más fría correspondiente al desértico Egipto y el frío Boston.

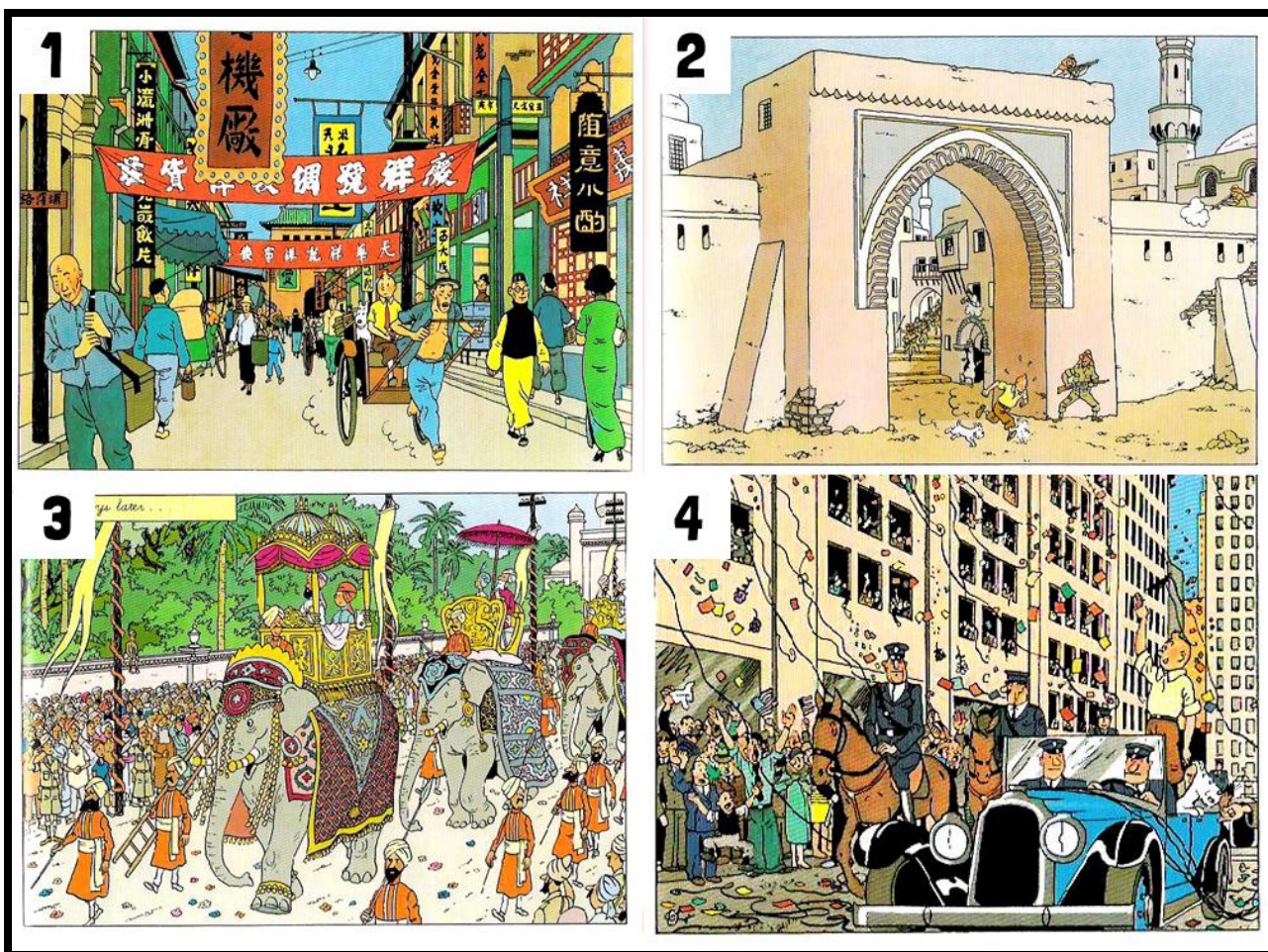


Imagen N° 3. Tintin, Hergé. Primera viñeta: *The Blue Lotus* (1934) Segunda viñeta: *Cigars of Pharaoh* (1932) Tercera viñeta: *Tintin in India – the Mystery of the Blue Diamond* (1941) Cuarta Viñeta: *Tintin in America* (1943)

El cómic es un arte que relaciona distintos elementos como el dibujo y el texto y dentro de cada elemento existe otro submundo de elecciones por ejemplo en la ilustración si las convenciones como la paleta de colores o la forma de organizar las viñetas son ajenas a lo que el público puede entender se romperá el contrato, uno de los elementos que puede conseguir transmitir un mensaje efectivamente con elecciones más arriesgadas es el tipo de impresión que el autor quiere en el siguiente capítulo ahondaremos más en las elecciones sobre cada uno de los elementos del cómic. Cuando Mccloud (1995) habla de su concepto del cómic como un lienzo infinito, quiere dar a entender qué el cómic es infinito en medida que el mundo también lo es, idealmente los limitantes del cómic solo los establece lo que el autor busque transmitir, sin embargo una de las razones por las que esto no sucede es que al estar en un mercado estos límites se evidenciaran en el escenario donde el comic se encuentre.

Las ideas para una historia de un cómic como cualquier otra representación del mundo nacen de los mismos cómics, de la experiencia personal y la herencia del conocimiento aprendida en otros medios como el cine o la literatura, McCloud (2007) reafirmara diciendo que es la tarea del creador de cómic tener buen ojo para entender que la singularidad de su tema requerirá un tratamiento igual de diferente, así para poder dar una personalidad al comic no se puede entender como una traducción mecánica de un texto a lo grafico sino que debe comprender como los diferentes elementos se relacionan para expresar lo que se desea.

Un ejemplo moderno de esto son las obras que empezaron a surgir de una generación que se crio con el *anime* desde niños, los jóvenes que nacieron en los años setenta en adelante vieron cuando el *anime* se popularizo en occidente y combinaron ese referente junto los comics del mercado occidental. Antes el espacio de las estanterías de las librerías de comics en Estados Unidos en los años ochenta estaba dividido entre manga y cómic norteamericano, ahora los nuevos trabajos han cruzado esa barrera y se han vuelto un nuevo género por explorar. Han nacido nuevas propuestas estéticas que encapsulen la influencia del anime con la tradición americana y transmitan así la experiencia común que sostienen con el público que disfruta del *manga* y *anime* en Estados Unidos. De hecho esta cultura de la animación japonesa empezó a ser parte de la experiencia de la adolescencia norteamericana y ha sido representada en diferentes obras, un ejemplo es la imagen N° 4 donde el tema central son los fanáticos del anime representados en un estilo con herencia de caricatura americana.



Imagen N° 4. *The Anime Club*, Gunshow. (2009)

Hay que tener en cuenta el año de publicación de *The Anime Club*, en 2009 los clubes de anime en las universidades y preparatorias en Estados Unidos ya tenían un suficiente recorrido para no ser un tema extraño que no conectara con ese público, un ejemplo comparable en nuestra ciudad es el videoclub Shinanime que empezó en mediados de los años 2000 y marco un cambio en el escenario de cómic de la ciudad como veremos más adelante. Es necesario mencionar este tema de la experiencia común y las formas de representar antes de definir los lenguajes del cómic de esta investigación. Puesto que es indispensable para el análisis de las obras que revisaremos a continuación, teniendo en cuenta que hay un escenario en común con los autores y es la ciudad. Aunque el escenario de los cómics no sea la ciudad hay que desvelar las posibles relaciones que existan a través de la experiencia de vivir en Santiago de Cali por parte tanto de los lectores como del creador.

4.2.4 Los lenguajes del cómic

Barbieri (1993) entiende el cómic como un lenguaje a su vez compuesto de muchos otros como el cine, la pintura y la literatura. Sobre estos lenguajes dirá que no son meros instrumentos, sino que son ambientes donde las ideas surgen, es decir que pensar en ellos más allá de instrumentos de comunicación nos permite preguntarnos la forma en que las ideas se dan. En el caso de la pintura, el cine o la literatura, el lenguaje donde la idea se concibe, suele ser lo que brinda los elementos para tomar forma y representar. En el caso del cómic que hace uso de muchos *ambientes*, no es tan sencillo definir en qué lenguaje se forma la idea finalmente plasmada en historieta puesto que tratar de definir los límites de la relación entre la palabra e imagen es y será el reto de la teoría del cómic.

Para la comprensión del cómic hay que fragmentar los elementos de cada lenguaje en unidades, y de esta manera poder entender sus relaciones entre sí, y al entender esto entender estas elecciones y ver si están relacionadas con la experiencia común para enviar un determinado mensaje. Sobre el aspecto formal del cómic, a diferencia de su problema de definición, ha habido un extenso bagaje para explicar los elementos más obvios que componen el noveno arte, recordemos que la fotografía es el octavo. Dentro del marco de este trabajo nos concentraremos en entender los lenguajes del cómic de la manera más práctica, partiendo los elementos narrativos y estilísticos del cómic para entender como sucede lo que se denomina arte secuencial que a pesar

de ser compuesto de otros artes, posee un movimiento único y que se debe entender como un lenguaje propio.

En el análisis propuesto para las obras seleccionadas para este trabajo se comprenderá la imagen, la escritura, la viñeta y el globo, el ritmo y el arte secuencial como las grandes unidades que componen un cómic. Dentro del lenguaje del comic hay análisis más detallados como el que propone Mejía (2001) donde se desmenuza cada elemento, sin embargo no quería extender innecesariamente el análisis de cada pequeño símbolo para entender el comic, quiero entender lo que el comic me muestra a simple vista. Para este análisis partiremos de los conceptos de Eisner y McCloud que me permitirán relacionar mejor toda la gama de ambientes donde los comics se escriben con la teoría propuesta aquí. Son estos elementos necesarios para entender a grandes rasgos la forma del cómic. En su tiempo señalará Eisner que individualmente estos elementos poseen un valor académico como la literatura y la pintura pero que al ser usados en conjunción eran descartados por la elite académica en ese entonces. Ya han pasado más de 25 años de teoría y grandes obras de cómic, aunque el estigma no se ha ido del todo si ha menguado bastante para darle un espacio al estudio serio del lenguaje de la historieta.

4.2.4.1 Imagen: estilema y encuadre.

Dirá Eisner (2007) refiriéndose a los creadores del cómic que tienen el oficio de crear con la imagen y la palabra, que es una tarea híbrida que requiere del lector varias habilidades tanto visuales como verbales. Es la imagen el factor comunicador de mayor potencia a simple vista, a pesar de que elementalmente ambos nazcan de la misma línea, el uso grueso del negro, las curvas y elevaciones hacen de la comunicación de la imagen la más llamativa en primera medida. Mejía (2001) dirá que esa experiencia se construyen con las facultades visuales que se aplican a la hora de construir la imagen: el estilema, el encuadre, la perspectiva y el grosor de la línea. El primero se refiere al estilo que usa cada autor para representar tanto los personajes, los escenarios pero también las acciones. Escenas donde la acción se vea seguida de líneas cinéticas que sigan el curso del movimiento se entenderán como representaciones más caricaturescas como se ve en la imagen N° 5 las acciones de Condorito son representadas con las líneas que siguen el agitado movimiento de su mano.



Imagen N° 5 *Condorito*, Pepo (1956)

Podría intuirse pero no necesariamente establecer como regla que las formas de representación más caricaturescas sirvan, como nos dieron entender las tiras cómicas del periódico, a un contenido de humor pero es una idea obsoleta en un mundo con tantas combinaciones de estilo como hemos mencionado. Para entender este punto podemos referirnos al opuesto de la representación caricaturesca, *Gantz* es una *manga* con grandes contenidos de acción y una de sus características es su aproximación visual realista. Como se muestra la imagen N°6 La acción en este estilo nos deja apreciar los movimientos como si fueran tomados en una fotografía, al no usar líneas cinéticas los personajes parecen congelados en un momento capturado por una lente imaginaria.



Imagen N° 6 *GANTZ*, Hiroya Oku (2015)

Realista y caricatura son solo dos de las muchas aproximaciones que el autor puede decidir en mostrar su mundo, el diseño de personaje y el escenario también juegan un papel importante en la sensación que se puede percibir del comic.

El encuadre por su parte se relaciona con la forma de la viñeta pero también refiere a la decisión de organizar los diferentes elementos que componen una escena para dar un determinado significado, este uso es muy similar al del cine donde la forma en que se cierra el cuadro puede dar diferentes formas de comprender lo que está pasando, la mayoría de casos se representa con un cuadrado pero para expresar puntos de vista se puede cambiar la forma del encuadre para representar la forma en que el personaje ve. Uno de los recursos para dar esta impresión es el uso de la perspectiva por ejemplo a través de un contrapicado podemos mostrar un personaje que mira desde abajo esto sirve para reforzar la idea de grandeza del escenario más allá de un plano general. Por ejemplo en el webcomic *Skadi* que se presenta en la imagen N°7, el remate del chiste se entiende gracias a que las primeras viñetas nos mostraron el punto de vista del personaje a través del orden de las imágenes.



Imagen N° 7 *Skadi*, Katie Rice, Luke Cormican (2011)

Luego encontramos una de las características más propias del dibujo en el comic y es el grosor de la línea, estrechamente relacionado con el estilo y una de las propiedades de la ilustración que diferencia la composición del cómic y el cine. Al ser en un principio el comic dibujado a pluma el grosor ha sido medidor solo de tendencias artísticas. Una definición sencilla de su uso dentro del estilo sería que el grosor de la línea es una forma en que el autor decide resaltar o no los elementos de la escena, En los comics de superhéroes por ejemplo donde el público suele interesarse por las acciones del héroe, suele usarse la línea para resaltar sus acciones sobre el escenario y medir así su impacto, en la imagen N°8 vemos a Spiderman atravesando sobre la ciudad tanto en movimiento como en línea.



Imagen N° 8 Spiderman/Deadpool #1, McGuinness, Kelly (2016)

Pero también hay otras posibilidades desde la línea para expresar diferentes ideas, por ejemplo si la intención del autor es sumergir a su personaje dentro del escenario y no distinguirlo para que no haya una presunción protagonista como en las historias de autor, se puede usar la misma línea tanto para personajes como fondos como vemos en la imagen N°9 donde la composición nos trasmite una escena más desorganizada y nos transmite la incomodidad del regaño que expresa el dialogo.



Imagen N° 9 *Virus Tropical*, Power Paola (2013)

Todas estas elecciones pueden hacer parecer una situación diferente, hacer el mundo y personajes más realistas o más caricaturescos y cambiar el tono del tema que se está tratando. Esto por supuesto cambiara el contenido del cómic desde la forma, a diferencia de hace 40 años cuando los estilos estaban más delimitados, Scott Mccloud (2009) dirá que la imagen dentro del cómic ha cambiado a la par del crecimiento comercial del cómic y que la globalización permitiera las infinitas posibilidades de fusión de estilos, las formas de ver el mundo alguna vez fueron tan exclusivas de ciertas regiones como Japón con el manga y Estados Unidos con el comic de superhéroes, ahora estos recursos están a disposición de cualquiera que las quiera tomar.

4.2.4.2 Ritmo.

El tiempo en el cómic tiene diferentes formas de lectura, a pesar de que no hay una certeza segura de que siempre se va a leer en el tiempo en que se piensa, si hay unas formas de organizar las viñetas y diálogos para definir un tiempo. Dependiendo de qué es lo que busquemos crear atención estaremos produciendo un ritmo. Eisner propondrá que las viñetas en donde se

presentan palabras, por ejemplo en las conversaciones marcan el ritmo por nuestra propia experiencia del habla. Al leer las palabras ponemos la experiencia del tiempo que demora la conversación y conseguimos representarlo. Sin embargo, el ritmo puede acelerarse o alentarse según hagamos uso de diferentes recursos de la forma con el objetivo de reforzar una intención. Una sola frase puede cobrar un significado más específico si se divide en varias viñetas acompañadas por una expresión corporal diferente. Lo mismo pasa con la acción como vemos en la imagen N°10 que el mismo Eisner propone, se puede conseguir un efecto más dramático según aumentemos la exposición de una acción y de igual manera podemos relatar una acción cotidiana si disminuimos la importancia de los elementos en la escena mostrándolos con menos viñetas.

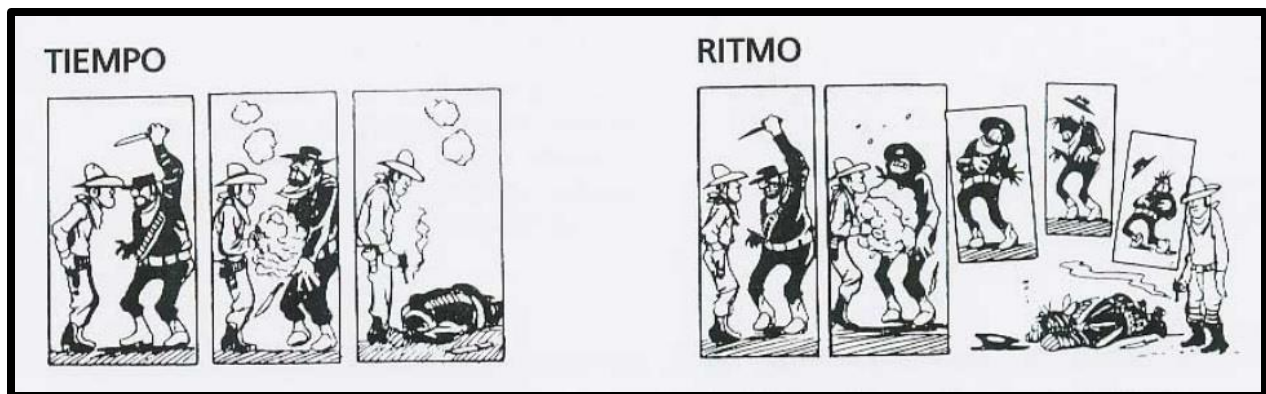


Imagen N° 10 *El Comic y el Arte Secuencial*, Will Eisner (2007)

El número de viñetas puede entonces afectar el tiempo de la acción pero también lo hace la distancia entre las viñetas, si las viñetas son cercanas como imitando la cinta de un rollo de cine, el ojo lo lee como una secuencia de fotografías inmediatas, reproduciendo la secuencia en la cabeza. Mientras que el uso de espacios más grandes entre las viñetas nos da más tiempo, es decir una mayor fracción de tiempo puede haber pasado y la narración hace una pausa, el equivalente a un punto aparte en la narración escrita de un cuento.

McCloud (2007) dirá que la verosimilitud es una persecución de todos los lenguajes y el dominio no solo de la historia, sino el ritmo determinara el tono con el que se quiera que se entienda. Puede deducirse rápidamente que las escenas de acción están plagadas de viñetas que den la sensación de velocidad como es tradición en los cómics de superhéroes mientras que las escenas donde prevalece los sentimientos del protagonista, donde se quiere mostrar un tiempo detenido para poder entender el peso de lo que se siente como sucede en la narrativa de los mangas

*Shojo*⁸. Podría decirse que al no ser la acción el elemento conductor en este tipo de género sino los sentimientos, la forma en que se construye la viñeta y lo que se muestra tendrá que ver la forma en proyectar lo que los personaje sienten a los lectores. En la imagen N° 11 podemos observar como una acción es alargada en las viñetas para mostrar la relevancia del momento casi deteniendo el tiempo, cabe resaltar que es una de las características de este tipo de comic y una convención muy relacionada a su lectura ya que el *Shojo* suele tener una estética más suave ya que va dirigida a mujeres jóvenes y los temas son expuestos en un tono femenino y elegante.

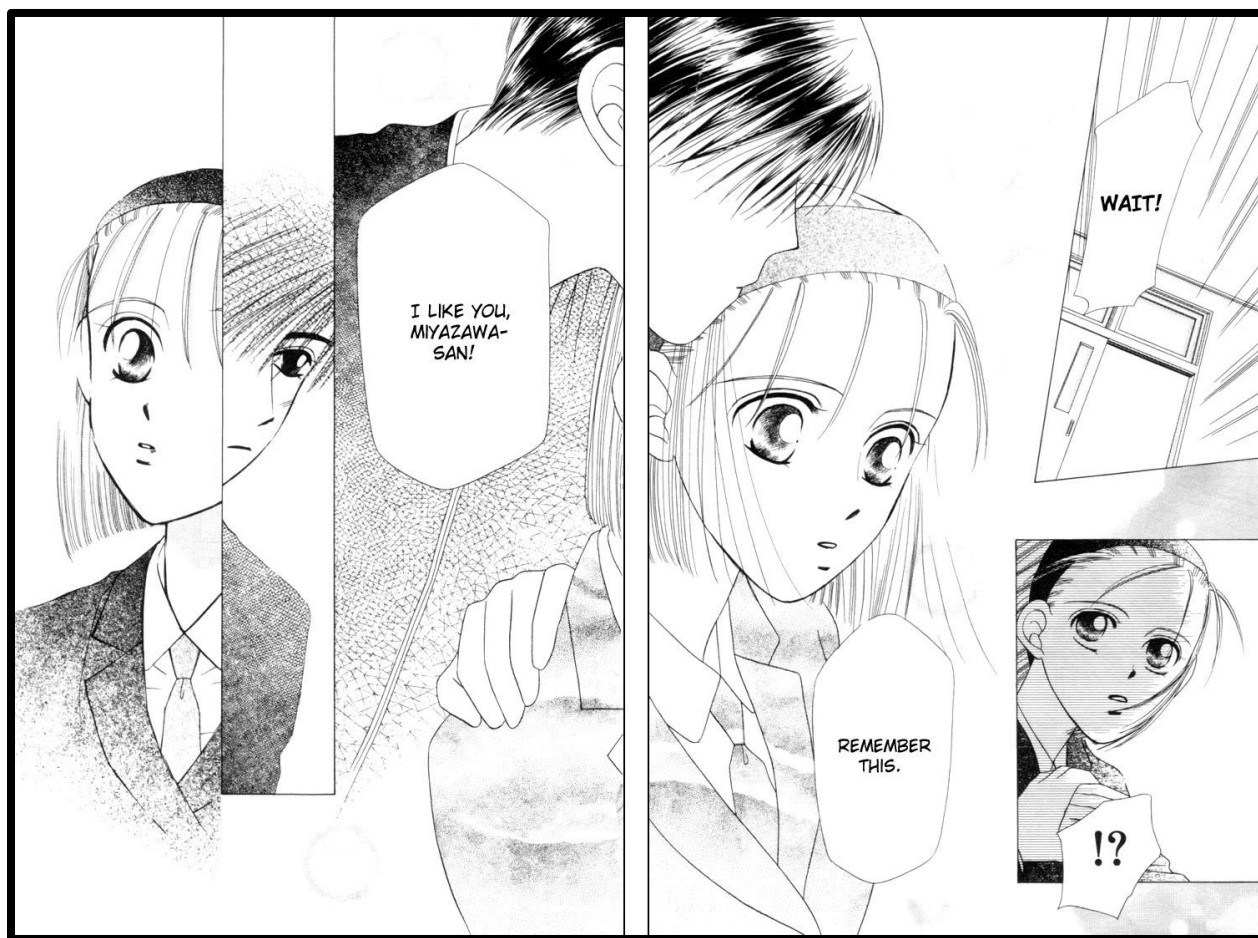


Imagen N° 11 Karekano, Masami Tsuda (1996)

El ritmo puede crear convenciones que instruyan al lector leer de cierta forma en particular; cuando McCloud se refiere en su último libro a la introducción del *manga* las librerías de Estados Unidos, señalo que hubo un proceso de aprender a leer manga por parte del público

⁸ Manga dirigido a jóvenes mujeres y niñas.

norteamericano puesto estaban acostumbrados a unas viñetas horizontales donde se ponían muchos detalles y acciones dentro de una sola viñeta, esto debido en parte al formato en que los comics tradicionales eran vendidos. Mientras que el manga posee el formato de la publicación semanal y el tankobon⁹, las acciones al tener más espacio pueden tomarse más tiempo en desarrollarse, sería el Shojo un ejemplo de uso de este espacio para lograr transmitir a través de las viñetas y su orden el peso de los sentimientos que proyectan los personajes.

4.2.4.3 Viñeta y Bocadillo

Para que la historia suceda dentro del cómic, es necesario que se represente y se de tiempo, construir viñetas que encapsulen las acciones y palabras que tiene el relato de una forma comprensible. McCloud (2007) comentara sobre esto que comunicar ideas, palabras y dibujos ocupa el ejercicio de pensar una forma de encerrar los momentos que elegimos de determinada parte de una historia y dependiendo de los que mostramos explicamos una acción. Una vez más es la experiencia común que nos permite entender los elementos dentro de una viñeta, objetos reconocibles, la disposición de los elementos y personajes más el lenguaje escrito que nos permite entender un significado tras esa combinación.

En el comic es el autor quien ve por el lector y decide que mostrarle de toda la historia. Hay muchos momentos en cualquier acción de donde escoger para aplicarla. Desde el movimiento más simple como el de lanzar un puñetazo tiene unas posturas más interesantes que otras como señalara Stan Lee (1999) en su libro de *Dibujar a la forma de Marvel*. Como lo que predomina en el género de superhéroes son las hazañas heroicas, se buscan escenas que hagan que al lector admirar al héroe. Por lo tanto es natural que se busque las poses más dramáticas que pueda ofrecer el combate de los superhumanos, pero este es solo uno de los muchos usos, otros ritmos pueden exigir una selección de momentos más tranquilos, como la conversación entre dos personas o la observación de un entorno, eso sin mencionar los ritmos que marcan cada género como por ejemplo el misterio, las historias para niños o el Shojo que revisamos anteriormente.

Encerrar estos elementos que tienen que ver con el ritmo dentro de la viñeta lo denominara Eisner (2007) como el proceso de encapsular. La encapsulación es simplemente

⁹ Tankobon, es como se llama al tomo recopilatorio de varios capítulos de un *manga* publicado semanal o mensualmente.

escoger el cómo los lectores van a ver una serie de sucesos en las viñetas a veces para formar un sentido lógico, dar un significado en particular o incluso solo crear distorsión. Esta distorsión puede ser encontrada en ciertas situaciones donde el autor busca experimentar con la escena, es decir expresar algo más de lo que muestra la acción como el tema que rodea el momento y lo que sienten los personajes al respecto. Incluso en un extremo mayor muchos trabajos de comic más arriesgados buscan crear ruido visual y no crear coherencia secuencial clásica como mencionara McCloud (2001) puede haber intereses más allá de narrar una historia dentro de la historieta, puede ser una búsqueda del artista por otra estética.

A pesar de lo dicho anteriormente dentro de los comics que analizaremos como en la mayoría que apuntan a un mercado veremos que uno de los propósitos que más se persiguen es conseguir enviar un mensaje y lograr captar la atención del lector, el tamaño de la viñeta al igual que en el cine determina el plano y a su vez nos brinda una información que en otro panel no sería suficiente. Por ejemplo el plano general sirve para presentarnos la escena o el escenario en totalidad pero carece de la profundidad para mostrarnos las expresiones específicas que nos dan los rostros en el primer plano.

La elección del tamaño de las viñetas, independiente del estilo de dibujo, puede indicar un género, así es su impacto dentro del lenguaje del cómic. Por ejemplo estamos acostumbrados a leer las tiras cómicas de periódico y observar los personajes en cuerpo completo como en *Garfield* o *Peanuts*, pero aunque se conservara ese estilo de dibujo un cambio más dinámico en las viñetas podría asemejarse a la narrativa de otro género, por ejemplo si fueran prolongados primeros planos al rostro en viñetas verticales podríamos encontrar más similitud con el manga Shojo que el clásico formato de tira cómica. Esto afectara el tema del diseño de personajes, en las tiras cómicas al mostrar el personaje en su totalidad su diseño suele ser sencillo puesto que tiene que ser dibujado varias veces de cuerpo completo en una sola historia. No es de extrañar que en cambio en el *manga* los diseños de personaje son tan detallados ya que solo en momentos de particular importancia en la historia aparecen de cuerpo completo.

A su vez dentro de la viñeta hay otra forma de encapsulación, que es la forma en que el cómic intenta encerrar la palabra, específicamente el sonido. La forma de los globos o bocadillos son la representación de lo que hablan los personajes, la mera forma que es una insignia propia de los cómics ha sido siempre explorada por diferentes artistas dando de nuevo la conclusión de que

no hay un uso definitivo. En algunos casos se transparenta la línea de los diálogos para dar la sensación de palabras al aire, a veces se juega un poco con la intención de las palabras y la forma del bocadillo. Es importante tener en cuenta que el espacio que produce el texto y el bocadillo afectará la composición de la imagen, es cuando la palabra se vuelve imagen y esto presenta más que un reto para el historietista una oportunidad de encontrar el matrimonio correcto entre texto e imagen para dar el mensaje de la forma deseada, como vemos en la imagen N°12 una de las cualidades de que la tira cómica haya resultado tan horizontal es que al igual que el lenguaje inglés, se lee en este sentido y las viñetas se alargaron naturalmente de esta forma.

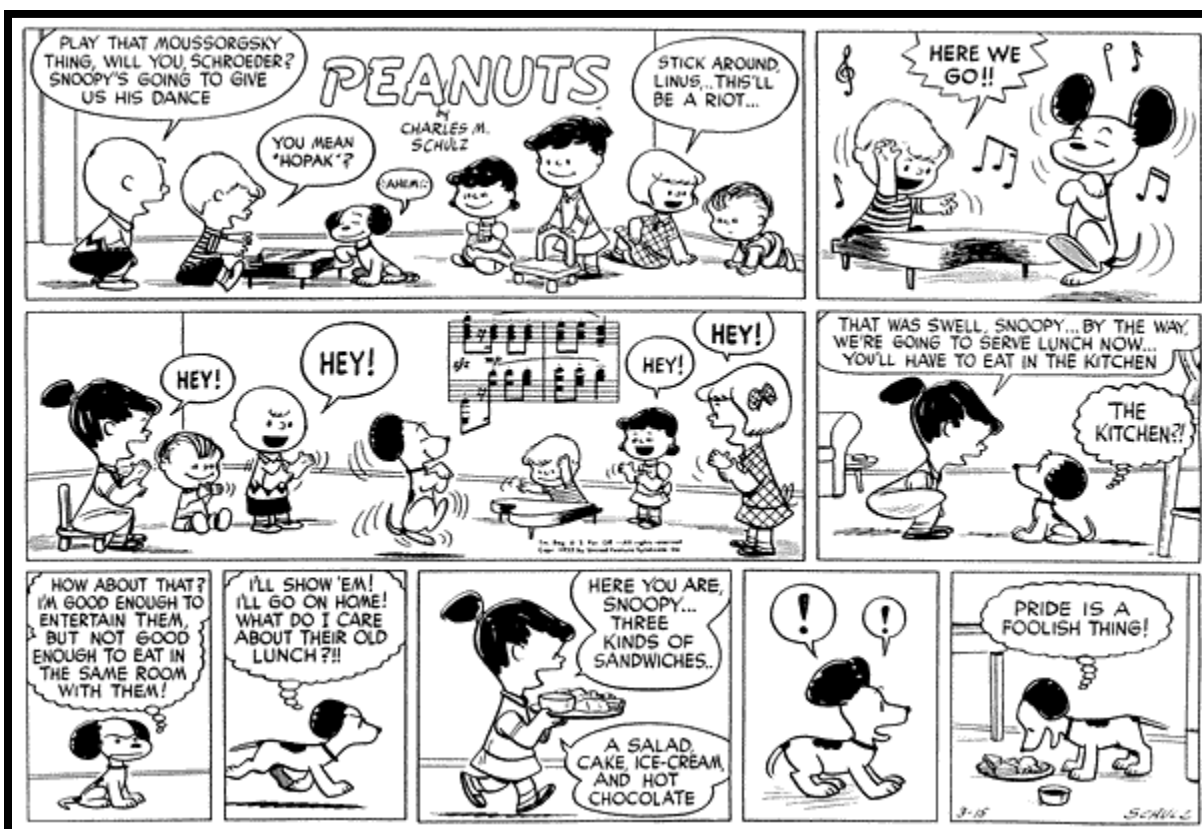


Imagen N° 12 *Peanuts*, Schulz (1953)

Sin embargo no es igual en todos los casos, en el manga por ejemplo las viñetas verticales son más predominantes que en los cómics de occidente debido a su forma de escritura, la abreviación del *Hiragana*, *Katakana* y *Kanji*¹⁰ da una posibilidad narrativa al manga en cuestión de espacio que aunque pueda parecer irrelevante al dibujo, tiene que ver con la composición de imagen. En la imagen N° 13 podemos apreciar que el sentido en que escribimos es la que dará en

¹⁰ Hiragana, Katakana y Kanji son los símbolos con los que se representa el alfabeto en Japón.

muchos casos la dirección también de la imagen, son las viñetas verticales por lo tanto un rasgo característico en la forma que el manga es dibujado pues se asemeja a su escritura. Esto por supuesto no significa que solo comics nacidos en el ambiente de la literatura oriental son los únicos que hacen uso de esta forma de viñetas, también depende de la búsqueda del autor por ejemplo las formas para representar los rascacielos en las grandes ciudades como hemos visto en la imagen N°8, seria ahora la locación quien ayudaría a dar forma a las viñetas dentro de Spiderman.



Imagen N° 13 Shugo Chara, PEACH-PIT (2005)

McCloud (2009) resaltara que uno de los choques más grandes que suceden es cuando se intenta usar los recursos de un estilo diferente sin entender su justificación. Por ejemplo al no entender la dirección del *manga* debido a su lenguaje podría causar conflicto entre los lenguajes que componen al comic puesto que la forma de los bocadillos iría en un sentido y el texto en otro. No es un caso raro que jóvenes autores aficionados al *manga* en países de occidente probablemente hayan encontrado una forma de hacer caber el texto escrito en occidente en globos diseñados para escritura japonesa, pero talvez se requiera una investigación mayor a la hora de importar ese tipo de estilos para entender la razón de su forma.

4.2.4.4 La escritura y el arte secuencial

Eisner (2007) se refiere a la escritura dentro los cómics es una habilidad particular, pues implica unas exigencias diferentes a otro tipo de escritura. Dibujar cómics puede considerarse como la concepción de la idea del cómic y como se dispondrán los elementos gráficos, puesto que la palabra no define exclusivamente los momentos sino que es en compañía de la imagen que construirán el relato. Volviendo el arte secuencial un conjunto inseparable entre las dos formando así una manera diferente de contar que evocan la experiencia de la lectura y de la imagen pero a su vez una relación nueva a comparación de estas dos.

Descomponiendo el acto estricto de escribir, seria definir en la función de traer la idea e historia en una forma comprensible en palabras, usando los diálogos y las técnicas narrativas heredadas de la literatura. Los cómics son principalmente un medio visual, lo que llama la atención es la imagen y es lo que lo distingue del libro. Por eso mal interpretada y subestimada las posibilidades la escritura es a veces muy simple comparado a la complejidad de su compañero el dibujo. No solo desatendida los autores que se preocupan tanto de lo visual no intentan relacionar el matrimonio palabras/dibujo sino que se usan de adorno sin explotar el verdadero potencial narrativo de ambos. Pensemos por ejemplo en los usos que desde lo visual puede afectar la escritura a la narración: como es la longitud del texto, el tipo de tipografía y en si el significado de las palabras. Los autores más vividos han aprendido a usar todos estos recursos en torno del ritmo para crear los efectos deseados, por ejemplo un globo de dialogo de un sermón que visualmente aplaste al personaje, o la tipografía que se usa en algunos superhéroes para resaltar uno de sus aspectos (Como la tipografía escandinava seleccionada para Thor), por último el significado de las palabras son las que vuelven la imagen un mensaje con un significado que sola no podría llegar.

Son las palabras y la historia quienes parecen no recibir el correspondiente crédito de su relación en el cómic pero son quienes tienden a dar profundidad a la superficialidad de la imagen.

Pongamos por ejemplo la imagen N° 14 en el manga *Buenas Noches Punpun*, podemos observar un escenario realista junto a un personaje con una línea más al estilo de una tira cómica. La historia gira en torno a Onodera Punpun, que a pesar de su caricaturesco diseño enfrenta situaciones muy reales a lo largo de cada capítulo. El autor Inio Asano hace uso de la fotografía para los fondos y lo combina con la excentricidad en el diseño de sus personajes siendo el protagonista un extremo de esto. Es solo a través de las palabras que el duelo humano cobra vida en el lector, las imágenes y acciones solo cargan un significado al uso de la estética realista que resalta el drama de la vida diaria de los personajes.

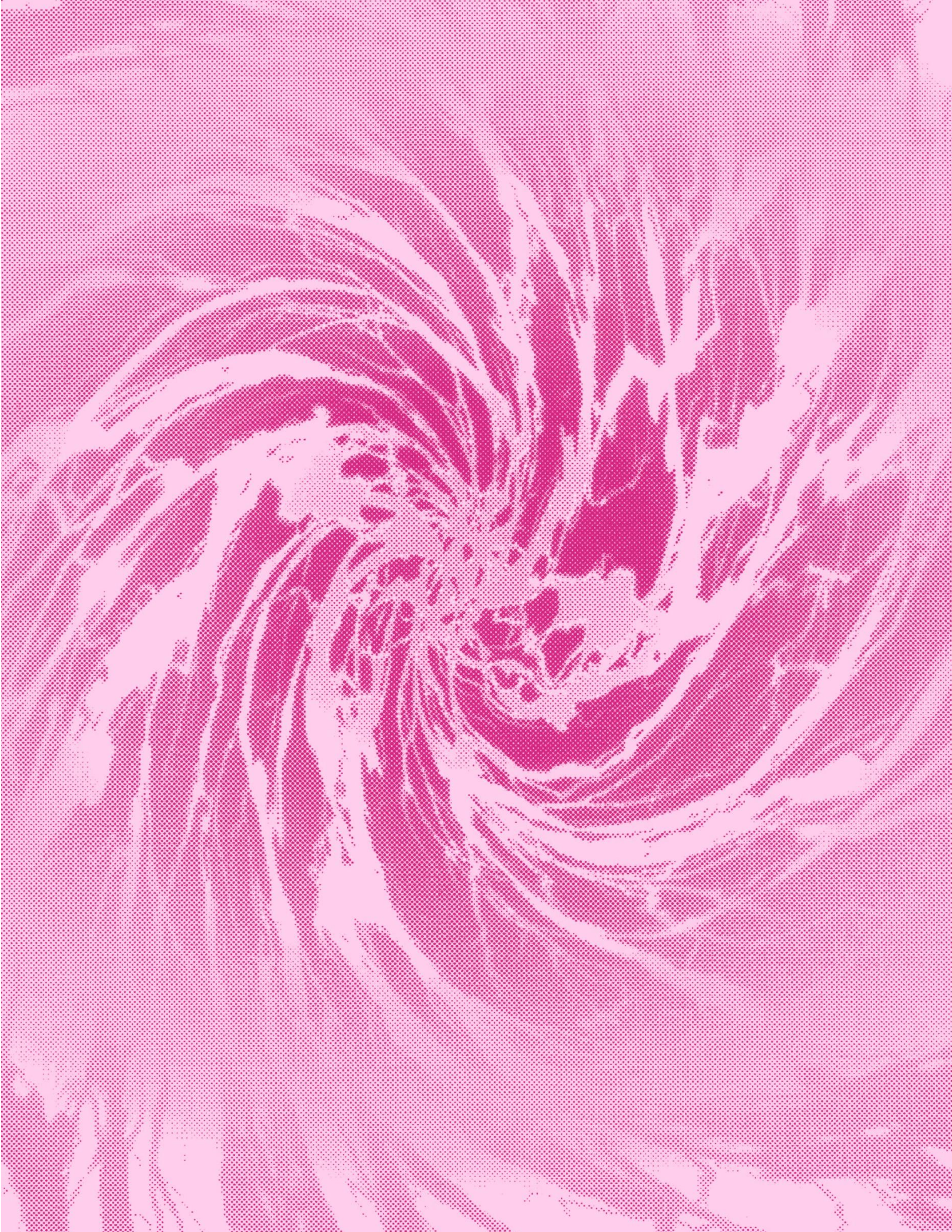


Imagen N° 14 Oyasumi Punpun, Inio Asano (2007)

Hemos venido hablando del arte del cómic como arte secuencial y aunque lo hemos desfragmentado en los elementos antes repasados, lo cierto es que en la aplicación los retos que presenta la representación a través de la conjunción de estas técnicas son mucho más grandes de lo que pudiera parecer. Eisner se detendrá en señalar la aplicación en dos tipos de cómic: los de entretenimiento y la novela gráfica. Uno de los primeros retos que ambos enfrentan es la representación de lo abstracto, cuando se lee un texto el lector hace el ejercicio mental de representar las palabras y sus significados así no hable de espacios físicos, puede ser solo ideas como son los ensayos.

En cambio el dibujante de cómic tiene el reto de representar los retos intelectuales que supone la historia, y tiene infinidad de variedad como temas hay en el mundo. Esto tiene que ver con la imaginación del autor reflejada en la obra, lo que en la escritura puede darse a entender desde la palabra, el elemento que el autor decidió poner posee unas características que devienen de como él se asocia con el objeto o él sugiere para que coincida con el tono de la historia. Esta es una de las limitaciones del arte secuencial pero también una ventaja, puesto que el factor a veces criticado por su inmadurez como arte de tratar superficialmente los temas puede también ser una de sus características más fuertes como veremos más adelante con Scott McCloud cuando hablemos de la cultura del cómic.

La conjunción de todas las técnicas vistas forman el lenguaje del arte secuencial, Eisner considera que tanto la novela gráfica como los de entretenimiento, se valen de los mismos recursos económicos, tecnológicos y el uso de bocadillos y viñetas para contar. Sin embargo la búsqueda de lo que el menciona al principio, considerar los cómics de una manera más seria parece ser más tomado en cuenta por la novela gráfica. El cómic es un lenguaje, sea el nombre que reciba manga, novela gráfica o cómic de género posee un presupuesto de lenguaje igual. Lo que se refiere Eisner es que la novela gráfica cambia la forma en que el público piensa de las propiedades del cómic más allá de contar relatos sencillos sino lidiar con problemas más grandes, y como hemos visto se generó un público que consume exclusivamente novela gráfica. Este suceso es importante para pensar de que son los creadores los que deciden expandir el terreno de su lenguaje, las posibilidades siempre están en teoría pero solo es obra tras obra que el público crece y los territorios que se exploran se expanden hasta darnos cuenta que no hay nada que el lenguaje del cómic no pueda alcanzar.



5. METODOLOGIA

En este capítulo introduciré la metodología para el análisis en mi investigación así como la selección del material usado para este estudio. Se realizó una aproximación cualitativa para decidir cuáles son las obras que bajo la definición que hemos establecido de comic y de experiencia común sirvan para explorar los diferentes temas sobre la estructura de una historieta, su contenido y su relación con el público.

Para la practicidad de este ensayo nos referiremos a las obras analizadas como cómics o historietas pues como hemos visto es el término que logra encerrar tanto novela gráfica como manga. Solo haremos una mención de estos términos si resulta necesario ya sea por el contexto donde se presenta la obra o si el autor decida definir su obra de una manera diferente a simplemente comic.

5.1. Investigación exploratoria

Decidir el método para un análisis de comic es una tarea tan difícil como su autor quiera que sea. Como hemos presentado el comic ha sido analizado desde una amplia gama de posturas con varios puntos en común pero aún lejano de una definición que satisfaga a todos, eso ha hecho que los autores de los análisis no se detengan en la formulación de una definición definitiva sino que usen la que sea suficiente para explicar la obra que sería objeto de investigación.

Este trabajo se entiende a sí mismo como una introducción al análisis del comic y por lo tanto debe mantener un carácter de exploración, ya que si establecemos patrones de estudio de otras industrias de comic más consolidadas que la nuestra nos encontraremos con un desglose teórico sumamente extenso que finalmente no aportara a nuestra causa. En un momento pensé en incluir el trabajo de Salamanca (2013) como un ejemplo de estructura metodológica puesto que en cierta medida coincide con la pretensión de este trabajo, pero realmente sus recursos y objeto de estudio son abismalmente mayores a lo que Cali puede ofrecer y es natural puesto que España posee una tradición editorial del comic mucho más consolidada que Colombia. Sin embargo es precisamente por eso que es importante realizar este análisis, puesto que los modelos de industria de comic tan jóvenes como estos tendrán singularidades que son de suma importancia incluir en una historieta no solo aquí, sino a nivel global.

La teoría que se ha seleccionado fue en base al objeto de estudio y por eso me he encargado de dar a entender primero los aspectos del lenguaje de los comics. Puesto que en base a estos análisis se nos indica que para poder realizar un análisis de las obras a continuación, debemos partir de las mismas páginas y viñetas de los trabajos mismos. He de resaltar que a lo largo de la definición de comic presenté diversos autores y decidí usar las nociones más ampliamente aceptadas por los autores de comics. En especial de autores de teoría de comic que son a la vez creadores de comic (Ej: Eisner, McCloud, Campbell...etc.) hice esta selección a propósito porque me pareció pertinente al escenario que se vive aquí, la práctica siempre llega antes que la teoría y la mayoría de autores de comic en general empiezan aprendiendo sus técnicas copiando de productos como el cine y otros comics.

Otros trabajos que tratan este tema de los comics se han enfocado usualmente en la historia del comic o su lugar en la cultura popular, aquí el enfoque es diferente. Las propuestas que veremos serán analizadas a través de tres secciones que hemos visto en el marco teórico. Primero la forma, donde analizaremos el aspecto estético de la obra desde el lenguaje del comic; segundo el contenido, donde se relaciona el mensaje del comic con la experiencia común y tercero el contexto donde nos adentraremos en la relación de la obra con su escenario en la ciudad y su autor. Sin embargo, como este escenario parece tan aparentemente vacío comparado con otras industrias de comic más consolidadas puede que encontremos características que se escapan a la teoría de comic convencional, serán necesario resaltarlas para tratar de analizarlas.

Basado en el trabajo de Reina (2001) donde se realiza una propuesta de comic a partir de una investigación, he concluido que la mejor forma de realizar esta reintroducción a los comics en la ciudad es examinando los diferentes componentes estéticos y narrativos para entender el proceso creativo del autor. Aprovechando mi experiencia como creador de comics haré apuntes según sea necesario sobre las elecciones de cada uno de los autores y tratare de traducirlo lo más didáctico posible para los lectores que no estén acostumbrados con este tipo de herramientas.

Siguiendo un poco la tradición de la teoría del comic de Mccloud, nos adentraremos en el mundo del comic desde adentro y revisaremos las diferentes nociones como planos, uso de onomatopeyas y estilos de ilustración a la hora de la creación de una historieta. Esto me parece valioso porque es una de las propiedades del comic que analizamos con Barbieri (1995) el entenderá que los lenguajes del comic son como ambientes y así las ideas que son destinadas al

comic pueden nacer en un ambiente diferente al otro, el comic a grandes razgos se divide en imagen y texto, hay historias que nacen desde imágenes y viceversa. Además de la teoría revelar el proceso practico me parece interesante para entender esta noción de los lenguajes como ambientes.

Por ejemplo en el trabajo de grado de Reina (2001) siendo el tema es la transformación de la tradición oral en comic, es obvio que uno de los lenguajes donde las ideas son más importantes es el de la palabra, por lo tanto habrá una prioridad a una estructura narrativa y el texto será bastante relevante en la creación de la obra. Explicar este proceso es importante puesto que se busca que el texto sea más amigable con quienes se interesan en el comic como objeto de estudio, puesto que no necesariamente será alguien que realiza comics el que realice una investigación al respecto. Esta es una de las críticas que hago de la teoría del comic que es hecha por realizadores, pues aunque es pertinente para mi trabajo no es del todo amigable con quien es ajeno al proceso de la elaboración de un comic y ese no debería ser un limitante para entenderlo. Este caso puede ser pertinente teniendo en cuenta que una de las obras seleccionadas: ***Furia Nocturna***, tiene inspiración en el mito del Buziraco, historia contada en nuestra ciudad desde principios del siglo XX. En cambio también podemos referirnos a comics basados en otro tipo de ambiente como la música como es en el caso de otra obra seleccionada: **Carefukyou** donde las letras de unas canciones pueden dar orden a las viñetas y formar una nueva interpretación de la música. Estos son solo una de las muchas formas en que un comic puede desarrollarse y según el caso se requerirá un tratamiento diferente para un análisis satisfactorio.

Una vez presentadas y analizadas las tres propuestas, basado en este proceso investigativo se propondrá en un texto las sugerencias y conclusiones a tener en cuenta para la construcción del espacio físico y virtual para la discusión de comic en la ciudad, así como el plan editorial para recopilar investigaciones de este tipo como hemos mencionado en la presentación. La propuesta no pretende ser un reemplazo para las conclusiones que los análisis puedan dar, sino más bien busca darle continuidad y relevancia en el campo del comic, es decir el texto se vuelve una propuesta fundadora de nuevos espacios para el comic en la ciudad. Como todas las propuestas analizadas ya son obras consolidadas con estilo y trama no hemos podido adentrarnos al tema sobre como el autor decide todos estos aspectos formales que hemos visto en la teoría, es decir que recursos de la practica escoge para conseguir aplicar la teoría, a lo largo de los análisis se hará mención a cada caso según sea necesario.

5.2. Selección de las obras

Para la elaboración de este trabajo se tomaron en cuenta más las obras de comic que los autores de comics, ya que como hemos mencionado hay bastantes artistas en la ciudad que practican el arte del comic pero no tienen la dirección que le interesa a esta investigación que es la publicación del comicbook y la presencia del comic dentro de la ciudad. Esto quiere decir que estaremos haciendo un análisis de un determinado trabajo que a su vez nos relacionara con los espacios en que la obra es publicada es decir Cali y los espacios dispuestos para su producción y distribución.

Al haber bastantes obras de comic realizadas en la ciudad principalmente desde los años ochenta se decidió por cuatro criterios principales que le dieran a la investigación una perspectiva vigente y no de antología:

Primero, se tomó en cuenta si las obras eran actuales al escenario de comic de la ciudad, es decir que las obras elegidas fueran proyectos activos es decir que se mantengan en publicación o sean recientes a la publicación de este trabajo. Vale recalcar que este trabajo no pretende hacer una antología exhaustiva sobre el comic en la ciudad sino más bien a partir de unas pocas obras actuales entender mejor la escena.

Segundo, se busca que las obras sean relevantes a la ciudad eso quiere decir que tuvieran cierta difusión en la ciudad de manera presencial (eventos, publicaciones) o virtual (páginas web o redes sociales). Todas las obras aquí presentadas son de fácil acceso lo cual me parece importante para quien se interese en ellas, más allá de esta investigación, decida seguir su trayectoria.

Tercero, se tomó en cuenta la definición de comic establecida en el marco teórico, dejando de lado a los caricaturistas o los dibujantes con estilo comic puesto que aunque están relacionados a los elementos del comic, no son el objetivo de la investigación. Particularmente en el contexto colombiano las definiciones básicas de comic aun parecen estar confundidas con el estilo, lo que nos corresponde aquí no son expresiones artísticas como la pintura, dibujo o incluso grafiti que aplique el estilo del manga o comic, sino obras concretas que hagan uso de este lenguaje.

Cuarto y último, se decidió escoger obras que tuvieran cierto grado de rigidez profesional, no me adentraré en los detalles técnicos más exigentes pero quise incluir propuestas cuyos autores tuvieran una idea concisa de su obra y de la disciplina de hacer un comic, todos se

identifican como autores de comic y esa es una validación importante para el criterio del trabajo. Al no estar establecidos los límites de un mercado del comic quien dibuje una historia en papel carta puede pasar como autor, y en cierta medida así puede ser pero para destacar la mayoría de autores y grupos decidí dejarlos por ahora y concentrarme en estos tres primero que tienen un impacto relevante dentro de Cali.

Después de pasar por estos criterios he llegado a un grupo de tres comics con propuestas diversas que era justamente lo que se busca para la investigación puesto que nos permite explorar diferentes estados del arte del comic global en una muestra local a través del formato del comicbook.

El primero es *Los Arqueonautas: Crónicas del espacio profundo* de Fernando Suarez, es un comic sobre aventuras en el espacio en un futuro distante, se viene publicando en formato digital a través de su blog y Facebook desde el año 2010 y lleva 15 capítulos hasta ahora. Lo que aporta este trabajo de particular es el largo recorrido que tiene su autor comparado a otros autores de la ciudad más jóvenes, Fernando es un autor con una larga carrera tanto dentro como fuera de la ciudad. Sus trabajos dentro del grupo TERCER MILENIO que mencione en la historia de comic de la ciudad, fueron pieza importante para poner un antecedente en el comic en Cali y nos permite entender la tradición de comic local.

El segundo es *Furia Nocturna: La Leyenda del Buziraco* de Dragon Negro Comics, una propuesta que combina el estilo del comic de superhéroes norteamericano para contar una leyenda local. Se realizó su lanzamiento en el Festival Shinanime del año 2013 y cuenta con una primera edición hasta ahora y el segundo fue proyectado para este año 2017. Este trabajo me interesa en particular porque fue el primero que me encontré, llamo la atención el uso de la misma ciudad como escenario de la historia y sobre todo encabezar de alguna manera a la generación de jóvenes artistas de Cali. *Furia Nocturna* fue un trabajo que contó con la asesoría de Fernando Suarez así que es importante ver esa herencia de conocimiento entre las generaciones de creadores.

El tercero es *Carefukyou* de Luis Tobon (Luto), a diferencia de los otros que son estrictamente comics, Carefukyou es el protagonista de las historias de Luto pero también es un personaje emblema que usa en otro tipo de productos audiovisuales como logos y caricatura satírica. Para nuestro interés nos enfocaremos solo en los comics o tiras de comics que viene publicando desde el año 2007 en formato físico y digital. A diferencia de los otros trabajos,

Carefukyou no presenta una trama serial sino una episódica protagonizada en su mayoría por Carefukyou, un personaje con cara de mano haciendo un “fukyou”, que tiene un humor crudo. La razón por la que Carefukyou me llamo la atención es que no solo tenía Cali como eje sino que su propuesta se siente diferente a otros comics de la ciudad y nos recuerda a personajes como Balita¹¹ que se volvían la voz del autor, su elección de su lenguaje y la crudeza de los temas me hicieron darme cuenta que iba dirigido a un público más maduro, esto lo hizo un punto de vista diferente de los otros comics, desde el tema hasta su estética.

¹¹ Balita fue una tira cómica creada por León Octavio Osorno, miembro fundador de la revista Click! A finales de los años setenta.

6. ANALISIS DE OBRAS SELECCIONADAS

Los siguientes análisis buscan examinar los elementos que componen el comic desde los elementos formales más obvios como la ilustración y dialogo hasta los recursos que usa la trama para contar una historia. Este modelo propone que la obra sea entendida solo desde su contenido y así nos permita desvelar el entorno en el que se crea. En este aspecto debemos ser cautelosos pues no se pretende que dar la voz al autor de permiso para justificar la obra hasta el punto que posea unas proyecciones que escapen a lo que las viñetas nos están mostrando. Para entender el orden del modelo sugerido para analizar la forma es el que como dirá (Llanas y Mata, 2008) “*Con una secuencia de viñetas vamos a crear la frase, la página que junto con otras formarán la historia*”, nos permitirá ir de una unidad mayor hasta la más pequeña es decir empezando por el formato hasta llegar a cada uno de los componentes de cada viñeta. Recordemos que al final de la definición de comic de Muro (2004) menciona que debe entenderse el comic desde los elementos que componen la viñeta como el formato grafico en que se presenta como el comicbook o fanzine. Esto nos dirá que en el contenido será la historia en conjunto de lo que partiremos hasta los elementos que constituyen el uso de las letras como el idioma y las onomatopeyas.

6.1 *Los Arqueonautas*, un viaje desde otra generación: Un comic de Fernando Suarez.

Uno de mis intereses en este trabajo era entender que había pasado con las propuestas de comic de la generación pasada de dibujantes aquí en Cali, me refiero a los autores que se tomaron el comic en serio en los años ochenta y noventa. Me refiero en particular a una iniciativa que surge en los años noventa llamada *Calicomix*, una exposición que relaciona la caricatura, el comic y la ciudad es todavía una herencia o tradición de ese momento. Pero quería encontrar no un evento o espacio para discutir los comics, que son valiosos, sino una propuesta de comic que viniera desde esta otra generación, una conexión entre el pasado del comic en Cali y su presente. *Los Arqueonautas: Crónicas del espacio profundo* es el comic que hace puente entre la experiencia de una generación de comic con recorrido y la forma de crear un comic en la actualidad. Tiene la suerte para nosotros de conservar muchos elementos clásicos de lo que podríamos llamar la “vieja guardia” para que podamos entender dos momentos del comic en la ciudad, el que vivimos ahora con el que vivió el autor Fernando Suarez que lleva bastante tiempo en el oficio ha estado en varios momentos importantes en la fundación de la escena del comic en la ciudad.

6.1.1 Perfil de la obra



Título de la obra: *Los Arqueonautas: Crónicas del espacio profundo.*

Autor (Arte e historia): Fernando Suarez.

Año de publicación: 2013

Tipo de publicación: Serial

Formato: Comicbook, libro de comic.

Capítulos: 16, aun en publicación.

Soporte: Digital y físico.

Imagen N° 15 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)
Portada del primer capítulo.

Sinopsis: Alexander Cortés Granados un agente del orden es abducido por extraterrestres en extrañas circunstancias en el año 2015 en una región de Colombia. Cinco mil años después, Aparece de nuevo en -otra vez- extrañas circunstancias. Es aquí donde comienza de verdad la historia, porque Alexander es prácticamente el último humano en el universo. Acompañado por diferentes especies de extraterrestres Alexander viajara por el universo enfrentando retos en cada planeta mientras es perseguido por una antigua raza cuyas intenciones aún se mantienen en el misterio.

6.1.2 Plano formal

Formato y Tamaño

El formato de un comic siempre es importante, desde que el comic nació como una expresión anexa al periódico ha estado relacionada con el mercado editorial desde entonces, y por lo tanto su formato ha traído distintas convenciones desde a que lectores va dirigido como su género. Pero es algo curioso lo que sucede con *Arqueonautas* que tiene un tamaño de comicbook norteamericano clásico, sin embargo la única forma de visualizarlo es a través del screen de la pantalla donde las formas de visualización cambias según el dispositivo en que se proyecte: monitor, tablet o incluso televisor.

Esto sugeriría para algunos la noción de *webcomic* pero es necesario aclarar que no lo es tanto así. Según Kogel (2013) aunque el comic nazca en la web no significa que su lenguaje sea el de un webcomic, el internet puede ser solo el medio para la difusión del producto sin tener en cuenta sus recursos característicos¹². Parece ser el caso puesto que en el blog de Crónicas del Espacio Profundo las opciones de visualización son bastante limitadas a comparación de la exploración que un webcomic podría tener como viñetas interactivas o el uso de música de fondo. Hay una selección organizada de las varias revistas más una opción de comentarios que por supuesto es una ventaja a la opción física donde no hay un feedback tan inmediato, por lo tanto se concluiría en este caso que a pesar de que se use el recurso web el formato es de un comicbook clásico americano que por su contenido serial planea contar una historia fragmentada en varios números al estilo de los comics clásicos.

¹² Es importante traer esto a colación esto sobre el uso web en los comics puesto que muchas de las propuestas en la ciudad pasan a través de este medio pero eso no las vuelve necesariamente un comic pensado para el internet. un ejemplo de esto sería *Periodista Ilustrado* (2016) cuyas imágenes aprovechan la opción del formato .gif para dar una estética diferente o los comics que aprovechan el uso de vínculos para interactuar con efectos visuales o de sonido como por ejemplo los dirigidos a los usuarios del juego League of Legends, teniendo en cuenta que su público es mayormente juvenil hacen uso de los recursos de la hipermedia para llamar la atención del espectador. En la bibliografía dejare links de estas otras propuestas tanto de autor como comerciales.

Resaltamos un punto importante y es que Fernando Suarez no está trabajando una relación editorial para realizar este proyecto; como he mencionado al no haber un gremio de comic en la ciudad es natural que el medio de publicación por cuenta propia sea aun la forma más popular de publicar los trabajos. Esta elección del formato como tamaño pudo ser porque el tipo de historia se asemeja así mismo a la tradición narrativa que ha usado este recurso, es decir historias de aventuras donde la acción es la protagonista, y busca un público que ya está acostumbrado, como los lectores de comics de los años ochenta y noventa. Pensémoslo de otra forma si el público de *Arqueonautas* fuera diferente como para niños pequeños puede que una página larga no fuera la mejor decisión, lo sería más bien las páginas horizontales acostumbradas en los libros ilustrados infantiles.

La página y la viñeta

La página por si sola puede contar como comic como hemos visto en otros ejemplos, de hecho siguiendo la línea de webcomic muchos artistas optan por ya no contar sus historias a través de capítulos sino página por página como es el caso de otros proyectos publicados en internet como *Kuntur*, *Niño del Sol* (2014) puesto que al ser una autopublicación se pueden variar los mecanismos editoriales clásicos. En esta obra de Kuntur las páginas hacen parte de un capítulo, esto quiere decir que estando por si solas no se conseguirán entender, esto tendrá que ver con que la forma de la página es diferente en cada caso.

En el caso de *Arqueonautas*, el autor enfrenta la exigencia para contar determinada escena, cambia el orden de la página dándole prioridad a lo que él le interesa ver por ejemplo en la imagen N° 16, En la primera página vemos como da prioridad al cuerpo del protagonista Alexander para poder describirlo sin recurrir a la palabra y en la segunda página puede crear una gran viñeta para capturar la grandeza de la estación espacial Biblos acompañada de una descripción del entorno al lector. Recordemos que por el formato escogido hay ciertos limitantes en lo que Suarez quiere hacer, si quisiera mostrar en sus páginas una vista horizontal muy extrema debería usar una página doble como se suele hacer en las versiones impresas, pero no son solo limitantes sino una forma que da orden, considerando lo clásica que es la obra una dirección de las viñetas no muy extravagante puede ser la mejor decisión para conseguir conectarse con su público.

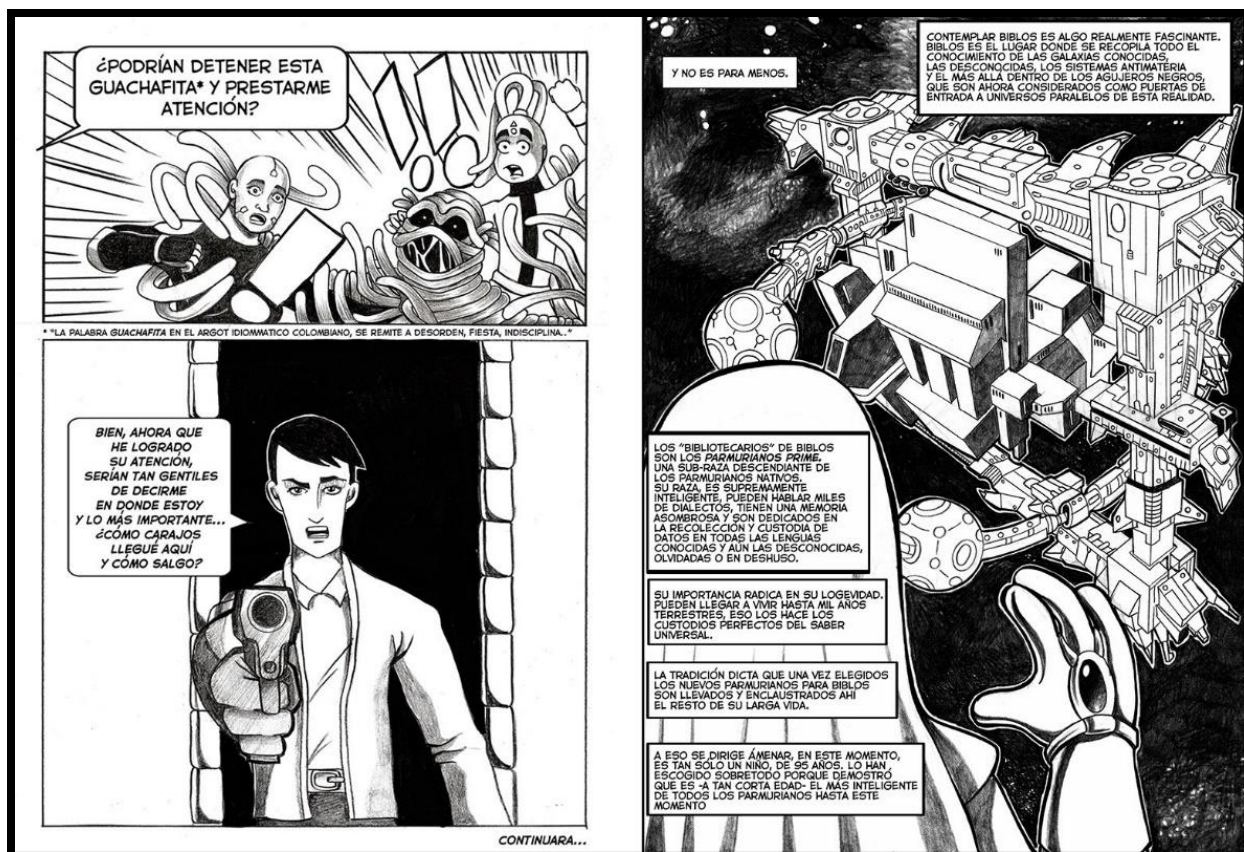


Imagen N° 16 Los Arqueonautas, Fernando Suarez (2013)
 Página izquierda: Capítulo 6. Página derecha: Capítulo 2.

Ahora la página puede cambiar su orden en afán de contar algo, como hemos visto anteriormente la viñeta se acomoda a lo que se cuenta, eso quiere decir que cuando queremos ver una escena grande la viñeta simplemente se agranda o por ejemplo cuando vemos una acción, la viñeta se relaciona con lo que se llama líneas de movimiento para crear un efecto de dirección más conciso. Siguiendo esto un objeto puede anteponerse a una viñeta para dar un sentido de profundidad aun mayor como se ve en la *Imagen N° 17* donde la nave sobre sale un poco del panel. El uso de la viñeta para la historia es la que ayuda a entender el sentido de lectura, así mismo lo hace el formato que decide poner la portada a la izquierda pues se lee en occidente en esa dirección.



Imagen N° 17 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

En el caso de *Arqueonautas* hay un sentido del orden conciso pero que se relaciona estrechamente con lo que sucede con los personajes, es decir en las conversaciones tanto la forma de las viñetas como el grosor de su línea se mantiene estable pero en escenas de crisis suelen empezar a romper, acompañado del uso de la narración las viñetas se vuelven con una línea más gruesa que pareciera que se interrumpen una a otra haciendo una representación de lo que es un momento donde todos los personajes gritan, valiéndose para llamar la atención sobre ellos como vemos en la imagen N° 18.



Imagen N° 18 Los Arqueonautas, Fernando Suarez (2013)

Fondos y Planos

La estructura de la narración visual dentro del comic es bastante conservadora, tiene una buena aplicación relacionada con el ritmo de la historia es decir se relaciona mucho con la narración de una película tradicional. Tomemos la primera escena por ejemplo, empieza con grandes viñetas que muestran el fondo y consigue ubicarnos, esto a su vez relacionado con la acción que realiza el personaje.

Las acciones y el fondo se relacionan de manera que si no es una acción importante puede preferirse un plano abierto para dar enfoque en el alrededor, esto parecerá algo obvio pero debe resaltarse en contraste con otros formatos y géneros de comic como por ejemplo los de humor donde la acción suele tener la prioridad por lo tanto suele ser el plano medio el predominante dentro de la historia. Aquí este no es tanto el caso, Suarez visualiza su mundo como una cámara, cuando un personaje sostiene una conversación y quiere mostrar su estado de ánimo o un contraste con el dialogo escoge un plano detalle para mostrar los cambios en el rostro como los gestos de disgusto o sorpresa que se ven en la imagen.

Al ser ciencia ficción y con la mayoría con elementos del espacio exterior, esto ha necesitado que el cómic explique la inmensidad de los objetos a través de la imagen, comparándolos con los del protagonista de alguna u otra manera, por ejemplo cuando aparece la nave espacial frente Alexander el punto de vista que se usa es desde arriba para mostrar cuán grande es el asunto en que se ha metido y que como bien aparece en el dialogo está más allá de su entendimiento como muestra la imagen N° 19. Esto en contraste al protagonista que se había relacionado con un mundo ordinario reconocible, baja de un bus y entra a una tienda en la medida que conocemos para luego irrumpir algo que es “fuera de este mundo” pero que a través de la comparación de las imágenes en plano y plano podemos comprender.



Imagen N° 19 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

Se podría decir que la perspectiva juega en sentido de lo que se quiere decir, cuando son emociones o diálogos importantes lo que se resalta son sus posturas frente al mensaje, por ejemplo cuando uno de los extraterrestres enemigos aparece y toma forma de araña, el plano se muestra desde su punto de vista permitiéndonos ver desde arriba, dándonos la sensación del cazador esperando el momento para atacar la presa como se ve en la imagen N° 20. Este tipo de elecciones nos permite entender que el comic busca no solo mostrar lo que está sucediendo sino que sin ser redundante se entienda la emoción del momento viéndola a través de los ojos de diferentes personajes, esto es lo que llamaremos plano subjetivo y permite desde el orden de la imagen dar una profundidad nueva a la historia.

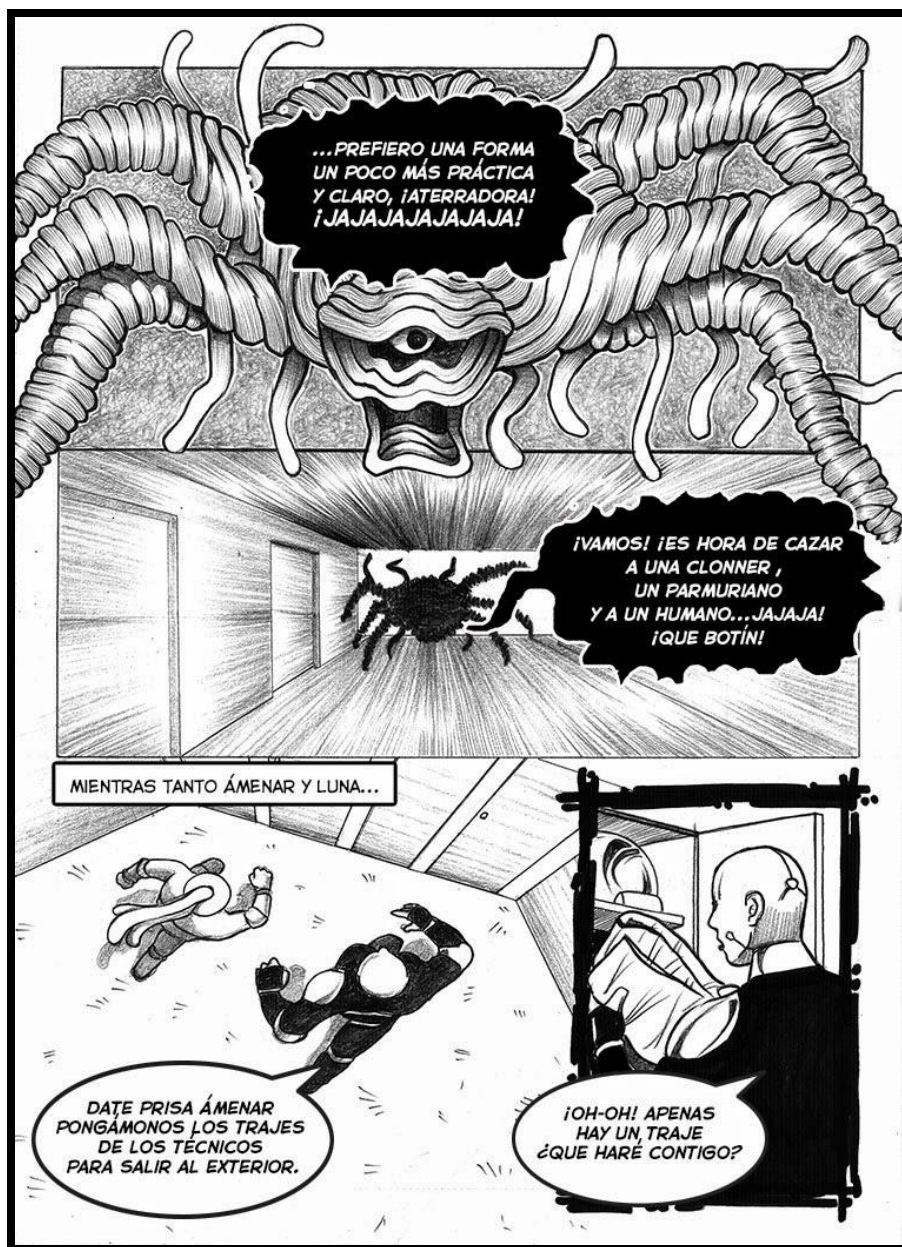


Imagen N° 20 Los Arqueonautas, Fernando Suarez (2013)

Personaje y acciones

Arqueonautas: crónicas del espacio profundo es como su nombre lo indica una historia que sucede en el espacio exterior donde hay personajes humanos, humanoides y criaturas extraterrestres. Esto hace que el diseño de personajes tenga una riqueza mayor y haya una mayor gama de estilos que en una historia diferente, al igual que el maquillaje en el cine, el autor se vale de elecciones en el estilo para presentar a su personaje sin que él diga una palabra. El estilo en

Arqueonautas tiene una preocupación por la anatomía clásica, los personajes no tienen un estilo realista pues observamos unos ojos grandes asemejándose un poco al estilo manga, sin embargo los personajes tienen una altura y proporción que se asemejan a la humana esto recobra sentido en que al personaje presentarse contra tantas criaturas tan diversas, es lo que conocemos el ser humano el referente para entender lo que es normal en el mundo. En Arqueonautas a diferencia de otros comics que combinan diferentes ritmos en el estilo como por ejemplo el Shojo en el manga que combina cuerpos estilizados con otros estilos, hay una constancia en mantener a los personajes con la misma anatomía, es decir para expresar una emoción no se recurren a la expresión exagerada de la caricatura como aprovechan otros artistas, sino más bien siguiendo la línea de la representación que se asemeja al cine, Arqueonautas entiende sus personajes como actores, y al igual que cualquier otro actor tiene una limitación en lo que puede representar según su tipo de físico.

A diferencia de otras propuestas de comic que pueden sugerirse desde la exposición de un tema o la experimentación en la narración, lo que prima aquí es la acción. Las acciones son representadas a través de mostrar la causa y efecto de cada una, y elementos como el movimiento y dirección son apoyadas en elementos como las líneas cinéticas, líneas de impacto e incluso onomatopeyas como veremos más adelante. Esta elección le permite entender al lector la acción haciendo una reproducción en su cabeza, combinando lo que parece un tiempo congelado el contrato cambia con las acciones puesto que son estos recursos los que dan a entender que la viñeta no es una fotografía, como hemos visto en otro ejemplo, sino una imagen en movimiento que es entre viñeta y viñeta que sucede y vuelve a mostrarse en la siguiente.

Al ser la acción el recurso narrativo predominante el comic le da protagonismo frente a otros elementos, es decir los elementos que hemos visto como el encuadre y las viñetas funcionan en torno a que la acción tenga dos efectos, y es que sea clara para el lector y cause un impacto determinado. Por ejemplo con suficientes líneas de movimiento se puede indicar que un objeto se mueve lento o muy veloz, esto puede como lo hace en la imagen N° 21 mostrar una acción con un dramatismo mayor como un golpe o por el contrario mostrar simplemente el movimiento de cabeza de un personaje.

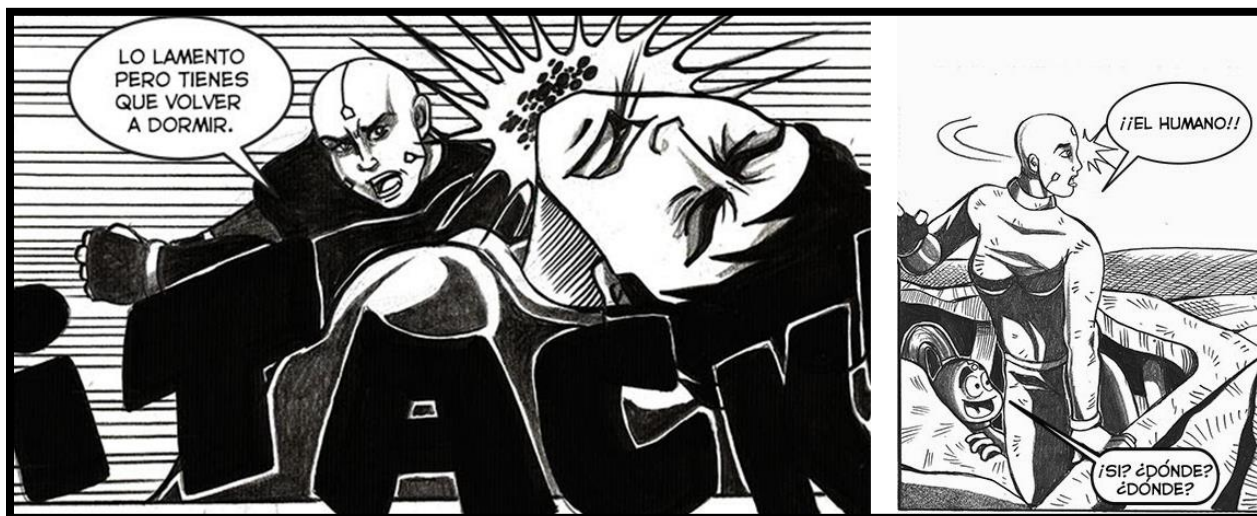


Imagen N° 21 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

Globo de dialogo y onomatopeyas

Los globos de dialogo son un elemento que se relaciona gráficamente con la forma más allá de lo que el personaje dice también se involucra en la acción de lo que está sucediendo. Empezando por la de hablar, donde los globos de dialogo son ordinarios de forma rectangular como en los comics clásicos de corriente occidental. Pero cuando el personaje grita por ejemplo gráficamente cambia la forma del globo del dialogo, a la asimilación clásica del globo en punta. Es una relación muy similar al de la acción con la viñeta y uno de los rasgos que lo distinguen del lenguaje del cine puesto que los diálogos no poseen una forma visual en la imagen es el sonido. Es el recurso que no posee el comic pero que consigue representar de otra manera.

De hecho uno de los usos del comic que parecía estorbar en la imagen puede usar para anteponer el sonido sobre otra cosa, es decir al tener un espacio en blanco puede hacer que lo que se dice tome mayor relevancia en contra de lo que se muestra. El comic es un arte en relación al igual que el cine usa diferentes recursos para entender la totalidad de la situación, así mismo lo hace la historieta por eso habrán viñetas que sobresalgan por el dialogo puesto que el fondo y los personajes ya han sido establecidos.

Dirá Eisner (2007) sobre el texto que al aprovechar un espacio grafico dentro de la historia no debería limitarse a transmitir la idea haciendo la verosimilitud con la conversación, sino que debe recobrar fuerza que se relacione con el mensaje que se quiere decir. Un ejemplo de

esto es la onomatopeya que representa los sonidos, dentro de *Arqueonautas* las distintas acciones como las explosiones, golpes y demás vienen acompañados de este texto que juega con lo que sucede en el momento por ejemplo en la imagen N° 22 vemos que el “VROOM!” sigue la forma de la explosión arqueando el texto.

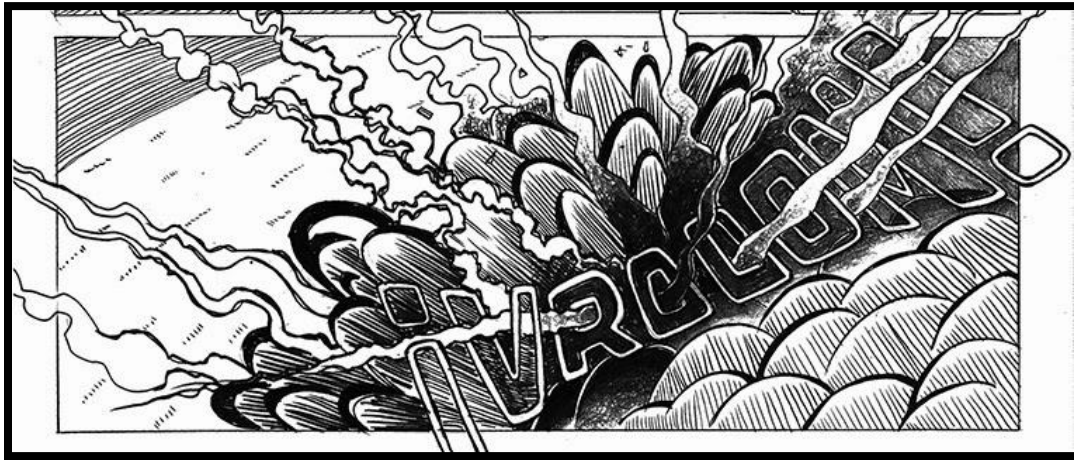


Imagen N° 22 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

Esto también puede suceder dentro de los globos de dialogo, el uso de una tipografía frente a otro es una de las propiedades que usa el comic para expresar un sentido que no se podría en otros lenguajes. Por ejemplo para asemejar el sentido de una voz robótica en la imagen N° 23 usa una tipografía más futurista con la que hablan las voces sintéticas. Esa asimilación da a entender al lector que hay una serie de símbolos que el autor quiere que entienda.



Imagen N° 23 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

Suarez da un uso particular al globo de dialogo cuando quiere mantener el tono del personaje pero quiere resaltar de una manera u otra lo que el mensaje dice. Por ejemplo en la imagen N°24 los personajes sienten una amenaza pero para dar una noción de peligro no solo se vale del uso del lenguaje sino que se cambian los colores del globo para llamar la atención. De esta manera la información no solo se vuelve relevante sino que se vuelve una convención de que hay un suceso importante o algo que vale la pena que el lector ponga atención cuando vuelva a suceder.



Imagen N° 24 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

6.1.3. Plano Contenido

Presentación del contenido.

Los Arqueonautas: crónicas del espacio profundo es una historia de ciencia-ficción que se desarrolla 5000 años en el futuro. La historia empieza presentando a Alexander Cortez un colombiano y agente de la Interpol tiene un encuentro con una raza alienígena y es enviado al futuro distante, la tierra ya no existe más y se ha vuelto el único ser humano en todo el universo. Tras despertar en una nave desconocida una persecución por una raza alienígena lo arrojan a él y sus nuevos compañeros Luna, Amenar Akbar y los hermanos Kao y Kai en varias aventuras en el

espacio distante. Al igual que el mito de Jasón y los Argonautas del que hace referencia, el héroe es arrojado a una aventura casi imposible en busca del *vellocino de oro* y se encuentra con varios aliados en toda Grecia que lo ayudaran en su misión. El título también tendrá la función de llamar a la atención del público con un mito bastante conocido, como lo hará a su vez el siguiente trabajo analizado en esta investigación sobre una leyenda de Cali.

El comic se presenta como un comic con una trama serial, es decir a diferencia de otros recursos como la episódica sigue una historia que avanza con cada capítulo. En el capítulo 10 se concluye la primera parte, sugiriendo que se narra dando saltos de tiempo en la historia y mostrando los momentos más importantes de la vida de los protagonistas.

Esta es una convención clásica de las historias de aventuras en contraste a otros géneros como los recuentos de vida. A través de la elipsis se cuenta solo las acciones que el autor considera que son las interesantes de ver puesto que así es como dispone la historia. Además de las voces del protagonista hay una voz en off que presenta las acciones, fondos o personajes en la historia, también se señala cuando el autor considera necesario un prólogo y un epílogo, no necesariamente en todos los episodios.

También en cada capítulo de *Los Arqueonautas* hay una portada que está relacionada no solo con la historia sino con un momento o escena importante dentro de este capítulo. El cover tiene varias funciones importantes en un comic puesto que es la carta de presentación en el espacio donde se presenta, también introduce el título, una imagen y usualmente la información del autor que permiten identificar la obra. Un cover tiene tanta libertad como su autor así lo desea, puede solo tener el título o ser una representación de algún elemento que no se muestra o puede ser parte de la narración del comic mismo. En este caso la función del cover es de relacionarlo con una escena que va a suceder para dar un sentido de intriga porque el personaje llega a determinada situación. Esto nos recordará un poco a la influencia de Kaliman en la generación de Suarez, donde la portada de las revistas de este héroe solían estar encabezadas con algo que sucedería en dicho episodio.

Finalmente es importante resaltar el tema del color en este trabajo en particular, este comic se presenta en blanco y negro, sin embargo no significa que se mantenga plano hay una iluminación constante a lo largo del trabajo. Lo que destaca es que la única información de color es la de la portada. La portada como la usa Suarez tiene una función de complementar lo que no

se muestra en el comic en su formato blanco y negro. Por ejemplo el color de piel de Amenar que es azul para dar una idea más fuerte de que no es un ser humano

Narrativa

A lo largo de la historia hay dos voces principales que cuentan la historia, la primera es la voz de cada uno de los personajes que complementan sus acciones dándoles un sentido. La segunda voz se debe a que el comic hace uso de la elipsis para mantener el ritmo del relato para que no pierda el interés del lector. Hay saltos de tiempo significativos como el del inicio y el comienzo de la segunda parte donde los héroes están en una gran pelea sin ningún aviso en el capítulo anterior. A razón de esto es necesario presentar mucha de la información con una voz en off. Alguna de esta información es ajena a los protagonistas pero el lector puede comprender la situación a través de lo que se le ha explicado, por ejemplo cuando Alexander despierta dentro de Biblos, la biblioteca espacial que se encarga de reunir todo el conocimiento del universo, y no tiene idea de donde está. Mientras que en capítulos anteriores la nave y su función han sido aclarados al público.

La estructura del relato al estar dividida en episodios, divide la trama a manera de subtramas esto quiere decir lo siguiente: la historia completa de Arqueonautas está dividida en partes que a su vez se dividen en episodios. El nudo o conflicto de una parte se desarrolla a lo largo de cada capítulo, pero en cada capítulo suele resolverse o surgir nuevas tramas que se relacionan dando sentido a la historia. La historia empieza mirando al humano Alexander como vemos en la imagen N° 25 pero en el segundo episodio se dedica a la exposición del Biblos y del personaje Amenar, en capítulos posteriores aparecerá Luna e iniciaría un conflicto entre ellos, no es hasta el capítulo 6 que un Alexander confundido se encuentra con estos dos personajes y se relaciona el primer episodio con lo que sucede actualmente como se ve en la imagen N° 26.



Imagen N° 25 Los Arqueonautas, Fernando Suarez (2013)



Imagen N° 26 *Los Arqueonautas*, Fernando Suarez (2013)

El interés de la narración serial gira en torno al conflicto sobre el futuro del protagonista, es decir que se entiende como una historia que siempre va a dejar un círculo por cerrar en el otro capítulo. El *cliffhanger* o gancho es una de las características que aprovecha más Suarez a la hora de mantener su relato consistente. Entendamos que el propósito de contar la historia en el formato de comic significa que necesita usar diferentes recursos para mantener la atención en ella. Estos

recursos se usan con el propósito de expresar una forma, y los comics han creado formas comunes relacionadas estrechamente con el mercado editorial como contar la historia a través de varias entregas o capítulos. En los comics clásicos se premia la velocidad del dibujante y como hay un límite de lo que puede hacer por entrega se decide dividir los recursos según el calendario a cumplir. En Arqueonautas no hay una editorial que estipule un proceso pero puede que estas elecciones en la narrativa sea una forma para llamar la atención del público que busca Suarez. Al estar acostumbrados a leer este tipo de historias, ya no sería usar estos ganchos al final del capítulo por una necesidad técnica sino con un propósito de recrear la experiencia de los lectores de comics que están acostumbrados al formato serial.

Tema

Al ser la aventura la protagonista a través de la ciencia-ficción, los temas que trata la historia giran en torno los propios de este género tal como visión futurística, civilizaciones alienígenas, conquista del espacio, el fin del planeta tierra, robots entre otros. Uno de los temas centrales y es en lo que muchos personajes en la historia se relacionan es que el protagonista Alexander Cortez es el último ser humano vivo en el universo. Esta elección le dará la oportunidad a Suarez de enganchar al lector con el género de aventuras puesto que le permite ponerse en los zapatos del protagonista y preguntarse qué haría en un entorno tan hostil. Los valores que los alienígenas le dan a Alexander son los de igual a un animal exótico, así que se deduce que hay un estándar de valores y una moral diferente al que estamos acostumbrados. Esto será una de las cosas que chocara con nuestro punto de vista y a su vez con la del protagonista.

Al igual que cualquier otra historia de aventuras están los temas del compañerismo, el honor y la venganza. Respecto a los compañeros otro tema usual en este tipo de comics es de un grupo que enfrenta aventuras, a diferencia de un protagonista que resuelve sus propios dramas contra el entorno que lo rodea, aquí hay varias personalidades que entran en conflicto y se resuelven según da la situación. En el grupo hay personajes clásicos como una chica ruda con mucha fuerza, un protagonista humano que no posee superpoderes pero es ingenioso y un extraterrestre amigable con una curiosidad infantil, estos estereotipos sirven para que el lector pueda entender más dimensiones de los personajes.

Aquí es donde el autor decidirá dar mayor relevancia a unos temas sobre otros, por ejemplo a diferencia de otras historia de ciencia ficción donde se hace una exhaustiva

ahondamiento en la ciencia detrás del comic, sino que lo que interesa es resaltar el tema de la aventura y el conflicto que es la dirección que este comic quiere que se entienda.

La escritura y el dialogo

Si Arqueonautas se destaca sobre otro trabajo de su tipo realizado en Colombia es por el uso del autor de un recurso que él conoce bien, es decir de su propia vivencia. El mayor choque cultural que hay en la historia es la forma en que el protagonista habla. Vale traer a colación de nuevo que el protagonista no es solo el último humano en el universo sino que es de Colombia. Suarez aprovechara esto y hará que él tenga una voz distinta al resto de personajes, su jerga y sus expresiones son propias de la cultura de Colombia y más que eso habla con cierta patanería lo cual nos permite dar unos antecedentes más concisos de su personaje como podemos apreciar en el léxico que usa el personaje en la imagen N° 27.



Imagen N° 27 Los Arqueonautas, Fernando Suarez (2013)

Este recurso servirá ya no solo entonces para relacionar a cualquier lector con el protagonista, sino a uno colombiano que comparta esta experiencia a través de los regionalismos del lenguaje para saber cómo se comunicaría con los alienígenas. De hecho en un punto hay términos tan “coloquiales” que usa el protagonista que es necesario aclarar a lo que se refiere con sentido del humor. En este punto como ya hemos dicho en el tema no es de interés las posibles tramas sobre como los otros personajes del espacio entienden como habla Alexander, lo importante es que usando el lenguaje español cada personaje gana una personalidad según la forma en que se refieren. Por ejemplo Anubirus quien es una mente maestra habla en un tono mucho más refinado

que por ejemplo Luna que es una guerrera y por lo tanto habla con una voz más agresiva. La voz en off suele usar un tono de presentación relatando los sucesos y llamando la atención a algo que podría suceder en el siguiente capítulo.

El otro uso del lenguaje que usa Suarez es el de las palabras en las onomatopeyas, puesto que al no haber una regla estándar para las onomatopeyas en español o al menos uno con una aceptación suficientemente amplia muchos de los recursos para describir los sonidos se basan en dos cosas, la propia experiencia es decir mostrar el sonido como uno piensa que suena y el otro es heredado de otros universos de comic donde cierta onomatopeya ha sido convencionalizada. Ahora hablamos de la onomatopeya “Kaboom” esta caería dentro del segundo grupo, puesto que es una convención del inglés entender que el sonido de una explosión es de esta manera. Así mismo como se use el lenguaje esto cambiara el sentido del comic, al usar una onomatopeya tan institucionalizada en comics de serie norteamericanos le permite al lector relacionar más el trabajo con comics de este universo.

6.2 Furia Nocturna: La leyenda del Buziraco.

Cuando se sugirió el tema de esta investigación, se pensó que no se encontrarían muchos comics que hablaran de la ciudad más allá de la caricatura o la sátira gráfica. Una creencia popular que me encontré a lo largo de los eventos relacionados con las propuestas de historieta era que la ciudad no prestaba para ser escenario de un comic y era mejor dirigirse a otros espacios. Por eso considero muy pertinente analizar este comic porque permite revindicar un poco ese estigma del comic y sobre todo me mostro otras propuestas de este mismo grupo que tienen como escenario Santiago de Cali. Aunque no es un requisito para el análisis, es en mi criterio personal un punto afortunado a resaltar del momento de comic que vive la ciudad, pues nos permite ahondar entre las decisiones del autor para saber cómo representar una leyenda tan arraigada con la gente de Cali.

Furia Nocturna: La Leyenda del Buziraco, es la adaptación de una leyenda caleña que trata sobre un demonio llamado a Buziraco que traía desastres, vino desde Cartagena a Cali y fue exorcizado a manos de dos misioneros que alzaron las tres cruces en el cerro en para sellar por fin al demonio, con el paso del tiempo las cruces se cayeron y nuevas calamidades vinieron a la ciudad hasta que en 1938 se alzaron las nuevas cruces de fierro que están hasta el día de hoy.

6.2.1 Perfil de la obra



Título de la obra: Furia Nocturna: La leyenda del Buziraco.

Autores: Wagner Gonzales, Jame Serrano y Paul Chang (Dragon Negro Comics).

Año de publicación: 2013

Tipo de publicación: Serial.

Formato: Comicbook.

Capítulo: Numero 0.

Soporte: Físico.

Imagen N° 28 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)
Portada del capítulo 0.

Sinopsis: Es la historia que da origen al cerro de las tres cruces y la terrible maldición que oculta este; en sus cimientos remontándonos en el pasado en la época de 1825 cuando la ciudad de Cali era muy pequeña, narrándonos la historia de dos amigos frailes llamados Vicente y Juan Cuesta, quienes hacen lo imposible por vencer el mal que desde el cerro de Cali hacía de la ciudad. Un terrible infierno con peste, plagas y tormento, pero estos dos tenían un plan más allá de expulsar la maldad, una arriesgada jugada que la ciudad pagaría con creces mucho tiempo después.

6.2.2 Plano Formal

Formato y Tamaño

Furia Nocturna: La leyenda del Buziraco tiene un formato de comicbook clásico al igual que en el trabajo anterior solo que si este si ha sido impreso y vendido al público. Es una trama serial que cuenta hasta ahora con un solo número de 16 páginas y fue publicado en Diciembre de 2013, a pesar del tiempo el proyecto aún se mantiene activo y lanzara próximamente su continuación. La elección de este formato me parece afortunada pues se relaciona con el contenido de su obra, es una lectura donde predominan las batallas y su lectura es por ende más rápida que en otros géneros. Aquí habrá una noción muy importante y es que en la elaboración de este proyecto se recibió la asesoría de Fernando Suarez, el autor del trabajo anterior analizado entonces podemos hacer una relación de él porque comparten un formato parecido. De hecho las medidas de Arqueonautas planeadas para su posterior publicación física son las mismas que las usadas en *Furia Nocturna*, esto en vista de unos primeros rastros de gremio es sumamente interesante.



Imagen N° 29 Izquierda: Dragon Negro Comics (2013) Derecha: Leopoldo Zea Salas (1965)

Como indicamos anteriormente el formato y el tamaño tienen una relación importante con lo que espera del contenido de la obra de comic aunque no es una regla, es una convención que se tiene. Este formato en particular servirá para establecer la intención de lanzar los comics asociados con estos autores con un carácter más editorial. Esto quiere decir que construirá un público que se acostumbre a leer de esta manera. Este formato no es coincidencia por supuesto, cuenta con una historia que viene de la herencia de los comics que vienen de México, un ejemplo es Kaliman que cuenta con estas medidas (24.5 x 16.5 cm) como podemos apreciar en la imagen N° 29 a pesar de la diferencia de casi 50 años aún se conserva el mismo tamaño, como mencionara Granda y Ramírez (2015) hubo una generación influenciada por la lectura de comics, de ahí nació los cimientos de la escena de comic en Cali como el grupo Tercer Milenio del que fue miembro Fernando Suarez.

Este formato es precisamente el puente entre la generación de los comic en Cali de hace 25 años con la actualidad, no es de extrañar que sea el que se busca establecer entre el grupo de creadores de comic en la ciudad puesto que una de las épocas donde no solo se leyó más historietas sino que se compraba era con este formato y tamaño sugerido. Sin embargo el formato no se relaciona con el tema o estilo del autor, la búsqueda por institucionalizar un formato en el comic en Cali puede ser para tratar de dar orden a las múltiples propuestas que ocurren en la ciudad. Puesto que al vivir en una época con tantas influencias graficas la construcción de un público de comic caleño es difícil de hacer si cada uno sugiere un formato diferente, esto en el sentido de un mercado del comic. Para entender esta propuesta es necesario entender que desde hace varios años se está consolidando el proyecto FICCO (Festival Independiente de Comics Colombianos) que busca promover el comic en Colombia y que por supuesto involucra a Cali, con Fernando Suarez y Dragon Negro Comics involucrados.

La página y la viñeta

Las páginas en Furia Nocturna tienen una característica particular en frente de los otros trabajos analizados y es el relleno del color negro alrededor de las viñetas. Eso le dará un peso significado diferente a la historia y por supuesto una lectura diferente. El contenido de las viñetas no es enteramente blanco tampoco sino que es de gris, sombreados con la combinación de tramas digitales y de lápiz. En comparación a otras narrativas en el comic el tratamiento es bastante oscuro y recuerda a no historias de aventuras como pasaba en Arqueonautas sino que es una propuesta

más cercana a la estética de los antihéroes. La Cali que se nos presenta no es más cruda pero está encerrada en cierta sombra que refuerza el mensaje del texto donde se dice que algo malo está por venir. Pero hay otro punto más importante a tener en cuenta y que como Furia Nocturna es basada en un momento histórico pasado esta estrategia desde la iluminación puede dar alusión a una Cali en el pasado.

Estos dos puntos tanto la estética de los héroes oscuros como la semejanza con el pasado serán la clave de la estética en las páginas de Furia Nocturna. Las páginas entonces se vuelven viñetas encerradas en negro como en la página 3 que vemos en la imagen N° 30 donde se muestra una escena con muchos personajes. Las otras viñetas funcionaron en medida de la historia para mostrar la grandeza del cerro y también lo enorme que es el Buziraco quien protagoniza la historia las viñetas se acomodan para darle una impresión mayor y más intimidante sobre las acciones de los misioneros Juan y Vicente.

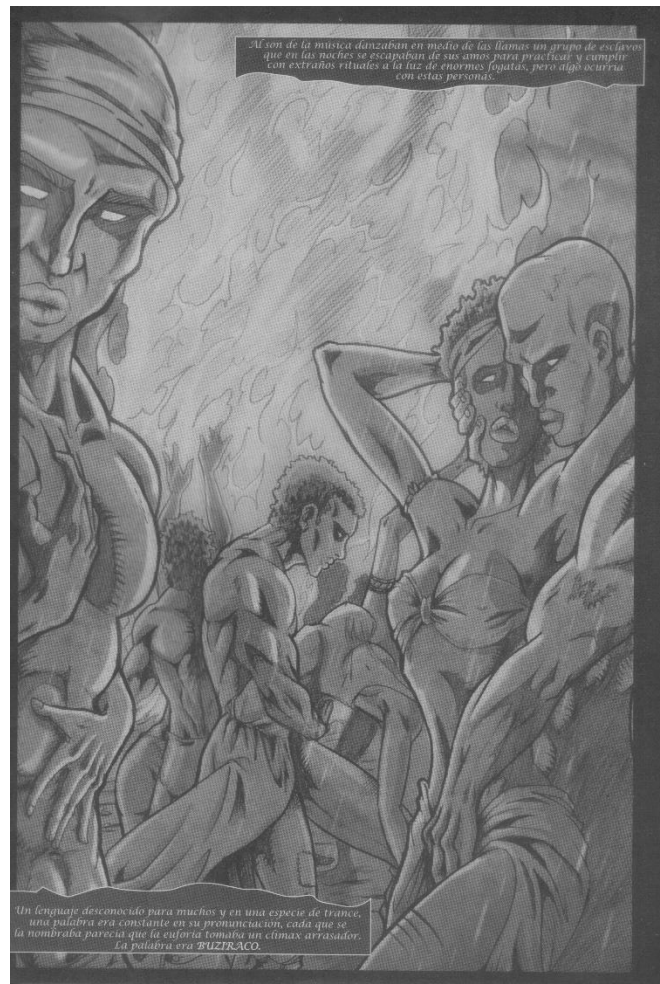


Imagen N° 30 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Las viñetas también se mueven en torno a la acción de la naturaleza por ejemplo en la imagen N°31 vemos el uso de una viñeta vertical para mostrar la caída de un rayo señal del advenimiento de la bestia y el uso de viñetas horizontales presentar a los personajes, solo en estas viñetas se captura la inmensidad del Buziraco contra los dos misioneros y da mayor realce a los personajes antes de entrar en el mortal combate.



Imagen N° 31 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Una característica que comparte con la narración del ejemplo anterior es que las acciones pueden sobreponerse a la viñeta como vemos en la imagen, la acción de la garra saliendo de la viñeta como vemos en la imagen N° 32 puede dar un mayor impacto de peligro al lector que no se conseguiría si se encerrara la acción en la viñeta. Las únicas dos páginas que no tienen ninguna viñeta es decir una imagen que ocupa toda la página son protagonizadas por humanos, la escena del baile que vimos en la imagen N° 30 y el duelo de los misioneros contra los lacayos del gran demonio. Podría ser un desatino ya que para causar más impacto en la llegada del Buziraco se pudo emplear página completa, en cambio comparte espacio con la escena del rayo y la reacción de los misioneros o al menos es lo que pareciera sugerir la estética de la historia.



Imagen N° 32 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Fondos y Planos

La leyenda original del Buziraco se ubica en el año 1837 cuando los dos misioneros suben a poner las cruces de guadua, como la misión de la adaptación es combinar elementos originales de la historia puestos bajo el género del antihéroe y los combates es necesario que estén presentes elementos que denoten que se encuentran en esa época. La mayoría de la arquitectura que se alcanza a apreciar en el comic esta al principio pues prepara de aterrizar el lugar para luego entrar de lleno a la batalla. Por su puesto uno de los detalles que hace parte de la leyenda es que las 3 cruces de guadua son el escenario del conflicto principal. Dentro de la arquitectura puede apreciarse varios detalles de los barrios viejos de Cali que se asemejan al barrio San Antonio, las calles de piedra, las canaletas en la mitad de la calle y el aspecto de madera de las ventanas y puertas. También se alcanza a apreciar elementos coloniales como la cama antigua y el tambor que usan los esclavos para bailar.

El uso de los planos no tiene una secuencia tan similar a la del cine como la de un comic clásico, en cambio parece un uso donde predomina mucho más la emoción de lo que se quiere decir que la acción. Por ejemplo en la escena de la página 2 y 3 como se aprecia en la imagen N°33 donde se ven viñetas que hacen alusiones al baile y pecado. Las escenas no se entienden como acciones de personajes sino más bien representaciones de lo que está narrando el texto. Son pinturas que hacen la función de hacer un prólogo para el momento en que lleguen los misioneros.



Imagen N° 33 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Cuando Juan y Vicente junto a su maestro entran en escena las acciones comienzan a tomar un tiempo y ritmo de que están pasando a la vez que se muestran, hay más planos que nos permiten ver las diferentes acciones y organiza el orden de ideas. Llegan los misioneros, luego de alzar las cruces y preparar el conjuro aparece en un rayo el Buziraco aquí las acciones ya dejan de un lado la narración de leyenda que traía las imágenes sino que se dirigen a contar mostrando con acciones. Durante la batalla se puede resumir los planos usados en tres tipos que se van alternando para crear un ritmo de pelea pero también resaltar las características de los personajes. Por ejemplo las perspectivas de picado y contrapicado son usadas en el Buziraco para expresar su tamaño sobre los mortales como vemos en la imagen N°34.

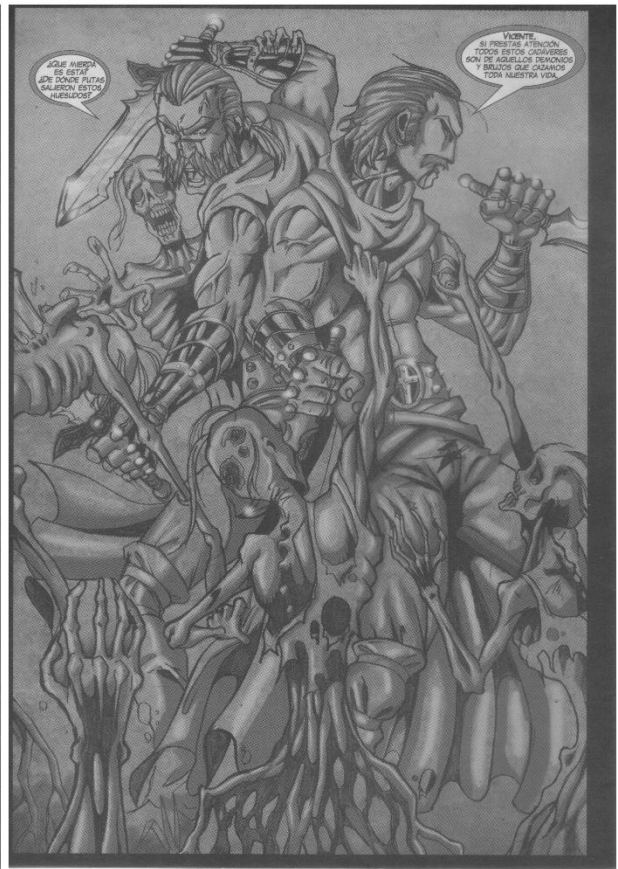


Imagen N° 34 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Por otro lado cuando se busca resaltar las armas o artilugios que usan Juan o Vicente se hace un plano detalle. Las acciones son mostradas de manera rápida y con ángulos extremos para denotar intensidad en la batalla, incluso los planos medio compensan su uso mostrando siluetas o acciones fuertes. En la página de cuerpo completo la perspectiva se mantiene a la altura de los protagonistas para compararlos con los enemigos que están enfrentando y produce una sensación de una amenaza importante para el lector. En la imagen N°35 podemos observar estas dos formas de organizar los planos según lo requiera la escena.



**Plano detalle para
representar las acciones.**



**Plano medio para
representar la situación.**

Imagen N° 35 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Personaje y acciones

El diseño de personajes es uno de los puntos más fuertes de este comic, puesto que el eje de la historia es una gran pelea es necesario que las interacciones entre el Buziraco y los hombres requiera de un trabajo anatómico correcto para dar verosimilitud a lo que está pasando. Una cosa que resalta aquí es que el Buziraco no está diseñado como un demonio cualquiera posee una forma humana pero superior, mucho más ágil, alto y fuerte que los mortales. Esto crea un sentido de diferencia entre los humanos y el pero también una relación de superioridad, como él se presenta en el comic se refiere a la ciudad y sus habitantes de una manera peyorativa, así que esto se refuerza desde su diseño.

Los otros diseños giran en torno a reforzar esta figura, primero están los misioneros quienes tienen el modelo de guerreros con experiencia además que su vestimenta se asemeja a una ropa de un exterminador de demonios de los comics de este tipo pero sin traicionar la época usan recursos que se podrían encontrar en la época. Una de las técnicas de traer una idea de vestimenta moderna a una época antigua que el género permite. La otra figura es la del anciano que hace de maestro, con un cuerpo débil se vale de un hechizo y experiencia para auxiliar a sus discípulos. Sin embargo hasta ahora de lo que sugiere el diseño el Buziraco es quien está encima de todos. Los otros personajes como los mortales que no participan en la batalla tienen una anatomía más normal, débil como el mismo diseño de los lacayos del Buziraco. Esto sugerirá también que será imposible oponerse a él a menos que se cuente con las armas o anatomía de los misioneros.

Los diferentes movimientos que se ven en la historia se ven mostrados con diferentes recursos primero está el de la acción y reacción, por ejemplo en la imagen vemos al Buziraco hundiéndose sus brazos en la tierra y arrojando rocas al aire a causa del impacto. También se usan líneas de movimientos para expresar las acciones pero hay algo que vale la pena señalar y es que el uso de estas líneas es mucho menor que en el caos de Arqueonautas, y esto tendrá que ver mucho con las influencias de los autores.

A diferencia de Fernando el grupo de Dragon Negro es de una generación donde los comics que prevalecieron no contaban con líneas de movimiento tan exageradas, los movimientos en *Furia Nocturna* se ven más secos y más concisos sin tantas líneas que exageren la acción. También el grosor de la línea es menor lo cual causa que la atención que sea la imagen la que lleve más la dirección de la acción, la escena que más rápida se siente está en la página volviendo a la

imagen N° 35 vemos que hay más líneas de movimiento en el agarre y azote del Buziraco comparándolo con otras viñetas donde solo se presentaba a los personajes o se realizaban acciones sencillas como alzar los vástagos de las cruces como vemos en la imagen N° 36.



Imagen N° 36 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Globo de dialogo y onomatopeyas

Los globos de diálogos se dividen en tres en el comic, la voz en off que realiza la introducción de la leyenda y tiene un aspecto coloquial para asemejarse al relato de época, la voz de los personajes humanos que son globos redondos y la voz del Buziraco que son globos rellenos de negro para destacar sobre la de otros personajes. Aquí vale la pena introducir una convención de los comics de héroes y antihéroes norteamericanos, hay personajes que poseen una voz especial que se transmite a través del comic con el color o cambio de la tipografía. Por ejemplo Thor usa una fuente nórdica para que se entienda que su voz es de un ser que habla como un dios mientras que Deadpool quien se refiere muchas veces fuera de los límites de la historia rompiendo la cuarta parte habla con globos rellenos de amarillo que resaltan de la voz normal que seria los globos blancos. Esto nos sirve entender que la voz del Buziraco tiene que tener un peso adicional en su tono sobre los otros seres, y esto se muestra desde la elección del color del globo de dialogo.

Furia Nocturna a pesar de contar con una estética tan oscura que podría pensarse que entorpecería en cierto sentido la lectura, hace uso de unos globos redondos que se sienten más cómodos que los globos de diálogos rectangulares que se usan en *Arqueonautas*. Esto puede deberse a una brecha generacional puesto que las nuevas generaciones no están acostumbradas a que los comics usen los globos cuadrados si no es más que una voz en off o un pensamiento de un personaje. De hecho uno de los usos para mostrar el pensamiento de los personajes dentro del comic son los globos cuadrados. Hay varios textos que se escapan a los globos o simplemente no los tienen, estos son los gritos de los personajes y continúan a raves de las viñetas para expresar el tiempo del grito en contra de la acción que continua.

El uso de las onomatopeyas en el comic se siente bastante escaso comparado a la riqueza de sonidos que sugieren los sucesos que pasan. La única onomatopeya que hay es la del trueno que vemos en la imagen N° 31, las letras están marcadas con la textura que se asimila al rayo dando a entender el estruendo al caer, de hecho crea tan buen efecto que hace sentir que el comic es un poco mundo el resto de la batalla, sin contar los choques de las espadas y los golpes, hay una gran técnica que causa impacto en los lacayos, es una escena que cobraría más fuerza/sentido con el uso de la onomatopeya. También al final de la historia está lloviendo lo cual es un sonido que podría agravar la crisis de la situación de estar a punto de perder frente al Buziraco, y la última escena termina con otro trueno que al aparecer sin sonido pierde fuerza a comparación del primero.

6.2.3 Plano Contenido

Presentación del contenido

Furia Nocturna: La leyenda del Buziraco es como hemos mencionado la adaptación de una leyenda popular de la ciudad de Cali que cuenta la llegada del Buziraco demonio que desde España anunció la ruina de Santiago de Cali y llega luego de que le hicieron abandonar su lugar en Cartagena, los frailes Vicente y Juan Cuesta conjuran la ciudad alzando las tres cruces protegiéndolo de los males que trae el Buziraco. Algo que llama la atención es que la leyenda ha sido relegada como un subtítulo de *Furia Nocturna*, esto dará una idea diferente de lo que el lector puede esperar del contenido del libro, no será una simple representación sino una adaptación bajo cierto tratamiento de género.

Creo que vale mencionar las diferencias que tiene el comic hacia su material original para entender más las elecciones de los autores. Lo primero fue la elección del género, la leyenda intrínsecamente no indica que la historia debe contarse como un combate épico entre el hombre y el diablo pero fue una decisión que se permite la adaptación puesto que no pretende hacer la función de contar los hechos como fueron sino interpretarlos de una manera atractiva a un público. Este recurso es muy común entre los comics de superhéroes por ejemplo con el personaje de Thor, hijo de Odín y en el manga con la leyenda de Sun Wukong en Dragon Ball. Algo que destaca en la presentación del Buziraco es que a pesar de ser un demonio, no es precisamente un villano, el escenario es la ciudad pero los frailes no están peleando por ella sino porque no pueden permitir que el Buziraco triunfe. Esto no justifica sus acciones pero no las encasilla entre un protagonista heroico y un villano detestable.

En el cover como en el reverso de la contraportada, son protagonizadas por el Buziraco y termina siendo el personaje del que más se da cuenta. En la portada se le muestra reinante sobre el cerro asemejándose a lo que dice la leyenda de que se vio una gran figura de murciélago sobre el cerro y esa sería la señal que condenaría la ciudad. Siendo la primera información que el lector recibe me parece una elección interesante pues junta el nombre de una leyenda que viene con una concepción de diablo y la actualiza en una especie de magnánimo guerrero como podemos ver en la imagen N°37 la actualización también pasa a nivel gráfico.



Imagen N° 37 Ilustración Buziraco Periódico El País, Dragon Negro Comics (2013)

Al igual que el estilo de los trabajos #0 en el mercado americano donde además de la historia se presenta el diseño de personajes, aquí se presenta a forma de texto una información importante sobre el demonio. Nos da una biografía, una lista de habilidades, una familia y un equipo/objetos. Esta información cambia bastante el aspecto que da para leer el comic en solo su forma puesto que ahora nos aseguramos que el Buziraco no quiere ser representado como un villano. Es decir dejando a un lado sus intenciones el comic lo muestra más como un guerrero que como un mensajero del mal, al equiparlo con una lista de habilidades y equipo da incluso la noción de que viene en una misión propia cambiando un poco la premisa que podría sugerirnos la leyenda. En la descripción pone que una de sus características es valiente. Ahora la historia cambia de ser la leyenda de una ciudad aterrorizada por un demonio, A una figura enviada a una misión que es castigar a Cali.

Narrativa

La historia hace uso principalmente de dos ritmos, para explicar dos momentos diferentes en la leyenda original. El primer momento es lo que sucede en 1825 con la llegada del demonio, es la que explica que la ciudad al estar desviándose moralmente pareciera que un mal augurio vendría a la ciudad, contado a través de dos figuras que representan los dos lados del combate, la niña poseída y el cura son el demonio contra los misioneros. Seguido de esto la narración con voz en off continúa agregando información adicional de la convocación del Buziraco. Hasta ahora todas las imágenes han cobrado sentido a través del dialogo, la escena del baile y el cerro sobran sentido con el Buziraco gracias a la explicación que ofrece el narrador.

Luego de una elipsis de varios meses nos situamos al presente donde la acción principal tomara lugar, este es el segundo momento donde la narración pasa es a través de las acciones y diálogos de los personajes sin necesidad de más contextualización. Este será el traspaso entre la leyenda a la adaptación. Finalmente la acción será quien dirija el resto de la historia hasta el gran clímax que en tradición de los comics tradicionales queda en continuar para dejar enganchado al espectador al siguiente número como vemos en la imagen N°38 donde un continuara cortara la impactante conclusión, esta será otra de las convenciones que heredara Dragon Negro Comics como un estilo para contar su historia diferente a por ejemplo el usual formato autoconclusivo de la novela gráfica.



Imagen N° 38 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Tema

La leyenda del Buziraco tiene una función de explicación, puesto que explica que a causa de un demonio se realiza una labor de procesión para proteger la ciudad, si eso es vigente hoy o no es otro asunto pero lo que resalta es el carácter religioso donde solo a través de actos que demuestren la fe a dios habrá una protección divina contra el mal. Ese tema no se siente mucho a lo largo del comic por supuesto se hace una mención religiosa introduciendo al padre y la chica que esta poseída pero en el combate los misioneros no están peleando por la protección de dios sino para aniquilar al demonio. Este enfoque se puede deber a que una connotación religiosa podría parecer contraproducente contra el género que se buscaba tratar, después de todo el concepto de misioneros que solucionan un mal a través de espadaños no parece adecuarse a la imagen de dos frailes tradicionales.

El tema recae nuevamente en lo que es propio del género de antihéroes y son las batallas épicas, la lucha entre dos fuerzas que no pueden soportar la existencia del otro. Sin embargo en el Buziraco hay una ansia mayor que ganar simplemente, según la viñeta de la imagen N° 39 y la información que nos arroja la biografía: “Al ser parte de una raza de guerreros adora las batallas, es su única razón de ser” el principal interés del demonio no es su misión o derrotar a los misioneros, sino disfrutar de la batalla misma. Este tema de un ansia por la batalla es recurrente en las historias

donde se busca probar la fuerza, esto da una dimensión más allá al de la batalla entre el bien y el mal que podría haberse pensado en un principio.

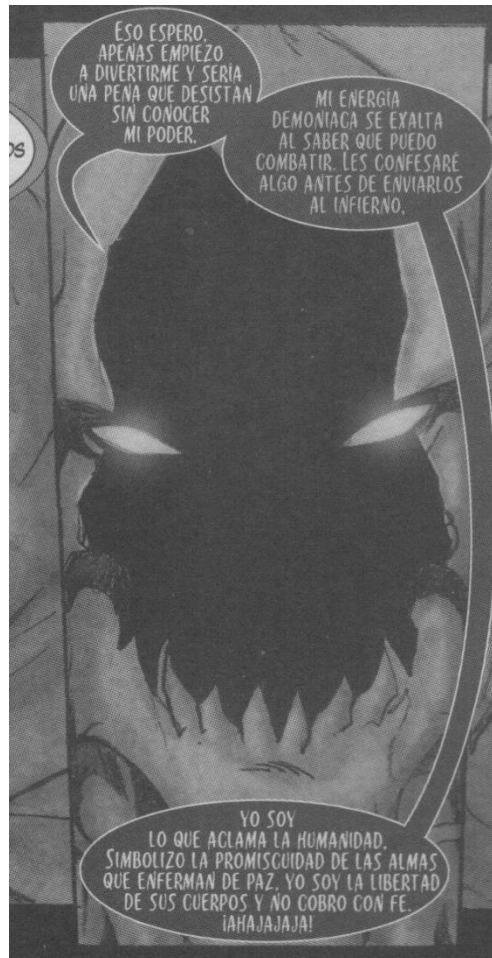


Imagen N° 39 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

Uno de los momentos que extendería esta idea no se alcanza a explorar puesto que lo que prima ahora es la batalla, pero es cuando el Buziraco se refiere a que su poder se debe a la corrupción que vive la ciudad, y que es realmente la voluntad de la gente la que permite que el exista, esto retomara lo que se dice al principio sobre que en el año 1825 Cali habría tomado un camino inmoral. Esta podría ser la observación que menos espacio tiene en la historia pero es la motivación principal del personaje, es una la lucha de la ciudad por un demonio que ellos mismos han creado y que ellos no están dispuestos a pelear, puesto como se muestra en la página 4, los frailes son forasteros cumpliendo su misión en esta tierra, esta me parece una de las cosas que mejor se recupera de la leyenda puesto que los misioneros vienen de quito a sellar un demonio que viene desde España y todo esto sucede mientras la ciudad solo es testigo.

La escritura y el dialogo

El primer uso que hace la escritura está en los globos donde el narrador conecta la leyenda original con los sucesos que pasaran en el comic, no aterrizándonos de una en la acción sino dándonos un contexto que tendrá relevancia para justificar las acciones del Buziraco. A diferencia de lo que se podría esperar, el dialogo es usado por los personajes no hacía alusión a una época en particular. Varias expresiones y conceptos dentro de las conversaciones aclaran que la intención no es sostener una similitud con la forma en que hablaban en el siglo 19 en Cali, sino más bien siguiendo la tradición de comic norteamericano decir frases que sigan el arquetipo de guerrero experimentado y villano demoniaco.

El lenguaje se usa más que nada para establecer relaciones entre los personajes y entender sus motivaciones, por ejemplo cuando Juan dice: “El mal nunca triunfara y la luz de la bondad absorberá la oscuridad” como vemos en la imagen N° 40 resume su razón para combatir al Buziraco, la creencia en una fuerza del bien esto le da un aire más serio que el de su compañero que realmente está preocupado es de no tener vacaciones a razón de esta misión. La otra función del dialogo a lo largo de la batalla es la de explicar lo que sucede en las imágenes, para dar a entender la idea por completo como se ve en la escena de la página se aclara que no solo el Buziraco tiene poderes que controlan la vida y la muerte sino que ha resucitado precisamente enemigos anteriores de los misioneros.



Imagen N° 40 *Furia Nocturna*, Dragon Negro Comics (2013)

6.3 Carefukyou, un personaje con una voz diferente: La propuesta de Luto

Hasta ahora las obras seleccionadas han estado relacionadas con la herencia de una generación de comic en la ciudad que empezó en los años ochenta, en este caso la propuesta vendrá desde otro punto de vista más fresco y que amplía el horizonte sobre las posibilidades del comic para la ciudad. De nuevo se tiene la fortuna que el escenario donde sucede la historia es en Cali, pero esta vez sucede en la actualidad y de hecho esta elección tendrá mucho que ver con la manera de actuar de los personajes. Esta propuesta en particular abre un tema que va más allá de los límites de la investigación pero que va en la dirección de esta tesis, y es la noción de comic caleño. Hasta ahora hemos hablado de comics que suceden y comparten la ciudad, por ende son los que muestran a grandes rasgos la escena de lo que sucede relacionado tema pero adentrándonos a la obra valdría la pena que una vez el panorama estuviera más claro y a propósito de propuestas como la FICCO se pensara en tratar de mostrar la ciudad a través del comic que es la dirección que tiene este comic.

Carefukyou, es y no es un comic a la vez, puesto que si somos precisos Carefukyou es el personaje emblemático de las historias de Luto, es importante hacer la aclaración para poder entender en que consiste esta propuesta ya que Carefukyou va más allá de sus historias y se ha vuelto un icono del comic local en una ciudad que nada tiene establecido, Luto además de ser un dibujante de comics es un rebelde que usa su recurso grafico más allá de contar una historia, sino de dar una opinión.

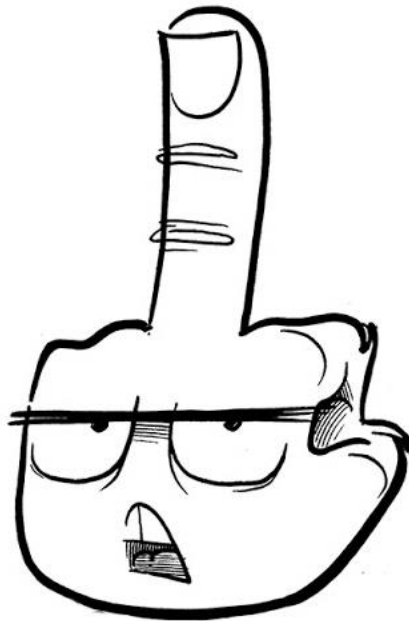


Imagen N° 41 Carefukyou, personaje.

6.3.1 Perfil de la obra



*Imagen N° 42 Carefukyou (Comic),
Luis Tobon (2007)*

Nombre: Carefukyou

Autor (Arte e historia): Luis Tobón
(Luto).

Año de publicación: 2013

Tipo de publicación: Fanzine y
Comicbook.

Formato: Físico y digital.

Sinopsis: El Carefukyou es una publicación de historias y caricaturas protagonizada por el “Carefukyou” personaje que le gustan las compañías perniciosas y el humor ácido, compañero en la derrota y siempre en contra corriente a las normas sociales. Con una mirada muy punk el personaje realiza siempre un comentario de la sociedad en que actúa y consigue hacerse su fiesta al margen de ella.

6.3.2 Plano Formal

Formato y Tamaño

Desde el formato veremos que las diferentes ediciones de Carefukyou cambiaran mucho de lo que vimos en los otros casos, en un momento hablábamos de una propuesta de una posible institucionalización para un formato de comic que permitiera la construcción de un gremio. Por supuesto esta opción aunque no limitaría el contenido si estaría restringiendo una de las libertades de la autopublicación que es la elección de formato. Carefukyou ha estado presente en varios de las publicaciones realizadas por Luto pero también tomadas por otras editoriales como la Fanzinoteca donde el #5 trato de Carefukyou y Dr. Fausto donde realizo colaboración con otros artistas.

Respecto a las autopublicaciones de Luto los tamaños varían desde los pequeños Carefukyou's, pequeños libros que parecen ediciones de bolsillo, luego están la revistas Minora con un formato un poco más grande similar al formato de los otros trabajos, en este Carefukyou aparece pero también otros personajes como la muerte que también protagonizan otras tiras, luego están los tamaños que ha manejado en proyectos donde él publica con editorial como la Fanzinoteca que se asemeja al tamaño de un artbook de comic y el de revista Fausto similar al de Minora.

La razón por la que aclare al principio la diferencia entre personaje y comic fue que el personaje de Luto al ser una idea independiente de un tamaño que lo ate puede adaptarse a diferentes propuestas como las colaboraciones. Es decir cuando un manga es publicado se espera que los tankobons (tomos) de su historia vengan todos del mismo tamaño porque esa forma también tiene que ver con el orden de la historia, eso está muy relacionado con los casos donde el comic tiene una trama serial como los casos anteriores. Pero en el caso de Luto su personaje no sigue una estructura narrativa que lo atrape en un solo formato. Esa es una de las características que hace que el tamaño se relacione con el tipo de contenido que presenta.

El formato del comic al variar tanto se entiende como una publicación independiente, suele ser caracterizado por tampoco tener un tipo de papel o técnica de impresión estándar. Esto permitirá que haya mayor espacio para la experimentación del autor. Por ejemplo en las ediciones más pequeñas de Carefukyou el papel es bond con una caratula de cortina para resaltar, esta

presentación la distingue de las que se acostumbran en las librerías donde los comic de entretenimiento mainstream tienen un tipo de papel de alta calidad pues se planea que estos libros tienen ese carácter coleccionable. Al usar unos materiales más económicos se intenta no solo crear un producto que sea económicamente viable para el autor, sino para el público. Ya que al no haber una cultura o gremio de comics en la ciudad, la gente aún desconoce el valor de hacer los comics por lo que una de las propuestas de esta rama alternativa es la de crear copias con materiales más sencillos pero que pongan por encima la idea de difusión del comic más allá de una gran ganancia lucrativa.

La página y la viñeta

La historia ha sido la que ha moldeado a cierta extensión la estética de la página que el autor maneja, como hemos mencionado es la acción la que le exige el artista acomodar los elementos en sentido de que quiere resaltar. En Carefukyou también existirá esta prioridad por la acción en unas historias, pero al ser la mayoría de comics en una trama episódica la constitución de muchas páginas gira en torno a formar un ritmo mucho más estable que las narraciones seriales. Al igual que la historieta de periódico donde el tamaño de todas las viñetas es igual, en Carefukyou muchas páginas están organizadas de manera más cerrada por que no es la acción lo que prima en la historia sino lo que el personaje dice como en la imagen N°43.

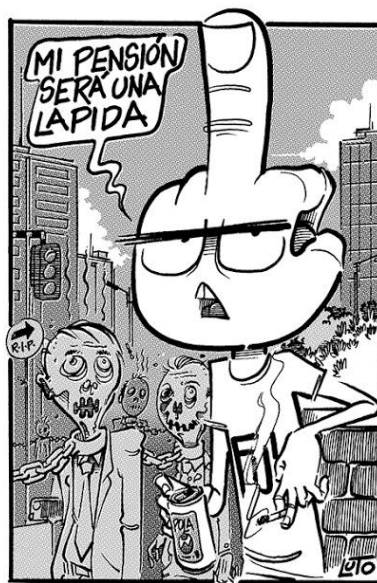


Imagen N° 43 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

También hay un juego con esto, y hay otras opciones de narración donde se juega con la naturaleza de las viñetas rompiendo un poco el contrato de la viñeta como el ojo de la cámara, Luto no trata su historia desde el lenguaje del cine que funcionan como actores en el escenario sino que primaran otros *ambientes* como el de la ilustración sola. Aquí entonces se explora más el lenguaje del comic pues ya no tiene una función narrativa, al menos no clásica y se entiende como menciona Muro (2004) en un concepto que es una de las posibilidades del comic.

Esto podría entenderse como desordenado por parte del comic, puesto que pareciera que la experimentación sugiere un tratamiento diferente en cada página, sin embargo no es tanto así porque veremos que en esta sugerencia por romper los modelos de página clásicos habrá una necesidad en representar un tema en particular. Uno de los temas principales que se explora con Luto es la música, muchas de sus historias giran en torno a una estética punk lo que hace que sea las letras de canciones las que muchas veces dirijan lo que pasa con los personajes. Por ejemplo en la imagen vemos que la pagina ha decidido dejar las viñetas a un lado para representar la libertad del baile, aun así por el orden de lectura se establece una narración de la escena.

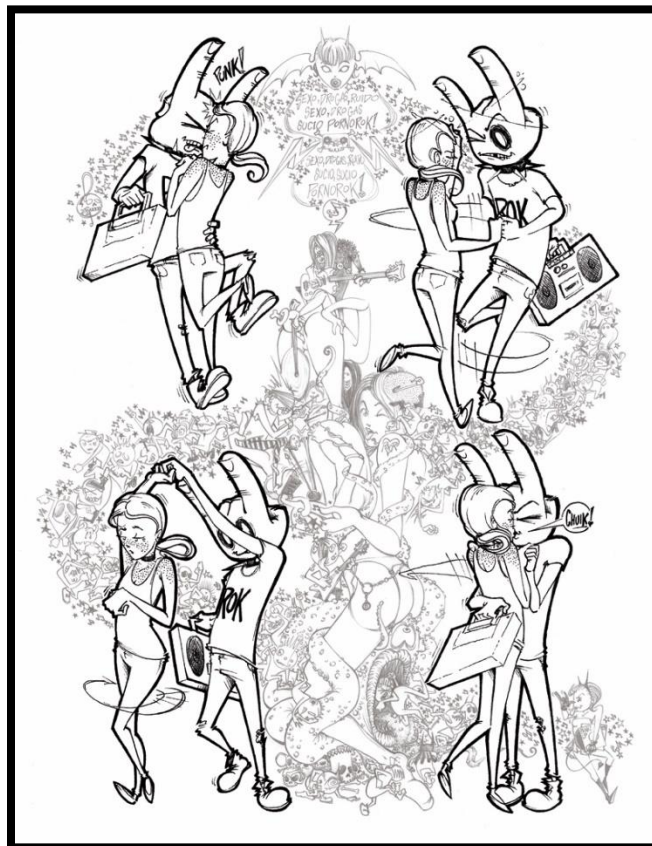


Imagen N° 44 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Así mismo la música sugerirá unas imágenes adicionales que conviven en un mundo diferente al de los personajes, la letra que aparece en la imagen N° 45 viene acompañada del cuerpo de una mujer y una ilustración que hace alarde a la estética cruda del género punk, también vale la pena notar que al estar hecha en un tono más bajo que parece lápiz no causa choque con la escena principal. Al el comic no poseer el recurso del sonido, la representación se logra a través de las características que lo visual puede expresar como la letra, aquí también hace alusión a que la música produce imágenes fugaces y por eso están en un tono más suave que el de la tinta del resto del comic.



Imagen N° 45 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Fondos y planos

Cali es el escenario donde Carefukyou puede ser quien es, sin la ciudad mucho de su personaje quedaría en el aire. Tanto en las historias de los comics como las viñetas solas vemos que nuestro personaje siempre lo protagoniza una voz con humor ácido, al ser el centro de la atención los fondos pasan a tener una función que complemente este mensaje. Pero no necesariamente se relega como un elemento secundario sino que más bien al representar la ciudad con paisajes familiares hace que el discurso del Carefukyou cobra otra dimensión. Si el personaje hablara en otro contexto como una ciudad con razgos desconocidos sería más difícil conectar la

crítica puesto que no sabríamos si está hablando de esta ciudad, o por ejemplo si lo pusiéramos en una ciudad americana su forma de hablar y comportarse siendo caleña causaría contradicción.

El estilo que usa el autor para acompañar a los personajes es un mundo mucho más iluminado, a pesar de que los temas puedan ser de temática madura el tratamiento desde el uso del negro es muy amigable a la vista, esto tendrá la función de mostrar la fealdad de una manera nueva con un tratamiento que embellece y caricaturiza el escenario, puesto que los diferentes elementos son simplificados en un mundo con una estética agradable pero que es portador de un mensaje grotesco. Esta combinación le servirá al autor para poder hablar de temas que pueden ser tabú como el sexo y el alcoholismo y verlos bajo una luz más tolerable y que se vuelvan elementos de broma pero no de disgusto.

Al ser la mayoría de historias en torno a un dialogo entre personajes, más que acciones que involucran elementos del fondo la mayoría de planos se encargan de resaltar a los protagonistas. La excepción a esto es como hemos visto cuando el tema se toma la página para tomar protagonismo. Aun así los personajes se relacionan también con esto. Con el predominio de los planos medios el comic presenta a los personajes de forma sencilla, es decir no hay perspectivas demasiado extremas que las acciones exijan, puesto que la historia a diferencia de otro género como el de aventuras o batallas pasa en cierta cotidianidad caricaturizada y por ende no exige puntos de vista sumamente dramáticos ya que no es el tono de la historia.

Al primar el humor los planos hacen la función de acomodar el personaje para que pueda dar el remate del chiste. Muchas veces el remate es una conclusión dirigida al lector en manera de una moraleja agria, al estar refiriéndose al lector, los planos no exigen una lección que nos de todos los detalles de la locación del personaje o magnifique su posición de una forma u otra puesto que el chiste pesa más en su lenguaje y la simpleza que representara que el mensaje no necesita ser adornado.

Personajes y acciones

Carefukyou es un eje para los demás personajes dentro del comic, puesto que es a través de su diseño que tiene la fuerza para irrumpir en los demás integrantes de la historia que son movidos por sus acciones. Desde el diseño se ha establecido no solo el protagonismo de Carefukyou sino una actitud hacia la vida, sobra ser obvio que su posición de cara-mano representa

la actitud de desprecio o crítica hacia lo que ve y también su naturaleza libidinosa juvenil. Sin embargo a pesar de su rasgo característico, la anatomía del personaje es como la de los otros personajes masculinos, entonces se vuelve una representación de un personaje que puede ser cualquiera pero a la vez es caricaturizado por la forma en que piensa y se expresa.

Esta elección de conservar una anatomía consistente, le servirá para tratar los temas de la sexualidad que tienen que ver con su actitud de vida. Los personajes femeninos en su mayoría son chicas jóvenes muy al estilo rock que son el interés del personaje pero también sex symbols de las letras de las canciones. Su estilo recuerda un poco al estilo manga en tener unos rasgos simples como ojos grandes apoyados en la línea gruesa que maneja el autor.

Además del protagonista, Luto ha explorado la peculiar anatomía de su personaje para crear una familia que exprese otras ideas o actitudes que no caben en Carefukyou. Roki es el primo de Care y es ese espíritu loco tan inmerso en la música rock que no realiza una crítica sino que se expresa a través de acciones o siendo el sidekick de su compinche “cara de puño”. Los otros personajes de Luto como la muerte y múltiples personajes que representan sus ideas poseen un diseño simple, que pone ahora no la atención de lo que hace en la crítica o diseño como su personaje emblema, sino en torno al relato. Por ejemplo en la “La mejor novela gráfica de la historia” el personaje se ve como un ser pequeño pero sin expresiones, el protagonismo no está en el sino en torno a la idea de la historia.

Por supuesto la forma en que se muestran las acciones están muy relacionados con el tono del que quiere hablar Luto. Las expresiones de violencia, no solo de pelea sino prácticas como el pogo son mostradas de manera suave. Esta será otra forma de mostrar temas de una forma a caricatura y volviendo ciertas actitudes más estéticamente atractivas. Siendo propio del estilo pulido del trabajo las acciones se guían por unas finas líneas de movimiento. Las acciones principales que realizan los personajes son el dialogo, siendo así el mayor peso en el cambio de expresiones, y como siempre es mostrado en un plano medio consigue dar un efecto dinámico considerando que en si no se están moviendo con todo el cuerpo como podría ser la necesidad de otra historia donde priorice los movimientos con el cuerpo.

Globo de dialogo y onomatopeyas

Los globos son un recurso que desde su forma denotan una voz como hemos visto, si un globo con una línea ordinaria y relleno de blanco representa el tono de una voz normal. En base a ese primer eje, los cambios en su forma le indican al lector que eso que se lee debe tener otra forma de “escucharse” que la conversación normal. Siendo un comic con una actitud “punk” no es suficiente mencionar las veces en que la música es la protagonista de las acciones, en el globo de dialogo esto se expresara de dos formas que ayudan que la lectura de las letras de las canciones cobren sentido, con una línea más fina el globo da a entender la sensación que la música está en un nivel de fondo a la voz principal y también indicando con la cola del globo el origen de la música. En la imagen “Roki” trae una videocasetera que empieza la fiesta, como en muchas de las historias de Luto el lenguaje de narración ordinaria se rompe y la música va encima de las viñetas aquí es un elemento que hace parte de la historia y actúa con los personajes.

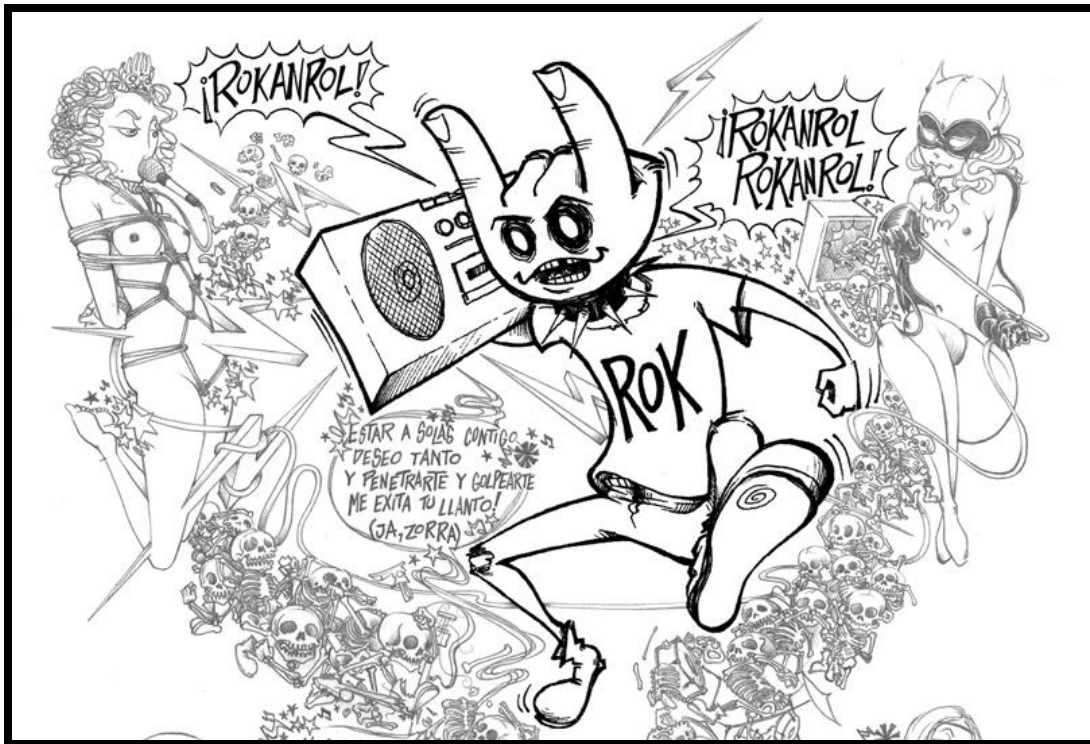


Imagen N° 46 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Al ser el universo del sonido un elemento tratado con cuidado, se nota que solo hay una necesidad de usar las onomatopeyas cuando la acción lo indica, es decir no para producir un ambiente, es la música o los diálogos en la mayoría que llenan ese espacio. Pero cuando es una acción importante se muestra las onomatopeyas según la calidad del movimiento. Por ejemplos las

expresiones silenciosas de los movimientos humanos son colocadas de forma muy pequeña acompañando su acción como vemos en la imagen. Pero otros sonidos más fuertes como el timbre de un teléfono, nos indica un tono más fuerte que perturba en especial por se impone con fuerza más allá de la voz normal del dialogo sino del tono suave de la música. Puede esta ser una de las razones por la que la onomatopeyas tienen un uso tan exacto en el trabajo, siendo el sonido protagonista la música, las onomatopeyas crearían una “bulla excesiva” que si bien puede suceder en una acción cotidiana, Luto decide dar más fuerza a una sobre otra pues no es su intención representar las cosas como son sino lo que más se acerque a su imagen para la idea.

Al ser el trabajo tan desarraigado en tradiciones de comic predominante como el americano, los sonidos que produce se basan no en la experiencia de otra narración sino en la vivencia del propio autor. Siendo así la elección de la música de su gusto o la que le aparece más apropiada la mensaje la protagonista, pero también se ve en las onomatopeyas donde los choques, golpes y disparos entre otros poseen una traducción que el mismo ha hecho desde su escucha a la palabra escrita. Por ejemplo la connotación de que dentro de los comics clásicos el teléfono suena “Ring Ring” cuando él pone “Raaang” como se ve en la imagen N°47 puede darnos idea que tipo de teléfono tiene el Carefukyou con un sonido que se puede compartir entre los lectores que hayan tenido ese tipo de celular. Son este tipo de minucias elecciones de las que me refiero con la experiencia común puesto que sea acertada o no, decide extraer lo que se cuenta delo que ofrece la realidad que se comparte con los lectores, en verdad de tomar elementos prestados de otra representación.



Imagen N° 47 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

6.3.3 Plano Contenido

Presentación del contenido

Carefukyou es el contenido del comic, a diferencia de un protagonista ordinario que se desarrolla a través del mundo como lo hace Alex en el espacio de Arqueonautas, Carefukyou es quien según sea el propósito del comic articula la escena desde su voz. En la mayoría de los casos como hemos visto, el personaje es la voz de la opinión dentro del comic. Esta opinión vendrá acompañada por la yuxtaposición más elemental que propone la viñeta y es la de la imagen y palabra. El entorno es quien da la situación a Carefukyou para dar validez a su frase o chascarrillo. Teniendo en cuenta esto se puede ver tres tipos de diferentes contenidos donde Carefukyou se desenvuelve, siendo el primero la viñeta única donde el personaje se expresa de una situación al estilo de la caricatura política que usualmente consigue capturar la idea en una sola imagen, por ejemplo en la imagen N°48 vemos como a veces el fondo solo ubica al personaje o reafirma a través de la situación la frase.



Imagen N° 48 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

La segunda sería la aventura musical, donde el contenido funciona entorno a una canción o un ritmo, no solo el texto sino también gráficamente conduce la acción y lo que se ve. Esta será una de las características más peculiares de todos los comics analizados puesto que es la incorporación de un lenguaje a través de la imagen, este tipo de propuestas permite extender un poco más los límites del comic y volverlo un medio donde se pueda “visualizar” la música por medio de las viñetas. Volviendo a la imagen N°46 podemos apreciar como la música consigue rellenar el espacio y nos presenta en un espacio sin fondo donde solo suena la música. Podría ser una representación de como el sonido se puede apoderar de una locación, y resultaría en esta imagen.

Por ultimo pero igual de importante se encontraría el comic más clásico donde a través de varias viñetas ocurre una historia donde Carefukyou participa junto al resto de los personajes, pero a diferencia de los otros contenidos que buscan una estructura básica de aventura. La forma en que se nos presenta el contenido aquí es a favor de capturar una escena sin importar una gran estructura narrativa explicando los orígenes del protagonista o sus intenciones. Esto se puede apreciar mejor si entendemos las aventuras de Carefukyou como momentos corrientes, es decir que al no preparar mucho al lector sobre lo que va a leer con una introducción hace que la relación de quien lee el trabajo sea más directa como viendo una escena de la vida.

Revisemos por ejemplo la primera página de “*Pogo de manos es de villanos*” en la imagen N° 49, Carefukyou entra en escena de cualquier parte, su origen es un punto cualquiera de la ciudad. Al no colocar una explicación lo que hace es ubicarnos solo con lo que vemos y nos dejamos guiar por lo que se muestra y no lo que se cuenta. En este ejemplo se podría decir que Luto apunta más por una dinámica más de mostrar y contar menos. Esto diferirá con los otros estilos de los autores más clásicos que suelen anexar detalles a la narración visual con una introducción textual, se usa desde presentar el escenario hasta la situación.



Imagen N° 49 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Narrativa

La narración en Carefukyou como hemos venido mencionando difiere de los estilos clásicos, los sucesos o explicaciones a la trama ocurren enteramente desde los personajes ya se hablando entre sí o hablándole al espectador. En la mayoría de casos no hay un narrador omnisciente que explique las situaciones, ese trabajo suele ser el de Carefukyou quien domina la escena y la dirige para que tenga sentido hacia una idea. Es importante resaltar que Luto usara distintas técnicas visuales para acompañar lo que los personajes dicen, no solo reafirmando lo que dicen sino mostrando como se sienten al respecto. Por ejemplo en la imagen N° 50 vemos como el uso de tramas circulares puede dar una postura mucho más agresiva que la de Carefukyou que al tener un fondo plano se ve como quien recibe la acción o en este caso el escupitajo.



Imagen N° 50 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Volviendo al tema de la música, podríamos pensar en otro tipo de narración que no tendría que ver con lo que está sucediendo realmente. Como mencionara Lucioni (2006) el comic es un arte secuencial pero también es una arte en relación. Es decir los elementos no tienen que necesariamente coincidir en una narración lineal reafirmando entre escritura e imagen una sola idea. McCloud (2009) mencionara este tipo de trabajos como alternativos y puede evocar ideas más diferentes de las simples acciones de los protagonistas. Revisemos en la imagen N°51 en el comic que precede a este, vemos a Carefukyou despertando en su rutina ordinaria mientras que una canción va dirigiendo las viñetas. Por si solo la acción de despertar y alistarse da a entender

solo eso pero cuando se relaciona con el contenido de la canción y posiblemente la deducción de un ritmo nos da una idea diferente de lo que el protagonista puede estar pensando.

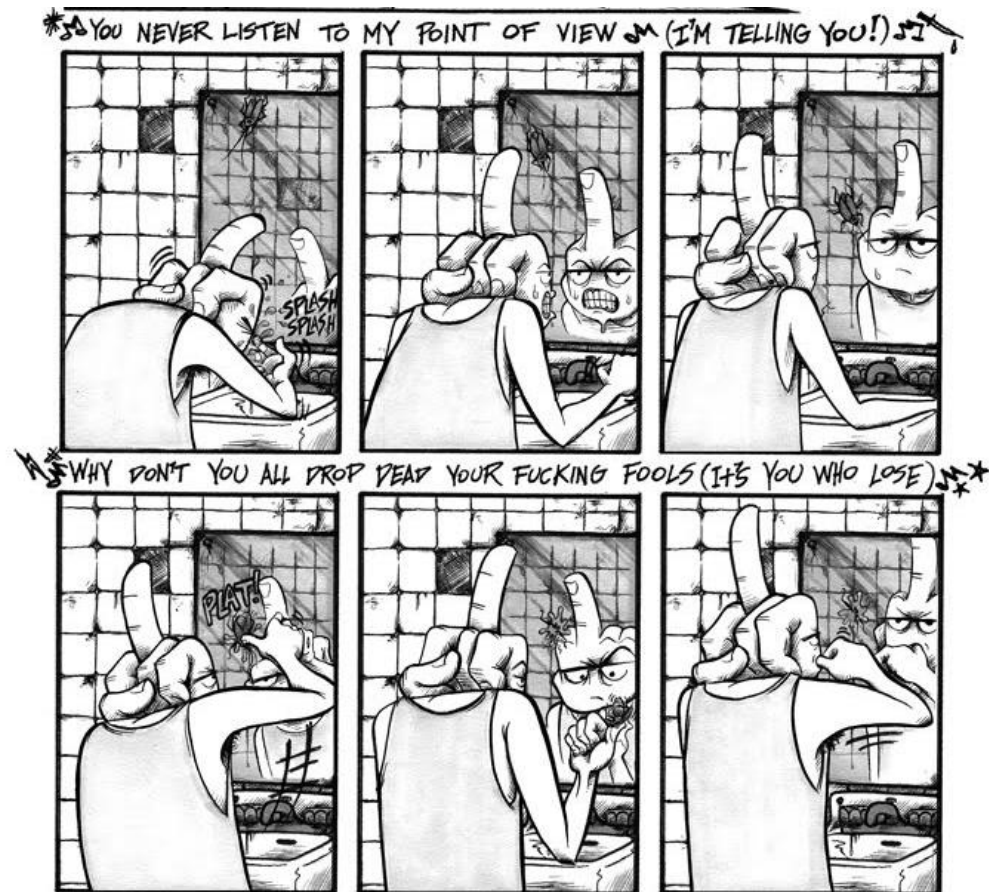


Imagen N° 51 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Luto ha experimentado en el comic, no como una forma de contar una historia en particular sino una forma de exponer sus ideas, por ejemplo pensemos en otra característica que no se explora en los otros comics. La narración sin el uso de las palabras, pareciera que los trabajos entre más clásicos dependieran más de la voz en off mientras que Luto va al otro extremo y hace uso solo de las acciones y el recurso grafico para contar algo. En la imagen N°52 vemos una tira corta donde Carefukyou es un contexto desconocido ejecutara un grotesco movimiento, no hay la narración de una idea aquí sino más bien la exploración de los límites de lo gráfico. Este tipo de búsquedas son más propias de la relación artística que sostiene Luto con el comic, mientras que en los otros ejemplos donde el formato era el comicbook clásico hay un interés por la búsqueda de contar una historia bien según unas bases clásicas como la narración de tres actos, aquí lo que primara será por así decirlo el performance dentro del dibujo.

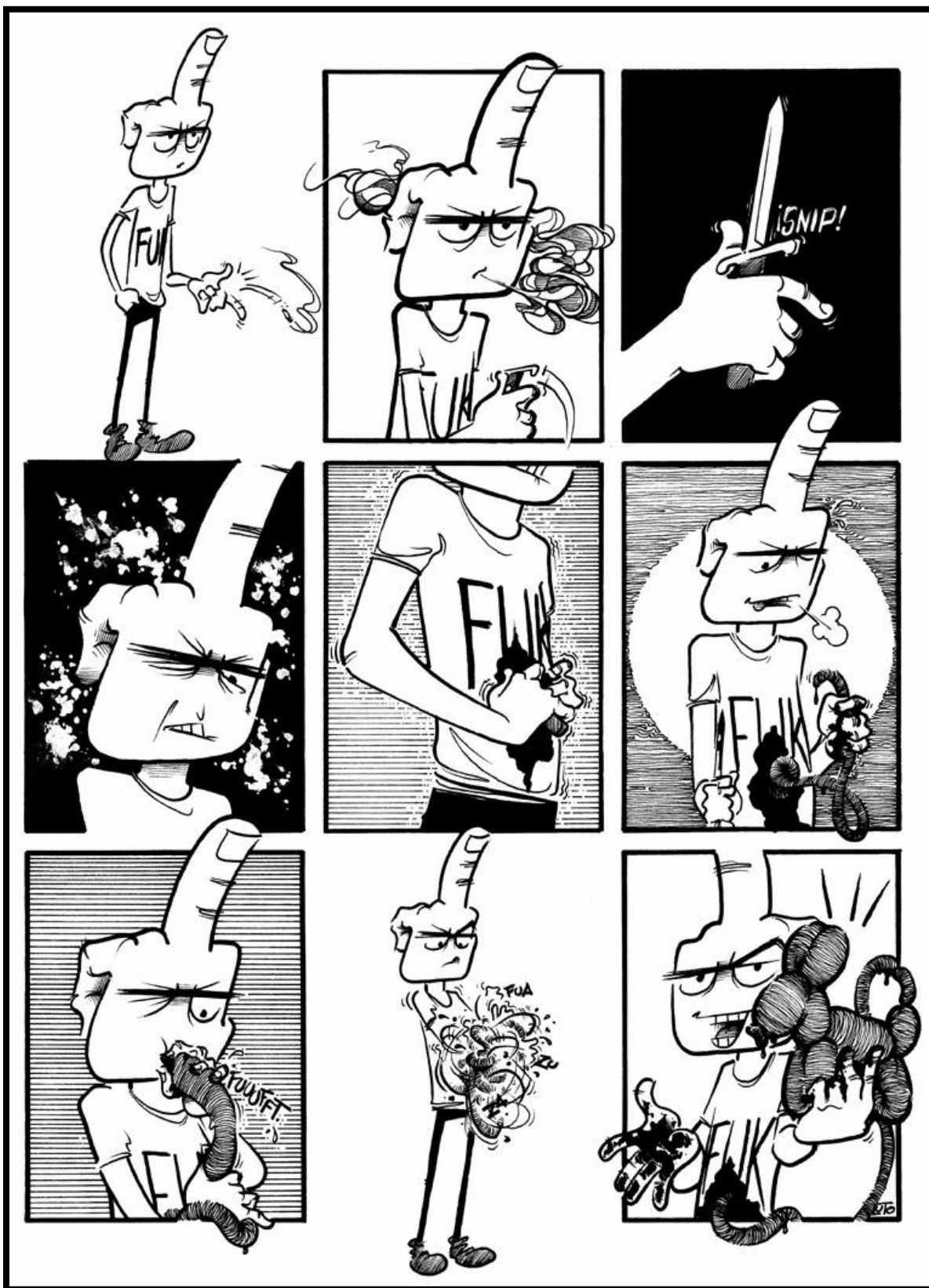


Imagen N° 52 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Tema

Hasta ahora las obras que han sido analizadas contaban con una premisa de aventura y aunque en el caso de Furia Nocturna, se presentaba el uso de datos históricos las historias tenían como tema la acción, la aventura y lo sobrenatural como lo son extraterrestres y demonios. Sin embargo en Carefukyou a pesar de su singular cabeza hay la presencia de muchos temas cotidianos como lo son la música, el ligue e incluso la opinión política. Por supuesto no es todo los casos pero se podría decir que aprovechando la aproximación del estilo caricaturesco Luto lo que hace es abordar situaciones del día a día de una manera que solo el comic lo permite, por ejemplo dándole la voz a su personaje para que interprete a su manera la situación. Como vemos en la imagen N°53 no estamos frente a un hombre en una encrucijada épica por derrotar al monstruo, sino que nos ubicamos con una escena más familiar a nuestro mundo conocido en especial el contexto colombiano que es tomar cerveza en la tarde.



Imagen N° 53 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Pero como el comic persiste en la experimentación gráfica, es obvio que la cotidianidad no sera el único tema que persista. Pensemos en la forma de la cabeza de Carefukyou por un momento, es una exageración que solo logra la caricatura para expresar el personaje, no es algo muy cotidiano. Es decir aunque el protagonista experimente situaciones mundanas la propuesta de su diseño de personaje le permite al autor exagerar estas situaciones y alejarse para buscar otras historias que no necesariamente están basadas en experiencias comunes. En la imagen N°54 vemos como Luto hace uso del recurso con el que ha dotado a su protagonista para crear una imagen curiosa para nada cotidiana pero que cuadra con la forma que siempre ha propuesto el comic. Ese tipo de reglas que construye desde o grafico el autor influirá mucho en el tema, ya que este podría ser en si la experimentación visual.



Imagen N° 54 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Uno de los temas que no se nos podía escapar era el de la influencia punk que presenta Luto a lo largo de su trabajo, no solo desde la actitud rebelde de su protagonista sino en la elección de la música que implementa Carefukyou. Volvamos a la imagen N°51 donde se presenta una canción del autor GG Allin titulada “You Hate Me & I Hate You” solo desde el título se puede sospechar las arraigadas tradiciones punk, que curiosamente no cuadran del todo con el dibujo estilizado del autor pero como arte en relación consigue dar un significado diferente a lo que se presenta. Con este tipo de dibujo confrontado con una canción tan cruda se puede esperar un recibimiento diferente por parte del autor a si solo apreciara el dibujo o escuchara la canción por si sola.

La escritura y el dialogo

Como mencionábamos anteriormente es el tema quien impone al dialogo la forma en que los personajes se comunican, por ejemplo en el mundo de *Arqueonautas* donde existen extraterrestres y naves espaciales nuestro protagonista Alexander es un colombiano que habla con los regionalismos de una persona de aquí. Lo mismo se siente en *Furia Nocturna* donde se usan coloquialismos de la época para conseguir ubicarnos. Como uno de los temas dentro de Carefukyou es la cotidianidad y el punk no es para extrañarse que el dialogo del que se presta Luto es mucho más crudo que cualquiera de los otros ejemplos. En la imagen N°55 se observa que el autor no se limita en expresarse con su personaje.

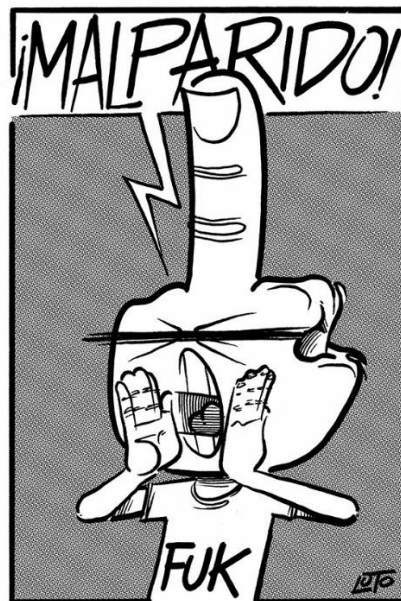
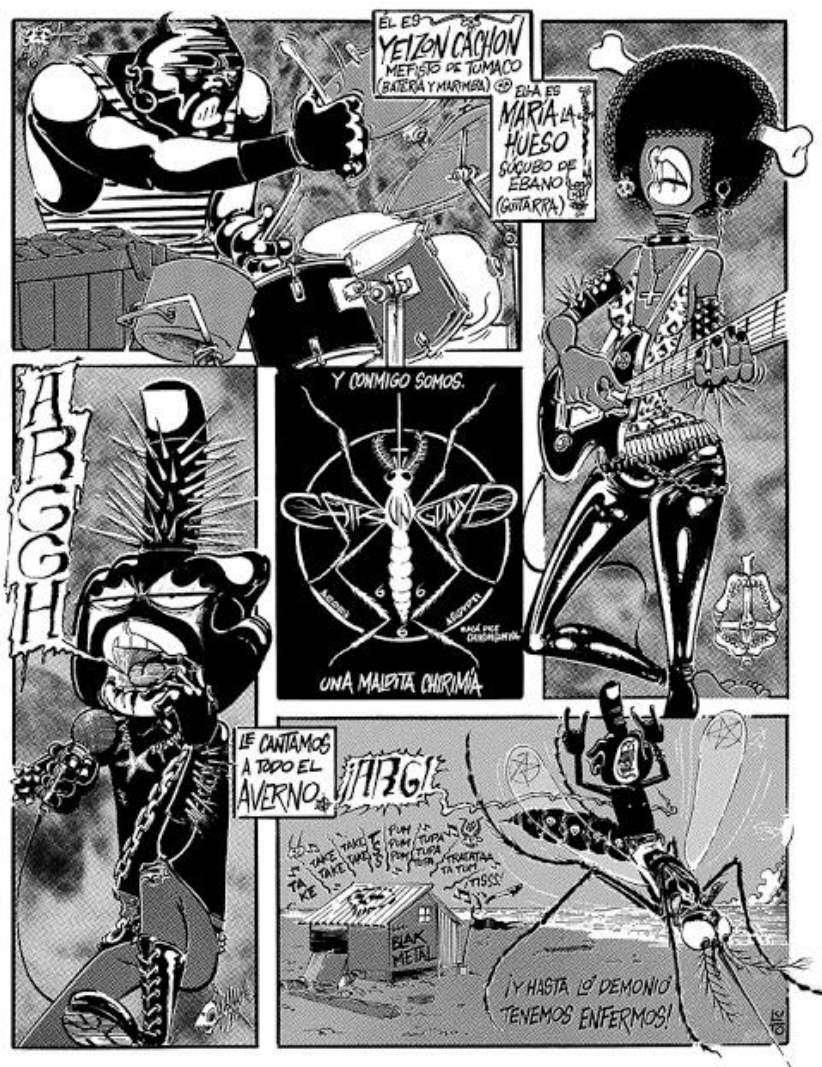


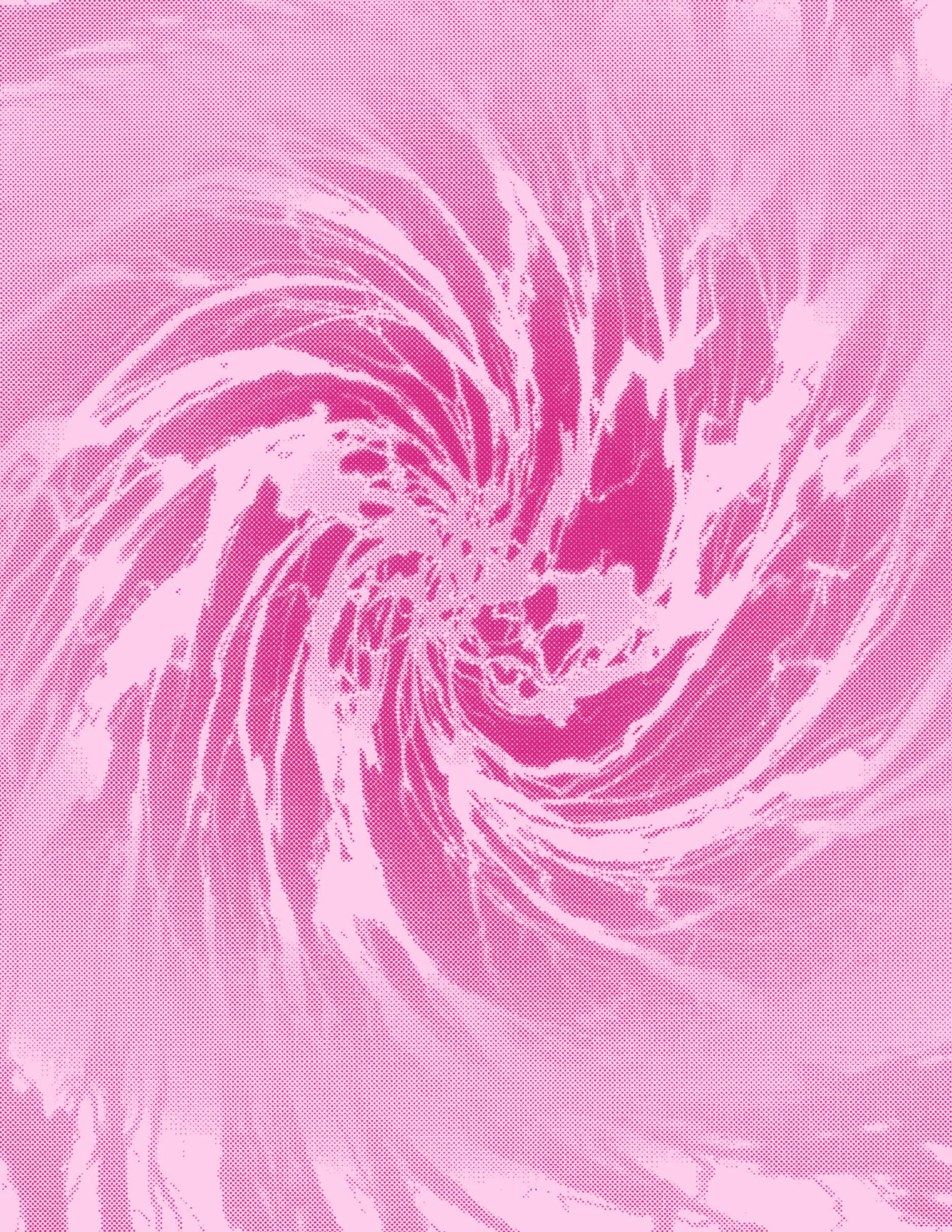
Imagen N° 55 Carefukyou (Comic), Luis Tobon (2007)

Pero el lenguaje vulgar y fuerte no solo se relaciona con el punk, también hay expresiones propias que nos ubican en un grupo de edad. Palabras que se usan en espacios de rumba por ejemplo, permitiéndonos desde el dialogo conseguir ubicarnos en como es el personaje.



117

Esto no será gratuito dentro del comic, Luto le gustara jugar mucho con el lenguaje y adecuarlo según su personaje, por ejemplo en la imagen N°56 donde vemos una versión *blak* del Carefukyou podemos apreciar que dentro de su forma de hablar hay un dialecto afrocolombiano y una vez más consigue ubicarnos dentro del personaje solo basándonos en ciertas expresiones que usa dentro de su dialogo.



7. VIÑETA INVISIBLE: UNA PROPUESTA DE ACERCAMIENTO AL COMIC LOCAL

Durante el proceso de investigación de la teoría correspondiente para conseguir los análisis propuestos en este trabajo de grado se encontraron, como era de esperar, diversos factores inesperados que fueron mencionados a lo largo de la exposición de los diversos elementos que componían el comic, entre ellos he resaltado uno en particular que es la irregularidad en la que aún se encuentra el comic colombiano y por supuesto en Cali. En busca de aclarar este concepto quiero tomar los ejemplos expuestos anteriormente como evidencia, porque como hemos podido ver hay un buen nivel en cuanto a estilo y trama se refiere. La llamada irregularidad no se refiere a estos aspectos formales, porque el comic en Cali desde los años ochenta y de seguro mucho antes siempre ha tenido un nivel digno de la competencia del mercado del comic nacional e internacional, sirve de evidencia los diversos autores de la ciudad incluidos en este mismo trabajo que realizan trabajos para el mercado internacional. ¿Entonces a que nos referimos con irregularidad dentro del trabajo? Y más importante ¿Cómo hacer para que el comic deje de ser irregular en Colombia? Para que así consiguiera ser un medio con mucho más impacto tanto en el público consumidor como la academia.

Bueno hay muchas formas en que los autores afrontan esta inquietud, el gremio fue una propuesta que rondo dentro de los análisis. Ciertamente el mercado del comic en Colombia es aún muy precario para compararse con cualquier otro, aunque comics creados así sean vendidos en librería son aun casos esporádicos comparado con las vitrinas llenas de ejemplares de Norteamérica, Europa y Japón. Lo que llamamos irregularidad es que las propuestas en Colombia aun no poseen un escenario con la suficiente consistencia para formar un público que juegue en la dinámica de mercado, en palabras más simples aún hay una larga distancia en que las publicaciones de comic colombianas se comparen a la fuerza del gran mercado internacional pero también que ese mismo comic consiga ser discutido con el mismo animo que se exploran otros comics mas famosos.

Lo que ocuparía el gremio seria estandarizar las publicaciones y organizar un espacio de acceso a los contenidos, propuestas de este tipo están al alcance de nosotros hoy en día como lo es el portal web el Globoscopia y el festival FICCO que justamente empezó a promocionarse este año, estos son unos de muchos ejemplos. También existen otros espacios como la *comiteca* en Cali y el festival Entreviñetas a lo largo del país ha creado un lugar para la discusión de los comics a

través de la mecánica del seminario y el taller. Sin embargo lo que hemos ahondado a lo largo de este texto es un avance más teórico hacia el comic colombiano, aunque se reconoce la importancia de los espacios para que el comic suceda, también considero que es indispensable el lugar del análisis y crítica de las obras que se realizan en Colombia.

La irregularidad del comic en Colombia o como diría Ranabal (2001) refiriéndose al estado precario del comic, es que este es así por diversas razones entre ellos la falta de apoyo institucional y la falta de un público potencial. Aunque la primera pueda haber sido cierta en su tiempo, sobre el público debo decir que como hemos visto en diferentes referentes que expone especialmente Eisner y McCloud, el público de comic es una construcción que la obra debe proponer hacia la gente y no esperar que se resuelva como en otros mercados donde ya hay públicos formados que simplemente se lance la obra.

Este trabajo de grado apuesta por la obra como el agente que puede cambiar ese precario escenario, un caso importante a mencionar es el comic *Zambo Dende* de Nicolás Rodríguez en 2014 quien expandió por lo menos en aspectos técnicos de lo que sería el comic en Colombia, desde su presentación hasta su propuesta de distribución fue mucho más profesional que las propuestas de festivales que suelen plantear los artistas de comic en el país. Fue un acercamiento a otro público, al ciudadano que ocupa espacios comunes. Es entonces la obra la que se encarga de empujar los límites del gremio y proponer cambios que consigan acercarse a un mercado mucho más fuerte y que consiga a su vez traer más comics de autoría colombiana.

Siguiendo este curso de ideas sería seguro apostar por la creación de una obra que al igual que otros casos consiguiera ayudar a dar una visión más regular del comic localmente, y eso es en lo que se propuso en un principio para este trabajo de grado. Sin embargo hay otra aproximación más conservadora por la que he decidido optar, y es que al igual que la creación de propuestas de comic, los análisis que giran en torno al tema del comic en Colombia también poseen una especie de maldición de no conseguir florecer en algo más que un trabajo de grado o una publicación esporádica. Tratando de espantar esos fantasmas de este trabajo de grado, se propone que la investigación aquí realizada sea modelo de una publicación que posea continuidad y contenga unos valores que apunten a los descubrimientos que entorpecen el progreso del comic y que haremos mención a continuación.

Propongamos entonces una publicación que se encargara de lo siguiente, no promocionar el comic como tal, como por ser comic, ya que como se ha visto antes en otras publicaciones de este tipo este argumento carece de sustancia para mantenerse suficientemente relevante para un estudio serio. Lo que la publicación *Viñeta Invisible*, nombre que se me ha ocurrido pues dentro de su visión estaría desvelar las relaciones aparentemente invisibles dentro de los comics analizados, sería crear un espacio para la discusión del comic a un nivel mucho más profundo. Es decir no presentar los comics creados en Colombia con un carácter meramente informativo sino realizar un análisis exhaustivo que lo enlace con la teoría que más relevante se presente al caso. El propósito de esto sería conseguir dar relevancia a trabajos que pasan desapercibidos para los investigadores, tomemos por ejemplo Carefukyou cuya postura en su tono jocoso puede dar mucho a que hablar sobre la representación de un personaje en el contexto de Cali, sin embargo el análisis en torno a este comic es prácticamente nulo, haciéndolo difícil de conocer a quien no es entendido en el mundo del fanzine y los comix.

Viñeta Invisible, podría entonces conseguir ser una publicación que consiguiera relacionar tanto público interesado en el comic como comunidad académica que busca apropiarse del comic a sus propósitos de investigación. Tal como el famoso caso de Umberto Eco cuando sostenía su primer congreso que giraba en torno al análisis del comic, los comics de *Superman* que él llevó a su presentación fueron bien recibidos por todos los asistentes, probando que la universidad y la academia tiene un innegable interés del comic y que nos debe hacer abandonar la idea de que es un medio solo portador de ideas mediocres o de literatura basura. Sería una pena que grandes obras que hayan sido realizadas o estén por realizarse no tengan un espacio de discusión apropiado para que sean visibles a un posible público.

Ahora al igual que el comic, la publicación *Viñeta Invisible* debe apuntar a diferentes aspectos que lo hagan mantenerse relevante para los consumidores de comics del mundo de hoy. Por ejemplo mucho del comic que se consume internacionalmente se hace por medio del computador, aunque no se desecha de todo el clásico comicbook impreso, podría ser necesario que el primer formato de *Viñeta Invisible* fuera de forma digital, podría ser un blog donde se sostengan los diversos ensayos alrededor de las obras que se produzcan en el país. Cuando suficiente material fuera reunido se podría entonces pensar en un compendio semestral o anual según sea la producción y estuviera al alcance de una persona que acceda a una biblioteca y quiera acceder de

manera fácil a estos trabajos sin tener que realizar una búsqueda tan extensiva como fue el caso de este trabajo de grado.

No se trata de hacer el trabajo más sencillo para los posibles investigadores del comic colombiano en el futuro, sino de hacer una red más accesible para conseguir trabajos mucho más elaborados. Es la apuesta de este trabajo creer que entre más discusión haya alrededor del comic en Colombia, esto consiga traducirse en un feedback que tanto los viejos como nuevos autores consigan apropiarse para crear obras cada vez más retadoras tanto al público como al análisis académico. Uno de los aspectos sobre el que se debe ser insistente para que esto ocurra sería abandonar el mal habito de los análisis *lights* como es la moda que se da ahora en las redes sociales con diferentes trabajos de comic aún más conocidos. Espacios en *Youtube* como Top Comics son lugares interesantes para enterarse de temas, pero se queda corto en los diferentes aspectos que el comic pueda ofrecernos. Además que si de las grandes obras se realizan diferentes análisis todo el tiempo, es cierto que en Colombia hay una gran escasez de críticos de comic colombiano que apunten a no solo celebrar cada triunfo del comic sino también señale las deficiencias ara conseguir mejorarlas en cada trabajo.

Esta parte de la propuesta puede parecer muy ideal, pero sería el aporte que la academia podría dar, al existir el espacio se invitaría a investigadores universitarios del comic interesados en dar a conocer su trabajo o comic e ir aumentando la exposición sobre diversos trabajos. En este caso en particular el escenario fueron comics que suceden en Cali, pues fue basado en mi experiencia pero por supuesto hay muchas más que se escapan a mi capacidad y que conseguiría alimentarse de muchas más personas.

Otro aspecto a resaltar sería mencionar el uso del lenguaje técnico, no se trata de ser facilista pero si algo se puede resaltar en Eisner y McCloud es que consiguen referirse al comic de una manera didáctica aun con temas semióticos tan aparentemente complicados. ¿Por qué esto sería necesario en una publicación universitaria? Es necesario pensar en que esta publicación al igual que el comic está construyendo un público, el comic es aún muy joven y falta todavía mucho por decirse, no habría nada de malo en invitar potenciales investigadores del comic creando contenidos pertinentes a la teoría pero presentados de forma más atractiva que grandes párrafos de texto. Un ejemplo podría ser el uso de la imagen o el mismo recurso del comic como hace McCloud para conseguir expresar sus propuestas como él hace en su ejercicio de comic ensayo.

Me gustaría pensar en este trabajo de grado como el piloto de esta propuesta, hemos ahondando en variada teoría del comic y hemos conseguido relacionarla con diversas propuestas del comic que están sucediendo en la ciudad. El comic es un medio de comunicación con muchas posibilidades y aunque hasta ahora su característica de irregularidad le ha brindado un velo de seguridad que le permite hablar de lo que sea, de poco vale si el mensaje no está consiguiendo un receptor que lo escuche e interprete.

Pensemos en lo que el comic ha logrado internacionalmente, su relación con el cine lo vuelve un muy poderoso medio para dar a conocer una idea a un bajo precio, lo cual se adapta perfectamente a las condiciones de Colombia donde los recursos culturales parecen a veces monopolizados por ciertos sectores. La producción de una película es por supuesto muy costosa, pero en cambio el comic posee ese factor de conseguir cargar grandes ideas con pocos materiales. Todas esas posibilidades que parecieran exclusivas de mercados como el norteamericano o el japonés, son iguales para cualquier gremio que desee tomarlo pero por supuesto requiere de mucho esfuerzo y muchas obras que logren empujar esos límites cada vez más.

No hay duda que ese talento pueda existir también dentro del país pero si no tiene visibilidad puede perderse sin conocer su potencial y el potencial para la comunidad misma. *Viñeta Invisible* se propone que como el medio para visualizar esas posibles obras que consigan transportar diferentes ideas a escenarios más influyentes como la televisión y el cine son ahora, y así también pueda ser el comic. Se trata de no solo poner el reflector en estos trabajos sino saber cómo iluminarlos para crear una gran escena del comic.

8. EVALUACIÓN Y CONCLUSIONES

Una de las conclusiones más tempranas a la que se llegó durante la investigación del trabajo fue que tanto las obras de comic localmente como los textos que se dedican a estudiarlos no tienen suficiente regularidad para dejar de ser tratados como algo ajeno al patrimonio cultural del país. Por supuesto esto no asume que el tema sea totalmente desconocido localmente, porque como hemos repasado en los diferentes análisis el comic ha vivido ya diferentes etapas a lo largo de las publicaciones realizadas en Colombia, lo que esta idea nos arroja es a un limbo donde se conoce el comic pero aún no posee un escenario con suficiente protagonismo a la par de otros gremios artísticos de la ciudad. Esta idea replantearía el propósito de este trabajo con un sentido más cercano a responder esta problemática, ya que este mismo texto podría ser víctima también de ser otro aporte discontinuado al comic de la ciudad. Por lo tanto la reformulación de los objetivos hizo que se propusiera otros métodos para abordar el tema en medida que nos permitiera crear una conexión más fuerte entre el análisis académico del comic y las obras que se realizan en la ciudad, dando origen así a la propuesta final que tuvo como resultado esta investigación.

Para poder entender los fantasmas que rodean al comic en Colombia, era necesario proponer un nuevo objetivo que no solo buscara entender la etapa en que el país se encuentra en el tema sino comparándolo con otros modelos más avanzados reconocer las similitudes y diferencias. Muchos de los trabajos académicos alrededor del comic en Colombia valoran particularmente este momento que se vive ahora como el de mayor producción en parte ayudada por los medios digitales que permitieron mayor exposición de las obras, pero fue necesario en este trabajo mirar un poco más a fondo y no solo mencionar los logros que ahora sostiene el comic colombiano sino cuales son los nuevos retos a enfrentar.

Es aquí donde es relevante la introducción de otras industrias del comic frente a las obras analizadas ya que pudimos deslumbrar desde el uso de diferentes recursos del lenguaje del comic el estado del escenario local. Como se vio en el segundo caso, la temática alrededor de un héroe oscuro se relaciona de una herencia dentro del país con los comics estadounidenses que estuvieron de moda en los años noventa como Wolverine y Spawn. De igual manera en los otros trabajos analizados pudimos observar influencias de otros mercados del comic como el franco-belga y el japonés como se puede apreciar en la forma de viñetar, el trazo e incluso el estilo narrativo. Hubo un enfoque cuidadoso en este aspecto del trabajo puesto que relacionado con lo anterior dicho

sobre la poca regularidad del comic en el país, la intención del trabajo quería resaltar sobre todo las grandes redes que hay dentro de cada una de las obras, es decir a diferencia de la especulación que se tiene localmente sobre el comic como algo ajeno a nosotros, se buscó mostrar como los diferentes comics a nivel mundial fueron apropiados por la experiencia lectora de los autores locales y con esa influencia consiguieron dar forma a sus propias historias.

Esa comunicación que existe entre un autor que influencia a otro es aparentemente invisible ahora, puesto que todavía cuando se presenta una obra de comic aquí no se piensa en su relación con otros trabajos o desde que influencias puede venir sino solo en lo que el contenido de la obra puede dar. A diferencia de cuando se piensa en un comic de superhéroes en estados unidos que posee una extensa tradición en el tema. Por supuesto este ejemplo es demasiado grande para conseguir dimensionarlo aquí pero sin importar el tamaño del impacto de una obra de comic siempre existe un cosmos de conexiones con otras obras de comic que se unen desde las experiencias del autor hasta los temas y géneros en que la obra se inscribe. El estudiar y relacionar estos aspectos de cada trabajo fue uno de los pilares durante toda la investigación.

Respecto a la elección de escoger trabajos basado en mi experiencia personal como asistente de espacios donde se proponen nuevas obras de comic en la ciudad, fue un gran acierto apostar por estos comics que a pesar de no tener un impacto tan grande comparado a otras obras a nivel nacional consiguieron darme, gracias a sus contenidos y entrevistas con los autores, suficientes recursos para relacionar distintas ideas de la teoría del comic. Desde obras tan aparentemente pequeñas pude apreciar el escenario que hay alrededor localmente, que a su vez se relaciona no solo con lo que el resto del país está haciendo sino también en el mundo. Este aspecto logro reafirmar la idea de que no hay tal cosa como un comic que sale de la nada sino que viene de una larga cadena de conversaciones invisibles que existen a través de las obras de autores de todo el mundo. Para quien dibuja y escribe los comics esto no es ninguna novedad pero en un país donde el público aún está apropiándose del comic como un recurso cultural tan valioso como la literatura y el cine, comprender esto es un paso importante.

Por último es importante mencionar diferentes ideas que giraron en torno a la forma en que se resolvió en términos prácticos el tema de discontinuidad dentro de este trabajo. La propuesta *Viñeta Invisible* nace como desde la idea de formar un puente entre este trabajo de grado y otros posibles análisis que se hayan realizado y se realicen en torno al tema. A diferencia de los comics

que no poseen la facilidad para relacionarse por diferentes temas de derechos de autor y diferencias entre los autores, los textos académicos poseen la capacidad de conseguir reunir diferentes obras bajo la intención de una investigación. Es precisamente este recurso mi sugerencia para conseguir formar enlaces entre este texto y otros trabajos. Bajo la luz de la teoría del comic y el análisis académico se busca que *Viñeta Invisible* sea una propuesta editorial en formato de revista de investigación que consiga no promocionar el comic o ser una especie de recopilación semanal, sino mantener al día la discusión de lo que se realiza localmente en el tema de comic. Como se mencionó en la propuesta lo que sugeriría estas publicaciones es poder conseguir una visión mucha más clara y amplia de lo que este trabajo se limita, pasaría a no ser un trabajo esporádico de tres obras que llamaron mi atención sino de la que los investigadores interesados estuvieran dispuestos a poner en discusión y con esta red formada conseguir explorar los comics más allá de la teoría de su composición y poner temas relacionados dentro de la discusión, como por ejemplo la relación que sostiene con la ciudad o ciertos grupos en particular.

En esa medida *Viñeta Invisible* no es una propuesta novedosa o particularmente original, publicaciones de este tipo siempre han sido propuestas alrededor de mercados de comic y son actualmente el espacio de la discusión que aquí busco. Sin embargo fue la conclusión que considere más apropiada para conseguir el objetivo de relacionar los trabajos locales con la investigación académica. Textos por este estilo fueron presentados a lo largo del libro desde los autores más clásicos como Scott McCloud hasta la revista Klan Destinos por autores de la ciudad. La diferencia radicaría entonces desde la aproximación, a diferencia de McCloud que usa el mismo recurso del comic para explicar el tema, siento que una aproximación teórica puede ser el método que sea más acorde al análisis que pretende la publicación. En este sentido se podría decir que lo que propuso este trabajo no se trataba sobre una gran solución que pretenda organizar un mundo tan grande como el del comic colombiano puesto que esa tarea excede el poder de cualquier trabajo teórico, más bien trata de hacer fuerza e insistir en consolidar cada vez más un escenario del comic más relevante para el público de lo que es ahora.

El gremio y el mercado del comic en Colombia ira tomando forma según el aporte de cada uno, no hay atajos en ese sentido más que ir empujando desde diferentes direcciones. Por ejemplo un interés entre muchos autores de comic de antaño es la recopilación de una historia del comic mucho más extensa de la que existe actualmente, esto podría revelar nuevas conexiones

dentro de las redes que hay dentro del comic colombiano que ya conocemos. Otra forma de expandir el mercado es simplemente publicando más obras, trabajos que al igual que los movimientos de la novela gráfica y gekiga consiguieron llevar a otro escenario de discusión el comic y le dieron un valor nuevo. Así es como nace *Viñeta Invisible*, como una preocupación como comunicador social y autor de comics sobre el escenario del comic en Colombia, una propuesta que aunque no es original ayuda a insistir en lo importante que es la discusión del comic en Colombia puesto que como hemos visto a lo largo del trabajo es un recurso comunicativo que podría ser de mucha más importancia para el país de lo que hoy se piensa.

9. BIBLIOGRAFÍA

- MCCLOUD, S (2007) Entender el Comic: el arte invisible. Astiberri, Bilbao, España. (2001) La revolución de los comics. Norma Editorial, Barcelona, España. (2007) Hacer comics. Astiberri, Bilbao, España.
- VASQUEZ, L (2004) Plásticas narrativas y narrativas plásticas: o lenguaje de historietas en la cultura de masas. Año II – No 6. Argentina
- MURO, M (2004) Análisis e interpretación del comic: ensayo de metodología semiótica. Universidad de la Rioja. Servicio de publicaciones, La Rioja, España.
- DJUKICH DE N., D. MENDOZA, M. (2010). *El cómic: compromiso social con la cotidianidad*. Maracaibo, Venezuela: Revista de Artes y Humanidades UNICA / Volumen 11 N° 1 Enero-Abril 2010.
- GRANDA, C. RAMIREZ, C. [Granda ComicFAN]. (2015, Abril 10). CÓMO VA EL CÓMIC COLOMBIANO. [Archivo de video] Recuperado de www.youtube.com/watch?v=JlyZhXpjOdY
- MORENO, P. (2016). Violencia, cómic y novela gráfica en Colombia. Revista Arcadia. Bogotá, Colombia.
- OCTAVIO, L. [Gabriel Ruiz Arbeláez]. (2014, Septiembre 24). LEON OCTAVIO OSORNO AGUIRRE. Balita. Documental, 1993. Realizador Luis A. Díaz M. [Archivo de video]. Recuperado de www.youtube.com/watch?v=JlyZhXpjOdY
- CAMPO, J. CAMPO, O. (1986), Fundación de Santiago de Cali. Editorial XYZ. Cali, Colombia.
- BAUR, E (1978). “La historieta” (Una experiencia didáctica). Nueva Imagen. México.
- GUBERN, R. (1972). El lenguaje de los cómics. Ediciones Península. Barcelona. España.
- EISNER, W (2003) La narración gráfica. Norma Editorial, Barcelona, España. (2007) El comic y el arte secuencial (Ed.5). Norma Editorial, Barcelona, España.
- MARTIN, A (2008) “Entender el cómic: el arte invisible”. *Revista de Estudios Sociales*. (115-120) No. 30. Bogotá, Colombia: Facultad de Ciencia Sociales Universidad de los Andes.
- BEWERLY, R. (1995). Así se crean cómics. Editorial Rosal Jai S.L. Barcelona. España
- LUCIONI, M (2006). “La historieta peruana 1”. *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol. 1 (4), 257 -264.

- CAMPBELL, E (2005) El manifiesto de la novela grafica
- SCHOLDT, F. (1996) Dreamland Japan: Writings on Modern Manga...: Stone Bridge Press, Berkeley, California.
- BARBIERI, D. (1993) Los lenguajes del cómic. Ediciones Paidós. Barcelona, Madrid.
- CAMPO, O. (1986) Fundación de Santiago de Cali. Editorial XYZ. Cali, Colombia.
- KLAN DESTINOS (2000), Comics otra impresión: Comics 99, Revista especializada con información sobre el VI salón de historietas y caricaturas. Tercer Milenio Comics. Cali, Colombia.
- REINA, A (2001), Mecanismos de transformación de medios de tradición oral en cómic: una propuesta. Universidad del Valle. Cali, Colombia.
- MEJIA, P (2001), Semiótica del cómic. Ediciones instituto departamental de bellas artes. Cali, Colombia.

10. ANEXOS

Cartas de aprobación de los autores

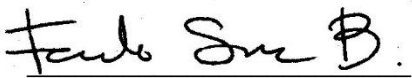
Carta de Aprobación

Cali, Septiembre 6 de 2016

A QUIEN INTERESE

Mediante la presente autorizo de manera directa a **Luis Ángel Puerta Trujillo** para utilizar mi trabajo **LOS ARQUEONAUTAS: CRONICAS DEL ESPACIO PROFUNDO** solo para fines docentes y de análisis para el desarrollo de su investigación universitaria.

Atentamente,



Fernando Suarez

Autor intelectual de:

LOS ARQUEONAUTAS: CRONICAS DEL ESPACIO PROFUNDO

alderix007@gmail.com

3147481991

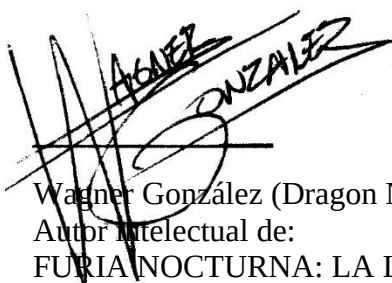
Carta de Aprobación

Cali, Octubre 22 de 2016

A QUIEN INTERESE

Mediante la presente autorizo de manera directa a **Luis Ángel Puerta Trujillo** para utilizar mi trabajo FURIA NOCTURNA: LA LEYENDA DEL BUZIRACO solo para fines docentes y de análisis para el desarrollo de su investigación universitaria.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'WAGNER GONZALEZ', is written over a horizontal line. The signature is stylized and slanted.

Wagner González (Dragon Negro Comics)

Autor intelectual de:

FURIA NOCTURNA: LA LEYENDA DEL BUZIRACO

Dragonnegrodesigns@hotmail.com

3154089938

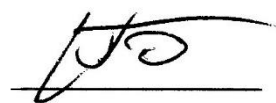
Carta de Aprobación

Cali, Septiembre 17 de 2016

A QUIEN INTERESE

Mediante la presente autorizo de manera directa a **Luis Ángel Puerta Trujillo** para utilizar mi trabajo CAREFUKYOU solo para fines docentes y de análisis para el desarrollo de su investigación universitaria.

Atentamente,



Luis Tobón (Luto)
Autor intelectual de:
CAREFUKYOU
Zarnacan@gmail.com
3136504866



Universidad del Valle

VIÑETA INVISIBLE

ACERCAMIENTO AL ESCENARIO DEL COMIC EN CALI

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
SEPTIEMBRE 2017