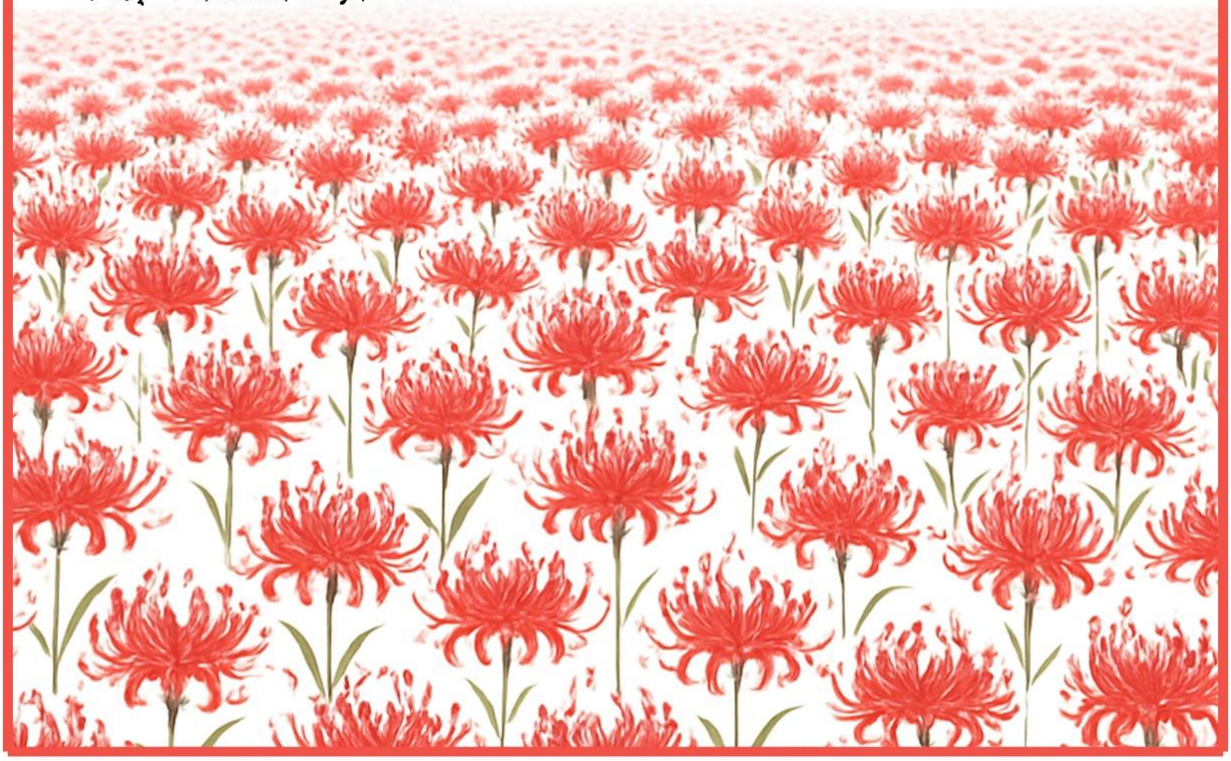
Cómic: Literatura y arte.

Una representación del onirismo y la psique a través del cómic .

Yuly Vanessa Rojas Cruz



Cómic: Literatura y Arte.

Una representación del onirismo y la psique a través del cómic.

Yuly Vanessa Rojas Cruz

201632070-3252

Trabajo de Grado para optar al título de Licenciada en Literatura

Orientado por Ida Valencia Ortiz

Doctora en Pensamiento Complejo y Doctora en Filosofía

Universidad del Valle

Facultad de humanidades

Escuela de Estudios Literarios

Licenciatura en literatura

Cali, Colombia

2025

Índice

1. Resumen 8

2. Introducción 10

3. El cómic 12

3.1. Acercamiento a su historia 14

3.1.1. El cómic en Colombia 20

3.2. ¿El cómic como noveno arte? 23

4. Cómic latinoamericano del siglo XXI 29

4.1. Avances actuales del cómic en Latinoamérica 35

4.1.1. Festivales de Cómic en Colombia y América Latina 36

4.1.2. Reconocimientos al cómic latinoamericano. 43

4.1.3. Expansión Académica del Cómic. 47

4.1.4. Editoriales, colectivos y revistas especializadas en cómic 53

4.2. La identidad del cómic latinoamericano: memoria, catarsis y función social 63

4.3. Recepción del cómic en Latinoamérica 65

4.4. Carencias y desafíos para la consolidación de la industria. 67

4.5. Retos del cómic colombiano 70

4.6. En camino a consolidar una industria duradera 72

5. Nuevas expresiones del cómic 74

5.1. Del Manhwa al Webcómic 78

5.2. Webcómics en Latinoamérica. 84

5.3. Narrativas transmedia en América Latina 86

6. Tecnología como herramienta para la creación artística 88

7. Sobre la obra creativa 94

7.1. ¿Viaje astral o salud mental? 97

7.1.1. El espíritu viviente en el folclore japonés 97

7.1.2. Viaje astral según movimiento gnóstico moderno. 99

7.1.3. El sueño según Freud 101

7.1.4. Sueños lúcidos 103

7.1.5. Onirismo y el fenómeno del doble 105

8. Referentes artísticos 107

8.1. Ojos de perro azul (1974) 108

8.2. Wonder Egg Priority (2021) 109

9. Bitácora 111

10. Cómic. 115

11. Conclusiones 149

12. Referencias Bibliográficas 153

12.1. Figuras 159

Índice de Figuras

Figura 1: *The yellow kid (1895):* Primer cómic americano. 15

Figura 2: *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (1902):* primer manga japonés. 17

Figura 3: *One piece (1997):* El manga contemporáneo más vendido. 19

Figura 4: *Mojicón (1924):* primer cómic en Colombia. 21

Figura 5: *Copetín (1962)* 22

Figura 6: *Super man* No.1 *(1938):* el cómic más popular. 26

Figura 7: *Watchmen (1986):* revolucionó el cómic , marcando un antes y un después, al mostrar héroes sin poderes enfrentando conflictos existenciales. 28

Figura 8 *Tira cómica Mafalda* 32

Figura 9 *Cómic Con Colombia 2025: Póster publicitario* 38

Figura 10 *Festival Crack Bang Boom: publicidad.* 40

Figura 11 *Portal web de la revista Blast.* 56

Figura 12 *Portada de Nido: sobre la migración venezolana.* 64

Figura 13 *Virus tropical de Power Paola: Referente del cómic colombiano actual* 73

Figura 14: *"WEBTOON and HYBE launch 7FATES"* 77

Figura 15: *"Hybe to premiere webtoon series featuring BTS this week."* 77

Figura 16: *Solo leveling (2016) :* Manhwa mas popular. 81

Figura 17: *"Portada del portal Webtoon"* 83

Figura 18 *Portada del web cómic: Cuatro corazones.* 85

Figura 19 *Gravedad 1: señal Colombia* 87

Figura 20: *Creación Propia* 93

Figura 21: *Wonder egg priority (2021)* 110

Figura 22: Creación propia: Boceto de “Levana” en papel y lápiz. 113

Figura 23: Creación propia: Rotulación digital de “Levana”. 113

Figura 24: Creación propia: Colores de base del personaje “Levana” 114

Figura 25: Creación propia: Escenario. 114

Figura 26: Creación propia: Detalles. 115

Agradecimientos

Agradezco a mi madre por su amor constante y apoyo incondicional. Sin su esfuerzo por sacarme adelante con pocos recursos, no habría logrado llegar hasta este punto de mi vida y carrera universitaria. Es una mujer que ha construido todo lo que tiene desde la nada; así como construyó con sus propias manos nuestra casa, ha construido muchas otras cosas. Por eso, es mi heroína y mi mayor admiración.

Agradezco a mi mejor amigo, quien desde el inicio fue un apoyo fundamental para el desarrollo de este trabajo de grado: por los días en que me ayudó a buscar un lugar para estudiar, por colaborar con los oficios de la casa mientras yo me dedicaba a mi cómic —aunque acabara de salir de su jornada laboral—, por acompañarme y ayudarme a salir adelante en las crisis de ansiedad y depresión que este proceso me generó, por obsequiarme un mouse ergonómico y por construir con sus propias manos un caballete de dibujo para que mi espalda y mi mano dejaran de doler.

Agradezco también a mi tutora de trabajo de grado, Ida Valencia, por su infinita paciencia con mi proceso y por su apoyo incondicional hasta el final. Es una inspiración como artista, como mujer de letras y como persona. Desde su estilo hasta su personalidad, le tengo una eterna admiración. Por último, y no menos importante, gracias a Dios por sostenerme, y gracias a mí por no rendirme.

1. Resumen

El presente trabajo de grado, con fines creativos, busca revalidar el valor artístico y literario del cómic como una expresión artística hibrida entre texto e ilustración. Para ello, se realiza un repaso a la evolución del cómic, en sus diversas etapas desarrolladas en aquellos países donde ha tenido relevancia significante en Estados Unidos, Europa y Asia, haciendo un comparativo con la industria del cómic en Colombia, con el fin de dilucidar a grandes rasgos la presencia de este modelo de expresión artística en nuestro territorio y los espacios que se han abierto para su desarrollo y promoción.

Asimismo, se analizan estudios y críticas en habla hispana sobre su historia y valor artístico, para identificar las causas del estancamiento del cómic en la región y también promover soluciones basadas en el uso de nuevas tecnologías. Se concluye que, aunque el cómic ha logrado un estatus reconocido en el ámbito artístico occidental, en países como Colombia sigue marginado con insuficiente apoyo institucional. En cuanto a esto, el presente trabajo busca promover la postura de que el cómic debe ser reconocido como una forma legítima de arte y que merece más interés, apoyo y estudios para la consolidación de una industria duradera. Dando a conocer su impacto actual, su amplio desarrollo de la mano de las TIC, y la capacidad expresiva y de evolución que estas le generan.

Como parte fundamental del estudio, se presenta un cómic corto de autoría propia, desarrollado de manera independiente, e inspirado en estilo actual del webcómic, que aprovecha herramientas digitales y redes sociales como alternativas para la creación y distribución independiente. Consolidándose como una manifestación relevante del arte contemporáneo.

Palabras clave: cómic, noveno arte, TIC en el arte, parasomnias, salud mental.

Abstract

The present degree project, with creative purposes, seeks to reaffirm the artistic and literary value of the comic as a hybrid artistic expression between text and illustration. To this end, it reviews the evolution of comics in their various stages of development in countries where they have had significant relevance—such as the United States, Europe, and Asia—making a comparison with the comic industry in Colombia, in order to broadly outline the presence of this artistic expression in our territory and the spaces that have opened up for its development and promotion.

Likewise, it analyzes Spanish-language studies and critiques on its history and artistic value, in order to identify the causes of the stagnation of comics in the region and also to promote solutions based on the use of new technologies. It concludes that, although comics have achieved recognized status within the Western artistic sphere, in countries such as Colombia they remain marginalized, with insufficient institutional support. In this regard, the present work seeks to promote the position that comics should be recognized as a legitimate art form that deserves greater interest, support, and study to consolidate a lasting industry—highlighting their current impact, their broad development alongside ICTs, and the expressive and evolutionary capacity these technologies bring to the medium.

As a fundamental part of the study, a short comic of original authorship is presented, developed independently and inspired by the current webcomic style, which takes advantage of digital tools and social networks as alternatives for independent creation and distribution, establishing itself as a relevant manifestation of contemporary art.

Keywords: comic, ninth art, ICT in art, parasomnias, mental health.

2. Introducción

El presente trabajo de grado tiene como eje principal analizar, replantear y representar el valor artístico y literario del cómic como una expresión del arte contemporáneo que amalgama el texto con la ilustración. Para ello, es necesario hacer un recorrido por la historia del cómic; Si bien su origen es amplio y se pueden rastrear sus influencias hasta tiempos remotos, en esta investigación se abordarán los momentos más relevantes de su evolución. Se explorarán los principales exponentes del género en Estados Unidos, Europa, Japón, y Corea estableciendo una comparación con la industria del cómic actual en Colombia y Latinoamérica.

La investigación examina la posible inclusión del cómic dentro de las bellas artes, estableciendo como núcleo central su reconocimiento como una forma literaria y artística legítima. Para ello, es fundamental estudiar su origen y evolución, su impacto en el contexto contemporáneo, su relación con la literatura y la ilustración, así como las señales que apuntan a su futuro dentro del ámbito artístico.

Actualmente, este debate sigue vigente en círculos académicos y profesionales, por lo que la investigación busca ofrecer una posible respuesta objetiva a esta cuestión. Para ello, se analiza la relación entre la ilustración, la literatura y el cómic, evidenciando sus interrelaciones, teniendo en cuenta lo que los acerca y lo que los aleja de aceptar esta relación y al cómic como parte de sus propias escuelas del arte y/o semejante. A partir de este análisis, se desarrolla un razonamiento sobre su percepción en la sociedad en general y en el imaginario colectivo latinoamericano, con un enfoque histórico particular en Colombia.

Para sustentar esta exploración, se considerarán diversos aportes y críticas en habla hispana sobre esta “nueva forma de arte”, su historia y sus representaciones modernas. A través

de este recorrido se busca identificar las posibles causas del estancamiento del cómic en Latinoamérica como una expresión artística propia de la modernidad.

Las conclusiones determinan que el cómic puede definirse como una nueva expresión del arte contemporáneo, permitiendo comprender su relación con la literatura y las artes visuales a partir de los hallazgos presentados. Se establece que, en el contexto sociocultural actual, el cómic ha alcanzado un estatus reconocido dentro del arte. Este reconocimiento se basa en varios factores clave, como su discutida asimilación dentro de las Bellas Artes (siendo clasificado por algunos críticos y autores como el noveno arte), su creciente prestigio en entornos populares, así como en los artísticos profesionales y su incorporación por algunos países en los estudios de arte y literatura dentro del canon académico.

Sin embargo, este trabajo también busca evidenciar que, a pesar del creciente interés y reconocimiento del cómic en diversas partes del mundo, en países como Colombia y otras naciones latinoamericanas aún se encuentra marginado. Siendo así relegada la industria del cómic casi siempre a espacios underground con poco apoyo de editoriales estables y academias de arte y literatura, aunque algunas intentan incluir el estudio del cómic este es relegado casi siempre a cursos o talleres eventuales, mientras que muchas otras parecen eludir la responsabilidad de incluirlo dentro de sus disciplinas. Obligando así a los autores del cómic y nuevos pretendientes de la disciplina a crear, producir y publicar desde la empiricidad.

Como parte de esta investigación, se presenta un cómic corto de autoría propia, concebido en primera instancia como un experimento al igual que un ejemplo práctico del proceso de creación casi siempre empírico por el cual toca optar en Latinoamérica. Este cómic ha sido desarrollado con un enfoque independiente, sin intervención de industrias o terceros, aprovechando las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías, el internet y el auge de las

redes sociales para la creación y distribución artística. A partir de esta experiencia, se analizarán los pros y contras del proceso creativo, así como las oportunidades que ofrece la era digital para los creadores independientes.

Finalmente, la investigación evidencia que el cómic, el arte y la literatura han influido mutuamente, diversificándose y validándose hasta el punto de fusionarse en gran medida. Esta interdependencia ha consolidado al cómic como una nueva y popular expresión del arte contemporáneo, estableciendo su valor artístico dentro del panorama cultural actual.

3. El cómic

El cómic ha sido desde sus inicios un medio de comunicación y de expresión artística que combina características de la literatura como el texto, la narrativa secuencial y características propias del arte gráfico, como el dibujo y la pintura. Busca como arte narrativo transmitir diversos tipos de mensaje, desde contar un chiste, una sátira, educar sobre un tópico, expresar emociones e ideas de manera corta, como lo vemos en las historietas o tiras cómicas, hasta contar historias ficcionales ya sean cortas o largas.

Las imágenes desde los inicios de la humanidad han sido consideradas una forma de expresión artística en constante evolución, han sido el reflejo de la sociedad en diversas épocas y civilizaciones, desde sus orígenes en la prehistoria hasta su consolidación como medio masivo de comunicación, han demostrado ser un recurso fundamental para la narración visual. En este sentido la historia del cómic se entrelaza con el desarrollo de las civilizaciones desde la antigüedad hasta la modernidad que, junto a las innovaciones tecnológicas inherentes a estas, ha abarcando una amplia variedad de culturas y géneros.

El cómic recibe su nombre de la frase “tira cómica” debido a que cuando se consolidó como un nuevo género este era publicado en periódicos como un espacio propiamente para la comedia y la sátira política en medio de tenciones sociales y cambios que rodeaban la humanidad en los inicios de la modernidad.

La palabra “cómic” procede del griego kōmikos (perteneciente o relativo a la comedia), que se empleó por el alto grado de comicidad que caracterizaron a las primeras historietas. El concepto es utilizado en Estados Unidos desde hace aproximadamente un siglo, funcionando como una derivación del término inglés para comic-book (libro cómico) o comic-strip (tiras de prensa individuales, las cuales también pueden recopilarse y acabar siendo publicadas juntas). Hacia la década de 1970, el concepto comenzaría a imponerse en el mundo hispano (Ballester, S, 2018, p 83).

En resumen, se le llama cómic en general al tipo de arte que encierra varias expresiones artísticas similares como: la historieta, la tira cómica, algunos tipos de novelas gráficas y cómics serializados por tomos en formato de libros o en revistas ya sea por capítulos o por arcos argumentales, como los mangas japoneses y comics norteamericanos. Aparte de la combinación de imagen y texto, lo que distingue a este formato es el uso secuencial de viñetas para transmitir el paso del tiempo y el movimiento, así como las acciones físicas de sus personajes y la transición entre escenarios, lo cual permite que el lector lleve un seguimiento visual de la historia relativamente fácil y a menudo atractivo, al transformar el lenguaje por medio de imágenes y onomatopeyas.

3.1. Acercamiento a su historia

A lo largo de la historia del lenguaje, el ser humano ha buscado plasmar sus ideas, comunicarse y perpetuar su legado a través de diversos medios lingüísticos. Desde que el ser humano existe en sociedad, la narrativa gráfica ha sido un eje fundamental en las interacciones personales (Vilches, 2014).

Partiendo de las pinturas rupestres que datan desde el paleolítico, pasando por la aparición de la imprenta en el siglo XV hasta la digitalización y distribución masiva de los medios de comunicación, el arte se ha transformado y proliferado en conjunto con el avance del mundo. Es precisamente con el invento de Johannes Gutenberg donde tiene cabida el punto de apoyo originario del cómic y sus formatos adyacentes tal y como se le conoce hoy en día.

Los antecedentes más remotos del cómic se pueden encontrar en diversas culturas antiguas que ya utilizaban secuencias visuales para contar historias. Según Ballester (2018), en las colecciones arqueológicas de Sialk y Jiroft, ubicadas en Irán y Afganistán, respectivamente, se han encontrado miles de cerámicas que datan del 4000 a.C. en las cuales se observa una secuencia de imágenes que representan a un mismo animal en diferentes posturas, lo que genera una ilusión de movimiento (p. 170) este tipo de representaciones dilucidan prematuramente la estructura narrativa de las historietas.

De igual forma en el antiguo Egipto, los jeroglíficos se usaban junto a imágenes grabadas, para narrar historias sobre deidades, mitos, guerras; también se plasmaron en tumbas y templos, a menudo acompañadas de un texto que proporcionaba contexto. Ballester (2018) destaca que estos primeros vestigios de narrativa visual fueron fundamentales para la evolución del cómic como medio para contar historias (p. 170).

La industria del libro, al permitir copiar de un modo relativamente rápido las obras literarias y posteriormente cuando los medios técnicos se fueron perfeccionando, permitieron la aparición de la prensa en el siglo XVI, cuya popularización en el XIX se convertirá en una de las claves para entender el nacimiento del cómic. (Vilches, 2014).

Figura 1:

The yellow kid (1895): Primer cómic americano.



Las tiras cómicas fueron el precedente del formato en cuestión, con el nacimiento de la litografía en el siglo XVIII fue posible incluir ilustraciones en las publicaciones de prensa que en un principio se usaron con fines ilustrativos e informativos. Eventualmente éstas dilucidaron su potencial como una herramienta de ilustración de la realidad social, dando origen a la caricatura como un dibujo deformado y exagerado (Vilches, 2014) con una amplia gama de aplicaciones que irían desde la sátira social, humor, romance, y cualquier otro género de aplicación literaria a la que tuviera lugar.

De acuerdo Vilches (2014, p. 17) es preciso señalar la evidente relación entre el cómic y los periódicos pues en ellos es donde se desarrolló como formato literario; en este aspecto fundamental de la historia Estados Unidos tuvo un papel muy relevante a finales del siglo XIX, en esta época el avance de la prensa, los medios técnicos y el crecimiento exponencial de la alfabetización propiciaron el avance de los grandes medios de comunicación masiva a una escala rudimentariamente global.

Es de esta forma como el cómic se fue abriendo paso como un producto de consumo independiente, con la aparición de la fotografía a color y su inclusión en la prensa en 1894, se develaba un mundo entero de posibilidades creativas para el tebeo, las primeras historietas en este formato se darían a conocer en los periódicos estadounidenses en 1895 tal como lo indica Vilches (2014, p. 18) y con ello el comienzo de la estructura de viñetas por arte secuencial.

Por otra parte, en el hemisferio oriental el cómic tiene cabida en Japón, allá este formato artístico recibe el nombre de manga y tiene un precedente relativamente anterior a los antecedentes del cómic entre comas ya que en el arte ancestral de esta nación (Vilches, G, 2014) ha existido una tradición gráfica y representativa de profundas raíces. Ya en el siglo XI existían los chôjûgiga, imágenes humorísticas con animales que aún se consideran relativamente modernas en la actualidad.

En el surgimiento del manga incidió, por supuesto, la influencia extranjera, Vilches (2014) describe que fueron los ingleses quienes exportaron diversas ideas y material de lectura occidental cuyas características eventualmente surgieron también al interior de algunas publicaciones populares en Japón, destacando el arte de la caricatura y la estructura base que tomaron los primeros mangas.

Figura 2:

Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (1902): primer manga japonés.



En este arte surgieron diversos géneros que abarcaron numerosas temáticas para muchos tipos de lectores, durante los años previos a la Segunda Guerra Mundial aparecieron mangas para chicos (shônen), para chicas (shôjo), para niños pequeños (yônen) y para adultos (seinen).

En este sentido es preciso señalar que el manga comenzó a desarrollarse en Japón como un género consolidado a finales del siglo XIX, influenciado por el cómic occidental, pero cuenta con más posibles antecedentes de sus propios precursores que de su rival americano. Sin embargo, se dice que los primeros antecedentes del manga se encuentran en las obras de arte japonesas del período Heian (794-1185), como los rollos ilustrados llamados “emaki”. Por su parte, la evolución del manga, según Ballester (2018), se dividió en dos teorías: la de continuidad y la de no continuidad. La primera sugiere que el manga nació a partir de los rollos ilustrados de

la época Edo, conocidos como los “ukiyoe”, grabados en madera que representaban escenas de la vida cotidiana y leyendas. Mientras que la segunda teoría de su origen lo sitúa como una respuesta a apertura de Japón al mundo y a la influencia de los cómics occidentales que esta trajo a finales del siglo XIX y principios del XX (p. 91). Cabe destacar que popularmente los japoneses defienden patrióticamente la primera teoría, y afirman que la influencia de occidente no creo el Manga, sino que lo modernizo y trajo nuevas aplicaciones.

Ya entrados al sigo XX, después de la Segunda Guerra Mundial, el manga experimentó un auge significativo, con Osamu Tezuka como una de las figuras más influyentes en su desarrollo, siendo el creador de personajes icónicos como Astro Boy (Ballester, 2018). En la década de 1960, surgieron obras pioneras en la popularización del manga a nivel mundial, como los primeros mangas del género shōjo (dirigido al público femenino), entre ellos Sailor Moon (1966) de Mitsuteru Yokoyama. En la década de 1980, emergieron los primeros mangas del género shōnen (dirigido al público masculino), que se ha mantenido hasta la actualidad como el más popular dentro de la industria. Un ejemplo representativo de este género es Dragon Ball (1984) de Akira Toriyama.

Desde la década de 1990 en adelante, el manga ha experimentado una evolución constante, con la diversificación de géneros y estilos que presentan características y elementos definidos. En la actualidad, el manga es la forma de arte y entretenimiento más popular en Japón y, al mismo tiempo, uno de los productos culturales más exportados y admirados a nivel global. Su gran variedad de géneros y temáticas abarca diferentes edades, intereses, géneros y ocupaciones, consolidándose como un fenómeno cultural de alcance internacional.

Figura 3:

One piece (1997): El manga contemporáneo más vendido.



En Estados Unidos, hacia la década de 1960, Stan Lee introdujo un nuevo método de creación llamado Marvel Method, el cual modificó la relación entre guionistas e ilustradores en la industria del cómic. Tradicionalmente, el guionista era el encargado de estructurar toda la parte narrativa y secuencial, incluyendo la descripción de escenas y diálogos de forma minuciosa, permitiendo que los ilustradores simplemente "plasmaran" las ideas predefinidas en el guión. Sin embargo, el Marvel Method estableció un enfoque más flexible, donde el guionista desarrollaba la historia de manera general sin diálogos, permitiendo que los ilustradores planearan la secuencia de viñetas antes de que el guionista finalizara los textos (Rizo, 2018, p. 14). Este método otorgó mayor libertad creativa a los artistas gráficos, pero al mismo tiempo cuestionó la noción de autoría individual dentro del cómic, ya que contrastaba con la Auteur Theory, la cual establece que una obra debe tener una voz o mirada distintiva para ser considerada arte (Rizo, 2018, p. 14).

A su vez en las décadas de 1950 y 1960 el cómic fue una figura esencial en el desarrollo del Arte Pop. Este movimiento artístico se reconoció por el uso elementos populares de la cultura como lo eran las historietas. Artistas como Picasso ya se habían inspirado en cómics como Krazy Kat, y fue gracias a Roy Lichtenstein que el cómic se convirtió en protagonista del arte pop. Lichtenstein tomaba viñetas de historietas conocidas y las transformaba en arte de museo. Su estilo imitaba la impresión industrial y criticaba la cultura de consumo, manteniendo la estética gráfica y elementos como globos de texto propios del cómic. (Ballester, S. 2018).

Gracias a dicho artista, el cómic dejó de ser considerado solo entretenimiento y pasó a influir en la pintura, el diseño y la percepción visual del arte moderno. El Arte Pop no solo visibilizó el valor gráfico del cómic, sino que lo incluyo como un género artístico y su vez le enriqueció de nuevas formas de expresión.

Como se puede observar, el cómic ha atravesado diversas transformaciones a través de la historia y lejos de apoyarse en las características de la realidad que lo contextualiza, es la realidad en sí quien se ha apoyado en el cómic, manga, tebeo, etc., para plasmar los aspectos más esenciales de la misma, expresando artística y técnicamente la psique tanto del artista como de la sociedad que lo rodea.

El cómic utiliza los recursos de su actualidad para proveerse, proliferarse y evolucionar en cuanto haya artistas dispuestos a perpetuar su existencia, ideas que deban ser compartidas e historias que deban ser contadas.

3.1.1. El cómic en Colombia

El desarrollo del cómic en Colombia ha sido un proceso tardío y con múltiples desafíos en comparación con otras regiones del mundo. Sus primeras manifestaciones se dieron en los

años 20 con *Mojicón*, una historieta creada por Adolfo Samper y publicada entre 1924 y 1931 en el periódico Mundo al Día. Esta obra estaba fuertemente influenciada por *Smithy*, una tira cómica estadounidense del Daily News (Rizo, 2018, p. 22; Alba, 2013). Sin embargo, con el cierre del periódico, la publicación de Mojicón cesó, limitando la expansión del cómic como medio de comunicación en el país.

Figura 4:

Mojicón (1924): primer cómic en Colombia.



A pesar de este inicio temprano, el cómic en Colombia no tuvo un desarrollo constante. En 1933, se publicó *Chanchito*, la primera revista infantil con cómics importados, y en 1943, Samper creó *Don Amacise*, una historieta costumbrista que satirizaba la clase media bogotana y que se publicó hasta 1951 (Rizo, 2018, p. 23). En los años 40 y 50, surgieron otras revistas como *Merlín* (1940), *Michín* (1945) y *Pombo* (1948), junto con una edición colombiana de la revista argentina *Billiken*, que incluía exclusivamente contenido nacional (Rizo, 2018, p. 23).

Un avance importante se dio en 1962 con la creación de *Copetín* por Ernesto Franco, una historieta que retrataba la vida marginal en Bogotá y que con el tiempo se convirtió en un ícono del cómic colombiano, siendo adoptado como símbolo del género en el año 2000 (Rizo, 2018, p. 24). Posteriormente, en 1979, se publicó en Cali la revista (*Click!*), la primera en ofrecer un panorama internacional del cómic en Colombia, incluyendo ensayos y análisis sobre su desarrollo en el país (Rizo, 2018, p. 25).

Figura 5:

Copetín (1962)



Como se mencionaba anteriormente, el cómic se alimenta de las características contextuales, por lo general más destacables de la sociedad en que este tiene cabida, en el caso del territorio colombiano los más conocidos conservan tintes sociopolíticos que caracteriza gran parte del entretenimiento que se consume a nivel nacional, explorando en ese sentido la utilidad informativa que ofrece este formato, contextualizando de manera simple y didáctica tópicos que se consideran de importancia en la realidad del país.

Como conclusión de este apartado, la historia del cómic es un testimonio de la interacción entre el arte, la tecnología y la sociedad. Desde sus humildes comienzos en la

prehistoria hasta su consolidación como medio masivo en el siglo XX, el cómic ha jugado un papel fundamental en la cultura visual de distintas épocas y continentes. Hoy en día, el cómic es reconocido como una forma de arte respetada y académicamente aceptada, cuyas influencias se extienden a otros medios como el cine y la televisión. Su evolución sigue siendo un reflejo del contexto social y político en el que se desarrolla, y su relevancia continúa creciendo con el paso de los años.

3.2. ¿El cómic como noveno arte?

Desde mediados del siglo XX, el reconocimiento del cómic como arte ha ganado fuerza. Claude Beylie acuñó el término "noveno arte" para referirse a la historieta, y dicho término fue ampliamente difundido por figuras como Morris y Pierre Vankeer en La Chronique du 9e Art (Ballester, 2018). Aunque fue controversial entre los intelectuales de la época que rechazaron esta comparación con las demás artes, y que hasta nuestros días no se tenga en cuenta como tal, eso no ha impedido que posteriormente figuras como Francis Lacassin reforzara esta denominación, y al pasar del tiempo sería aceptada en algunos en ámbitos académicos y editoriales, acompañada de estudios especializados que vinculan el cómic con la pintura, la literatura, la sociología y las artes visuales (Ballester, 2018, p. 38).

Más allá de lo estético que le aporta el arte, el cómic se define por su carácter narrativo, teóricos como Umberto Eco y Román Gubern lo han identificado como un medio eminentemente narrativo, incluso en sus formas más abstractas, al destacar la capacidad de una sola viñeta para sugerir una secuencia completa mediante la evocación del antes y el después (Ballester, 2018). Will Eisner se refería al cómic como "arte secuencial" e insistió, a pesar de los opositores de que este arte es también de un modelo de literatura y no solo es solo otro tipo de texto, sino una

evolución del lenguaje con una forma de leer y escribir mediante imágenes, secuencia y la elipsis, recursos que permiten transmitir una narración visual cargada profundidad emocional y conceptual en pocos elementos (Ballester, 2018). Esta visión nos permite entender el cómic como una simbiosis entre arte y literatura, relación que ofrece como resultado una economía narrativa y una forma de expresividad única. El espacio entre viñetas, por ejemplo, activa la imaginación del lector, obligándolo a completar lo omitido a través de su experiencia y deducción, en un proceso que McCloud describió como "completar lo incompleto" (Rizo, 2018, p. 32).

Aunque el cómic sea una intersección de arte y literatura, este comparte con la literatura más características esenciales en su creación que con el arte. Según Platas Tasende (2003), la literatura implica creación estética, uso de lenguaje simbólico y una intención comunicativa (citado en Ballester, 2018, p. 26). Si tomamos estos criterios como base, el cómic, con su estructura narrativa, uso del lenguaje, intención estética y capacidad comunicativa, puede ser definido también como una forma literaria.

Sin embargo, no todos los sectores han aceptado esta equivalencia entre cómic y arte o literatura. Algunos críticos, como Vicente Molina Foix, han mostrado su rechazo a reconocer el cómic como una forma comparable a la novela o la poesía, aunque incluso él admitió que "la consideración del tebeo como una de las Bellas Artes parece estar ahí para quedarse" (citado en Ballester, 2018, p. 112). Otros profesionales del medio parecen aceptar a regañadientes el valor artístico del cómic, pero lo posicionan por debajo de las demás escuelas del arte debido a su carácter comercial. Como lo explica Bojničanová (2011), el cómic puede considerarse una especie de lectura rápida, al estilo de la comida rápida, lo que refleja una visión crítica de su origen popular pero también su accesibilidad y fuerza como medio de masas. Incluso muchos

autores del género minimizan la importancia de su propio arte, como el historietista Jan, que han adoptado una visión más modesta, calificando al cómic como: “el cómic es un arte menor… los hacemos o leemos porque nos gusta, pero es prescindible”. (Citado en Ballester, 2018, p. 113), debido a su historia ligada a la cultura de masas y a su carácter comercial.

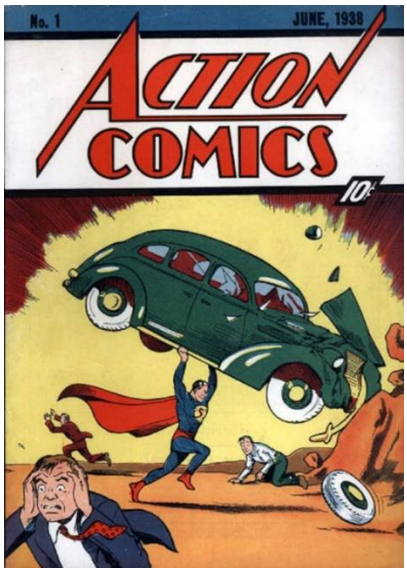
Sobre lo anterior, Ballester argumenta que puede tratarse de un fenómeno de baja autoestima en creadores del cómic, debido al rechazo y exclusión constante por parte de las escuelas del arte que le comprenden, por eso al no sentir el apoyo ni reconocimiento de ninguna prefieren optar por la modestia y aceptar a regañadientes la inferioridad que se le impone. Sin embargo, respecto a esto Ballester (2018) señala que, en comparación con otras artes el cómic en su mayoría se queda en nivel consumista, destacando algo positivo y es que la constante evolución y perfeccionamiento le permite considerar al cómic como un “algo” con una perspectiva prometedora (Ballester, 2018).

Teniendo en cuenta todas estas opiniones sobre el valor artístico del comic es importante desglosar un poco lo que dice Umberto Eco respecto a este conflicto entre arte y producto del consumo de masas en su libro *Apocalípticos e integrados*. En dicho texto Eco analiza el cómic como un fenómeno cultural complejo, destacando tanto sus limitaciones como sus virtudes. Para Eco (1984), aunque es posible crear personajes complejos en el cómic, la mayoría de la producción tiende a orientarse hacia personajes planos y convencionales, fenómeno que también se observa en otros medios artísticos o de entretenimiento masivos. Esta simplicidad en los personajes y las historias comunes o repetidas son las que empobrecen el significado de los mensajes en el cómic, promoviendo así una comunicación “superficial y conformista” impulsada por políticas culturales y de consumo (Eco, 1984).

En su reflexión sobre el cómic, utilizando el ejemplo de Steve Canyon y Super man, Eco (1984) plantea que el lenguaje simple y rígido del medio, basado en personajes estereotípicos que son del agrado del público en general, podría limitarlo a representar únicamente ideologías conformistas. Sin embargo, deja abierta la posibilidad de que estos elementos puedan ser utilizados de manera distinta, demostrando que el problema no reside en el género mismo, sino en su uso particular.

Figura 6:

Super man No.1 *(1938):* el cómic más popular.



Eco también destaca que la recepción del cómic varía según el lector. Mientras algunos valoran aspectos técnico-formales como el "logro de una estrategia de comunicación", la parte visual-artística o la "originalidad de un estilema", otros se concentran solo en los valores de la trama, o incluso reciben valores ideológicos de forma inconsciente (Eco, 1984). Esta diversidad en la lectura subraya que el cómic, pese a su sencillez aparente, es capaz de generar distintos

niveles de interpretación, dependiendo de si el lector solo quiere un consumo rápido de algo divertido que le distraiga, o de si es un lector que analizara todos los componentes de la obra para ahondar en mensajes y procesos creativos más profundos.

En cuanto a los condicionamientos creativos de los autores, Eco aclara que, a diferencia de otros medios como la televisión, el cómic está supeditado a muchos ámbitos que lo delimitan, pero ninguno de ellos es realmente totalitario ni oprime el devenir del artista (Eco, 1984) permitiendo un margen de libertad creativa. Finalmente, a pesar de todas las críticas a su simplicidad y enfoque comercial, Eco reconoce que "el cómic no se limita a aportar una mera comunicación visual, sino que también posibilita un discurso sensible e inspirador" (Citado en Ballester, 2018, p. 141) reivindicando así su potencial como forma artística significativa.

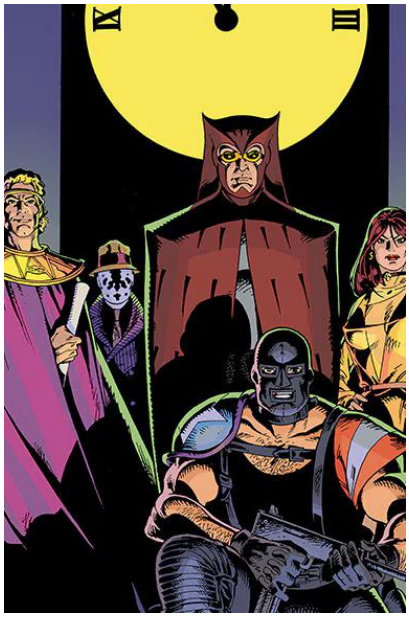
Como conclusión de este apartado, se considera importante incluir una óptica particular sobre este dilema. Si bien es evidente que la interdisciplinaridad entre literatura y arte que comprende al cómic le hace difícil de aceptar y de ubicar en alguna escuela de estudio específica, es importante recordar que esta misma reacción y confusión de los puristas de las artes también se generó con el nacimiento y desarrollo del cine hasta ser nombrado como el séptimo arte, posicionándolo al mismo nivel de importancia y valor que las artes más antiguas.

A pesar de este rechazo, exclusión y minimización del cómic como producto artístico valioso, este ha crecido y se ha desarrollado a través de los años de la mano de los avances tecnológicos y culturales, sin apoyo o estudios suficientes y necesarios para la formación de autores y críticos de la disciplina. Aun con todo eso el cómic en sus distintas presentaciones y nombres nos ha podido otorgar obras que se salen de los estereotipos y que nos han sorprendido con su valor artístico y profundidad ideológica. Dicho esto, es justo y pertinente que se le

conceda el título de noveno arte después de la fotografía, y que se le incluya en la academia para que este pueda purificar y evolucionar a un arte propiamente dicho.

Figura 7:

Watchmen (1986): revolucionó el cómic , marcando un antes y un después, al mostrar héroes sin poderes enfrentando conflictos existenciales.



Un ejemplo de esta necesidad de reconocimiento, está en ver cómo los países en los que el cómic tiene una mejor acogida, son aquellos que nos han regalado las mejores obras. En el plano académico, se han producido avances significativos en países como Estados Unidos, algunos países europeos y asiáticos como Japón, Corea y China, ya tienen en sus universidades ofertas de carreras o materias en escuelas de literatura y arte referentes al cómic. Instituciones académicas como la universidad coreana Kongju Technical College, con su carrera en cómics y la Universidad de Kyoto Seika en Japón que ha incorporado el cómic dentro de su oferta educativa formal, con un departamento exclusivo sobre manga, anime y programas de doctorado

en teoría del manga. Esta institucionalización demuestra que el cómic, en algunos países donde está más desarrollado, ya no es percibido únicamente como un producto de entretenimiento, sino como un campo de estudio legítimo, con valor cultural y académico.

Ahora es necesario que Latinoamérica empiece a mirar con nuevos ojos al cómic y empiece a tomar también la iniciativa de aceptarlo como un arte respetable y consolidar su industria. Porque, a pesar de los prejuicios que le han impuesto muchos intelectuales puristas de las artes, el cómic ha estado haciéndose un lugar entre estas como una forma legítima de arte y literatura en las últimas décadas. Considerado durante mucho tiempo y aun en la actualidad como un arte marginal, dispensable o "arte menor", el cómic ha demostrado que estas afirmaciones no son aplicables de manera general a una industria tan basta y que no se detiene sino que está en constante crecimiento y transformación de la mano de las nuevas tecnologías y facilidades que el tiempo le va ofreciendo a esta disciplina, esta evolución constante de manera tanto estética como narrativa ha permitido que se posicione como una disciplina al igual que un arte con profundidad simbólica, capacidad expresiva y relevancia cultural.

En definitiva, el cómic ha dejado de ser un "producto menor" para convertirse en una forma híbrida de arte y literatura, profundamente simbólica y en constante evolución. Como toda manifestación artística, está sujeta a tensiones entre lo comercial y lo estético, lo popular y lo elitista, lo visual y lo literario. Sin embargo, esa misma condición híbrida es la que le otorga su riqueza expresiva y su enorme potencial creativo.

4. Cómic latinoamericano del siglo XXI

El cómic ha sido históricamente considerado un medio marginal en América Latina, relegado a los márgenes de la industria editorial y cultural. Sin embargo, desde principios del

siglo XXI, ha comenzado a consolidarse como una expresión artística y literaria más seria. El cómic en Colombia y América Latina ha experimentado un renacimiento cultural significativo, pasando de la marginalidad editorial a convertirse en una forma de expresión en crecimiento, con un nuevo apogeo que resulto de la pandemia del Covid 19, tanto a nivel nacional como internacional. En Colombia y el resto de América Latina, el cómic ha evolucionado desde el fanzine artesanal hasta la novela gráfica, abordando temas tan diversos como la memoria histórica, la crítica social, entre otros. Esta transformación no solo ha sido estética y temática, sino también tecnológica y editorial.

El avance en la industria del cómic latinoamericano, aunque lento es constante, ha tenido su verdadero renacer y crecimiento en la últimas dos décadas. Este a diferencia de otros países como Estados unidos, Japón y países europeos, no logró desarrollarse con la misma rapidez ni con igual reconocimiento temprano de dichos países debido a una combinación de factores estructurales, culturales, económicos y políticos. Este desarrollo tardío se debe principalmente a que América Latina no logró consolidar una industria editorial especializada en cómic. Mientras en Japón las revistas semanales de manga forman, desde el siglo pasado, parte de una estructura industrial popular y robusta, y en EE.UU. editoriales como *Marvel* y *DC* dominan el mercado también desde el siglo pasado, en la región latinoamericana las iniciativas han sido mayormente individuales o de colectivos independientes y pequeños, auto gestionadas y de corta duración. Esta precariedad estructural se reflejó en la falta de canales de distribución estables y una infraestructura editorial insuficiente para sostener cómics largos o de varias entregas, limitándose a las historietas y tiras cómicas. Debido a esto y durante décadas, el cómic latinoamericano estuvo limitado al formato de prensa escrita, especialmente a tiras cómicas en diarios, lo que limitó su desarrollo artístico y narrativo en comparación con el álbum europeo o la novela

gráfica japonesa. Esta restricción formal contribuyó además a su percepción como producto menor, asociado a lo infantil o humorístico.

El desprestigio cultural del cómic que esto genero también jugó un papel clave en su exclusión de los espacios académicos y literarios. Como señala Merino (2011), durante mucho tiempo el cómic fue un objeto cultural desprestigiado por las élites intelectuales, lo que no impidió que desarrollara una resistencia creativa desde los márgenes. Esta desvalorización impidió que el medio fuera reconocido como una forma legítima de expresión artística, a diferencia del alto estatus que ha tenido el cómic en países como Francia o Bélgica, en América Latina el cómic ha sido históricamente considerado una expresión de "baja cultura", impidiendo su consolidación como campo artístico e intelectual. A ello se suma la falta de apoyo estatal: la falta de políticas públicas, subvenciones, premios o centros de formación especializados han dejado por muchos años el desarrollo del cómic en manos de iniciativas independientes, generalmente sin respaldo institucional. Las condiciones económicas precarias, caracterizadas por la falta de contratos, derechos de autor y retribuciones justas, junto con la piratería y la baja rentabilidad del medio, han desincentivado la producción continua de obras. Además, la limitada disponibilidad y los altos costos también han restringido el acceso del público lector de cómic que ha preferido el consumo de productos extranjeros o piratas por su facilidad de adquisición ya sea física o digital y los precios más moderados. Esta situación se vio agravada por la escasez de espacios de formación profesional, obligando a muchos artistas a formarse de forma autodidacta o a migrar a disciplinas como la ilustración o la publicidad, lo cual ha dificultado también la emergencia de una crítica teórica sólida y sostenida.

Finalmente, la dependencia histórica de modelos estéticos y narrativos extranjeros -especialmente estadounidenses, japoneses y europeos- también han dificultado, sobre todo en el

siglo pasado, el desarrollo de una voz propia en el cómic latinoamericano. Como señala Merino (2011), esta producción ha tenido que resistir desde los márgenes, construir legitimidad sin apoyo institucional y enfrentar procesos de profesionalización lentos y desiguales. No obstante, su resistencia y evolución ha dado lugar a una producción sofisticada y diversa. Como afirman Pérez Cano, Tullis y Merino (2019), "El cómic latinoamericano, en sus inicios, estuvo marcado por el costumbrismo y la búsqueda romántica de lo identitario a través de paisajes y personajes 'típicos', se consolida en el siglo XX como un medio sofisticado y de gran complejidad" (p. 1). En conjunto, estos factores que le detenían también han sido motivo del renacer del cómic y su, aún en proceso, consolidación como industria emergente y con identidad propia. Han configurado así un campo creativo que, pese a su marginalidad, ha demostrado una notable capacidad de resistencia, renovación cultural y que gracias a esa falta de industria se ha desarrollado con libertad alejándose de las reglas establecidas por industrias extranjeras.

En cuanto a el desarrollo de una industria del cómic podemos destacar a algunos países de Latinoamérica como a Argentina por su legado y renovación, con una herencia de maestros como *Oesterheld* y *Quino*. Es de destacar también que en la actualidad el cómic argentino se revitalizó con autores como Liniers, Sole Otero y Lucas Varela. Incluyendo la presencia fuerte de editoriales como *Hotel de las Ideas* y el festival *Crack Bang Boom* sostienen un ecosistema sólido.

Figura 8

Tira cómica Mafalda



En México el cómic se ha destacado por su crítica social y autobiografía manteniendo una rica tradición desde el siglo XX, renovada en los 2000 con autores como Bef, Idalia Candelas y Jorge Pinto (Bunsen). Las editoriales independientes como *Resistencia* y ferias como *Festo Cómic* han fortalecido también el medio del cómic mexicano.

Brasil se ha destacado por su visual vanguardista y tono político en el cómic, con autores como Gabriel Bá, Marcello Quintanilla y Laerte Coutinho que han llevado el cómic brasileño a ferias como *Angoulême*. También es importante destacar el encuentro *Bienal de Quadrinhos* y editoriales como *Veneta* que promueven la producción del cómic con fuerte enfoque social.

Aunque estos tres países ya mencionados pueden considerarse los principales exponentes del comic latinoamericano, en otros países como Chile, Perú y demás también existe una creciente escena del cómic. En Chile, por ejemplo, vemos a autores como Catalina Bu y Félix Vega que exploran la memoria dictatorial. En Perú tenemos a Jesús Cossio y Juan Acevedo quienes abordan la violencia política. Ecuador y Bolivia están desarrollando movimientos con enfoque en cómic indígena y testimonial, a pesar de las limitaciones editoriales.

En cuanto al desarrollo del cómic colombiano, este ha sido un poco más lento que el de sus semejantes latinos, debido a que ha tenido varios momentos de altibajos, que le han obligado a repensarse desde su etapa de autogestión e independencia hasta su actual camino a la profesionalización y expansión digital, así como en otros países latinoamericanos como México,

Argentina y Brasil. Sin embargo, no por eso es menos importante es cuanto a los esfuerzos y el avance obtenido en la consolidación de una cultura del cómic.

Durante esta primera década del siglo XXI, el cómic colombiano comenzó a consolidarse como un medio de expresión cultural, aunque aún sin una industria estructurada. Predominaban los fanzines, publicaciones auto producidas que reflejaban el espíritu underground y contracultural de la época. Autores como Julián Naranjo y Power Paola que comenzaba a explorar el cómic autobiográfico, sentaron las bases de una escena alternativa. La internet emergente también permitió una primera expansión digital, creando redes entre autores y lectores a nivel regional.

En la década del 2010 al 2020 marca un punto de inflexión: se profesionaliza el cómic colombiano y comienza a participar activamente en ferias internacionales como *Angoulême*. Se da un boom de la novela gráfica autobiográfica, con *Virus Tropical* (Power Paola, 2011) como referente, posteriormente adaptada al cine (2017). En esta misma década se fundan editoriales como *Rey Naranjo Editores* con 15 años de trayectoria, y *Cohete Cómics* con 9 años de trayectoria, impulsaron el formato del cómic y la novela gráfica, mientras que festivales como el *FICCO* fundado en 2016 y el Salón del Cómic de la *FILBo* dieron visibilidad institucional al medio.

La pandemia aceleró, tanto en Colombia como en otros países latinos, el uso de plataformas digitales como redes sociales, Webtoon y Tapas, haciendo del cómic un medio accesible y global. Se diversificaron los temas: género, medio ambiente, identidad, se fortalecieron narrativas feministas y decoloniales. También se incrementó la modalidad de crowdfunding (Patreon, Kickstarter) y las comunidades digitales que han permitido la autogestión sostenida incluso sin infraestructura industrial.

4.1. Avances actuales del cómic en Latinoamérica

El cómic latinoamericano atraviesa en la actualidad un momento de efervescencia creativa que se manifiesta tanto en lo formal como en lo temático. Este proceso de transformación ha permitido la emergencia de propuestas que renuevan el lenguaje visual y abordan problemáticas contemporáneas con una mirada crítica y sensible al contexto regional. El cómic latinoamericano se encuentra inmerso en un proceso de renovación formal y temática, con propuestas que experimentan con el lenguaje visual y abordan problemáticas contemporáneas (Merino, A. 2011). Dando cuenta de una escena en constante movimiento, caracterizada por su voluntad de explorar nuevas narrativas, recursos estéticos y temáticas sociales urgentes.

Uno de los elementos más significativos de esta renovación es el desafío a los cánones establecidos dentro del campo cultural. El cómic, tradicionalmente considerado una manifestación de baja cultura, ha comenzado a disputar ese lugar subordinado a través de obras que cuestionan los discursos hegemónicos y tienden puentes entre lo popular y lo erudito. (Merino, A. 2011), nos da a entender que el cómic latinoamericano ha demostrado a través de los años una alta capacidad para desafiar los discursos hegemónicos, cuestionando los límites entre alta y baja cultura. Esta capacidad crítica ha convertido al cómic en un medio idóneo para la reflexión sobre identidades, memorias y tensiones sociopolíticas de la región.

Asimismo, la escena actual del cómic latinoamericano se enriquece con la inclusión progresiva de nuevas voces, especialmente de mujeres, disidencias sexuales y comunidades racializadas. Esta ampliación del espectro autoral no solo diversifica los relatos, sino que también interpela la historiografía tradicional del medio, que ha invisibilizado numerosas

contribuciones significativas., “a pesar de los avances, aún falta una cronología que ahonde en la historieta creada por mujeres, o una celebración meticulosa del cómic afrolatinoamericano” (Pérez, T., Tullis, B., & Merino, A. 2019. p, 5). Esta omisión histórica plantea la necesidad de una revisión crítica del canon y de políticas editoriales más inclusivas.

En paralelo, se observa un creciente impulso hacia la independencia editorial y la autogestión como formas de resistencia y construcción cultural. Autores y colectivos han encontrado en los circuitos alternativos un espacio de libertad creativa y de intercambio plural. En este sentido, Jiménez, J (2020) destaca que “la cohesión cultural ahora reside en espacios alternativos donde se difunde prensa libre y se dan cita todo tipo de autores (…) construyen nuevos intercambios y posibilidades de diálogo”. Estas dinámicas fortalecen una red de producción y distribución que escapa a las lógicas del mercado tradicional, permitiendo una mayor diversidad de propuestas y acercando el cómic a comunidades antes excluidas del consumo cultural.

4.1.1. Festivales de Cómic en Colombia y América Latina

En el contexto latinoamericano, los festivales de cómic han dejado de ser citas aisladas para convertirse en plataformas clave para el ecosistema del noveno arte y han adquirido un papel central en la consolidación del medio como herramienta narrativa, política y artística. En países como Colombia, México, Argentina, Brasil y Chile, estos eventos han funcionado como puntos de encuentro, exhibición y formación para autores, editoriales y lectores. Su importancia va más allá de lo comercial: configuran redes culturales, visibilizan voces diversas y fomentan la circulación regional del cómic independiente y de autor. Estos espacios funcionan como nodos de encuentro entre autores, editoriales, público, medios y entidades culturales, potenciando la

circulación de narrativas propias y fomentando la profesionalización del medio mediante la exposición artística, la comercialización y visibilidad internacional que generan estos eventos y su integración con otras industrias culturales como la ilustración, la animación y el cine. Por esto es importante hacer un recorrido por los principales festivales de cómic en la región, que cuentan con modalidades diversas, desde festivales especializados hasta convenciones masivas.

En el caso de Colombia encontramos actualmente un ecosistema emergente de festivales. Entre esos tenemos como principal referente el Festival Internacional del Cómic de Colombia (*FICCO*), fundado en 2016 en Bogotá, es considerado el evento más profesionalizado del país. Ofrece talleres, exposiciones, mesas redondas y lanzamientos editoriales. Ha contado con invitados internacionales y se ha posicionado como un espacio clave para la narrativa gráfica de autor en Colombia y la profesionalización del cómic colombiano, visibilizando a nuevos autores y atrayendo a nuevo público. También tenemos el *Festival Entreviñetas*, fundado en 2010 tiene un enfoque experimental, itinerante y descentralizado, con su presencia principal en Bogotá, pero con y actividades relacionadas en ciudades como, Medellín, Cali y Pasto. Este evento apoya primordialmente la edición independiente, los fanzines y la ilustración contemporánea. También está presente *Comic Sin Fronteras* es un evento de larga trayectoria y diversidad, fundado en 2001, este evento se realiza en Cúcuta con enfoque en el arte gráfico y la conexión transfronteriza. Reúne autores de Venezuela, Centroamérica y Colombia, y ha funcionado como puente cultural y educativo en una región históricamente marcada por el conflicto.

Otros espacios relevantes son el *salón del Cómic* y la Ilustración de la *FILBo*: parte de la Feria Internacional del Libro de Bogotá, fomenta la divulgación literaria del cómic. El reconocido festival internacional *Comic Con* en su versión colombiana que se celebra en Bogotá y Medellín, el cual combina cómic con cultura pop y entretenimiento. Así como la Comic Con

tenemos otros populares eventos nacionales que celebran la cultura Pop y entre eso dedica espacios para el cómic como el *El SOFA*, o Salón del Ocio y la Fantasía, la cual es una feria anual que se celebra en Bogotá, Colombia, enfocada en la cultura geek y la industria creativa. Se trata de un evento que reúne a comunidades de videojuegos, ciencia ficción, juegos de rol, cómics, literatura fantástica, anime, manga y cosplay. Como esta también tenemos eventos más pequeños como la *PopCon* en Bogotá el cual es un espacio cultural que incluye cómic emergente, animación y cosplay. Entre otros eventos con enfoques más amplios pero que también generan espacios para el cómic como el *ShinAnime* festival que celebra la cultura japonesa, enfocándose en el anime, el manga, los videojuegos y el cosplay. También cabe mencionar los eventos emergentes más localizados y no tan reconocidos como por ejemplo la *Feria Subterránea* el cual es un evento anual que se celebra en el Museo La Tertulia de Cali, celebrando y visibilizando las artes gráficas, donde también se presentan publicaciones independientes y cuenta con invitados especiales.

Figura 9

Cómic Con Colombia 2025: Póster publicitario



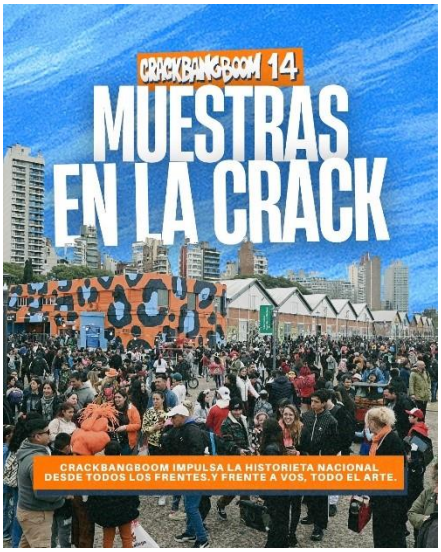
En cuanto a otros países de América Latina hay mucha diversidad de modelos y enfoques. México, que alberga una de las escenas más activas del continente, tiene entre sus eventos dedicados al cómic más reconocidos el *Festo Cómic*, en Ciudad de México, es un referente del cómic independiente y de autor, con la promoción de los cómics nacionales y con presencia de artistas latinoamericanos. La *Feria Internacional Del Libro De Guadalajara* cuenta con un salón de novela gráfica dentro de la que es la feria literaria más grande de América Latina. Por otro lado, el *festival Pixelatlse* que también celebra principalmente en Guadalajara, articula animación, cómic y videojuegos con un enfoque transmedia. Por último, tenemos los eventos y festivales que incluyen al cómic en sus programaciones y espacios como la *Comic Con Experience* (*CCEX*) evento celebrado en Ciudad de México el cual al igual que sus semejantes de otros países es un evento para fanáticos del cómic y la cultura pop. La Mole, también

conocida como *La Mole Convention*, es una convención con fuerte presencia de cómic, artistas internacionales y cultura pop que se celebra en Ciudad de México. .

En Argentina también hay importantes eventos a nivel internacional como el *Crack Bang Boom* Creado en 2010 por Eduardo Risso tras la disolución del evento “Leyendas” en Rosario, se ha consolidado como el principal encuentro de historieta en Argentina y es considerado uno de los mejores festivales de Sudamérica por su curaduría, convocatoria e impacto. Reúne a figuras clave de la historieta argentina e internacional, y fomenta el cómic como forma cultural y política, también destaca por concursos de cosplay, muestras de cómic de autor y talleres. También destacan otros espacios como *Dibujados* el cual es un encuentro de autogestión para fanzineros e ilustradores. El *Comicópolis* es un evento de gran envergadura con apoyo estatal, aunque de realización esporádica con su última realización en 2017 y por último es importante recalcar que Argentina también cuenta con su propia *Comic Con*.

Figura 10

Festival Crack Bang Boom: publicidad.



Brasil posee algunos de los festivales más grandes y curados del continente, como el *Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ)* realizado en Belo Horizonte, es un evento bienal de los más importantes de América Latina con enfoque autoral y crítico, El cual reúne una gran cantidad de público, invitados internacionales. También cuenta con la presencia del evento *Bienal de Quadrinhos* celebrado en Curitiba el cual también es una importante plataforma curatorial y artística para el cómic latinoamericano contemporáneo. Por último, resaltar también la presencia de la *Comic Con Experience* celebrada en São Paulo, el cual es uno de los eventos de cultura pop más grandes del mundo, que también cuenta con espacios para el cómic independiente.

En Chile, el *FIC Santiago* y *La Furia del Libro* son eventos que han fortalecido el circuito editorial alternativo y promueven narrativa gráfica. La narrativa gráfica chilena también ha encontrado un espacio de consolidación profesional a través de la *Cooperativa de Narrativa Gráfica Chilena (CNGC)*, la cual es una organización colectiva pionera dedicada exclusivamente al fortalecimiento del cómic, la historieta y la novela. La *CNGC* Fundada en Concepción y con proyección nacional e internacional, reúne a creadores, guionistas, dibujantes, editores y otros agentes del ecosistema gráfico, bajo una estructura cooperativa orientada a la capacitación técnica, la difusión cultural y la exportación de obras.

La *CNGC* también ha implementado talleres de mediación lectora en bibliotecas y centros educativos, posicionando el cómic como herramienta pedagógica y de formación docente, con respaldo del Fondo del Libro y la Lectura. Entidades como *ProChile*, ha impulsado la creación de catálogos digitales e impresos para la circulación internacional de obras, además de iniciativas como el mapeo de la industria del cómic chileno y su internacionalización en festivales mundiales como la *Comic Con de San diego*.

Uno de los espacios centrales para la proyección de esta narrativa visual es el *Salón Internacional de la Historieta*, principal evento chileno dedicado al cómic y la novela gráfica. Celebrado en su IV edición en Santiago (2025), este salón ha integrado talleres, exposiciones, firmas, charlas y programación infantil, con la presencia de autores nacionales e internacionales. En conjunto, la *CNGC* y el *Salón de la Historieta* representan una plataforma robusta para el desarrollo técnico, cultural y comercial del cómic en Chile. Su impacto se ve reforzado por instancias académicas como el *Diplomado en Narrativa Visual e Ilustración de la Universidad Andrés Bello (UNAB)*, que complementa esta red mediante la formación de autores visuales con enfoque editorial.

En Perú, el *Festival de Historieta de Trujillo* apuesta por el cómic como herramienta de memoria histórica. También tienen entre sus eventos más importantes el *Festival del Día del Cómic* en Perú se celebra anualmente, con sus celebraciones principalmente en Lima, este cuenta con talleres, conferencias, lanzamientos y mercado gráfico que promueve a autores locales. En otros países como Uruguay y Ecuador también se han visto crecer eventos como *Montevideo Comics* y la presencia de la *Comic Con* las cuales son convenciones de cómic, cultura pop y videojuegos.

La creación de estos festivales ha sido fundamentales para romper barreras geográficas y editoriales, permitiendo el intercambio cultural entre países latinoamericanos, pues estos eventos además de fortalecer las redes culturales, permiten la circulación de autores y obras entre países, creando mercados alternativos y colaborativos. Autores como Laerte Coutinho y Power Paola han destacado en participar constantemente en estos festivales, lo cual ha favorecido su proyección internacional. Además, muchos de ellos funcionan como espacios de formación, curaduría y archivo cultural. No obstante, la profesionalización sigue siendo desigual en la

región a comparación de países donde el cómic es reconocido como un arte legítimo. Aunque los festivales han ayudado a legitimar el medio, persisten desafíos en términos de financiación, sostenibilidad editorial y alcance internacional. Sin embargo, desde la pandemia se aceleró la aparición o proyección de festivales y creación de comunidades virtuales o encuentros por redes sociales y plataformas de meeting y streaming, permitiendo nuevas formas de participación, formación y financiación virtual y colectiva.

Los festivales de cómic en Colombia y América Latina han sido determinantes para el desarrollo cultural del noveno arte en la consolidación del medio como una forma narrativa y artística. Han facilitado la circulación de obras independientes, la formación de públicos lectores y la visibilización de nuevos autores. Si bien aún existen limitaciones estructurales, estos eventos han generado un ecosistema fértil, diverso y en expansión que hacen intersección entre lo profesional y lo comunitario, lo físico y lo digital, lo local y lo global. A través de ellos, el cómic se presenta como lenguaje narrativo y una herramienta educativa. El reto seria organizar una industria del cómic propiamente dicha que acompañen este crecimiento sin depender exclusivamente de los colectivos y de lo eventual tanto en eventos como ofertas educativas.

4.1.2. Reconocimientos al cómic latinoamericano.

En las últimas décadas, el cómic latinoamericano ha atravesado un proceso sostenido de obtener el reconocimiento y legitimación tanto en el ámbito cultural como en el académico. Esta transformación se ha traducido en la incorporación de la narrativa gráfica a programas de formación artística, premios nacionales, becas públicas y circuitos internacionales de exposición. Tal como señala Merino, la legitimación académica del cómic ha sido un proceso paulatino, pero

constante, que lo ha situado como objeto de estudio dentro de universidades y programas de investigación (Merino, A. 2011). Esta entrada en el campo académico ha ido de la mano con el crecimiento de políticas culturales e iniciativas públicas que buscan visibilizar, financiar y profesionalizar el trabajo de autores gráficos en América Latina.

Aunque no siempre institucionales, diversas ferias y festivales en la región cumplen una función clave en la promoción del cómic. Eventos como el *Festival Internacional del Cómic de Colombia (FICCO)*, *Comic Sin Fronteras* y el *Festival Entreviñetas* ofrecen convocatorias públicas, exhibiciones y premios a autores emergentes. Si bien estos reconocimientos no siempre incluyen estímulos económicos significativos, sí contribuyen a la visibilidad de nuevos talentos, fomentan el intercambio profesional y ayudan a consolidar redes entre creadores, editores y lectores.

Uno de los hitos recientes en la consolidación institucional del cómic colombiano fue la creación del *Premio Nacional de Novela Gráfica*, otorgado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y la Biblioteca Nacional. Su primera edición se celebró en 2024, en el centenario del cómic colombiano. Este premio forma parte del Programa Nacional de Estímulos, considerado el sistema más robusto de becas y premios artísticos del país. Incluye un incentivo económico aproximado de 70 millones de pesos colombianos, y busca consolidarse como reconocimiento anual dentro de los Premios Nacionales de Cultura.

Asimismo, el *Programa Nacional de Estímulos* entre sus estímulos han entregado algunos como como el de creación e investigación en narrativa gráfica, a proyectos editoriales independientes, que han apoyado antologías de cómic, también de literatura infantil y juvenil, que incluyen formatos ilustrados o gráficos. Entre las categorías relevantes destacan becas de

creación en narrativa gráfica, proyectos editoriales, circulación internacional y literatura ilustrada.

A nivel local, el Programa Distrital de Estímulos de *IDARTES* también ha ofrecido becas específicas para cómic. En 2025, se abrió la "*Beca de creación de proyectos de narrativa gráfica*", con un estímulo de 10 millones de pesos colombianos para apoyar la fase de desarrollo creativo desde su planeación hasta su publicación. En 2021 se ofreció una convocatoria y premio al cómic – novela gráfica. Este incentivo apuntaba una obra ya realizada (no solo proyectos), con estímulo de doce millones de pesos colombianos. Algunas de estas becas, sobre todo las que apoyan los proyectos, se han complementado con residencias, talleres gratuitos y programas en colaboración con entidades culturales importantes.

Paralelamente, diversas iniciativas regionales y municipales han contribuido al fomento de este medio expresivo. Algunas convocatorias departamentales -como las promovidas por las Secretarías de Cultura de Medellín, Cali o Bucaramanga- han incluido el cómic dentro de sus líneas de apoyo para las artes visuales, reconociendo su potencial como lenguaje artístico y narrativo. Las redes de bibliotecas como *BibloRed* en Bogotá desarrollan talleres, clubes de lectura y colecciones especiales centradas en cómic y novela gráfica. A nivel nacional, el *Plan Nacional de Lectura y Escritura* ha integrado la novela gráfica en sus adquisiciones escolares, incluyendo obras contemporáneas de autores colombianos e internacionales en los bancos de libros distribuidos a instituciones educativas oficiales.

Este proceso de legitimación ha sido acompañado por eventos conmemorativos e iniciativas pedagógicas especializadas. Destaca, por ejemplo, la exposición *"Figuras de Personajes de Cómic colombiano"*, organizada por *BibloRed* y el Festival Internacional de Cómic de Colombia *(FICCO)*, celebrada en la Biblioteca Virgilio Barco entre diciembre de 2024

y enero de 2025. Esta muestra, que conmemora los 100 años del cómic en el país -desde la publicación de Mojicón en 1924-, constituye un hito en la historiografía del cómic colombiano y su proyección hacia públicos diversos.

En el ámbito formativo, entidades como *IDARTES* han consolidado líneas de apoyo específicas para la creación en narrativa gráfica. La Beca de *Creación de Proyectos de Narrativa Gráfica (2025)* otorga un estímulo económico a creadores residentes en Bogotá, incentivando la producción local de cómic y novela gráfica. Complementariamente, la residencia en la *Maison des Auteurs en Angulema* (Francia) representa un puente internacional para la profesionalización de autores colombianos. Estos apoyos se integran con talleres especializados como los ofrecidos por el Programa Escrituras de Bogotá, en alianza con *BibloRed*. La convergencia entre premios, becas, exposiciones, programas de formación y políticas de lectura demuestra una apertura progresiva de Colombia hacia este medio, que contribuye a enriquecer el panorama narrativo contemporáneo y a diversificar las formas de representación y crítica en el país.

En los demás países de América Latina, el cómic y la narrativa gráfica han adquirido un reconocimiento creciente a través de premios y programas institucionales que reflejan la consolidación de este medio como forma de expresión artística, cultural y social. Diversos países han desarrollado galardones nacionales y regionales que estimulan la producción y circulación de obras, así como el reconocimiento de trayectorias consolidadas y nuevas voces emergentes.

En Brasil, destacan dos de los premios más tradicionales del sector: el *Prêmio Angelo Agostini*, otorgado por la *Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas* de São Paulo, que reconoce tanto la trayectoria como las producciones recientes en categorías como mejor dibujante, guionista, independiente o webcómic; y el *Troféu HQ Mix*, instaurado en 1989, que premia publicaciones, guión e ilustración mediante votación de profesionales del medio.

En Argentina, en el marco del festival *Crack Bang Boom* se entrega el *Premio Carlos Trillo*, este reconoce desde 2015 la excelencia del cómic, incluyendo un galardón a la trayectoria. Otros apoyos relevantes incluyen las becas del Proyecto Imaginario, destinadas a artistas visuales y narradores gráficos.

En Chile, el *Premio de Narrativa Gráfica* del Ministerio de las Culturas, convocado desde 2019, otorga un incentivo económico y promueve la circulación de obras mediante la compra estatal de ejemplares para bibliotecas públicas, fortaleciendo el vínculo entre creación gráfica y acceso ciudadano a la lectura.

En el plano regional, destacan iniciativas como el *Premio Latinoamericano de Historieta*, organizado por editoriales de Argentina, Brasil y Francia, la cual entrega premios en efectivo y contratos editoriales. También resalta el Primer *Premio de Historietas de América del Sur*, promovido por la Revista Acromática, centrado en obras inéditas con proyección editorial. A nivel iberoamericano, el *Premio Quevedos de Humor Gráfico* ha incluido a creadores latinoamericanos en su reconocimiento del valor gráfico-narrativo en clave crítica y social.

En conjunto, estos galardones e iniciativas no solo legitiman el cómic como lenguaje narrativo complejo, sino que también fortalecen redes de producción, formación y circulación a nivel nacional y continental, promoviendo una narrativa gráfica diversa, profesional y comprometida con las realidades latinoamericanas.

4.1.3. Expansión Académica del Cómic.

En las últimas décadas, el cómic ha dejado de ser percibido exclusivamente como una forma de entretenimiento popular para convertirse en un campo de estudio y creación con creciente legitimidad dentro de las instituciones educativas. Esta transformación se inscribe en

un contexto más amplio en Latinoamérica, donde diversas universidades y centros culturales han incorporado programas, cursos y talleres enfocados en la narrativa gráfica. Tal como lo afirman Pérez Cano, Tullis y Merino (2019), “el cómic de este nuevo siglo XXI, al parecer, no sólo continúa existiendo en los círculos donde siempre se ha celebrado, sino que sigue expandiendo sus territorios, tal como lo hace la disciplina académica que lo estudia” (p. 5).

En Colombia, esta expansión es evidente en la oferta educativa de instituciones de distintos niveles. La *Pontificia Universidad Javeriana* ofrece el estudio en Artes Visuales con líneas en la narración gráfica contando con cursos electivos relacionados al cómic y la novela gráfica. La *Universidad Nacional de Colombia* de esta misma manera ofrece un programa de Artes Plásticas la cual incluye módulos sobre narrativa secuencial y cómic. A su vez, universidades como los *Andes* han integrado cursos y electivas relacionados con el storytelling gráfico, ilustración editorial y cómic. La *Universidad Jorge Tadeo Lozano* ofrece un programa de Diseño Gráfico incluye electivas en cómic, novela gráfica y animación.

También existen ofertas técnicas y más accesibles como la que ofrece el *SENA* brindado formación en ilustración digital y animación 2D y narrativa gráfica. Mientras que *IDARTES* desarrolla talleres accesibles orientados al cómic, el fanzine y otras formas de narrativa gráfica. Por su parte, la *Escuela Nacional de Caricatura* ofrece una formación más especializada en cómic, humor gráfico e ilustración secuencial.

Además de la formación académica formal, algunas instituciones colombianas promueven la creación en cómic mediante convocatorias, exposiciones y festivales. La *Universidad Javeriana* organiza concursos de ilustración narrativa; los *Andes* incluyen muestras de creación gráfica en sus eventos artísticos; y la *Universidad Nacional* apoya el cómic mediante becas internas y exposiciones.

Este panorama confirma no solo el creciente interés por el cómic como lenguaje artístico, sino también su consolidación como objeto de estudio y medio de expresión dentro del ámbito académico latinoamericano. México, Por ejemplo, es uno de los países latinoamericanos que más ha fortalecido su oferta educativa en narrativa gráfica, ilustración secuencial y cómic.

Una de las instituciones más destacadas en este ámbito es *COCO School México*, que ofrece posgrados con reconocimiento oficial *(RVOE)* y una clara orientación profesional. Su Maestría en Ilustración y Narrativa Visual integra contenidos sobre técnicas tradicionales y digitales, narración secuencial, pro cesos editoriales y aspectos profesionales como contratos y comunicación visual. Está dirigida a quienes buscan desarrollar álbumes ilustrados, novelas gráficas o proyectos multimedia con una sólida base narrativa. A partir de septiembre de 2025, *COCO* lanzará una nueva Maestría especializada directamente en el Cómic, con modalidad online, centrada en la creación de historias secuenciales desde el guion hasta la publicación, con estancias académicas internacionales en sedes como Madrid. Además, *COCO School* complementa su oferta con otros posgrados en áreas afines como Concept Art, Storyboarding, Animación 2D y producción virtual, lo que refuerza su enfoque integral en las industrias visuales.

Otra institución relevante es el *Centro de Estudios AVE - Art & Visual Education*, que ofrece una Maestría en Narrativa Gráfica con enfoque en investigación aplicada, narrativas impresas y digitales, cómic y novela gráfica. Esta formación, también avalada por la secretaría de Educación Pública de México, se desarrolla en modalidad virtual o presencial, con una duración de cuatro semestres. El centro también brinda diplomados en línea especializados en temas como comunicación transmedia, lenguajes icónico-verbales y narrativas expandidas, consolidándose como una opción flexible y altamente especializada para profesionales del área.

El interés por el cómic también ha alcanzado instituciones públicas y centros culturales. La *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)*, a través de su Facultad de Artes y Diseño, ofrece talleres y cursos libres en cómic, y su *Editorial UNAM* ha incorporado la novela gráfica dentro de sus líneas de publicación. Por su parte, la Universidad de Guadalajara, mediante su Cátedra de Novela Gráfica, promueve diplomados enfocados en ilustración narrativa y cómic.

En Argentina, la narrativa gráfica y el cómic han ganado reconocimiento como lenguajes expresivos legítimos dentro del ámbito académico y profesional. Uno de los ejemplos más significativos se encuentra en la *Universidad Nacional de La Plata (UNLP)*, donde se imparte el Taller de Producción de Contenidos y Narrativas Gráficas, integrado a la Tecnicatura Superior en Periodismo Deportivo de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Este taller gira en torno a la producción gráfica, con énfasis en la historieta y el libro álbum. Su enfoque busca formar comunicadores capaces de desarrollar proyectos gráficos relacionados con prensa, crónica periodística y narrativas digitales. La metodología incluye análisis político, cultural e ideológico de los medios, así como el uso de herramientas transmedia, periodismo narrativo y exploración de la crónica regional latinoamericana. Además de este taller, en otras unidades académicas de la *UNLP*, como la Facultad de Artes y la carrera de Diseño en Comunicación Visual, existen cátedras y actividades complementarias relacionadas con la narrativa gráfica, aunque no siempre forman parte de una estructura curricular formalizada.

Por fuera del sistema universitario tradicional, Buenos Aires alberga una oferta educativa sólida y especializada. La *Escuela Da Vinci* ofrece varios cursos relacionados con el cómic como el de realización Integral de Cómics, que incluye formación integral en dibujo, guion, color y producción editorial, así como cursos en manga y narrativa visual. Paralelamente, instituciones

como la *Escuela Argentina de Historieta (EAH)* y la *Escuela de Dibujo Claudio Kappel* brindan cursos y formaciones en cómic, guion, caricatura y novela gráfica, orientados a la producción artística con proyección laboral.

En Brasil, país con una rica tradición en la historieta, se destaca la *Universida de São Paulo (USP)*, que ha incorporado cursos sobre cómic, promueve la investigación académica en narrativa gráfica. Por su parte, la *Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)* incluye cursos en historieta dentro de su Programa de Artes Visuales, lo que refleja una visión institucional del cómic como disciplina artística autónoma. En el ámbito profesional, la *Quanta Academia de Artes*, en São Paulo, ofrece cursos técnicos en cómic, narración gráfica, anatomía, entintado y publicación, mientras que *la Casa dos Quadrinhos*, en Belo Horizonte, funciona como una escuela reconocida a nivel internacional por su enfoque integral en cómic y animación.

En Chile, el desarrollo de la narrativa gráfica también se articula entre lo universitario y lo comunitario. En la *universidad UDP* se ofrecen cursos optativos, como el Laboratorio de Narrativas Visuales, dentro de la modalidad de optativos de profundización que complementan las prácticas artísticas del plan de Artes Visuales. La *Pontificia Universidad Católica de Chile (UC)* ofrece un curso especializado dentro de su educación continua titulado “Introducción al lenguaje de la historieta y la narración visual”, diseñado para explorar los fundamentos teórico-prácticos del cómic como forma narrativa visual. Además, la *Escuela de Arte Balmaceda Arte Joven* desarrolla talleres juveniles y regionales sobre manga, fanzine y cómic experimental, lo que contribuye a la descentralización del acceso a la formación gráfica.

En Perú, la formación se orienta desde el arte visual con enfoque en narrativa gráfica. La *Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes* en Lima ofrece un plan de estudios en arte con contenidos sobre ilustración y talleres de cómic y manga. Complementariamente, el

historietista y educador *Jesús Cossio* dirige talleres independientes centrados en el cómic político y temáticas de derechos humanos e historia reciente, promoviendo una dimensión crítica y documental del medio.

A nivel regional y transnacional, existen múltiples espacios que fortalecen la formación en cómic. Escuelas como *COCO School* y *Elisava* organizan workshops intensivos de verano en áreas como narración visual, concept art, storyboard y cómic. Universidades y centros culturales en Latinoamérica -como la *Pontificia Universidad Javeriana (Colombia), UNAB, CCLM (Chile)* o ferias como *FILB*- ofrecen diplomados, cursos modulares y actividades de formación continua. En el plano internacional, destaca la Certificación en Creación y Producción de Cómics y Novelas Gráficas de la *Universidad de Salamanca (USAL),* un programa breve, virtual y con reconocimiento internacional, desarrollado en convenio con instituciones latinoamericanas.

Finalmente, las redes culturales y comunitarias también juegan un rol crucial. Espacios como *BibloRed* en Colombia o las Bibliotecas Populares en Argentina ofrecen talleres gratuitos y accesibles de narrativa gráfica. Asimismo, plataformas virtuales como *Domestika, Crehana y Coursera* han democratizado el acceso a contenidos especializados sobre cómic, manga, ilustración editorial y webcómic, ampliando las posibilidades de formación asincrónica y transfronteriza.

La narrativa gráfica latinoamericana ya no se limita solo a espacios marginales ni al circuito de autoedición. A través de festivales, premios nacionales, becas y programas de educación superior, el cómic ha logrado de a poco ingresar al campo cultural y académico con legitimidad creciente. Esta institucionalización en proceso no solo permite el reconocimiento económico y simbólico de los creadores, sino que también amplía las posibilidades de profesionalización y circulación internacional de sus obras.

4.1.4. Editoriales, colectivos y revistas especializadas en cómic

El auge reciente del cómic novela gráfica en Latinoamérica ha propiciado la emergencia de nuevas editoriales y la diversificación de públicos lectores -jóvenes, adultos y docentes- que anteriormente no se aproximaban al medio del cómic (Conde Aldana, 2019). Este crecimiento se refleja en el surgimiento de sellos especializados, proyectos independientes y colectivos creativos que han consolidado un ecosistema editorial heterogéneo.

Entre las editoriales más representativas de Colombia destacan editoriales *como Rey Naranjo Editores* con publicaciones como *Tanta sangre vista* de Rafael Baena, Óscar Pantoja y Juan Gaviria. Por otro lado, *Cohete Cómics* es una editorial specializada en la novela gráfica con una línea editorial dedicada exclusivamente al cómic contemporáneo colombiano. Con obras como *¿Por qué dibujamos?* de Malú Martínez, *Dos Aldos* de Pablo Guerra y Henry Díaz. La Silueta (Bogotá), con enfoque en novela gráfica, arte contemporáneo y libros híbridos, privilegiando lo experimental y visual. La editorial *Robot Negro* especializada en novelas gráficas, fanzines y géneros como ciencia ficción, terror y fantasía, con una fuerte apuesta por la autogestión. También tenemos la presencia de editoriales aún más pequeñas e independientes cómo *Surreal Comics*, la cual se ha destacado por su carácter experimental, la ilustración con estética cargada, los collages y sus obras colaborativas como por ejemplo la *Antología Gorgona* la cual fue nominada este año a un premio *Angouleme* de cómic alternativo.

En cuanto a colectivos, han surgido algunos que funcionan como espacios de producción colaborativa, crítica y difusión cultural, como el *Colectivo Cocodrilos* de Medellin y el más reconocido bajo el nombre de *El Globoscopio*, este con sede en Bogotá, es un grupo de historietistas comprometidos con la producción, el intercambio y la difusión del cómic local, el cual está compuesto por autores como: Pablo Guerra, Henry Díaz, Camilo Aguirre, Camilo

Vieco y Diana Sarasti. Su propósito central radica en fomentar el desarrollo de obras gráficas y narrativas generadas por autores bogotanos, promoviendo también su circulación en lectura pública y espacios académicos

Su plataforma digital, ha sido escenario de publicaciones recurrentes de historietas cortas y novelas gráficas, como *Dos Aldos* (2016-2017). Esta obra fue desarrollada como colaboración entre los creadores Pablo Guerra y Henry Díaz, ambos parte del colectivo. El colectivo también ha liderado iniciativas de difusión cultural, incluyendo ciclos de charlas y talleres sobre oficios del cómic, como *"Hablemos de cómic"* en colaboración con la Alianza Francesa de Bogotá, así como el proyecto formativo *"El Pictógrafo"* sobre producción de historieta integral

Uno de los aportes más destacados del colectivo es su trabajo en el campo del cómic documental. En conjunto con el *Centro Nacional de Memoria Histórica*, desarrollaron historietas que representan testimonios y memorias de comunidades afectadas por el conflicto armado en zonas como *"Sin mascar palabra, por los caminos de Tulapas"* y *"La Palizúa, ustedes no saben cómo ha sido esta historia"*. Escritas por Pablo Guerra e ilustradas por Camilo Vieco y Camilo Aguirre, estas historietas narran desplazamientos, retornos y reconstrucción comunitaria. El proceso incluyó la recolección de informes, entrevistas, imágenes y audios, y la validación directa con los habitantes afectados, lo que refuerza su carácter participativo y documental.

En cuanto a revistas colombianas especializadas en el cómic tenemos la *Revista Larva*, con orientación experimental y política, representativa del cómic independiente crítico. Fue fundada en octubre de 2006 como un modesto fanzine universitario en el Quindío, evolucionó hasta convertirse en una de las publicaciones más influyentes del cómic independiente en Colombia y América Latina. La publicación de esta revista tejió una red de distribución sin

precedentes para proyectos gráficos en el país, integrando cómics, ilustraciones, reseñas, ensayos y columnas de opinión, e impulsando la escena alternativa.

Aunque se anunció un número 18 con portada de Brecht Evens y una versión digital, éste nunca vio circulación física y funcionó como cierre simbólico en 2015 del proyecto impreso. Sin embargo, una versión mensual digital dentro de la separata mensual de *Entreviñetas* en el diario *El Espectador*, lleva una sesión con el mismo nombre Larva que puede leerse como una continuación.

La *Revista Blast* –en la cual se ha basado la mayor parte de esta investigación sobre el cómic latinoamericano actual- es un medio digital colombiano que se consolido en 2019 en Medellín por Mario Cárdenas y Liz Osorio. Surge como respuesta a la escasa cobertura que los medios convencionales brindan al cómic y a la narrativa gráfica, configurándose como un espacio independiente y auto gestionado para la crítica, la reflexión y el diálogo especializado sobre el arte secuencial en América Latina.

En su trayectoria, la revista ha desarrollado proyectos que han contribuido significativamente a la historiografía y promoción del cómic colombiano: el *Dossier de nuevos autores de cómic de Medellín (2019)*, el *Diario en Historietas de la Pandemia (2020)*, *Informe crítico sobre las publicaciones impresas y digitales de historietas en Colombia, en la década de 2010 a 2020 (2021)*, y la más recientemente, la *Cartografía de historieta documental, periodística e histórica de Colombia (2024)*. Estas investigaciones y compilación de historietas, han obtenido grandes logros pues han recibido respaldo de becas y estímulos otorgados por el Ministerio de Cultura de Colombia.

Figura 11

Portal web de la revista Blast.



En cuanto a su estructura de producción, *Blast* funciona como un laboratorio colaborativo que integra un equipo base con colaboradores externos, manteniendo flexibilidad para responder a intereses culturales emergentes. Sus contenidos abarcan análisis críticos, entrevistas, guías de lectura y ensayos especializados, con un alcance que se ha extendido a Argentina, Ecuador, Chile, México y Brasil, consolidándose como un puente para la historieta latinoamericana. Además, el medio asume un papel formativo al publicar editoriales, artículos de investigación y entrevistas con figuras relevantes, ofreciendo un espacio de debate sobre el presente y futuro del cómic en la región. Otra revista importante en Colombia es *Bacánika* la cual es un medio cultural digital que presenta portafolios, convocatorias, entrevistas y ensayos visuales de autores nacionales.

Banda del Cómic es un podcast en español, producido desde Colombia, dedicado a la cultura geek con énfasis en cómics, cine, manga, anime y fenómenos pop. Este espacio combina

reseñas, análisis, entrevistas y especiales temáticos en un estilo entretenido y conversacional que atrae tanto a fanáticos como a nuevos oyentes. Desde su lanzamiento en diciembre de 2017 hasta julio de 2025, ha publicado más de 300 episodios. Con frecuencias quincenales o semanales, abordan tanto estrenos recientes como clásicos de la cultura pop, y dinamizan una comunidad activa a través de redes sociales y un grupo de Telegram para interacciones directas con su audiencia.

Pasando a otros países de Latinoamérica tenemos en Argentina a *Ediciones de la Flor* fundada 1966 y reconocida por publicar a historietistas como *Mafalda* de Quino. Se distingue por su peso histórico en el humor gráfico y novela gráfica argentina y latinoamericana. *Loco Rabia* fundada 2008 es una editorial independiente argentina destacada en la escena contemporánea por publicar a autores emergentes y consagrados de Argentina y Latinoamérica. Fue galardonada con el *Troféu HQ Mix* como "destacado latinoamericano" gracias a obras como "*El Viejo"* de Alceo Thrasyvoulou como guionista y Matías Bergara como ilustrador. La *revista Fierro* publicada originalmente en papel entre 1984 y 2017 fue relanzada en 2020 como suplemento digital. Esta revista sigue siendo un referente de la historieta de autor y la narrativa gráfica, con contribuciones de autores consagrados y emergentes en cada entrega. *Comiqueando* es otra revista digital nacida como fanzine, sigue activa como portal web de información sobre cómic e historieta, con noticias, columnas y podcasts. El colectivo *"El grupo de córdoba"* ha creado la revista física y digital de Estudios y Crítica de la Historieta Argentina (Universidad Nacional de Córdoba). Esta revista académica anual publica ensayos e investigaciones sobre la historieta en latinoamericana. La *Historieta Cero – Club de Lectura* es un podcast que funciona como un club de lectura dedicado tanto a historieta clásica como contemporánea nacional, con debates y recomendaciones de obras argentinas. *WebCómic Mutante* es una plataforma digital

enfocada en publicar webcomics argentinos desde 2024, con entregas frecuentes y una identidad consolidada. Por último, *Croma* es un espacio web colectivo de cómic enfocado en los cómis emergentes de superhéroes.

En Brasil destaca la editorial *Comix Zone* fundada en 2019 se ha destacado por rescatar obras clásicas y promover talentos emergentes. Con un catálogo amplio y diverso, la editorial cuenta con obras de autores internacionales como Milo Manara, Alejandro Jodorowsky, Alberto Breccia y Richard Corben, además de autores nacionales como Flavio Colin y Lourenço Mutarelli. En 2023, esta editorial fue elegida Editorial del Año por el *Trofeo HQMix*, así como el *Premio Jabuti en 2024* por la publicación de "*Como Pedra"* de Luckas Iohanathan.

Por otro lado, Latinoamérica cuenta con espacios digitales como *Guia dos Quadrinhos* la cual es una base de datos colaborativa en línea para la publicación de cómics en Brasil: revistas, fanzines, novelas gráficas e independientes. Además de funcionar como una red social interactiva entre autores y lectores, también incluye sección de blog con artículos de investigación y organiza un festival que reúne editores y coleccionistas.

El *Observatorio de Historietas de la USP* (universidad de São Paulo) es una plataforma académica que funciona como un grupo de investigación interdisciplinar vinculado a la Facultad de Comunicación y Artes, que publica investigaciones sobre cómic, incluyendo análisis recientes de representaciones críticas ante tragedias sociales y mediatización narrativa.

La *Revista Badaró* fue creada en 2019, con versión impresa desde 2023, con el propósito de ser el primer medio brasileño dedicado al periodismo en historietas. Surgió como una iniciativa de estudiantes y recién graduados de periodismo de la *UFMS*, con una clara postura de izquierda, se enfoca mucho en los derechos humanos, conflictos indígenas y activismo, mezclando cómic, reportajes y multimedia.

Zupi es una revista independiente brasileña de arte y creatividad, creada en 2001 formato online y con formato impreso desde 2006. Es pionera en Brasil en promover el trabajo autoral, sirviendo como plataforma para artistas emergentes y consolidados de diversas áreas entre esas el cómic, ofreciéndoles visibilidad y oportunidades profesionales. Su misión es registrar y mostrar lo mejor del arte y la creatividad de autores nacionales e internacionales, convirtiéndose en un referente para coleccionistas, amantes del arte y la comunidad creativa en general.

Universo HQ aunque no una revista tradicional impresa sino un sitio web, este sitio es uno de los medios más activos de noticias sobre cómics en Brasil. Además de su fuerte presencia digital con reportajes, críticas y entrevistas también presenta *Confins do Universo* el cual es un podcast quincenal del sitio web y Spotify de Universo HQ, enfocado en la cultura pop y el cómic, cuenta con contenidos variados entre noticias y entrevistas a autores destacados del medio brasileño e internacional. Otro podcast reconocido es el Programa *HQ Brasil – Quadrinhos, Cultura e Educação* de diez capítulos iniciativa conjunta del Ministerio de Relaciones Exteriores de Brasil y la *Bienal de Quadrinhos* de Curitiba, la cual aborda temas relacionados con historietas, cultura brasileña y su vínculo con la educación, ofreciendo una visión interdisciplinaria y accesible.

En Chile encontramos a la editorial *Ariete Producciones*, es una de las editoriales más prolíficas del país, publicando de manera regular obras de variados géneros. Además, ha comenzado a lanzar libros más extensos como *Phoibos* de Diego Frias y *Colono* de Matías Jaque. La *Editorial Cafuné,* con sede en Santiago de Chile, es una casa editora independiente, se centra en la publicación de literatura infantil y juvenil con fuerte componente visual, promoviendo valores como inclusión, derechos humanos, patrimonio cultural, pueblos originarios y conciencia ambiental. Este país también cuenta con la importante presencia de la

editorial *Arcano IV* y la editorial *Wolu* ambas especializadas en el “manga chileno” ya que su producción se inspira en el manga japonés.

Es importante destacar a *RING*, la cual es una red académica fundada en Chile en 2017 para vincular a investigadores, docentes, artistas y divulgadores del cómic latinoamericano. Promueve un estudio crítico y situado de la historieta, articulando actividades exploratorias, teóricas y productivas. Desde su lanzamiento en 2018 se ha expandido por Latinoamérica, ganando miembros de diferentes países, estableciendo alianzas internacionales y participando en eventos académicos y culturales. En 2025 realizó su Primer Seminario Interno para compartir investigaciones recientes.

Por último, en chile encontramos algunos espacios variados dedicados al cómic como: *Dibujos que Hablan* es un encuentro chileno entre profesionales de la industria del cómic que aborda crítica, historia y estética de las narrativas dibujadas. Ideal para estudios académicos y debate especializado. *Ergocómics* por otro lado es un colectivo independiente con un sitio en línea dedicado a la historieta, el cual estudia y promueve el cómic, ofreciendo también apoyo editorial y eventos locales. Y por último *Devorando Comics* es un podcast en el que se conversa y debate sobre cómic chileno e internacional.

En México editoriales extrangeras como *Editorial Panini* México y *Penguin Random House México* desempeñan un rol relevante en cómic y novela gráfica importada y adaptada. En cuanto a editoriales nacionales México cuenta con editoriales como *Caligrama Editores* fundada en 2006, es una de las primeras casas editoriales mexicanas especializadas en novela gráfica. *Sexto Piso* es una editorial independiente que ha sido clave en el impulso de novelas gráficas nacionales e importadas. Esta editorial además de recuperar clásicos, también ha publicado obras exitosas como *Diario de Nueva York* y *Virus Tropical*. También está presente *La Cifra* es una

editorial mexicana independiente, donde además de publicar nuevas obras también se especializan en las traducciones. *Dibbuks* México es un sello español con presencia en México que publica narrativa gráfica de alcance internacional. Por último, tenemos a *Planeta Cómic* la cual es una división del grupo Planeta enfocada en cómic, manga y novela gráfica, con colecciones que abarcan desde adaptaciones literarias hasta clásicos de Marvel y manga como Dragon Ball o One Piece.

Este país también cuenta con varias editoriales independientes emergentes como *Can Can Press* y *SARA*. Otros medios de divulgación relevantes son: la revista independiente *Comikase* la cual es publicada de manera física y digital, en esta revista especializada en cómic se publican entrevistas con autores, artículos y reseñas de cómics nacionales e internacionales. Esta revista fue reconocida por el programa *Edmundo Valadés* en cuatro años distintos. También organiza exposiciones y maneja un podcast en plataformas de streaming.

México Interdisciplinario (iMex) fundada en 2011, Se trata de una revista académica interdisciplinaria centrada en estudios mexicanistas: literatura, cultura visual, sociopolítica, historia del arte, filosofía, sociología y más. *Colectivo Palabras de Arena* Es un colectivo feminista que se enfoca en comunidades vulnerables, este proyecto con intervención social y artística, utiliza el cómic como herramienta educativa y comunitaria. Por último, es importante resaltar a *Pepines* un catálogo digital de historietas clásicas de la Hemeroteca Nacional de México.

En Perú encontramos sellos editorial independientes como *MEDcomics* y *Tawa Producciones*. También está presente *Ediciones Hanami* y *Templu Cómics* estas editoriales emergentes se especializan sobre todo en el manga licenciado traducido al español. Perú también cuenta con otros espacios para el cómic como *Carboncito* la cual es una revista/fanzine peruano

que reúne historietistas de distintos países latinoamericanos, creando una "ciudad dibujada" de estilos y voces diversas. Sus historias abordan lo cotidiano, lo urbano y lo introspectivo, con un enfoque independiente, colectivo y poético que trasciende fronteras. En cuanto a otros espacios dedicados al cómic encontramos sitios web como: *Cómic Perú (comicperu.com)* es una página web para la publicación y difusión de cómics recientes. *MadinPeru.wordpress.com* es otro sitio web de difusión del cómic peruano que destaca propuestas como *Pururauca*, una historieta en quechua e ilustrada sobre la guerra inca-chanca.

En Bolivia la editorial independiente *Pseudogente Editores* destaca por publicar cómics tanto nacionales como la distribución de cómics internacionales. Este país también cuenta con *Tukiosko Editorial* que publica cómics locales y también ediciones bolivianas de títulos de Marvel e Image. La *Editorial Casa N.100* publica obras nacionales y se especializa en antologías colaborativas, presentadas en ferias del libro y respaldadas por la ABCH. Otro espacio relevante es la cadena de librerías *La Viñeteca* especializadas en cómics, manga, novelas gráficas y arte. Por último, es de destacar a *Viñetas con Altura* el cual es un festival internacional de historieta en Bolivia que funciona también como colectivo y plataforma lectora.

En Uruguay el mercado local es aún más reducido, con editoriales independientes agrupadas por la *Asociación Uruguaya de Creadores de Historietas (AUCH)*. Ejemplos como *editorial POWAH* muestran que hay producción local, aunque sin gran visibilidad o amplia distribución. Al igual que en Uruguay en los demás países de Latinoamérica, la industria del cómic esta menos desarrollada y a diferencia de sus vecinos es difícil de rastrear sus propuestas para el cómic, como en Ecuador, por ejemplo, que cuenta con la *editorial Mono Comics* que es la primera editorial especializada en cómic del país. En Venezuela encontramos a *Zuplemento* el

cual es un blog de cómic creado por un colectivo de jóvenes interesados por el cómic y su difusión, para esto cuentan con una publicación dominical de tiras cómicas nacionales.

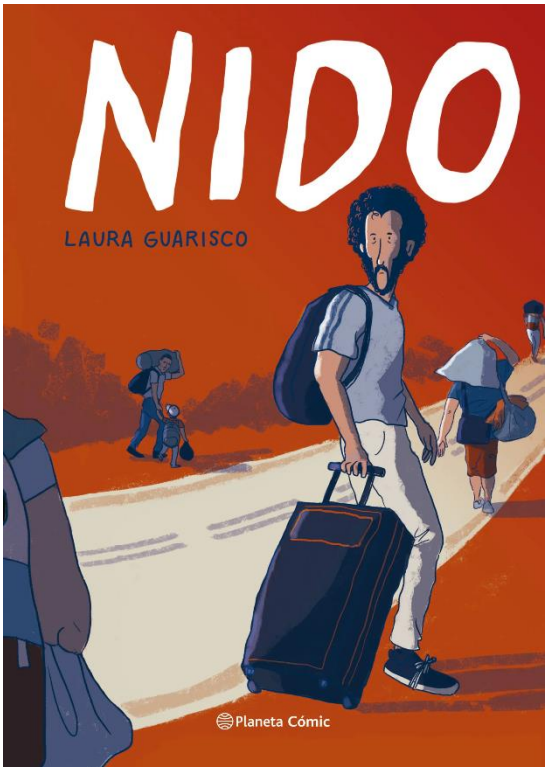
4.2. La identidad del cómic latinoamericano: memoria, catarsis y función social

El cómic latinoamericano ha empezado a consolidarse como un medio culturalmente significativo, capaz de generar estos espacios de reunión, discusión, investigación, creación y reflexión sobre la cultura e historia del siglo pasado y las realidades contemporáneas que lo inspiran en su nuevo renacer. Como señalan Pérez Cano, Tullis y Merino (2019), "el cómic se ha consolidado abriendo importantes espacios de diálogo y reflexión académica sobre la cultura del siglo pasado y las realidades contemporáneas que lo inspiraron" (p. 1). Este desarrollo no se ha producido de manera aislada, sino que se ha nutrido de genealogías estéticas y narrativas previas, estableciendo vínculos con otras formas artísticas como la literatura, el cine y el arte visual (Pérez Cano, Tullis & Merino, 2019).

En América Latina, el cómic ha asumido temáticas recurrentes como la autobiografía, la memoria histórica, la reflexión sobre la identidad cultural y de género, y la representación de luchas feministas. Ejemplos como *Rupay (Cossio, 2009)* evidencian el uso de la historieta como herramienta de memoria social y como medio de denuncia frente a violencias ejercidas por el Estado o por actores armados ilegales (Conde Aldana, 2019). El enfoque de muchas de estas obras gráficas ha sido la denuncia de las formas de violencia, así como la reflexión crítica sobre el poder y la memoria, que han permitido otras formas de representación de las subjetividades colectivas y de los conflictos sociales, en muchos casos desde la perspectiva de las víctimas. (Conde Aldana, 2019)

Figura 12

Portada de Nido: sobre la migración venezolana.



Asimismo, el cómic latinoamericano se ha caracterizado por la hibridez entre ilustración, diseño gráfico y narrativa secuencial, expandiendo sus posibilidades expresivas. Muchas propuestas han adoptado un carácter documental, lo que implica un trabajo investigativo y de archivo significativo. Andrade, L (s. f.) explica que "el cómic documental está hecho de documentos" (p. 65) y que su elaboración exige procesos extensos de recolección y procesamiento de material, que luego se integran como paratextos sustentando la historia.

En algunos casos, la creación de estos cómics documentales o que representan algún tipo de memoria, como la de la violencia, ha funcionado como un ejercicio catártico. Greco (2022) describe cómo ciertos autores traducen experiencias intensas en proyectos narrativos que se convierten en un acto de salvación personal: "identidad que se transforma en su yo presente a partir de la experiencia relatada, convertida en un acto catártico" (p. 102). Esta dimensión

subjetiva se suma a la identidad cultural y estética que, según Merino (2011), la historieta latinoamericana ha debido construir desde los márgenes de una industria editorial inestable y de una crítica académica fragmentada.

A pesar de esta marginalidad, la función social del cómic en Latinoamérica ha sido igualmente relevante, aunque no fuera o sea una industria bien consolidada. Más allá del entretenimiento o la monetización de los autores, el cómic latino ha operado como vehículo de denuncia, sátira y reflexión política. El cómic ha sido un modo de reflexión social y denuncia, convirtiéndose en un espacio de diálogo y representación entre las problemáticas culturales y políticas del entorno (Gómez, F., Guerra, P., & Alvarez, L. 2024). De este modo, el cómic latinoamericano articula memoria, identidad y compromiso social, consolidándose como una manifestación artística y comunicativa profundamente arraigada en la realidad de la región.

En conclusión, el cómic en Latinoamérica se encuentra en un proceso de transformación profunda, guiado por la experimentación formal, el compromiso político y la apertura hacia nuevas subjetividades. Esta renovación no solo redefine el lugar del cómic en el campo cultural, sino que lo posiciona como una herramienta clave para la narración de las múltiples realidades que atraviesan la región.

4.3. Recepción del cómic en Latinoamérica

El cómic latinoamericano ha experimentado, en las últimas décadas, un proceso de legitimación cultural que lo ha llevado a ocupar un lugar más visible dentro de los estudios académicos y el campo editorial. Si bien el reconocimiento institucional y académico del medio ha sido históricamente tardío, como se pregunta Merino (2011), “¿por qué la academia tardó tanto en reconocer las dimensiones estético-narrativas del medio en América Latina?” (p. 14), en

la última década se ha comenzado a consolidar un cuerpo teórico que permite abordarlo desde perspectivas críticas y culturales. Este avance ha generado un creciente interés por parte de investigadores, críticos y lectores, transformando la percepción del cómic como un medio meramente recreativo hacia su consideración como herramienta cultural y artística.

El reconocimiento social y jurídico también ha contribuido a esta transformación. Un hito relevante fue el fallo de la corte constitucional colombiana de 2013 que modifica la ley 23 de 1993, que determinó que las historietas poseen un valor literario como libro y deben gozar de la misma protección que otras obras culturales, evitando censura o exclusión (Conde Aldana, 2019). Este tipo de validaciones formales se suma a la creciente producción de novelas gráficas que han ganado un espacio de reconocimiento en el campo cultural, gracias a su capacidad para abordar de manera única y eficiente sucesos históricos.

En términos editoriales, las editoriales independientes han sido fundamentales para el desarrollo del cómic en la región, apostando por propuestas arriesgadas tanto en el plano estético como en el narrativo, además de innovar en los formatos de publicación (Conde Aldana, 2019). Estas iniciativas han contribuido a abrir nuevos espacios de circulación para obras que, en muchos casos, se desarrollan en diálogo con problemáticas sociales y políticas contemporáneas.

La recepción crítica también ha sido nutrida por el valor pedagógico y testimonial de muchas historietas. La combinación de lo visual y lo literario ha permitido que el cómic sea apreciado como herramienta educativa, especialmente en el tratamiento de temas relacionados con la memoria y los derechos humanos (Conde Aldana, 2019). Ejemplos como el cómic de Ramírez, D enmarcado en el contexto de la pandemia de COVID-19, muestran cómo el medio puede documentar y representar fenómenos sociales y sanitarios de la pandemia reciente,

abordando desde los protocolos de prevención hasta las experiencias de enfermedad y confinamiento (Greco, 2022).

En cuanto a la crítica cultural, las propuestas críticas y estéticas de la historieta han contribuido a generar espacios de reflexión cultural, muchas veces ignorados por los discursos oficiales del arte y la literatura. (Pérez, T. Tullis, B., & Merino, A. 2019) No obstante, advierte que aún es necesario otorgar un lugar canónico al cómic, más allá de su "frágil existencia" en los márgenes del campo cultural. En este sentido, la ampliación del público lector, particularmente con el incremento de lectores adultos y la atención de públicos diversos, ha consolidado un espacio crítico en desarrollo para la historieta latinoamericana (Merino, 2011).

La recepción y crítica del cómic en América Latina han transitado de la marginalidad a un reconocimiento creciente en los ámbitos cultural, académico y editorial. Este proceso ha sido impulsado tanto por el interés crítico como por la capacidad del medio para dialogar con la memoria social, la denuncia política y la innovación narrativa, consolidándolo como un campo fértil para la investigación y la creación artística.

4.4. Carencias y desafíos para la consolidación de la industria.

El cómic latinoamericano, a pesar de su creciente presencia en el panorama cultural contemporáneo, sigue enfrentando múltiples desafíos para su plena consolidación como un medio artístico y culturalmente reconocido. Una de las principales problemáticas es la marginación histórica del cómic frente a otras expresiones artísticas. Como señala Duarte Guevara, "los cómics han sido a menudo marginados en favor de medios artísticos más tradicionales, reflejando una jerarquía cultural que subestima la complejidad y el valor cultural de la narrativa gráfica" (Gómez, F., Guerra, P., & Alvarez, L. 2024, p,7). Esta percepción ha

limitado su legitimación en el ámbito académico y ha afectado su circulación en espacios institucionales de arte y cultura.

En el caso particular del cómic colombiano, persisten vacíos sustanciales en la investigación. Se evidencia “una ausencia de análisis sobre la economía y la industria del cómic en Colombia, incluyendo aspectos como la distribución, el marketing y el impacto económico de los cómics” (Gómez, F., Guerra, P., & Alvarez, L. 2024, p,9). Estos aspectos son esenciales para comprender su sostenibilidad y su inserción en los mercados culturales, y sin su estudio resulta difícil formular estrategias para su fortalecimiento.

Asimismo, el panorama de voces y perspectivas representadas sigue siendo limitado, “la representación de otros géneros y voces marginadas podría haberse explorado más a fondo, ampliando así la diversidad de perspectivas” (Gómez, F., Guerra, P., & Alvarez, L. 2024, p,9). Esto implica un reto doble: diversificar tanto a los creadores como a los personajes y narrativas, incorporando experiencias de mujeres, comunidades afrodescendientes, pueblos indígenas y colectivos LGBTQ+. En el texto intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de américa latina, nos recalca que “todavía falta por hacer un análisis profundo del cómic caribeño, una cronología que ahonde en la historieta creada por mujeres, o una celebración meticulosa del cómic afro-latinoamericano” (Pérez, T., Tullis, B., & Merino, A. 2019. P,5)

En este sentido, la memoria e identidad resultan claves para una valoración integral del cómic. Merino (2011) enfatiza que “el cómic latinoamericano necesita recuperar su memoria, ser estudiado con profundidad y cobijarse en la mirada de unos críticos que entiendan que la historia cultural del siglo veinte y de este nuevo siglo puede hablarnos con aliento de viñetas” (p. 18). Recuperar esta memoria supone reconocer al cómic como un vehículo legítimo de narración histórica y cultural.

Otro aspecto crucial es la insuficiencia de la crítica especializada. Romero (2024), recogiendo las reflexiones de Thierry Groensteen, advierte que la historieta "merece bastante más atención crítica que la que recibe", ya que su lectura suele reducirse a la función narrativa o humorística, dejando de lado su riqueza visual, simbólica y compositiva. Para Groensteen, "la lectura de una historieta -que hoy por lo general se centra solo en su función narrativa o en su vocación humorística- podría trascender si se tienen en cuenta todas sus dimensiones". Esta perspectiva implica desarrollar una crítica atenta a la materialidad gráfica, capaz de describir y analizar cómo la imagen construye sentido, pues "solo una lectura descriptiva -particularmente atenta a la materialidad gráfica- e interpretativa permite que la imagen despliegue todas sus significaciones y sus resonancias". Esta mirada ampliada no solo es responsabilidad del crítico, sino también del lector, quien puede y debe participar en la construcción interpretativa de la viñeta.

En conclusión, las carencias que enfrenta el cómic latinoamericano -marginación cultural, vacíos en el estudio económico e industrial, falta de diversidad de voces, ausencia de memoria histórica y debilidad crítica- exigen un esfuerzo coordinado entre investigadores, críticos, creadores e instituciones. Como se invita en la introducción del texto *Trazos del cómic colombiano: Cien años de identidad* publicado en la revista de estudios colombianos "invitamos a futuras investigaciones a llenar estos vacíos y ampliar aún más nuestra comprensión de este fascinante medio" (Gómez, F., Guerra, P., & Alvarez, L. 2024, p,9). Solo así el cómic latinoamericano podrá afirmarse como una forma artística plena, con un reconocimiento proporcional a su riqueza expresiva y cultural.

4.5. Retos del cómic colombiano

La escena colombiana ejemplifica bien los desafíos estructurales que enfrenta la historieta latinoamericana. En Colombia no hay tradición de cómic. Hay dibujantes, hay propuestas, hay entusiasmo, pero no hay tradición, lo que vuelve difícil usar el rótulo cómic colombiano: "¿Qué significa eso? ¿Qué lo hace 'colombiano'? ¿Eso basta para darle una identidad?" (Peláez, F. 2022). Además, lo que se denomina 'cómic colombiano' es más fragmentario que colectivo pues no existe una continuidad, siempre esfuerzos aislados. Esta falta de tradición se agrava por la escasez de lectores, editoriales, críticos y medios de difusión (Peláez, 2022,).

Giorgi (2021) recoge el diagnóstico de Carlos Granda sobre esta paradoja: el cómic no se produce en grandes cantidades porque como dice el mismo título de este artículo "la gente no sabe que hay cómic colombiano porque la producción es muy limitada". En ausencia de canales de distribución formal, en la mayoría de los casos el mismo artista es quien tiene que encargarse de la promoción, venta y distribución, con tirajes típicos de 500 a 1000 unidades. Sin embargo, el cómic colombiano está en proceso de encontrar su identidad, y esa identidad va a surgir cuando logremos generar una producción constante y amplia, y para esto se necesita una industria consolidada. (Giorgi, S. 2021)

En el ensayo dibujado Tres andamios para el cómic colombiano, Sergio Rodríguez Gómez propone que la sostenibilidad del cómic en Colombia depende de tres estructuras conceptuales que denomina andamios. El primero de ellos se refiere a la conciencia y desarrollo de las formas de valor. Este concepto alude a todo aquello que hace valiosa una obra de cómic, ya sea en términos económicos, simbólicos, afectivos, educativos o políticos. Un cómic puede ser valioso por su rareza, por la calidad de su manufactura, por el prestigio del autor que lo firma,

por su belleza estética o por el significado personal que adquiere para el lector. Sin embargo, estas formas de valor no son fijas: cambian con el tiempo y dependen del contexto social y cultural en el que la obra circula. (Rodríguez, S. 2024)

El segundo andamio aborda las relaciones de trabajo que sostienen la producción de cómic. Estas relaciones incluyen tanto a los colectivos y redes de colaboración como a las amistades, encargos y proyectos conjuntos que hacen posible que un cómic se materialice. La creación de un cómic no depende únicamente del dibujante o del guionista; involucra a una diversidad de agentes como editores, impresores, distribuidores, libreros, organizadores de ferias, críticos, gestores culturales, docentes y lectores activos. Todos ellos cumplen roles complementarios que permiten que la obra llegue al público y que el medio se mantenga vivo. (Rodríguez, S. 2024)

El tercer andamio está constituido por las infraestructuras necesarias para que el cómic exista y circule. Estas abarcan desde imprentas, librerías, bibliotecas, ferias y plataformas digitales, hasta redes de distribución, mecanismos de financiamiento, políticas culturales y espacios de encuentro para creadores y lectores. Algunas de estas infraestructuras son formales y estables, mientras que otras son informales o precarias, dependiendo en gran medida de las condiciones económicas, tecnológicas y culturales del país. (Rodríguez, S. 2024)

En conjunto, estos tres andamios forman la base que sostiene el ecosistema del cómic colombiano. Así como en la construcción arquitectónica los andamios no son permanentes, en el ámbito del cómic estas estructuras requieren constante adaptación, renovación y reinvención para responder a los cambios del contexto y a las necesidades de los creadores y del público. La

propuesta del autor invita a reconocer su importancia y a trabajar colectivamente para fortalecerlas, con el fin de asegurar el crecimiento y la sostenibilidad del cómic en Colombia.

4.6. En camino a consolidar una industria duradera

La consolidación de una industria fuerte requiere superar todos esos vacíos estructurales y culturales ya mencionados. Entre ellos, los más relevantes son: la marginación histórica del cómic frente a medios artísticos tradicionales, que "subestima la complejidad y el valor cultural de la narrativa gráfica" (Gómez, F. Guerra, P. & Alvarez, L. 2024. p. 7). También persiste "una ausencia de análisis sobre la economía y la industria del cómic en Colombia" (p. 9) y la necesidad de explorar más a fondo la representación de otros géneros y voces marginadas.

Como ya se había dicho, en el ámbito regional, "todavía falta por hacer un análisis profundo del cómic caribeño, una cronología [...] de la historieta creada por mujeres [...] del cómic afro-latinoamericano" (Pérez Cano, Tullis & Merino, 2019, p. 15). Asimismo, "el cómic latinoamericano necesita recuperar su memoria, ser estudiado con profundidad y cobijarse en la mirada de unos críticos" (Merino, 2011, p. 18). Solo así será posible avanzar hacia un ecosistema cultural y productivo que garantice la sostenibilidad del cómic latinoamericano.

Sin embargo, el cómic latinoamericano del siglo XXI no solo mantiene su presencia en los círculos donde tradicionalmente se ha celebrado, sino que también expande sus territorios de producción, circulación y estudio. "el cómic de este nuevo siglo XXI, al parecer, no sólo continúa existiendo en los círculos donde siempre se ha celebrado, sino que sigue expandiendo sus territorios, tal como lo hace la disciplina académica que lo estudia" (Pérez Cano, Tullis & Merino, 2019. p, 5). Este crecimiento no responde necesariamente a un modelo industrial

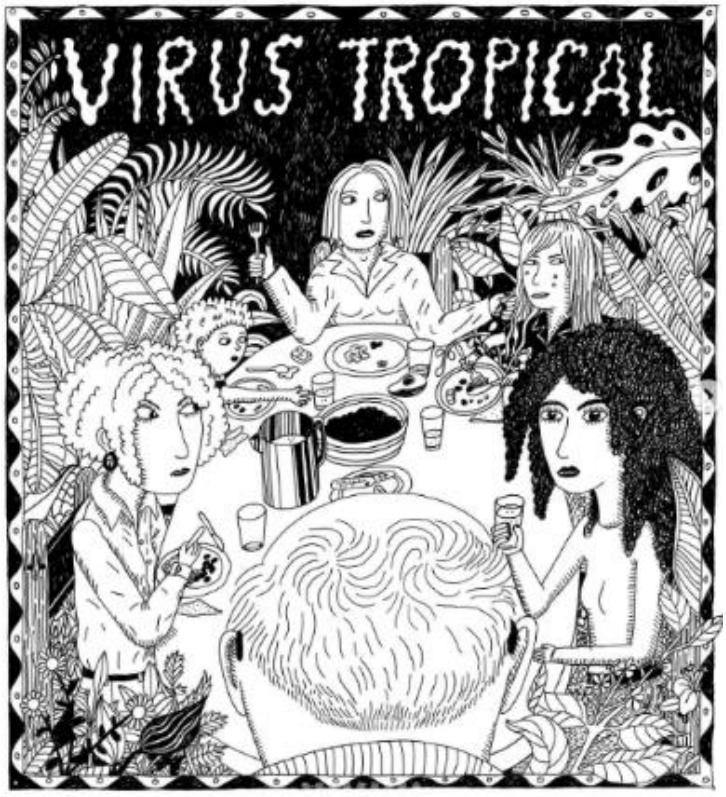
consolidado, sino a la emergencia de escenas creativas jóvenes, experimentales y con gran vinculación al arte visual, lo que genera un espacio fértil para la exploración narrativa y estética.

En el caso colombiano, Vilches -crítico y divulgador español- observa tras su visita a Bogotá en 2018 una escena incipiente, marcada por la llegada de autores provenientes de las artes visuales más que de un consumo previo del cómic. Según él hay mucha gente en Colombia con ganas de leer y crear cómic (Henao, E. 2019). Respecto a la falta de una industria de comic colombiana Vilches plantea que esta ausencia de formación tradicional puede ser un activo creativo y cuando te interesa el cómic como un modo de expresión autoral el hecho de no tener ideas preconcebidas puede resultar beneficioso (Henao, 2019). La falta de cánones comerciales y de presiones editoriales rígidas permite que surjan propuestas originales, con un enfoque experimental y autoral.

Aunque todavía a menor escala, estas tendencias como el cómic histórico, biográfico y/o de denuncia, están presentes y reflejan un potencial de crecimiento. La exposición internacional de autoras como PowerPaola, mencionada por Vilches como referencia principal del cómic colombiano, evidencia que el reconocimiento externo puede abrir puertas al cómic nacional (Henao, E. 2019). Finalmente, el crítico subraya que la carencia de una industria consolidada es un arma de doble filo: si bien limita la proyección comercial, también “te libera de muchas servidumbres” y favorece que “todo esté sucediendo muy rápido” (Henao, E. 2019).

Figura 13

Virus tropical de Power Paola: Referente del cómic colombiano actual



El cómic colombiano y latinoamericano ha recorrido un camino impresionante desde la autogestión marginal hasta el reconocimiento artístico. Aunque aún no cuenta con industrias masivas, la riqueza de propuestas independientes, la emergencia de voces diversas y la digitalización han democratizado su producción y lectura. En un contexto de desigualdades estructurales, el cómic se consolida como una forma de resistencia cultural, crítica política y construcción de identidad. El cual promete crecer y mejorar si su industria es nutrida y protegida.

5. Nuevas expresiones del cómic

Respecto a las nuevas expresiones del cómic, es posible plantear que gracias y a pesar de que esta disciplina no ha sido aceptada por ninguna escuela del arte, ha tenido mayor libertad de

transformarse y evolucionar junto a la tecnología puesto a que no hay normas puristas que le detengan o cuestionen. Recordando la conjetura de Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* sobre la libertad del cómic para seguir evolucionando la cual expresa que los condicionamientos entre los que se mueve son múltiples, pero ninguno de ellos es realmente tiránico Eco (1984), en la actualidad esto se ve casi como palabras proféticas, puesto que el cómic en vez de apegarse solo a su relación con la ilustración y la literatura ha decidido trascender a una interdisciplinariedad aún más amplia, adoptando tintes de la música, el cine, e incluso la fotografía, etc. Todo esto ha sido posible gracias a la evolución tecnológica de la que el cómic se ha tomado de la mano. Con el tiempo y los constantes avances ha transformado profundamente la forma de producir, distribuir y consumir cómics. Más allá del formato impreso tradicional, han surgido nuevas modalidades que aprovechan las posibilidades de lo digital, diversificando los lenguajes narrativos y estéticos del medio.

Ejemplo de esta evolución cómic-tecnológico tenemos nuevas expresiones como los cómics interactivos y/o digitales, que han expandido el concepto tradicional de lectura, integrando acciones como deslizar, tocar o hacer clic para acceder a nuevos cuadros y escenas, animaciones cortas, sonidos ambientales o frases cortas en audio o rutas narrativas alternativas. Plataformas y aplicaciones de “Motion Books” como Madefire han explorado este territorio, acercando el cómic a formas de lectura más participativas y sensoriales. Asimismo, los “Motion comics” representan una fusión entre el cómic y la animación. Sin llegar a ser una animación completa como en una producción audio visual, sino que mantiene el formato clásico de los globos de texto e imagen estática, para elegir solo escenas claves e integrar en el mismo formato una pequeña animación o sonido. De esta manera introducen movimiento limitado, efectos de sonido y voces para potenciar la experiencia de lectura de manera más inmersiva.

Continuando con el aporte de la tecnología inmersiva, esta también ha permitido el surgimiento de cómics en realidad virtual y realidad aumentada. Con la realidad virtual, el lector puede acceder sensorialmente al mundo del cómic y explorar la narrativa en un espacio tridimensional. La realidad aumentada, por otro lado, permite superponer animaciones y contenidos adicionales a cómics físicos o digitales, o situar las escenas sobre el espacio real del lector a través de la cámara o imágenes de galería, ofreciendo una capa narrativa expandida a través de los dispositivos móviles. Además, cabe mencionar la aparición de videojuegos que adoptan un enfoque similar al del cómic interactivo, caracterizados por incluir, aparte de la experiencia interactiva del juego, una fuerte carga narrativa con estética de viñeta de cómic y globos de texto y una presentación visual que remite directamente al estilo del cómic, y que pausa o se superpone a la jugabilidad del videojuego para desarrollar la historia que le engloba.

Otra nueva modalidad que se observa es el aumento de narrativas transmedia, donde el cómic es parte de un entramado más amplio que incluye videojuegos, redes sociales, videos interactivos y otros formatos digitales. Esta estrategia narrativa aprovecha las diferentes plataformas para construir universos de ficción más complejos y ricos, como ocurre en proyectos como la novela Inanimate Alice, o los universos que rodean a los grupos de kpop de la compañía Hybe. Dicha compañía Sur coreana de entretenimiento les otorga a sus grupos una identidad y les crea un universo ficcional, que se desarrolla por medio de sus letras musicales, así como los videos musicales, cortometrajes, fotos, presentaciones en vivo, publicaciones y más contenido multimedia en el que destaca como eje central el uso de webcómics, con historias que se entrecruzan entre cada grupo y que están cargadas de ficción y fantasía. Entre estos comics transmedia que ofrece dicha compañía, destacan los cómics que rodean a BTS, pero según las estadísticas de Webtoon donde se publican dichos cómics, las obras que más han generado

lectores son los comics transmedia: “Dark moon: el altar de sangre” y “Dark moon: la ciudad gris”, estos cómics rodean el concepto general de los grupos de Kpop Enhypen y &team, los cuales representan un grupo de vampiros y el otro de hombres lobo respectivamente. Estos cómics han ganado alta popularidad puesto que ofrece al público una experiencia completa de sensaciones que hacen sentir más real y cercana la historia.

Figura 14:

“WEBTOON and HYBE launch 7FATES”



Figura 15:

“Hybe to premiere webtoon series featuring BTS this week.”



Una de estas nuevas transformaciones del cómic más relevantes y la más popular es la de los webcómics. Obras publicadas en Internet y en plataformas especializadas, que no solo replican el formato de página tradicional, sino que también exploran la narrativa mediante desplazamientos verticales remplazando la estética de pasar la página a el de deslizar, como se haría en un celular Smartphone al navegar en la red. Este nuevo formato ofrece una distribución global inmediata y accesible que permite la experimentación con la estructura narrativa y visual. Esta transformación ha permitido que los cómics a nivel mundial traspasen los límites de la página impresa, expandiéndose al entorno digital mediante formatos como los webcómics, hipercómics y cómics en movimiento, ya mencionados, constituyendo así un fenómeno transmedial.

5.1. Del Manhwa al Webcómic

La narrativa basada en webcómics resulta especialmente atractiva debido al diseño flexible de sus elementos gráficos y textuales en medios digitales, lo cual facilita la comprensión, amplía las temáticas abordables y elimina las restricciones de paginación tradicional (Rutta et al., 2021). Además, el webcómic permite incorporar recursos como sonido, animaciones, hipertexto e incluso la interacción directa con la audiencia (Habowski & Conte, 2020).

Paula Alejandra Fernández en su ensayo “Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur” ensayo comprendido en el libro recopilatorio *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (2018). Nos ubica históricamente en el manhwa como el precursor del webcómic, con una investigación bastante rica y completa de esta evolución. De este texto se han extraído algunos puntos históricos clave, para la creación de este nuevo género del cómic:

El manhwa desde sus inicios refleja su propia identidad cultural, valores tradicionales coreanos, como por ejemplo “el han”, característica que suele estar en casi todas las producciones de dicho país y que le diferencia por ejemplo a la producción artística comercial de Estados unidos, esta característica del arte coreano se basa en resaltar constantemente protagonistas que enfrentan el sufrimiento y el sacrificio, con finales realistas y muchas veces trágicos (Fernández, 2018).

La historia del manhwa en Corea del Sur comenzó en 1909 con Lee Do Yeong, usando la historieta como expresión independentista. Aunque la ocupación japonesa y la censura limitaron su desarrollo, tras la liberación en 1945 el manhwa resurgió, destacando la creación en 1948 de la primera revista de cómics. Desde los años 60 hasta los 90, la fuerte censura gubernamental moldeó los contenidos, mientras el manga japonés, aunque prohibido oficialmente hasta 1998, influenció el mercado coreano. (Fernández, 2018).

La apertura cultural iniciada en los años 90 con la política de segyehwa, impulsada por el presidente Kim Young-sam, buscaba globalizar Corea del Sur mediante reformas económicas, institucionales y culturales, promoviendo su integración al sistema internacional. Una de estas reformas iniciales fue la que fortaleció en el país el reconocimiento del manhwa como una expresión cultural legítima, respaldada por iniciativas como el Festival Internacional de Cómics y Animación de Seúl (SICAF) y la creación del Seoul Animation Center (Fernández, 2018). Gracias al éxito de estas políticas en la exportación cultural de corea, en los años 2000 se generaron nuevas políticas estatales que impulsaron aún más la industria del cómic y los webtoons, promoviendo la formación de artistas y combatiendo la piratería.

Actualmente, ciudades como Bucheon, sede de la Korean Manhwa Contents Agency y del Bucheon International Comics Festival, son centros clave para la industria, que sigue creciendo y ganando interés tanto a nivel nacional como internacional. (Fernández, 2018)

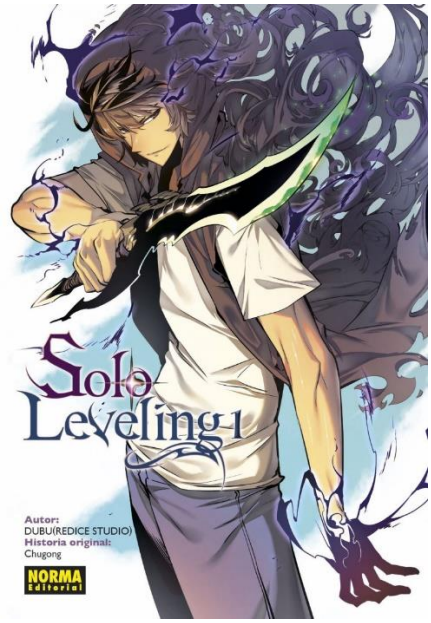
Tras la promulgación del Acta de Protección Juvenil en 1997, muchos autores de cómic en Corea del Sur migraron al entorno digital para tratar temáticas más maduras, impulsando el auge y desarrollo de los webcómics. A diferencia de otros países, en Corea el webtoon se consolidó como una profesión, con plataformas como Naver y Daum dominando el mercado desde 2015 y ofreciendo ingresos significativos a los autores. Además, el éxito de los webtoons contribuyó a la expansión de la hallyu, con adaptaciones a otros medios y la creación de espacios culturales como Zaemiro y el Webtoon Workshop Center. El acceso masivo a través de smartphones y el crecimiento de las exportaciones han fortalecido aún más esta industria. (Fernández, 2018).

Sería entonces gracias a la fuerte censura que en corea se empezarían a desarrollar plataformas para los webcómics como Webtoon, que a su vez modificaron las maneras tradicionales de escribir el cómic. Algunas de las modificaciones que obtuvo el cómic con el estilo del web fue su orientación, mientras el cómic en papel se lee de izquierda a derecha en occidente y de derecha a izquierda en Japón, el webcómic tiene orientación descendente, con la minimización de viñetas por encuadre pensado para la lectura por medio de celular. La narrativa en resultado es particularmente atractiva, sobre todo para las nuevas generaciones, gracias al diseño dinámico de los elementos gráficos y textuales que, en un medio digital, facilitan la comprensión y eliminan la restricción de una cantidad fija de páginas, así como la limitación que pueda tener el cómic tradicional en papel. Además, los webcómics permiten integrar recursos como sonido, hipertexto, animaciones e interactividad con los lectores (Habowski & Conte,

2020). Este formato, basado en el desplazamiento vertical también ha sido enriquecido con elementos interactivos, que han permitido una relación más directa entre creadores y lectores como la caja de comentarios, anuncios, perfil del autor, likes y donaciones al autor.

Figura 16:

Solo leveling (2016) : Manhwa mas popular.



Hoy en día, Webtoon es una de las plataformas de webcómic más grandes y exitosas del mundo, con una audiencia global de más de 166 millones de usuarios. En este contexto, plataformas como Webtoon han jugado un rol fundamental en la distribución y promoción del cómic digital. Este se ha establecido como una plataforma clave que facilita la internacionalización del género, ofreciendo nuevas oportunidades tanto de consumo como de productividad digital (Depaz Avalos, 2024). Sin embargo, se observa que los artistas digitales de habla hispana se encuentran en un mercado emergente, sin una industria nacional sólida de webcómics (Figueroa, 2018). Esto contrasta notablemente con los mercados de América del

Norte y Asia, donde el número de artistas y la producción de webtoons han estado en constante crecimiento desde la popularización de WebToon y la apertura de su plataforma en diferentes países e idiomas. A pesar de estos desafíos, el interés por el webcómic en América Latina ha crecido. En noviembre de 2020, Webtoon reportó más de cuatro millones de lectores y creadores en la región (Webtoon, 2020). Esta cifra demuestra el potencial que existe para expandir este mercado.

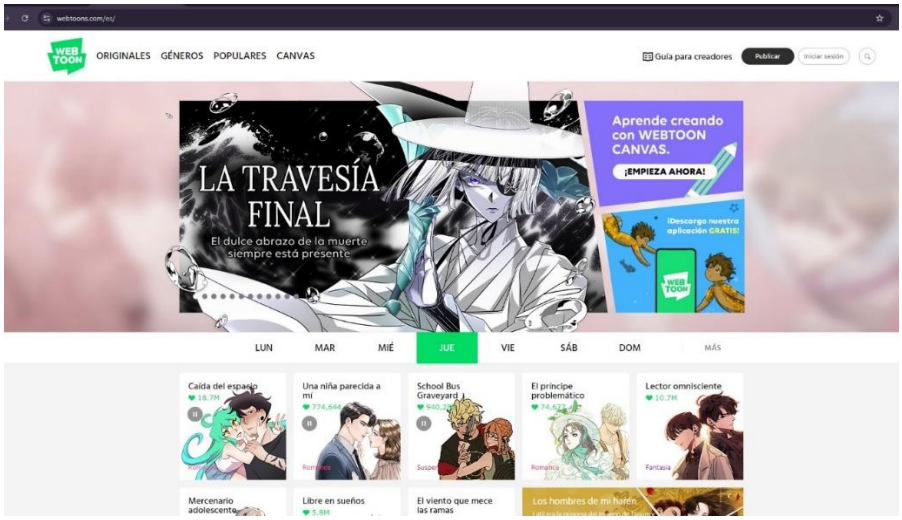
Hace falta un estudio reciente que explique cómo las acciones promocionales de los artistas digitales de habla hispana influyen en la difusión de webtoons en español, dado que hay la presencia de un mercado prometedor en América Latina para este género de webcómic. (Depaz Avalos, 2024, p. 3).

Pérez plantea que el modelo de publicación digital del cómic que proponen los webtoons presenta diversas ventajas: no implica altos costos para el creador, facilita la llegada a nuevos públicos, fomenta la interacción con los lectores y promueve una mayor libertad creativa y control sobre la obra (Pérez, 2024). Otra ventaja de la plataforma Web toon es la inclusión de diferentes métodos de monetización para los artistas, desde anuncios, venta de pases para capítulos sin liberar y donaciones de “super like” como agradecimiento a los creadores. No obstante, también existen desventajas como la posibilidad de cometer errores debido a la libertad creativa como violar derechos de autor, la necesidad de invertir recursos propios en equipos profesionales, y el bajo apoyo financiero por parte de algunas plataformas, que muchas veces ofrecen ingresos mínimos o nulos (Pérez, 2024). Otra desventaja es la dificultad por sobresalir en una plataforma en la que cualquiera puede publicar aun sin valorar la calidad del cómic. Dicho esto, resulta evidente que las ventajas son mucho más relevantes, puesto que en países como los

de América Latina no hay otra mejor opción, debido a la falta de apoyo de las academias y editoriales, que optar por los webcómics.

Figura 17:

"Portada del portal Webtoon"



En el caso de Latinoamérica, aunque el mercado de los webtoons todavía se encuentra en desarrollo, existe un gran potencial de expansión. Esta nueva forma de cómic podría no solo abrir nuevas oportunidades laborales para desarrolladores de aplicaciones y webs, sino también impulsar la colaboración de instituciones educativas, fomentar la creación de nuevos productos audiovisuales, difundir la cultura local y apoyar el talento de artistas y creadores de la región (Pérez, 2024). En conclusión, la incorporación de la tecnología no solo ha diversificado los modos de hacer cómic, sino que también ha transformado las formas de leerlo y experimentarlo. Este fenómeno apunta a una expansión continua de los límites del medio, abriendo nuevos horizontes para la narración gráfica en el siglo XXI.

5.2. Webcómics en Latinoamérica.

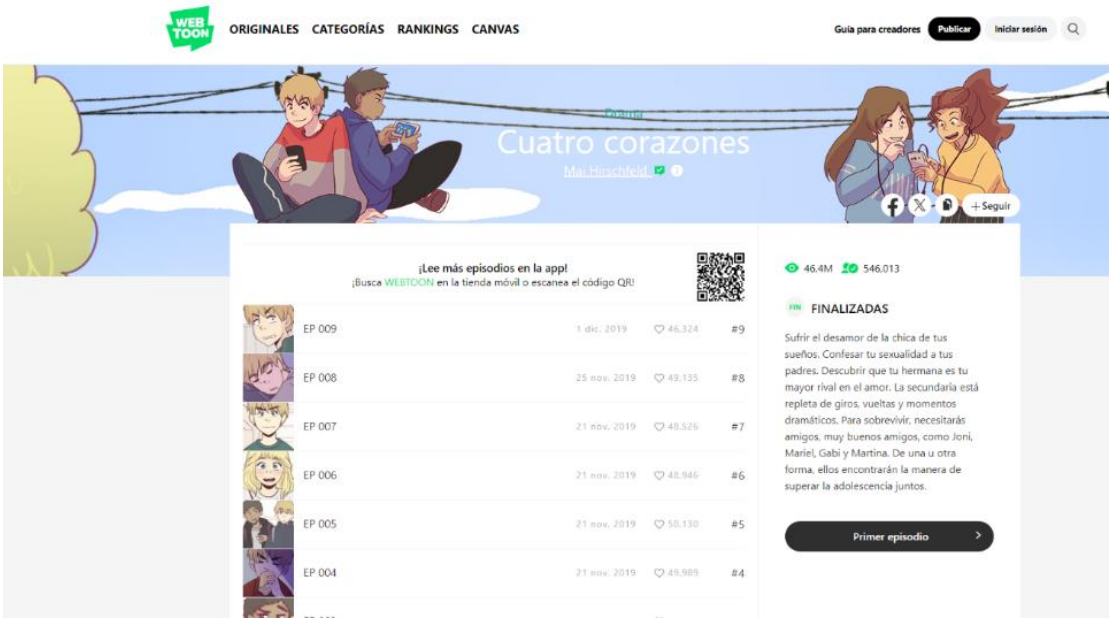
La aparición del webcómic en Latinoamérica ha transformado profundamente la forma de producir, difundir y consumir historieta en la región. Tal como señalan Pérez Cano, Tullis y Merino (2019), en el debate sobre el nuevo cómic latinoamericano del siglo XXI es clave reconocer el impacto de las industrias editoriales autóctonas y de la crítica en la construcción de un marco teórico que permita conceptualizar fenómenos como el auge de la novela gráfica. Sin embargo, como advierte Jiménez Ramírez (s.f.), el formato impreso ha cedido terreno ante la diversidad digital, las nuevas identidades culturales y los cambios políticos, impulsando experiencias independientes como el fanzine Caricato de grupo conformado por Carlo, NoF y Niko (Ecuador, 2005) o la obra de Afromonkey del autor el Paco Puente, que evidencian el potencial creativo de los autores locales en entornos digitales y la facilidad en que una obra física puede migrar completamente a entornos digitales.

En este contexto, el webcómic ha crecido en dos vertientes principales: las publicaciones en sitios independientes y las series en plataformas especializadas. Entre los primeros destacan iniciativas como Aventuras en el mundo del futuro (Argentina), un proyecto colaborativo que obtuvo un récord Guinness por la mayor cantidad de participantes en un cómic; las historietas de Laura Guarisquín (Colombia-Venezuela) centradas en migración y cotidianidad como “Hábitos”, web cómic corto publicado en la revista Blast en su especial de pandemia; los trabajos autobiográficos de Power Paola (Colombia/Ecuador) son publicados en su blog personal, ambas autoras a las cuales sus obras transitaron de redes sociales a novelas gráficas reconocidas; y las viñetas de Zay Cardona (Colombia), que abordan humor, vida cotidiana y diversidad sexual con Mariquismo Juvenil publicado como web cómic en la revista Bakanica.

En el ámbito de Webtoon Canvas y Webtoon LATAM, algunos cómics latino americanos han alcanzado gran popularidad como Cuatro corazones de la Argentina Mai Hirschfeld que cuenta con casi 550 mil seguidores y 46 millones de visualizaciones. Maestro Gato de Paulina Palacios, autora de Chile la cual ha ganado con su webtoon alrededor de 110 mil seguidores leales y 9 millones de visualizaciones de su cómic. Otros a títulos recomendados como Alegría y Sofía de Daniela Thiers de Chile el cual ya cuenta con versión física en Planeta cómics, El chico de los cigarros de México, y Vivir por siempre, que cuenta con casi 181 mil seguidores, del autor mexicano Raúl Trevino radicado en Japón, quien además de ser el autor de este webtoon comparte en sus plataformas consejos y clases para nuevos creadores de cómics digitales. También surgen creadores que fortalecen la identidad narrativa latinoamericana en el entorno global, como Miguel Vallejo Pollito Karateca y su publicación en formato digital, o nuevas voces en comunidades digitales que impulsan obras como La flor del mar de México y Alfa de chile entre otras muchas obras emergentes en esta plataforma.

Figura 18

Portada del web cómic: Cuatro corazones.



Aunque la infraestructura editorial impresa para cómic en Latinoamérica sigue siendo limitada, el ecosistema digital ha permitido a los creadores expandir su alcance internacional sin renunciar a su identidad local. El webcómic no solo diversifica la producción gráfica de la región, sino que también redefine sus modos de circulación, lectura y reconocimiento cultural en el siglo XXI.

5.3. Narrativas transmedia en América Latina

En el panorama contemporáneo de la comunicación y las industrias culturales latinoamericanas, la narrativa transmedia se configura como una estrategia para articular relatos a través de múltiples plataformas y formatos. Esta dinámica no solo favorece la expansión de universos ficcionales o documentales, sino que también propicia la interacción y participación activa de las audiencias. En este contexto, el cómic digital emerge como un recurso fundamental para la extensión narrativa, dialogando con otros soportes como la animación, la realidad aumentada, el videojuego, el podcast y las experiencias inmersivas. Un ejemplo destacado lo constituye Gravedad 1, producción de Señal Colombia compuesta por trece capítulos en animación 3D y 2D, ambientada en el año 2145 y centrada en la confrontación entre facciones rebeldes lunares y el Gobierno Andino. En 2021, como parte de su estrategia transmedia, se incorporó el cómic digital Velocidad de escape, concebido como precuela de la serie y narrador de acontecimientos ocurridos una década antes del conflicto central, ampliando así la cosmovisión del universo narrativo. Disponible en RTVCPlay y en portales oficiales de Señal Colombia, este cómic se ofrece como archivo PDF descargable y de lectura continua; aunque distribuido en línea, no responde a la lógica del webcómic serializado ni a modelos

interactivos, sino que se configura como una pieza narrativa cerrada y puntual cuyo propósito es complementar la ficción audiovisual.

Figura 19

Gravedad 1: señal Colombia



En el ámbito de la memoria histórica, 4 Ríos se presenta como un caso paradigmático de narrativa transmedia aplicada a la reconstrucción del pasado reciente, específicamente en torno a la masacre de El Naya. Este proyecto combina cortometraje animado, cómic interactivo en línea, versión impresa enriquecida con realidad aumentada, exposiciones inmersivas, cartografía participativa, fanzines y aplicaciones móviles, con el objetivo de fomentar la memoria colectiva y sensibilizar al público frente a las violencias del conflicto armado colombiano. Por su parte, producciones como La rebelión de las vacas, Agustina, el norte de mi amor y Kapuscinski, la historia que trasciende integran el cómic como un dispositivo narrativo dentro de un entramado documental transmedia que articula, además, podcasts, webisodios, infografías, entrevistas y contenidos para redes sociales. Estos formatos complementarios generan un discurso audiovisual

y gráfico expandido que enriquece la interpretación de los hechos y posibilita un acceso más plural a la información.

En el terreno de la ficción infantil, Los Creadores constituye un ejemplo de convergencia mediática que, si bien parte de una serie televisiva, incorpora cómics, videojuegos, experiencias de realidad aumentada y el semanario Kid News. Cada uno de estos formatos funciona como vía independiente y complementaria para explorar el universo narrativo, a la vez que estimula el aprendizaje lúdico y la interacción del público infantil. Estos casos evidencian que la narrativa transmedia en América Latina no se limita a la diversificación tecnológica, sino que responde a una lógica de expansión narrativa que otorga al cómic un papel estratégico. Tanto en la ficción como en el documental, el cómic digital actúa como un vector de profundización y diversificación del relato, fortaleciendo el vínculo entre la obra y sus públicos mediante experiencias de lectura y consumo mediático que trascienden el soporte original.

6. Tecnología como herramienta para la creación artística

La influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el arte contemporáneo ha transformado profundamente las formas de creación, distribución y recepción del contenido simbólico. El surgimiento de un entorno simbolico digital ha posibilitado nuevas maneras de representar la realidad, las relaciones sociales, el conocimiento y, por supuesto, el arte. Según Narváez, “el Internet y la incidencia diaria de las TIC han dado origen a un nuevo entorno simbólico capaz de producir y crear un escenario comunicativo mediante formas de representar digitalmente la realidad, las relaciones sociales, el arte y el conocimiento” (2016, p, 6). Este fenómeno enfrenta a la sociedad a nuevas formas de narrar y dar sentido a la

contemporaneidad, modificando aspectos fundamentales de la vida diaria, la economía y la identidad.

La aparición de estos nuevos escenarios de interacción virtual no solo ha transformado la producción y el intercambio de información, sino también los consumos culturales, los hábitos de compra y las relaciones sociales, en un proceso similar al que en su momento provocaron inventos como la imprenta o el cine (Narváez, 2016, p. 7). La actual pantalla multimedia, en este sentido, ha generado un espacio de integración de lenguajes textuales, visuales y sonoros, consolidando nuevas formas de emisión y recepción de contenidos, y resignificando la esfera pública dentro de un modelo tecnológico-globalizador (Narváez, 2016). Respecto a esta globalización, Toussaint afirma que la digitalización de materiales simbólicos ha permitido su distribución casi instantánea a nivel mundial, ampliando enormemente la audiencia y generando nuevas dinámicas de consumo artístico (Toussaint, citado en Narváez, 2016, p. 107). Este fenómeno ha impactado tanto en los medios tradicionales que a regañadientes están aceptando el mundo digital y tecnológico, como en nuevas expresiones artísticas emergentes que aprovechan estas herramientas y facilidades en todo su esplendor.

Una parte es particularmente relevante, en este contexto de la tecnología en el ámbito arte, es sin lugar a dudas el uso de la inteligencia artificial (IA) en la creación artística. Esto ha abierto un debate global que abarca aspectos legales, éticos, culturales y profesionales. La cuestión central es determinar quién debe ser reconocido como autor: el usuario que formula instrucciones y selecciona resultados, el desarrollador que entrena el modelo o la IA misma. Este debate se complica porque muchas IA se entrenan con obras protegidas por derechos de autor sin consentimiento, lo que plantea problemas de legitimidad y de compensación a los creadores originales.

En el ámbito legal, la mayoría de los marcos normativos exigen intervención humana sustancial para reconocer derechos de autor. En Estados Unidos, por ejemplo, se rechazan obras creadas exclusivamente por IA, aunque se han aceptado registros cuando hay edición creativa humana. Otros países, como China y México, exploran fórmulas más flexibles, mientras que Europa mantiene criterios estrictos de autoría humana.

Desde el plano ético y cultural, se cuestiona si la IA puede ser creativa, dado que carece de imaginación, subjetividad e intención. Sus críticos afirman que solo combina patrones preexistentes, mientras que sus defensores sostienen que su creatividad algorítmica es comparable a la inspiración humana y que el proceso sigue dependiendo de la interacción con personas. El impacto laboral también es significativo: existe riesgo de sustitución de profesionales creativos, aunque las herramientas de IA pueden democratizar el acceso a la producción artística. Asimismo, se advierte sobre un posible "aplanamiento cultural" por la homogeneidad de los contenidos generados y la opacidad en la atribución de autoría. Entre las propuestas para mitigar estos problemas destacan el uso de blockchain, contratos inteligentes y sistemas avanzados de gestión de derechos digitales.

Respecto a este acalorado debate advierte Astobiza (2022), en su texto dedicado a este tema, que la integración de las TIC y la IA en el arte supone el riesgo de transformar la naturaleza del arte, su valor y el rol de los propios artistas. En el texto *Arte y algoritmos* (2022) de Astobiza, el autor distingue dos modos principales de utilización de la tecnología: el uso aumentativo y el uso sustitutivo. El primero implica emplear esta tecnología como un medio para expresar mejor un mensaje, potenciando las capacidades expresivas del arte mediante nuevas técnicas y materiales (Astobiza, 2022). El segundo, en cambio, describe un cambio de paradigma en el que las tecnologías digitales, particularmente la IA, son capaces de crear arte de manera

autónoma, sin intervención humana (Astobiza, 2022). En esta transformación, el criterio de originalidad resulta en un foco de atencion para la legislación en materia de derechos de autor. Según Astobiza (2022), la originalidad requiere que la obra sea producto de la creación intelectual de una autora o autor, mientras que la autoría reconoce que el software o la IA, al actuar meramente como herramienta, no debería ser considerado creador independiente.

En el campo específico del cómic, los avances tecnológicos y la IA también han modificado profundamente los procesos de creación y difusión. Ballester (2018) señala que las nuevas tecnologías han permitido suplir todos los aspectos de la producción tradicional de historietas mediante programas de ordenador, modelos de financiamiento alternativo como el micromecenazgo, la autopromoción en redes sociales y la publicación en línea (p. 183). Herramientas como la tableta gráfica y softwares especializados han revolucionado la elaboración del cómic, facilitando alteraciones y retoques en las imágenes (Ballester, 2018, p. 183).

A su vez, la web, la IA y las redes sociales han ofrecido a los artistas del cómic métodos sencillos para auto editarse y liberarse de la dependencia exclusiva de las grandes compañías editoriales. Además, la historieta digital ha incorporado funcionalidades inéditas en el formato impreso, como marcadores, zoom, traducción automática, reproducción sonora y animaciones (Ballester, 2018, p. 184).

Es decir que el uso de las nuevas tecnologías para la creación artística, ha sido un método aborrecido y muy temido por los puristas de las artes, y mejor aceptado por las nuevas generaciones de artistas específicamente los autores del actual webcómic, los cuales, al no trabajar con editoriales, un equipo de trabajo y posiblemente con poca o nula compensación monetaria por un trabajo tan arduo, es entendible que usar la IA sea una forma de agilizar y

editar sus propias obras. En este sentido resulta fácil concordar con la visión de Astobiza, la implementación de la IA en el arte no es incorrecta dependiendo del contexto en el que se le da uso. Partiendo de la distinción que plantea Astobiza, se puede concluir, sin embargo, que el uso sustitutivo de la IA no es correcto moralmente. Aunque el uso de esta como creadora del arte aún no sea capaz de compararse a una creación humana, ya que se hace evidente en la composición los detalles robóticos y deformados ya sea de la imagen, texto o audio es posible que en algún momento sea tan avanzado que no podamos distinguir lo real de lo creado por una IA. Aunque esa es la preocupación que sataniza el uso de la IA, es meritorio considerar que, con un uso aumentativo, como lo plantea Astobiza, puede resultar benéfico sobre todo para los artistas del webcómic que tienen el deber de publicar un capitulo semanalmente. Teniendo en cuenta el estilo que predomina en el webcómic, que se caracteriza por el uso de color, personajes más complejos que en el manga japonés y escenarios bien detallados, es entendible, justo y necesario apoyarse de esta herramienta para su desarrollo.

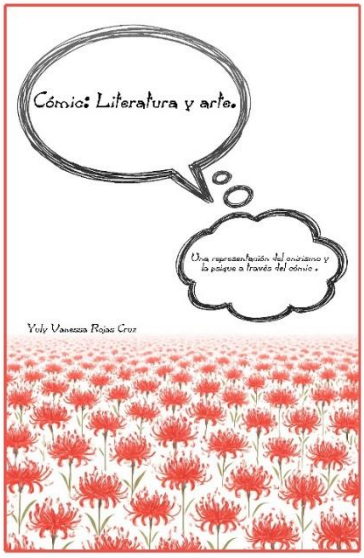
Un ejemplo de esta necesidad se presenta en softwares de edición como Adobe, los cuales incluyen junto a su repertorio de programas, paletas, pinceles y herramientas, la inclusión de estas mismas con contenido generado por la IA, para facilitar y mejorar el rendimiento de la creación artística desde una perspectiva aumentativa. *Clip Studio Paint* es un software muy conocido en el desarrollo especifico de comics, el cual incluye el apoyo aumentativo a los autores del cómic, como dar alguna textura específica a una tela, o distintas texturas de suelos y otros materiales que sean difíciles y demorados de general manualmente. Sin embargo, estas herramientas ofrecidas por los softwares de diseño deben ser compradas para tener acceso a su uso, y la suma de estas, más el pago que se hace por el software básico pueden generar una cantidad de dinero que no todos los ilustradores pueden permitirse. Por eso muchos artistas

prefieren la simpleza de la versión estándar de los softwares. También es posible usar los generadores de IA convencionales, disponibles al público en general, pero estos son difíciles de manejar, pues es necesario incluir una cantidad de información detallada y otorgarle el material base para que pueda crear, y puede resultar en algo que no deseábamos.

Como ejemplo esta la portada de la presente tesis, a la cual le quería incluir un detalle artístico especifico, pero debido a la carencia de tiempo opté por ayudarme de la IA. Para esto le otorgué el diseño de la flor que deseaba multiplicar y organizar, fueron muchas pruebas y error, al final pude generar una imagen decente para usar, sin embargo, a diferencia de una ilustración completamente creada por una persona esta se percibe robótica. Sin embargo, es muy posible que, si hubiera otorgado al menos una fracción del campo y no solo una flor, la IA habría generado un mejor resultado. Sin embargo, aunque se utilizó una IA como apoyo, el diseño y demás elementos de la portada fueron realizados manualmente, así pues, la IA puede ser tanto amiga como enemiga de la creación artística.

Figura 20:

Creación Propia



En conclusión, la tecnología ha generado unos nuevos sistemas y ecosistemas de producción al igual que la facilitación artística y narrativa, en ellos el cómic tiene su lugar como arte y encuentra nuevos modos de creación, emisión y recepción. Aunque este debe ser regulado y usado de manera consiente y responsable por el artista, solamente como una herramienta de apoyo y no de sustitución. Estos cambios no solo amplían las posibilidades expresivas, sino que también plantean desafíos fundamentales en cuanto a la concepción de la autoría, la originalidad y el sentido mismo del arte en la era digital.

7. Sobre la obra creativa

"Esas películas, pues, tienen color, en un matiz y un tono especial de gris, que ha sido buscado en sí mismo, no por accidente; no porque sea una carencia, sino porque es una virtud." (Sesé, J. 2021, p. 104)

Teniendo en cuenta lo que ya analizamos anteriormente acerca de la opinión que existe sobre el cómic como un producto comercial, para el consumo de masas carente de personajes con profundidad ideológica y psicológica. Me he auto impuesto el reto y deber de crear un cómic corto por primera vez y de manera totalmente empírica, que busque profundizar en la psique del personaje, buscando contradecir la creencia de que el cómic como medio de masas solo ofrece personajes sin profundidad psicológica. Para esto he optado por crear un webcómic que toque indirectamente temas psicológicos complejos como las parasomnias y su posible origen somático en una persona que sufre de depresión. Para esto me inspiré en algunas obras artísticas que son de mi agrado con el mismo tema de interés y con las que de alguna manera me he sentido

identificada. Esta obra, aunque no es autobiográfica, toca un tema muy personal puesto que como persona que sufre de depresión y ansiedad, y que ha experimentado las parasomnias y crisis similares, me parece importante tanto la representación de estas en el arte como darle visibilidad y analizar qué se ha dicho sobre el tema.

El cómic se titula *¿Estás en la luna?*, desde la elección del nombre quise aludir a aquella famosa frase colombiana que se le repite contantemente a modo de burla a personas con algún tipo de desorden o trastorno disociativo, cuando se ha desconectado temporalmente de su realidad. Esta frase además de aludir indirectamente al trastorno también cobra sentido en la obra.

Así como en el título, los nombres de los personajes también son simbólicos y están pensados de manera que no solo guarden un significado, sino que también se relacione con la historia y la estética de los personajes. La protagonista lleva por nombre "Levana", este nombre tiene origen en el Latin Levare que significa "elevar" y en hebreo, Levana significa "luna" o "blanco". Por otro lado, el otro personaje del que se nos habla lleva por nombre "Lorien" nombre inspirado en *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien. Este nombre en idioma élfico significa "Tierra de la flor" -nombre que relacione con el principito para crear el personaje y la historia-. Lorien también hace referencia a un reino élfico donde los árboles generan hojas de oro, y también hace referencia al personaje de "Irmo" (Señor de los Sueños y las Visiones) al cual apodan como Lórien ya que su palacio se encontraba en los jardines de Lórien. Elegí estos nombres pensando en la apariencia que quería otorgar a los personajes tanto en su paleta de colores como en la simbología que le ofrecería a la obra, ya que parte de esta se desarrolla en la luna y en los sueños. También he pensado en una relación simbólica entre los colores, los nombres y el espacio onírico, haciendo brevemente una referencia a "los hijos de la luna"

inspirándome en dos canciones de mi agrado las cuales son: *Hijo de la luna* de Mecano y *Moon child* de RM, canciones que se pueden relacionar con la historia del cómic.

Las viñetas de la primera página con el texto siguieren el estilo y tono narrativo que va llevar la historia. El cómic empieza con un toque del estilo en in media res, Levana nos cuenta algo, pero no sabemos que es. Después la historia continúa con varias páginas en escala de grises que evocan al estado anímico del personaje, en estas páginas cuenta un poco de su pasado y nos ubica en su situación emocional. Después de otra página a color que es el simbolismo de sentimientos positivos, nuevas páginas en escala de grises nos ubican en el presente, Levana está contándole su situación a alguien, después de contextualizar sobre su vida le cuenta a dicha persona lo que realmente le preocupa. En ese momento regresan los colores, Levana recuerda situaciones que le acontecieron en sueños y que no sabe si son solo sueños o si son vivencias reales.

Levana quiere saber si está enloqueciendo o no, Por eso se encuentra hablando con algún tipo de psicólogo o terapeuta. Después de contextualizar su situación emocional por medio de estos recuerdos que ella percibió muy vividos y a color, se nos muestra nuevamente a Levana en el consultorio, nuevamente regresa la escala de grises. Parte de la terapia era hacer que Levana accediera a esos sueños por medio de la hipnosis de inducción del sueño, pero cuando el terapeuta intenta despertar a Levana ella no responde, nuevamente la vemos en la luna, pero ahora está sola y no hay color en la imagen, mientras intenta entender qué sucede se da cuenta de que hay un cordón dorado que la conecta con la tierra, pero repentinamente este se rompe y la historia termina.

7.1. ¿Viaje astral o salud mental?

En este cómic quise dejar a la libre interpretación tanto el sentido del final como la incógnita de si realmente sus sueños eran actividades sobrenaturales reales o si Levana solo estaba presentando parasomnias, como señales de su estado mental decadente. Esta elección la he tomado también porque al igual que en la realidad no existen explicaciones concretas para estos sucesos, tampoco hay un tratamiento establecido que sea efectivo en todos los casos, puesto que existen parasomnias muy poco comunes y que muchos las atribuyen más a lo espiritual que a un tópico de salud mental. Sin embargo, para contextualizar un poco la historia es importante entender el contexto de estos sucesos explicados desde el ámbito espiritual y el medico psiquiátrico para poder dar una mejor interpretación, por lo tanto, haré un breve recorrido sobre qué se ha dicho del tema. Para eso iniciaremos con los referentes espirituales más reconocibles sobre este tema como la cultura y religión oriental y nuevas religiones occidentales que se inspiran en la oriental como el gnosticismo.

7.1.1. El espíritu viviente en el folclore japonés

El término *ikiryō*, significa en el idioma japonés “espíritu viviente” o “fantasma vivo” y se refiere a un espíritu que abandona el cuerpo de una persona aún con vida para manifestarse en otro lugar o ante otra persona, incluso a gran distancia. En la tradición japonesa, este fenómeno puede producirse por diversas causas, entre ellas, emociones humanas intensas como rencor, celos, odio o amor apasionado, las cuales pueden provocar que parte o toda el alma se desprenda del cuerpo físico para influir o castigar a alguien. Asimismo, estados cercanos a la muerte o

enfermedades graves pueden originar un ikiryō involuntario, generalmente carente de intencionalidad maliciosa (Williams, K. 2019).

El ikiryō suele presentarse con una apariencia idéntica a la persona viva de la cual proviene, con rasgos y vestimenta reconocibles, aunque con una naturaleza espectral, translúcida o tenue. En ciertos relatos, su presencia provoca malestar físico o emocional en quienes lo perciben. Uno de los ejemplos más célebres se encuentra en *La historia de Genji*, una obra de Noh que fue adaptada de un texto antiguo que cuenta la leyenda. Esta historia es parte del folclore japonés, incluso siendo referida en historias como *Kafka en la orilla* de Haruki Murakami. La leyenda cuenta la historia de Lady Rokujō, una noble de alto rango del período Heian y antigua consorte del príncipe heredero que esperaba llegar a ser emperatriz. Tras la muerte de su esposo y su frustrada nueva relación con Hikaru Genji, fue consumida por celos hacia Lady Aoi la amada esposa principal de Genji. Su resentimiento generó un *ikiryō*, que comenzó a acosar a Lady Aoi por las noches. Genji intentó proteger a su esposa, pero finalmente el espíritu de Rokujō la poseyó y aunque lograron exorcizarla, Lady Aoi murió poco después. Rokujō, al darse cuenta de que ella había causado la muerte, abandonó la capital y se retiró a un santuario con su hija. Años más tarde regresó a Kioto, pero cayó gravemente enferma. Antes de morir, pidió a Genji que le había visitado en su lecho de muerte que no tomara a su hija como amante, este obedeció, pero la llevo consigo para apadrinarla. Tras su muerte, su espíritu siguió apareciendo en la villa de Rokujō, atormentando a Genji, a su nueva esposa Lady Murasaki y a otras mujeres de la casa. Finalmente, su hija realizó los rituales necesarios para que el espíritu de Rokujō pudiera descansar en paz. (Meyer, M. S.F).

El ikiryō se enmarca dentro de un contexto cultural en el que convergen elementos del sintoísmo y el budismo, y donde se reconoce que las emociones humanas intensas pueden

proyectar el alma fuera del cuerpo, interactuando tanto con el mundo físico como con el espiritual. Asimismo, la tradición oral y las recopilaciones folclóricas, han preservado y documentado términos regionales y experiencias relacionadas con este fenómeno. En síntesis, el ikiryō constituye una manifestación del imaginario espiritual japonés que refleja la interrelación entre emociones humanas, creencias religiosas y narrativas folclóricas. Su persistencia en la literatura, el mito y la cultura popular demuestra la profundidad simbólica y psicológica que estas figuras poseen en la cosmovisión nipona. (Berzin, A. & Tulku, S. 1976).

7.1.2. Viaje astral según movimiento gnóstico moderno.

El desdoblamiento (viaje o proyección) astral es una práctica mística y espiritual vinculada principalmente con el gnosticismo, un conjunto de doctrinas filosóficas y religiosas que surgieron en los primeros siglos del cristianismo. Esta doctrina se basa en la creencia de que la salvación solo puede alcanzarse a través de un conocimiento oculto y especial, conocido como gnosis, que se logra mediante prácticas espirituales como el desdoblamiento astral. En este contexto, el desdoblamiento astral se entiende como la capacidad de desprenderse del cuerpo físico y viajar conscientemente a una dimensión astral, considerada un lugar objetivo, no solo imaginario (Balerdi, Cabral, Macchioli, & Urtasun 2010).

En la visión gnóstica, el desdoblamiento astral no solo ocurre de manera inconsciente durante el sueño, sino que su práctica consiste en alcanzar este estado de manera consciente. El objetivo de esta práctica es lograr desprenderse del cuerpo físico a voluntad y explorar el plano astral, lo que permite al practicante alcanzar una experiencia más profunda de autoconocimiento y espiritualidad. La gnosis occidental enseñada por figuras como Samael Aun Weor, quien fue

un prominente esoterista y líder del movimiento gnóstico moderno, promueve la práctica de esta disciplina como una forma de crecimiento personal y espiritual (Aun, S. 2002).

De acuerdo con Samael Aun Weor, en su Introducción a la Gnosis, uno de los aspectos fundamentales de esta práctica es la utilización del cuerpo mental. Según los creyentes de la doctrina, el alma no solo habita en el cuerpo físico, sino también en un cuerpo mental que le permite viajar a otros planos de existencia. Esta capacidad de transporte astral permite al alma desplazarse a voluntad a lugares distantes, incluso planetas, para observar y aprender de lo que sucede en ellos (Aun, S. 2002).

Para realizar el desdoblamiento astral conscientemente, Samael sugiere un ejercicio que involucra la imaginación y la voluntad. La práctica consiste en visualizar un lugar conocido, relajarse profundamente y permitir que la mente se enfoque en ese lugar mientras el cuerpo se encuentra en un estado de somnolencia. El practicante debe usar su voluntad para “caminar” en ese lugar imaginado, lo que, si se realiza correctamente, resultará en el desdoblamiento astral, permitiendo que el alma viaje hacia ese lugar y se convierta en testigo de los acontecimientos allí (Aun, S n.d.). Este método nos recuerda mucho al del sueño lucido inducido por estudiosos del sueño, es sus experimentos mencionados en la tesis de Tamayo Laura sobre los sueños lucidos (anteriormente citada).

Desde el punto de vista gnóstico, esta práctica se conecta con el éxtasis espiritual, un estado de conciencia elevado en el que el cuerpo físico permanece dormido mientras el alma se desplaza por el cosmos, conversando con entidades divinas y explorando el infinito. El desdoblamiento astral, por tanto, es considerado no solo una técnica de autoconocimiento, sino también una puerta hacia una comprensión y conexión superior con el universo y la existencia (Aun, S. 2002).

En conclusión, el desdoblamiento astral, según la doctrina gnóstica, representa una técnica avanzada para el autoconocimiento y la exploración espiritual. Al aprender a separar la conciencia del cuerpo físico, los practicantes pueden acceder a dimensiones espirituales más elevadas y experimentar una conexión directa con el cosmos y lo divino. La práctica del desdoblamiento astral, junto con la meditación y la reflexión, permite a los individuos alcanzar una comprensión más profunda de su existencia y su lugar en el universo.

7.1.3. El sueño según Freud

Pasando ya al lado científico del debate, La teoría de Sigmund Freud sobre los sueños es imprescindible en cualquier estudio referente a este tema puesto que fue este famoso psicoanalista quien revolucionó la comprensión del aparato psíquico, proponiendo que el sueño constituye un fenómeno en el cual convergen lo somático y lo psíquico. Según Freud, la hipótesis del inconsciente permite desplazar el tradicional dualismo alma-cuerpo, sugiriendo una relación e interferencia entre lo psíquico y lo somático (Freud, S. 1900a). Freud describe el sueño como un concepto fronterizo entre lo psíquico guiado por lo anímico y los deseos reprimidos y lo somático guiado por los estímulos, que actúa como un representante psíquico de los estímulos internos del cuerpo que alcanzan el aparato anímico

Una idea fundamental que Freud plantea es que el soñante, aunque crea no conocer el significado de su sueño, inconscientemente sí lo sabe es muy posible, y aun muy probable, que el soñante a pesar de todo sepa lo que su sueño significa, sólo que no sabe que lo sabe sin un seguido análisis de este (Freud, S. 1900b), para ejemplo de este caso Freud analiza sus propios sueños, como el que tuvo sobre su hijo: En el sueño anuncia a su esposa una buena noticia sobre su hijo, pero ella teme lo peor. En una despensa, el hijo aparece con traje deportivo trepando, con

vendajes, sin responder y con aspecto envejecido. Freud analiza que el sueño refleja la preocupación por la falta de noticias de su hijo en el frente. El intento de disfrazar el miedo con una noticia positiva fracasa. Las imágenes aluden a muerte, accidentes pasados y recuerdos personales de su propia niñez, revelando además del miedo un trasfondo de hostilidad y envidia inconsciente hacia la juventud del hijo. De esta manera, Freud plantea que, durante el retiro de las actividades diarias para descansar, la vida anímica no descansa, sino que continúa trabajando para producir sueños que evocan anhelos o miedos inconscientes. En La interpretación de los sueños, Freud afirma que el sueño es la representación de un deseo reprimido" (Freud, S. 1900b).

No obstante, la expresión de estos deseos se ve mediada por una censura interna. Freud explica que la conciencia no entiende el sueño tal como fue concebido o tiende a olvidarlo o deformarlo debido al mecanismo de censura onírica pues este bajo la vergüenza de los deseos soñados deforma el sueño, elimina lo escandaloso, modifica algunas partes hasta volverlas irreconocibles, disuelve nexos e introduce enlaces falsos (Freud, S. 1900a). Este proceso muestra que un deseo reprimido no desaparece, sino que solo mediante la interpretación del sueño adquiere un sentido (Freud, S. 1900b).

Por otro lado, Freud (1900a) también exploró las relaciones entre los sueños y la enfermedad mental. Analiza las relaciones entre el sueño y las enfermedades mentales en tres dimensiones: clínica, alteraciones oníricas y analogías esenciales. Clínicamente, algunos sueños intensos pueden preceder, anunciar o incluso desencadenar una psicosis; en otros casos, los síntomas aparecen solo durante el sueño o persisten en él tras la recuperación. Se han observado sueños que reproducen equivalentes de ataques epilépticos, paranoia, impulsos obsesivos o delirios. En cuanto a las alteraciones, aunque poco estudiadas, existen paralelismos claros entre la experiencia onírica y la psicosis: pérdida de autoconciencia, alteraciones sensoriales,

asociaciones libres, distorsión del tiempo, división de la personalidad, alucinaciones y cumplimiento de deseos frustrados. (Freud, S. 1900a). Incluso en los casos de mejoría clínica, el sueño puede seguir manifestando por un largo tiempo signos psicóticos o revelar una actividad anímica deprimida (Freud, S. 1900a).

Posteriormente, la terapia cognitiva de Aaron T. Beck surgió como una alternativa al psicoanálisis, basada en la observación de que los pensamientos automáticos y negativos emergían también en los sueños de pacientes con depresión. Beck interpretó los sueños como un reflejo de las preocupaciones diarias y de las creencias inconscientes (Trigueros Navas, 2014, p.25-26). Según esta perspectiva, las distorsiones cognitivas que se activan en la vigilia también irrumpen en los sueños, proyectando la vida consciente en las narrativas oníricas (Trigueros Navas, 2014, p.25-26). Como resultado, podemos decir que ambos pensadores aluden a que los sueños son proyecciones de creencias inconscientes, uno lo conecta como la proyección de lo inmediatamente vivido anterior al sueño y el otro como una acumulación de ideas en el subconsciente.

7.1.4. Sueños lúcidos

El fenómeno de los sueños lúcidos ha captado la atención de diversas disciplinas que buscan comprender su naturaleza y origen. De acuerdo con States (1997, citado en González Tamayo, 2018), los enfoques varían dependiendo del campo de estudio: los neurofisiólogos estudian los sueños desde los “hechos neurológicos duros relacionados con el cableado y el disparo, la descarga química y eléctrica, la organización celular y la activación de la red” (p.11); los psicólogos sostienen que los sueños nos brindan información útil sobre nosotros mismos;

mientras que los psicoanalistas consideran que son distorsiones de deseos reprimidos, y los fenomenólogos valoran la experiencia de soñar en sí misma.

Dentro de este amplio espectro de interpretación, los sueños lúcidos se destacan por la particularidad de que el soñador es consciente de estar soñando. En los denominados "sueños de control lúcido", los soñadores no solo reconocen su estado de ensoñación, sino que también pueden ejercer control deliberado sobre su comportamiento y los acontecimientos dentro del sueño, llegando incluso a realizar "patrones preestablecidos de movimientos oculares" para señalar su lucidez (González Tamayo, 2018, p. 28).

Desde el punto de vista de la conciencia, el sueño lúcido se presenta como un fenómeno híbrido, donde irrumpen "rasgos de la conciencia secundaria (que no es común en el sueño no lúcido) dentro de un estado que se caracteriza principalmente por un periodo de conciencia básica o primaria" (González Tamayo, 2018, p. 52). En este estado, conviven simultáneamente dos dimensiones: la del actor inmerso en la narrativa del sueño (conciencia primaria) y la del observador que reconoce el estado onírico (conciencia secundaria).

Sin embargo, la práctica del sueño lúcido no está exenta de riesgos. Un estudio realizado por Mota, Resende, Mota-Rolim, Copelli y Llewellyn (2016, citado en González Tamayo, 2018, p. 71) encontró que, aunque los sueños lúcidos y la psicosis comparten ciertas relaciones neuronales, las personas con síntomas psicóticos no necesariamente presentan una menor tasa de sueños lúcidos con control respecto a las personas sanas. Esto sugiere que la práctica de los sueños lúcidos podría ser peligrosa para personas con antecedentes psiquiátricos pues podrían "potenciar aún más los delirios y alucinaciones, dando a la realidad interna la apariencia de una realidad externa" (Gonzalez Tamayo, 2018, p. 71). En esta línea, González Tamayo (2018) advierte que "entrenar la lucidez de los sueños produce un fortalecimiento psicológico seguro en

una población no psicótica" (p.72), pero en poblaciones psicóticas podría tener el efecto contrario, intensificando los delirios y confundiendo aún más los límites entre la realidad interna y la externa.

7.1.5. Onirismo y el fenómeno del doble

El onirismo y el síndrome del doble son fenómenos complejos que se han estudiado en el ámbito de la psiquiatría y la psicología, especialmente en contextos relacionados con trastornos histéricos. Ambos fenómenos comparten ciertas características, pero también presentan diferencias significativas que los distinguen tanto a nivel clínico como en su implicación simbólica.

El onirismo se refiere a una alteración de la percepción difuminada de los límites entre la vigilia y el sueño. Según autores como Lasègue y Régis, este fenómeno implica una confusión en la percepción, donde el soñador experimenta la invasión de los sueños en su realidad despierta, generando una experiencia sensorial alterada que se considera especialmente relevante en los trastornos histéricos (Buchanan, 2005) . La presencia del onirismo está caracterizada por un delirio de sueño, en el cual la persona siente que está soñando mientras se encuentra despierta, lo que trastorna la percepción de la realidad y afecta la capacidad de distinguir entre ambos estados (Buchanan, 2005, p. 49). Este fenómeno, como se sugiere, podría estar relacionado con el retorno de lo reprimido, lo que implica una manifestación de deseos y pensamientos inconscientes que irrumpen en la conciencia del sujeto durante el estado de vigilia (Buchanan, 2005, p. 49).

Por otro lado, el síndrome del doble, que se refiere a la visión del individuo de sí mismo como si fuera una persona separada, también ha sido objeto de estudio en la psiquiatría y el psicoanálisis. Freud y Lacan lo han vinculado con temas profundos como la angustia, la muerte y

la fragmentación del yo, considerándolo una manifestación que trasciende lo imaginario y toca lo real (Buchanan, 2005). En este fenómeno, el sujeto se enfrenta a una alucinación que no solo involucra la visualización de una figura doble, sino también una carga simbólica que refleja la falta estructural en el sujeto, la cual apunta a una disociación interna entre lo que se percibe como el yo y la imagen del mismo (Buchanan, 2005). El doble puede aparecer de diversas formas: como una presencia que no es visible, o como una figura igual o diferente al sujeto original, pero siempre con la facultad de moverse y actuar de manera autónoma (Buchanan, 2005). Esto implica una actividad reveladora que enfatiza la diferenciación entre el yo real y el ideal, planteando un dilema sobre la identidad y la autoimagen del sujeto.

A pesar de sus diferencias, tanto el onirismo como el fenómeno del doble comparten un elemento común: ambos reflejan una perturbación en el registro imaginario del sujeto, alterando la percepción de la realidad y del yo. Mientras que el onirismo puede ser visto como una manifestación del retorno de lo reprimido en forma de sueños durante el estado de vigilia, el fenómeno del doble introduce un elemento real que desestabiliza aún más esa dimensión imaginaria (Buchanan, 2005, p. 49). La relación entre estos fenómenos sigue siendo objeto de debate, ya que algunos sugieren que podrían formar parte de un mismo cuadro clínico dentro de la locura histérica, mientras que otros consideran que son manifestaciones disjuntas que reflejan diferentes tipos de alteraciones psicológicas.

En resumen, el onirismo y el fenómeno del doble son representaciones de la fragmentación del yo, la cual se manifiesta de formas diversas, pero igualmente perturbadoras para la percepción y la conciencia del sujeto. En conclusión, ambos trastornos desdibujan los límites entre el yo real y el yo ideal, así como sobre las complejas interacciones entre lo imaginario y lo real en la psique humana.

En síntesis, tanto la creencia del ikiryō japonés como el viaje astral gnóstico comparten la creencia en que el alma o conciencia puede separarse del cuerpo y desplazarse a otros lugares. En el folclore, el ikiryō surge por emociones intensas o estados cercanos a la muerte, mientras que en el gnosticismo moderno el viaje astral es una práctica consciente con fines espirituales.

La ciencia, en cambio, interpreta estas vivencias como fenómenos internos generados por la actividad cerebral y el inconsciente. Freud las asocia con deseos reprimidos expresados en sueños; la psicología cognitiva con pensamientos y preocupaciones; y la neurociencia del sueño lúcido con estados híbridos de conciencia. Fenómenos como el onirismo o el "doble" muestran que la sensación de estar fuera de uno mismo puede explicarse sin recurrir a planos espirituales.

En conclusión, lo espiritual y lo científico ofrecen lecturas distintas de una misma experiencia: la primera la entiende como un viaje real del alma, la segunda como un proceso psíquico y perceptivo. En el cómic presentado en este trabajo se busca dar indicios de que ambas lecturas son posibles en el caso particular de la protagonista, y dejar la interpretación de este al lector.

8. Referentes artísticos

Para la creación de la historia relatada en el cómic me inspiré en algunas obras que son de mi agrado como las antes mencionadas en el aspecto simbólico del cómic, por esto es importante también dar un reconocimiento especial a dos obras que no son mencionadas ni aludidas, y que inspiraron la idea central del cómic pues se abordan temas similares, ellas son: *Ojos de perro azul* (1974) de Gabriel Garcia Marquez y *Wonder egg priority* (2021) de Shinji Nojima.

8.1. Ojos de perro azul (1974)

En el cuento *Ojos de perro azul (1974)* de Gabriel García Márquez, el onirismo juega un papel central en la construcción de la trama y en la revelación de la psicología de los personajes. Nos presenta a un protagonista que se encuentra en sueños con una mujer, estos parecen ser amantes de alguna manera y están buscándose el uno al otro contantemente, ella en la realidad y él en sus propios recuerdos, sin embargo, esto no se soluciona al final de la obra, lo que nos deja con la duda de si la mujer es real o solo una creación del inconsciente del protagonista.

De tal manera que el espacio onírico, en este contexto, no es solo un escenario donde transcurren sucesos extraños o ilógicos, sino un reflejo de los deseos, miedos y angustias internas de los personajes. Según Andón Díaz (2023), la narrativa del Realismo mágico, a la que pertenece este cuento, se distingue por su enfoque introspectivo: “la historia recae más en los personajes que en sus acciones, pues el psicoanálisis se relaciona con esta corriente, ya que se interesa por lo irracional e inconsciente, igual que lo onírico” (Díaz, A. 2023. p. 8).

Este enfoque revela la importancia de los sueños y el espacio onírico para entender la complejidad emocional y mental de los personajes. Este espacio no sigue las reglas del mundo real; en cambio, su lógica es fluida y desconcertante, lo cual permite mostrar el caos y la confusión emocional de los personajes. La narrativa se caracteriza “un confuso relato o desenlace de los hechos debido a que los sueños no se rigen por las mismas reglas que el mundo real” (p.16)

Los personajes de *Ojos de perro azul* parecen estar atrapados en un mundo donde los sueños y la realidad se entrelazan, creando una atmósfera de confusión y desorientación. En este sentido, el espacio onírico se convierte en una herramienta literaria que permite explorar los deseos no expresados, las frustraciones y las angustias existenciales de los personajes. El

onirismo como fenómeno en la literatura, y en este cuento en específico, se convierte en una forma de comprender las transiciones entre la conciencia y el inconsciente, donde los deseos reprimidos emergen y alteran la percepción de la realidad. Andón Díaz (2023) menciona que "el tiempo y el espacio se vuelven relativos o ambiguos" (p.16) en el mundo onírico, lo que refleja la desconexión de los personajes con la realidad cotidiana, y ofrece una forma de entender sus problemas existenciales.

Así, el uso del espacio onírico en *Ojos de perro azul* no solo permite profundizar en la mente de los personajes, sino también ofrece una visión sobre cómo la literatura puede reflejar las tensiones entre el consciente y el inconsciente del personaje. En palabras de Arce (2015), el mundo onírico en la literatura proporciona "un mayor bagaje" (p.19) sobre los personajes, ya que nos permite ver sus deseos y temores a través de sus sueños, construyendo una narrativa que trasciende las leyes de la lógica y el tiempo. En este sentido, el cuento de García Márquez ilustra cómo los sueños pueden ser y revelar más de lo que aparentan.

8.2. Wonder Egg Priority (2021)

Wonder Egg Priority es un anime juvenil con tinte psicológico, donde se exploran temas complejos de la salud mental, el dolor emocional y la importancia de los sueños como reflejo del inconsciente. La historia sigue a Ai Ohto, una joven que se encuentra aislada en su casa y deprimida debido al suicidio de su mejor amiga. Un día recibe un misterioso huevo que, al ser incubado, le permite entrar en mundos oníricos donde enfrenta los traumas y las angustias de otras chicas jóvenes que han decidido quitarse la vida, para que estas puedan trascender y no ser consumidas por sus propios demonios. Cada uno de estos mundos oníricos está vinculado a temas como el suicidio, la soledad, el abuso, la depresión, la ansiedad y la desesperación. A su

vez nos muestra como Ai en medio de estos sueños conoce otras chicas que también luchan en sus sueños contra demonios para salvar a las fallecidas, después de conocerse en la vigilia con sus amigas Ai empieza a conocer las historias de ellas y ve que todas comparten traumas, miedos y personas a las que desean salvar de desaparecer en el mundo onírico. Ofreciendo así la historia una representación simbólica de los miedos y deseos reprimidos de los personajes y la necesidad de enfrentarlos.

Figura 21:

Wonder egg priority (2021)



A través de sus viajes, *Wonder Egg Priority* muestra cómo los sueños pueden ser una manifestación de los conflictos y deseos internos de cada individuo, especialmente en una etapa tan vulnerable como la adolescencia. Los sueños no solo son un medio para explorar el inconsciente, sino también una forma de abordar los problemas emocionales y las experiencias traumáticas . La serie ilustra cómo las luchas internas pueden tener un impacto significativo en la salud mental, destacando la importancia de enfrentar y procesar estas emociones, en lugar de ocultarlas. De esta manera, *Wonder Egg Priority* convierte el mundo onírico en un espacio seguro y, al mismo tiempo, en un espejo de las realidades más oscuras de la mente humana,

resaltando la necesidad de comprensión, apoyo y empatía en el tratamiento de problemas psicológicos.

La serie ha sido elogiada por su tratamiento honesto y sin adornos de temas sensibles. Según un análisis de Patrick O'Loghlen en su reseña digital *Wonder Egg Priority: Trauma and Tribulations,* (2021), "la verdadera fuerza de Wonder Egg Priority radica en la sobria honestidad con la que la serie aborda el trauma". Además, Sydney Lawson en su reseña digital *"Wonder Egg Priority" tackles mental health in a unique way* (2021) destaca cómo la serie utiliza el mundo onírico para representar visualmente los conflictos internos de los personajes, proporcionando una plataforma para la reflexión y el autodescubrimiento.

9. Bitácora

Respecto a la planeación y creación, es importante tener en cuenta que es la primera vez que me impongo un reto tan arriesgado como crear un cómic, algo que nunca había intentado y que me tomó demasiado tiempo completar debido a que también fue un proceso de aprendizaje empírico. En cuanto a la planeación, después de decir que haría un cómic y de imaginar la historia, tuve que hacer inversiones considerables en materiales como la indispensable tableta digitalizadora para la creación de webcomics. Se debe tener en cuenta también en este proceso elementos como una buena computadora con tarjeta de video y amplio espacio, que nos permita el uso de los softwares de diseño gráfico de manera eficaz. Después de obtener estos insumos continúe con la creación del guion y demás pasos creativos. Es importante aclarar que los pasos que elegí fueron resultado de la improvisación, prueba y error, basándome en lo que más funcionaba para una persona que no sabe de dibujo digital.

El primer paso de este cómic fue crear el guion, y posteriormente los bocetos a lápiz y papel -esto debido a la poca experiencia que tenía en dibujo digital en ese momento-. Una vez listos los bocetos, los digitalicé con una cámara profesional para su edición. Al tenerlos en formato digital de alta resolución, procedí a editarlos en Photoshop. Comencé con el rotulado, utilizando la herramienta de línea y la opción de deformar, lo cual generaba múltiples capas de líneas que luego debían ser acopladas en una sola imagen.

Cuando los personajes y escenarios estuvieron delineados, creé múltiples capas que me permitieran editar y corregir cada parte de la ilustración. Por ejemplo, una capa para el fondo y subcapas para los objetos que este pudiera incluir. Esto facilitó la incorporación de elementos como sombras e iluminación en cada objeto. Después de tener listo el fondo, ya acoplado en una sola imagen, el siguiente paso fue la edición de los personajes. Para ello, los dividí en varias capas: líneas, detalles, color y sombras, organizadas de esa forma para permitir una visualización clara al acoplar la imagen.

Por último, una vez que cada ilustración estuvo terminada, decidí si acoplarla completamente o mantener el fondo separado del personaje. Esto me permitió reutilizar el escenario en otras imágenes y editarlo nuevamente para darle un nuevo aspecto. Al tener todas las ilustraciones listas, el paso final fue montar las imágenes en un nuevo lienzo para crear las páginas del cómic, diseñarlas, añadir marcos a las ilustraciones y colocar el texto en sus respectivos globos.

Para concluir este apartado, compartiré un breve ejemplo que ilustra este proceso en algunos de sus pasos:

Figura 22:

Creación propia: Boceto de “Levana” en papel y lápiz.



Figura 23:

Creación propia: Rotulación digital de “Levana”.

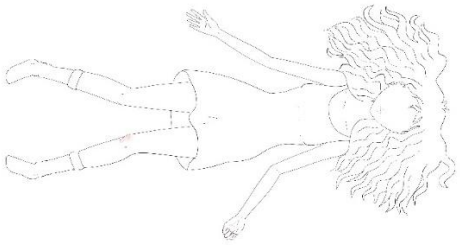


Figura 24:

Creación propia: Colores de base del personaje “Levana”

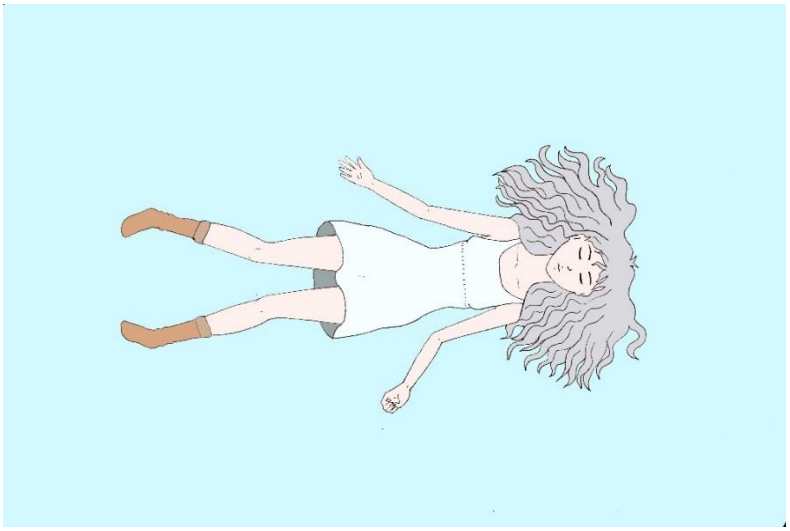


Figura 25:

Creación propia: Escenario.



Figura 26:

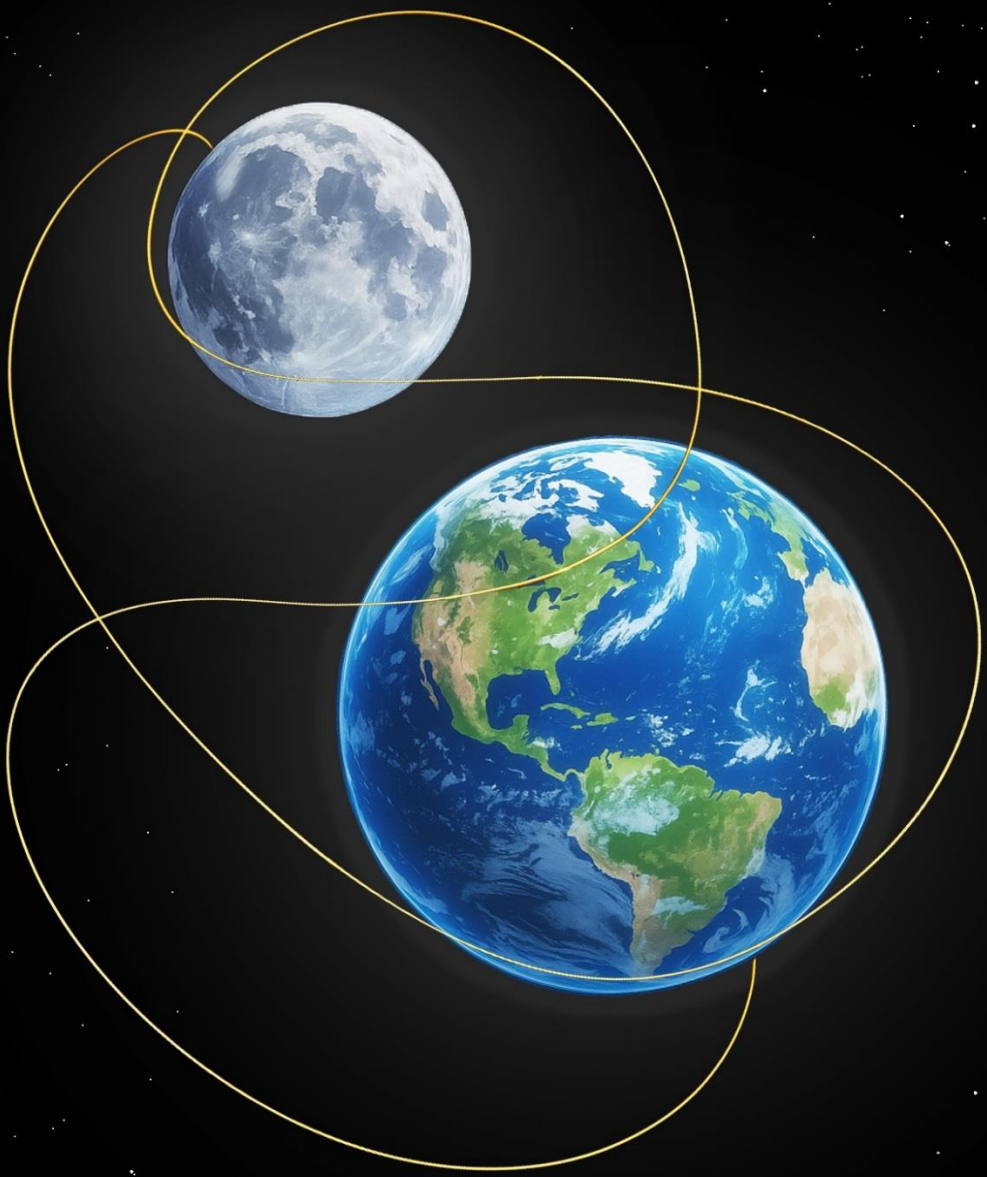
Creación propia: Detalles.



10. Cómic.

En el presente apartado se procederá a la presentación de la parte creativa de este trabajo de grado sobre el cómic. Para esto me permito, por unas cuantas páginas, irrespetar los márgenes dictados por las normas APA, con la intención de mantener y evocar de la mejor manera el formato digital descendente y sin pausas del webcómic:

¿Estás en la luna?



Yuly Rojas .



Dicen que no se puede amar
a alguien sin conocerle.
Yo creo que se puede amar
sin esperar nada,
solo añorar esa alma,
eso es suficiente para mí.

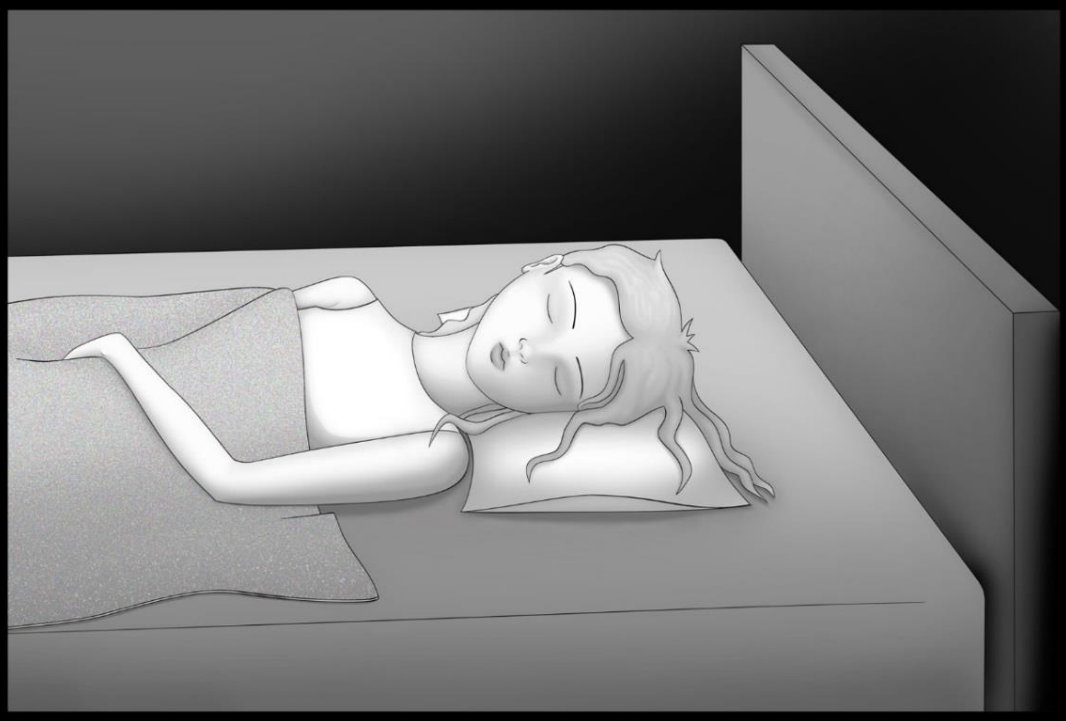
Aun así,
quisiera que fuese real,
no delirios que profetizan
mi locura.



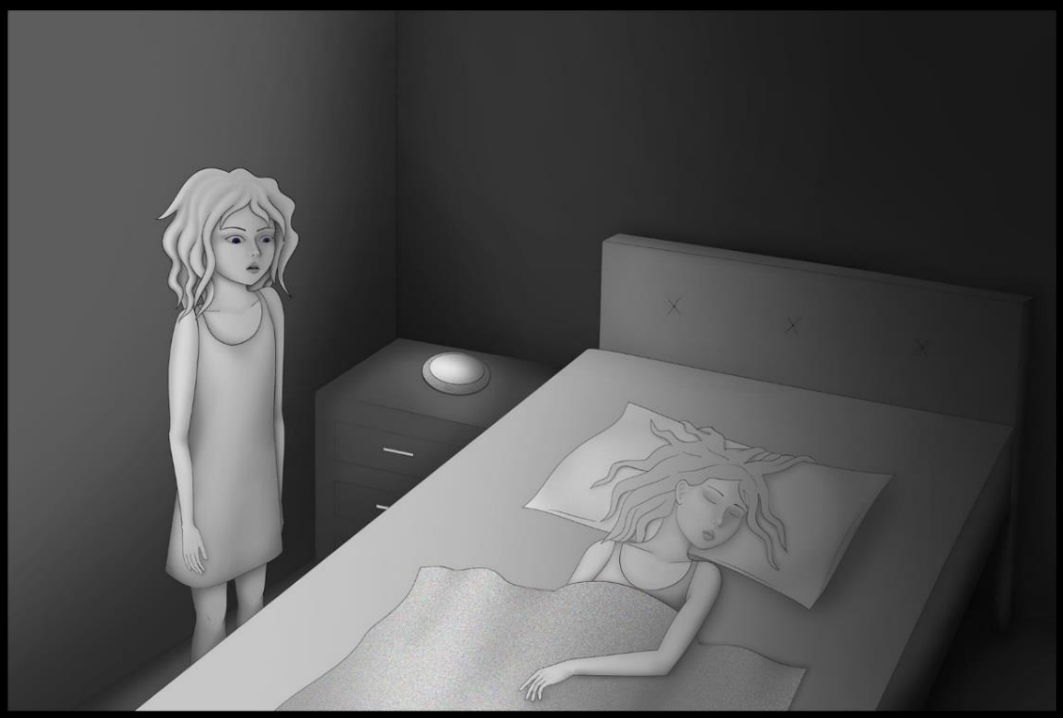


Lo conocí en un sueño, No era la primera vez que me salía de mí misma.

Salir de mí es algo que me sucede desde pequeña,



En esos tiempos me asustaba, no queria dormir sola.



Pero tuve que acostumbrarme a los sueños y la soledad.

Desde niña siempre soñé con enamorarme y tener muchos amigos ...

...las cosas no salieron como planeaba.



Socializar nunca fue fácil, las muñecas sí lo eran.





Hija de un matrimonio cristiano.

No se amaban, pero aparentaban en público: la familia es la mejor fachada de un buen pastor.





Mi único deseo era escapar.

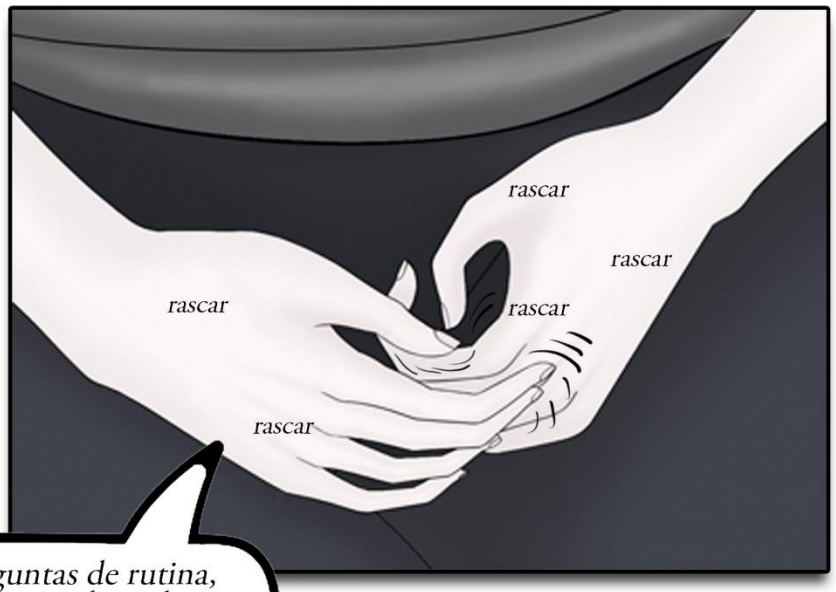


Sentir que me ahogaba me hacía feliz, me recordaba que mi vida era mía.
En ese momento no pensaba en nada, solo era yo, el agua y la luz ondulante.


¡FLINCH!
Estoy divagando, lo siento... no quería victimizarme
Al final nos dejó por otra familia.
susurro



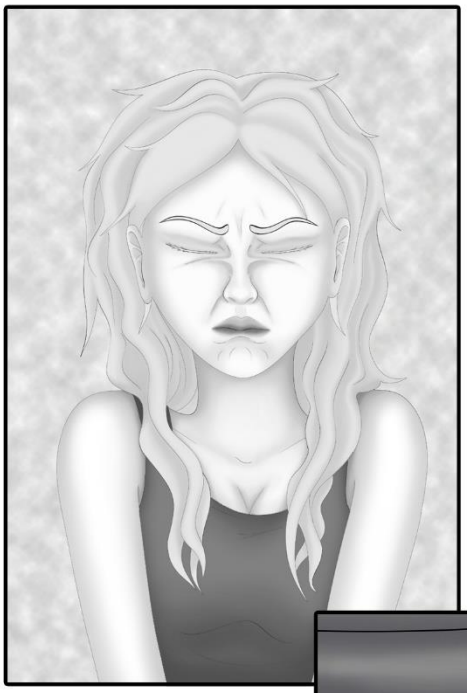
silencio



Sé que son preguntas de rutina, pero hablar de mi pasado realmente no me gusta, y no es necesario en este momento. Quiero hablar de una situación que he ocultado y que me preocupa hace algún tiempo.

Para iniciar diré que no estoy segura de nada, pero puedo asegurar que mentirosa no soy.





No tengo idea de qué es real y qué es solo u n sueño, creo que estoy enloqueciendo.

Por eso estoy aqui...



Me prometí no llorar.



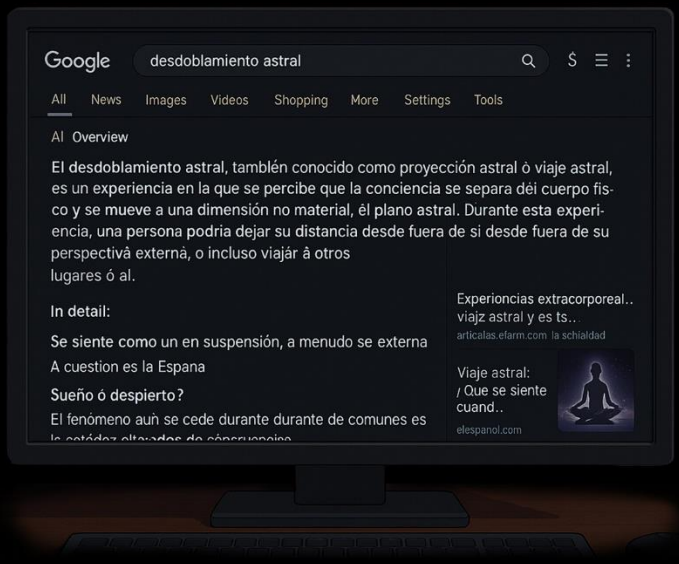
Qué vergüenza.

Ya llorando y ni he contado nada.

Desde niña he tenido sueños raros.

También solía tener sueños lúcidos,

pero lo extraño comenzó al cumplir 18



Según internet existen explicaciones científicas a mis experiencias, y yo como soy escéptica me he confiado en esas explicaciones.

Nada de qué preocuparse hasta entonces, ¿a quién no le han pasado estas cosas?

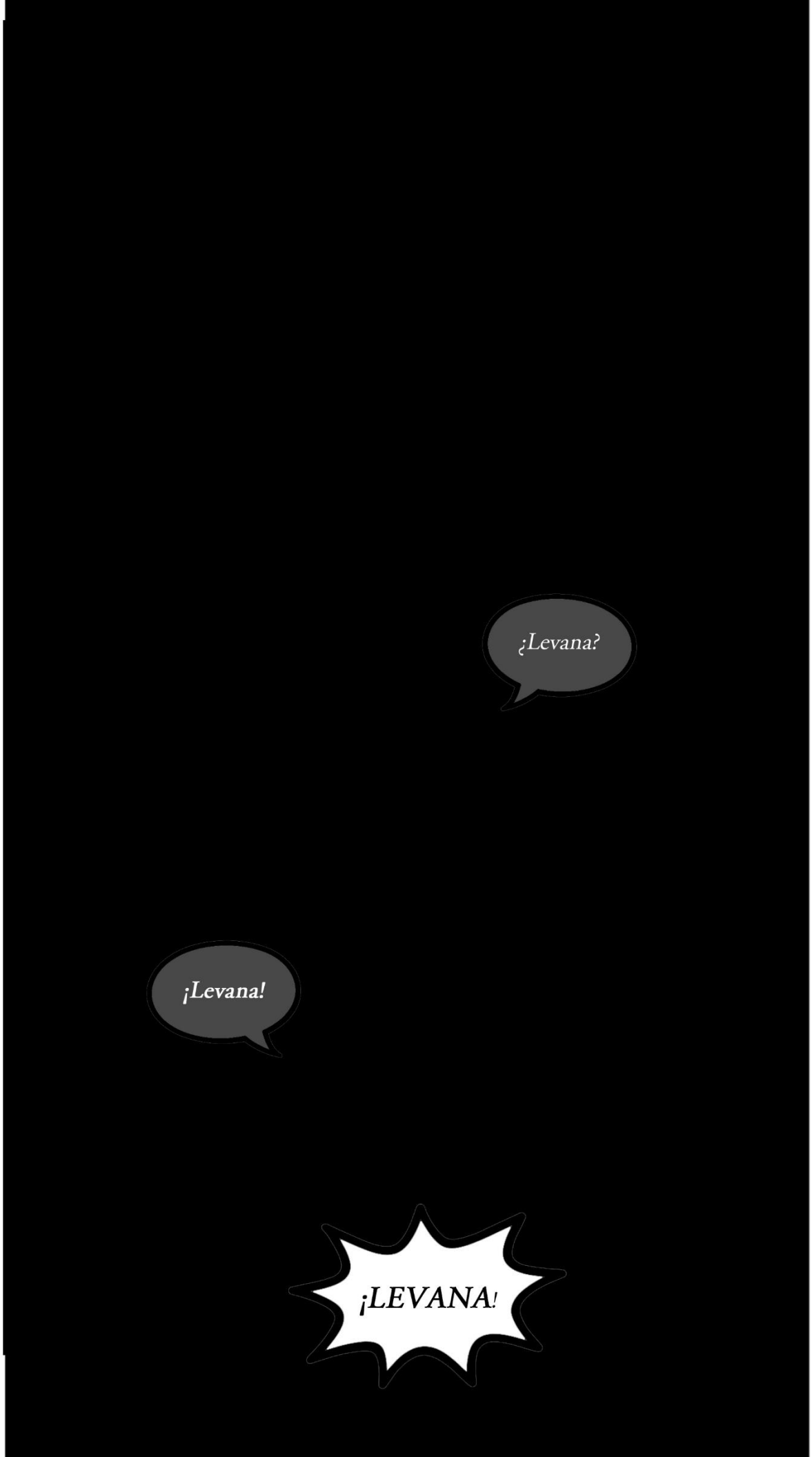
Pero todo comenzó a empeorar…

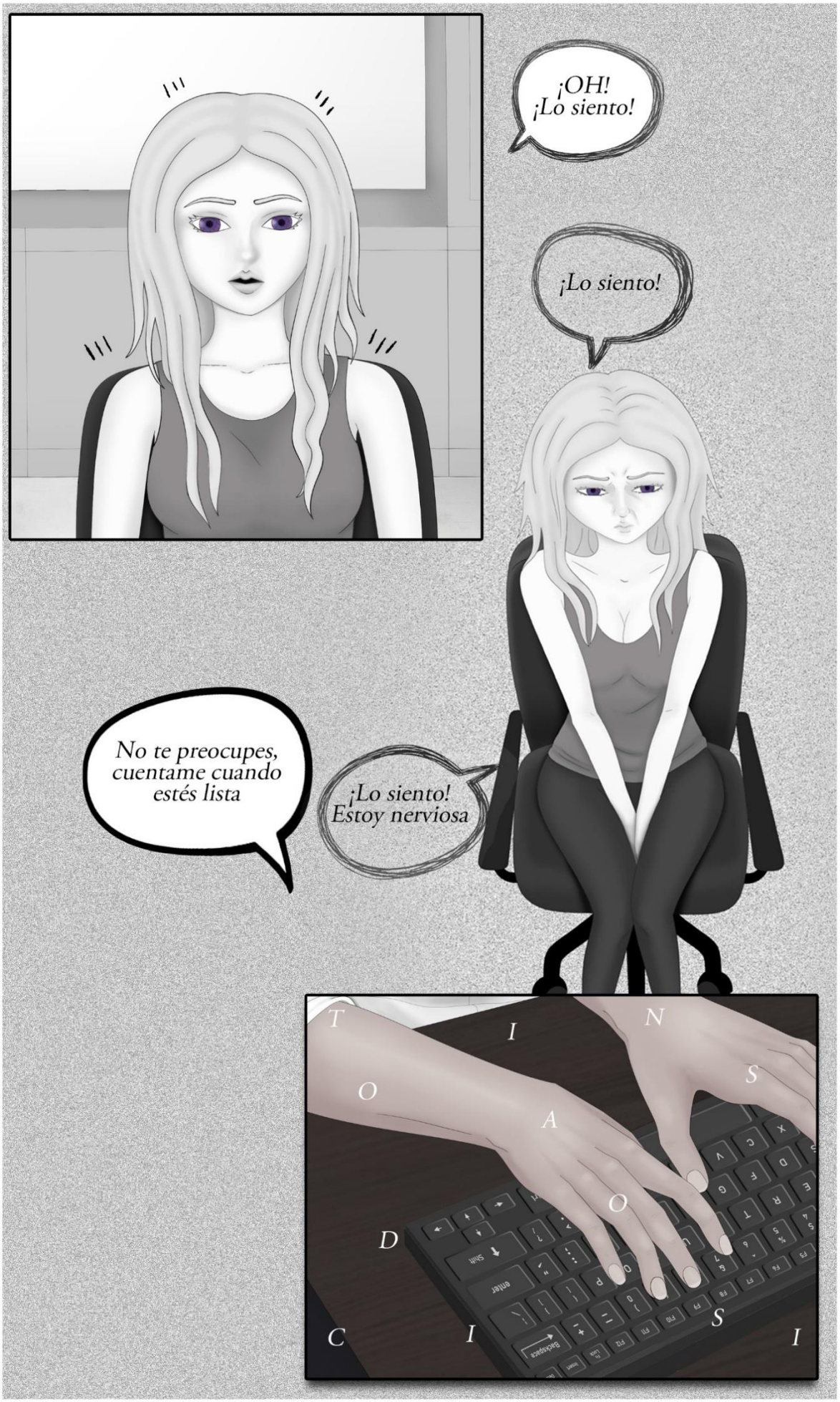
Cuando era niña sufría de paralasis del sueño y a veces me veía fuera de mi cuerpo

Algunas veces creí presenciar sucesos paranormales. Las pesadillas eran constantes y vívidas; pasé muchas noches de ansiedad e insomnio. Con el tiempo me acostumbré a las experiencias, y con eso acabaron los horrores que las acompañaban.



Aunque creo que tal vez nunca se detuvo y solo empecé a olvidar los sucesos, justo después de que sucedieran, siempre tenía la sensación de "Sucedió algo en la noche" ya sea una pesadilla terrible o un episodio extraño, pero nunca logro recordar que sucedió exactamente.


¿Levana?
¡Levana!
¡LEVANA!


¡OH!
¡Lo siento!
¡Lo siento!
No te preocupes, cuentame cuando estés lista
¡Lo siento! Estoy nerviosa
T
I
N
S
O
A
O
D
C
I
S
I

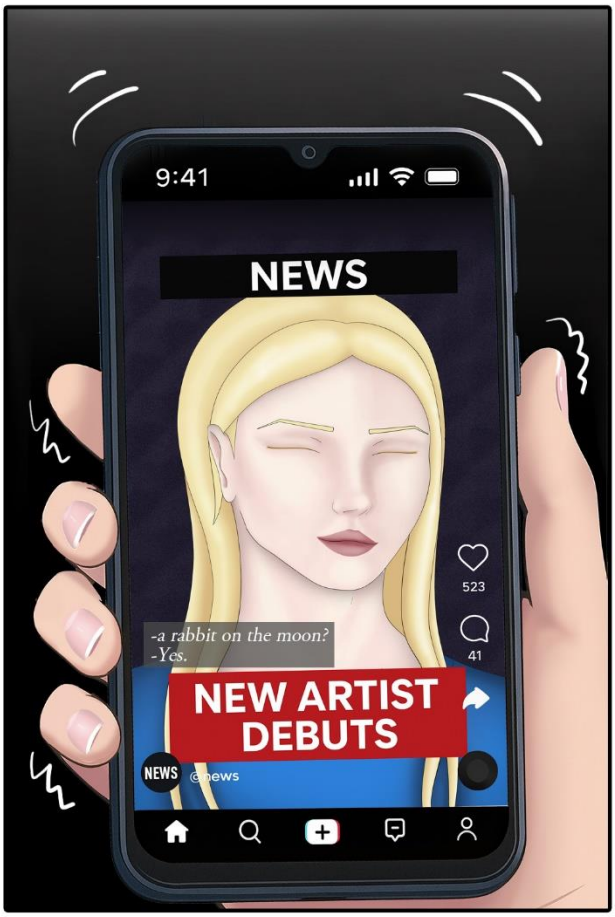
Una noche, mientras me quedaba dormida, me topé con un vídeo en redes sociales.

Fue como vivir un déjà vu: su rostro, su voz, sus gestos, sus palabras… todo parecía familiar. Como si lo conociera tan bien que podía adivinar sus respuestas durante la entrevista.



Tan imposible, pero estaba segura de que esas palabras ya las había escuchado en algún sueño.

Me obsesioné con la idea o posibilidad de que fueran sueños compartidos o viajes astrales, y no solo yo enloqueciendo.



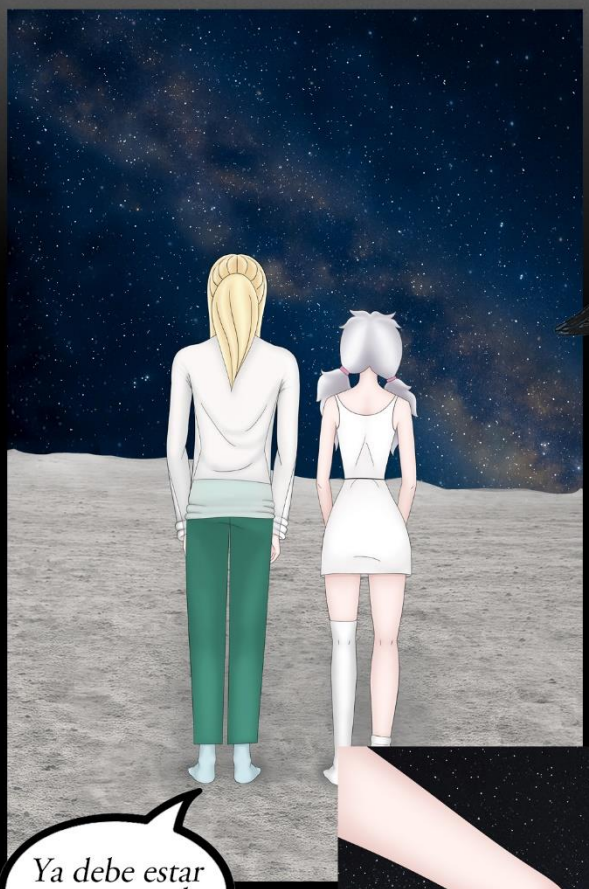

Algunas veces me encontré con él en sueños. Mis recuerdos son fragmentados, y es por eso que he venido. Creo que estoy enloqueciendo al pensar todo el tiempo si es real o parte de mi imaginación.
Quizá sí conocía al artista y lo olvidé, solo para usarlo inconscientemente como una excusa para fundamentar mis historias… no lo sé.

3

2

1

¡DUERME!



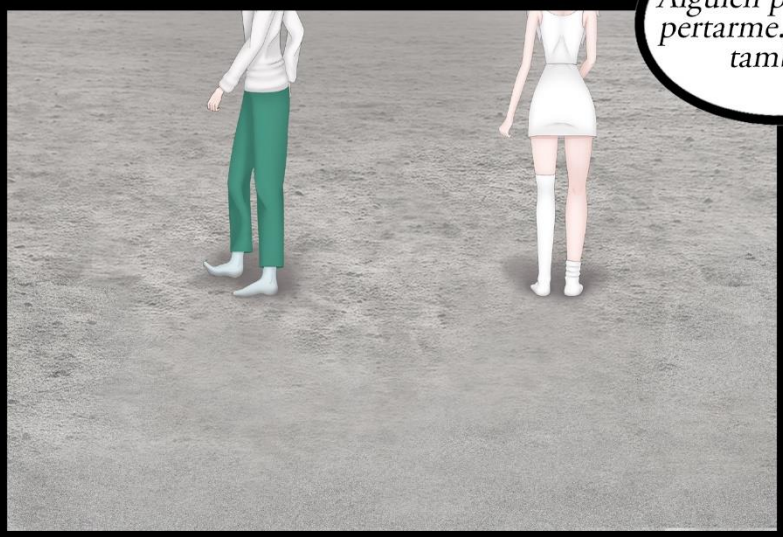
No te recordaré cuando despierte ni cuando por casualidad nos encontremos. Siempre me he sentido sola, quisiera al menos

Ya debe estar amaneciendo

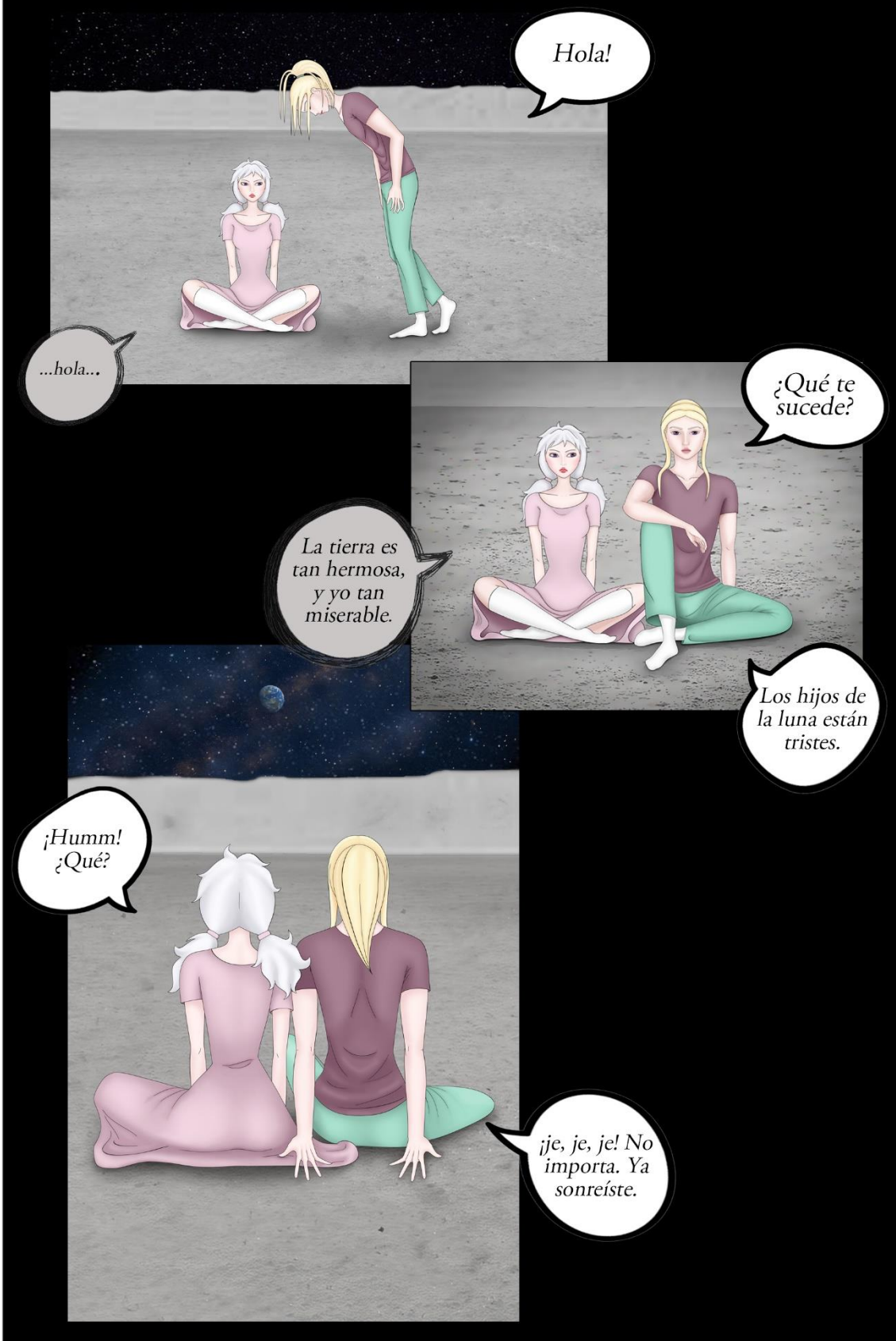


no te vayas.

Alguien podría despertarme. vuelve tú también.

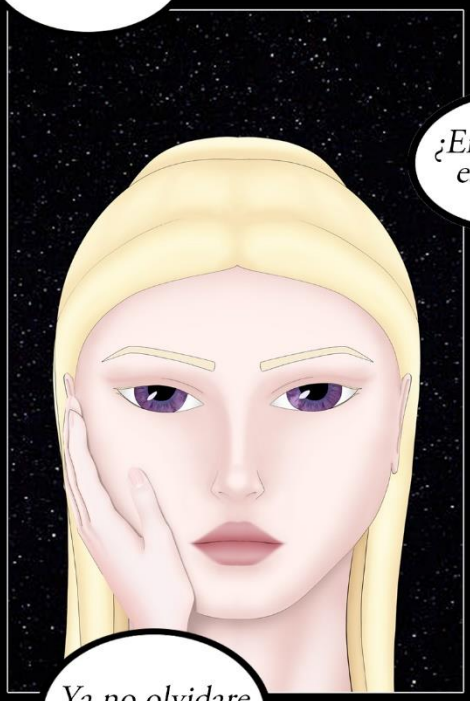


Viajemos a otra memoria



Viajemos a la memoria más reciente.

¡Te recuerdo!

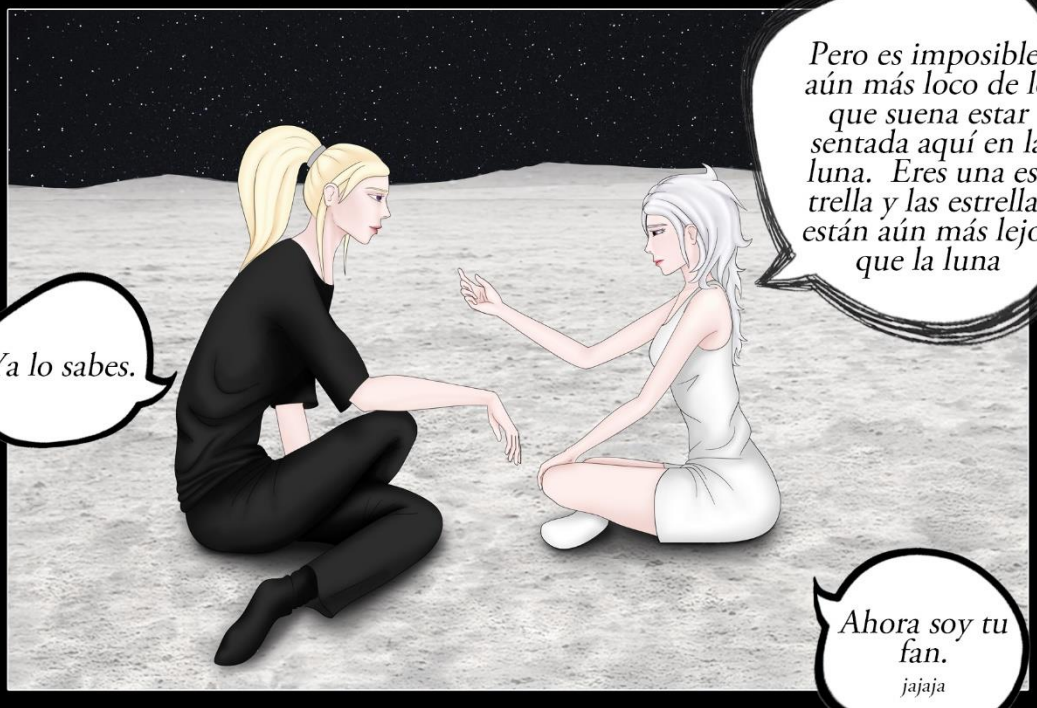


¿Enserio, eso es bueno?

Ya no olvidare nada de esto.

Ahora falto solo yo.



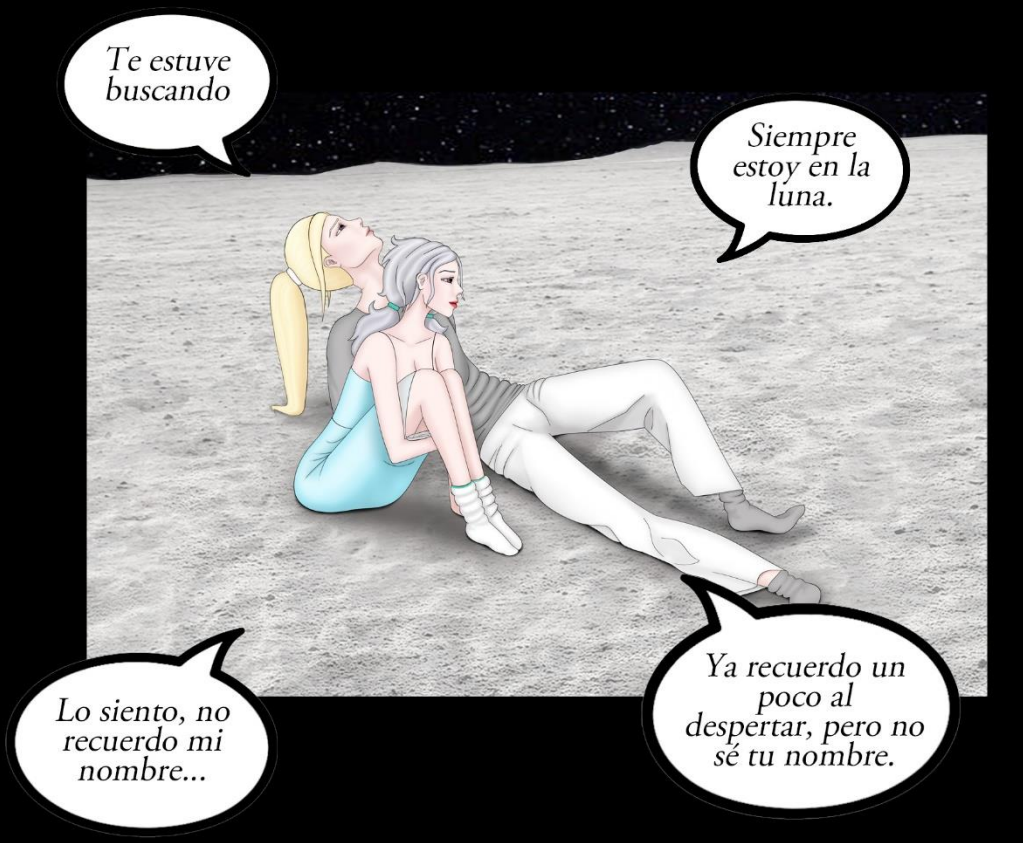


Pero es imposible, aún más loco de lo que suena estar sentada aquí en la luna. Eres una estrella y las estrellas están aún más lejos que la luna

Ya lo sabes.

Ahora soy tu fan.

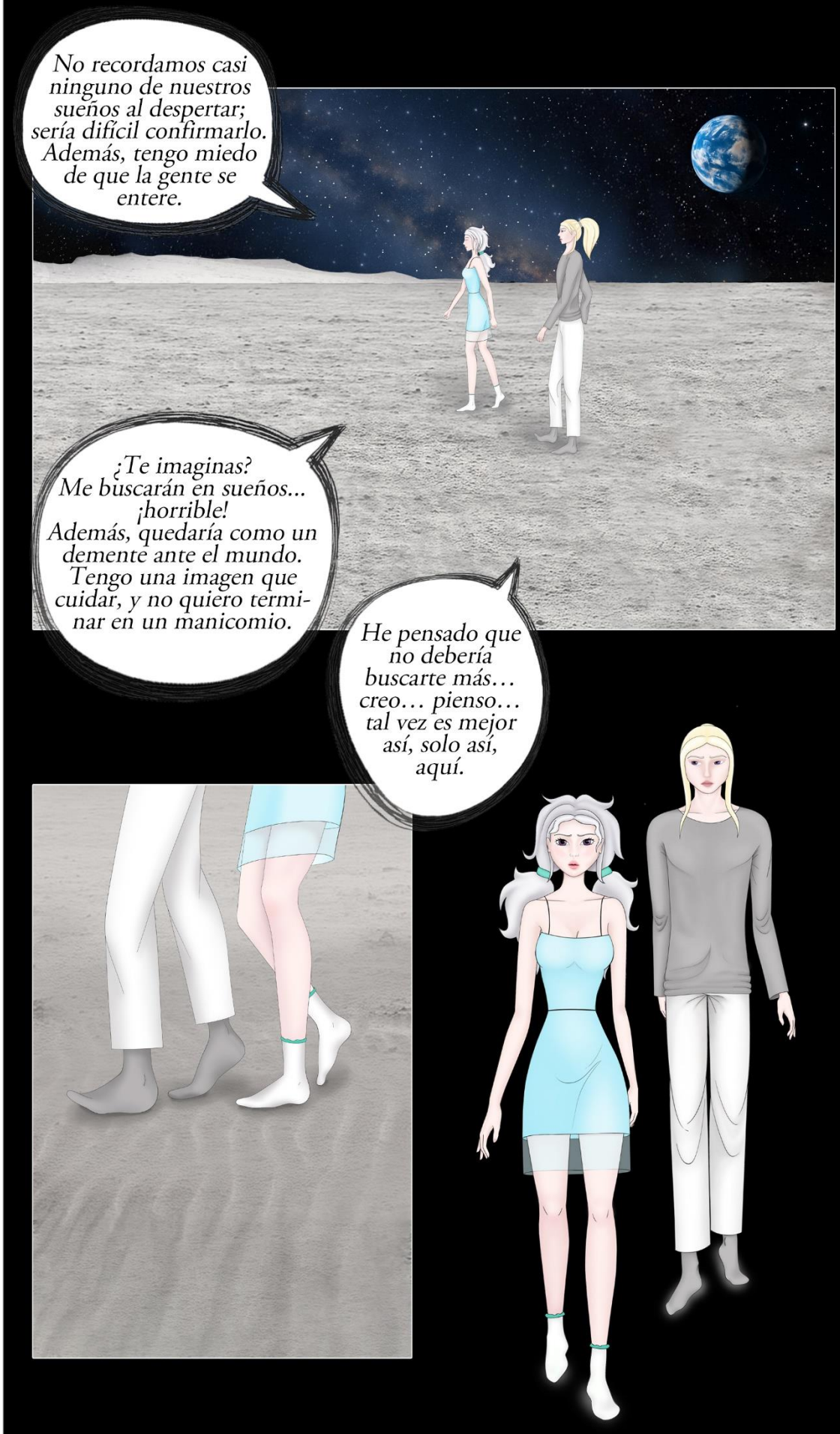
jajaja


Te estuve buscando
Siempre estoy en la luna.
Lo siento, no recuerdo mi nombre...
Ya recuerdo un poco al despertar, pero no sé tu nombre.


¿Lórien?
No te disculpes.
Vamos a caminar.

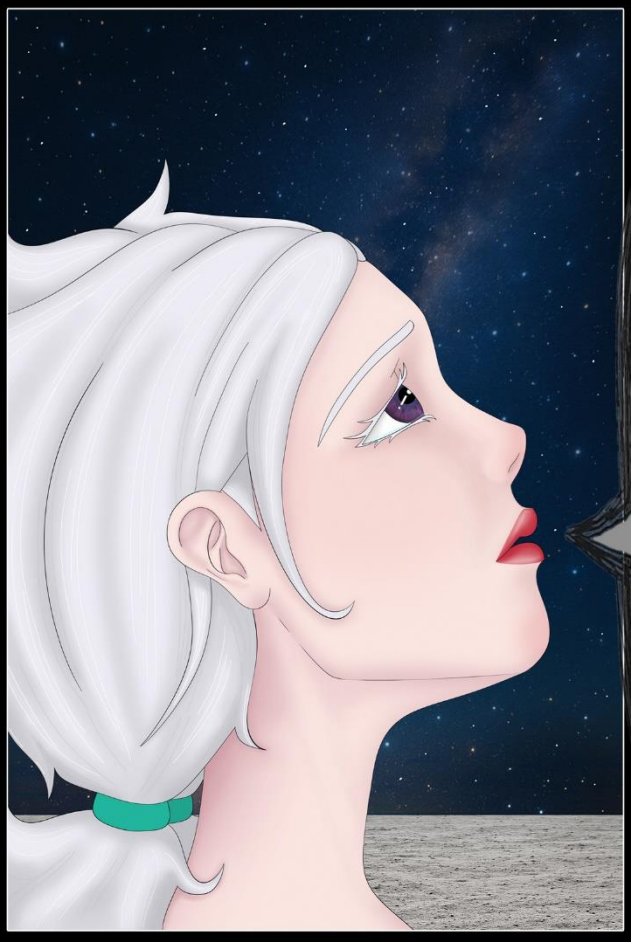

He intentado escribirte en redes sociales, pero son muchas personas haciendo lo mismo para que puedas ver mis mensajes.
También te he buscado en las redes, pero es improbable que te encuentre entre tanta gente
El problema es no recordar bien y la duda de ¿realmente existes? Porque si no estaría perdiendo mi tiempo
Lo mismo pienso
Dijiste que soy una estrella, eso prueba mí existencia
Pienso que todo esto no es real y tal vez solo estoy obsesionada.


También pienso que estoy loco.
JAJAJA
Necesito terapia.
Terminarás internada.
¡Eh! ¡Atrevido!
¡JA, JA, JA!
Es más fácil que tú me encuentres que yo a ti.
No lo sé...
...es complicado


No recordamos casi ninguno de nuestros sueños al despertar; sería difícil confirmarlo. Además, tengo miedo de que la gente se entere.
¿Te imaginas? Me buscarán en sueños... ¡horrible! Además, quedaría como un demente ante el mundo. Tengo una imagen que cuidar, y no quiero terminar en un manicomio.
He pensado que no debería buscarte más… creo… pienso… tal vez es mejor así, solo así, aquí.





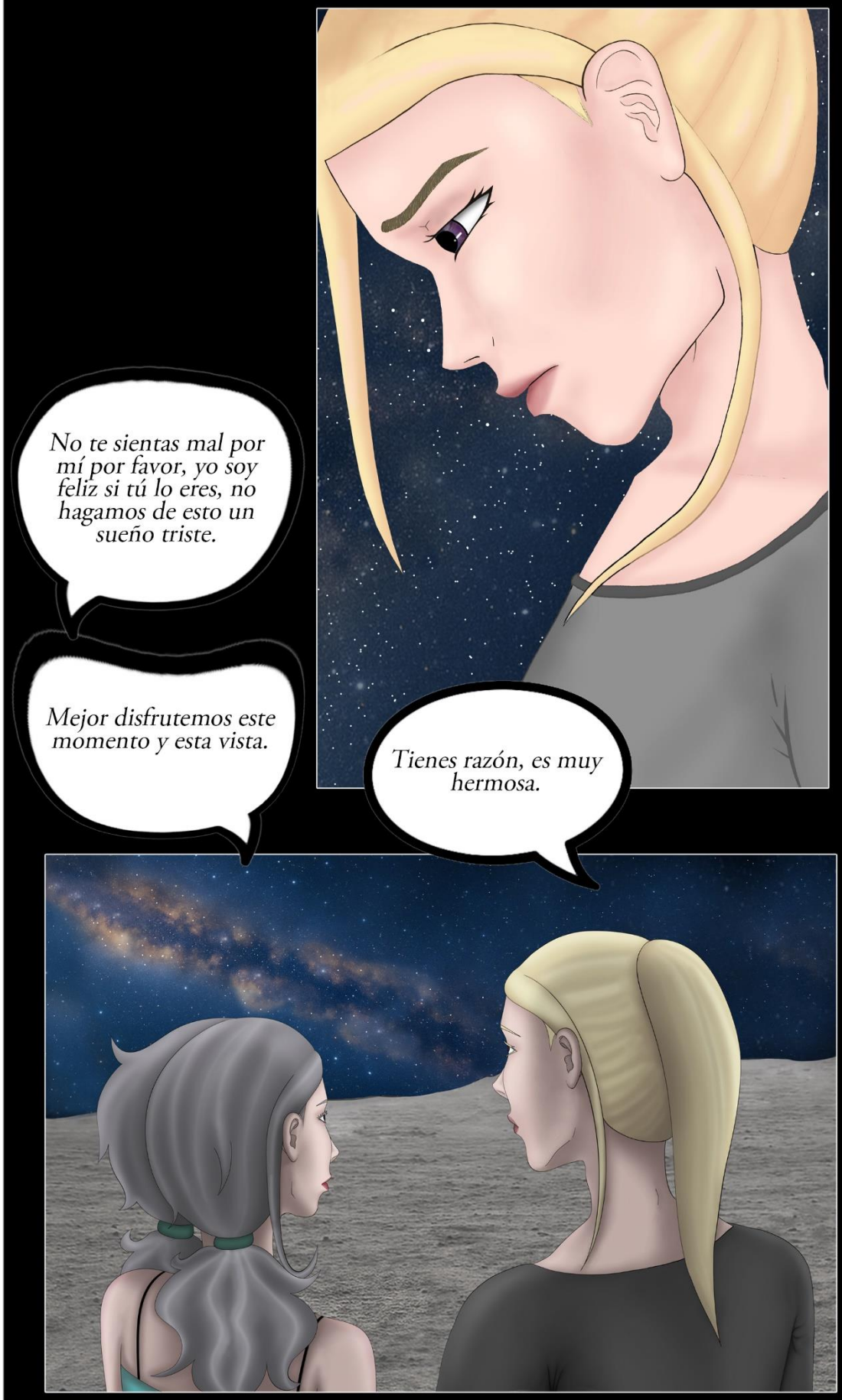


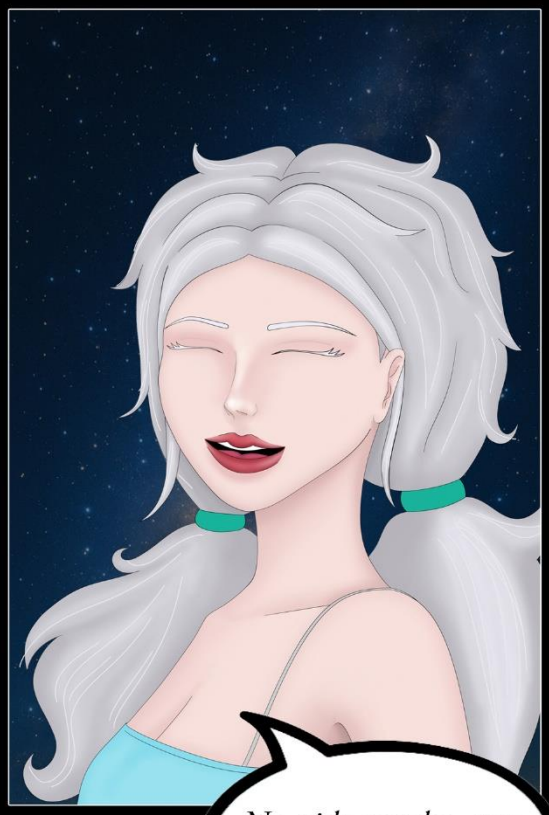
Tienes razón,
buscarnos sin parecer
sospechosos es difícil. Yo
tampoco podría hacer nada. Además,
no tengo idea de si
esto está sucediendo realmente o mi
mente lo inventa.

Te imaginas que algún día tenga la
oportunidad de verte y decirte: "¡ey!
¡soy yo! con la que te sientas en la
luna". Sería muy vergonzoso si no
fuese real todo esto, no pienso pasar
tales penas…

Además no te estoy
pidiendo nada, ya había pensado todo
eso, no esperaba que pasara algo más.
Estoy acostumbrada a la soledad. Yo
solo esperaba… solo quería de ti
alguna señal para saber que no estoy
loca, con eso me basta supongo.


¡Lo siento!
¿Por qué?
No lo sé…
tal vez fui...
mis palabras.
No tienes que disculparte, solo dijiste una verdad que yo ya conocía.

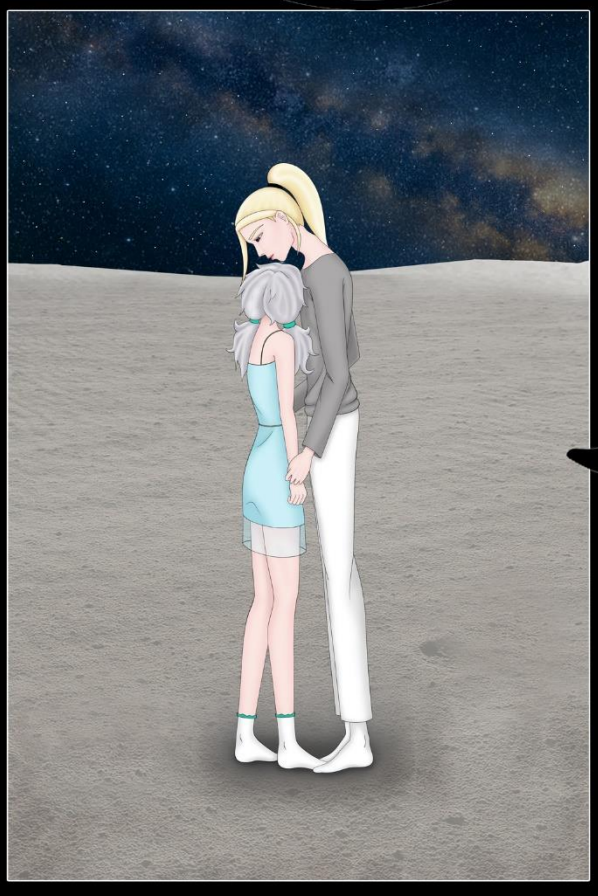

No te sientas mal por mí por favor, yo soy feliz si tú lo eres, no hagamos de esto un sueño triste.
Mejor disfrutemos este momento y esta vista.
Tienes razón, es muy hermosa.



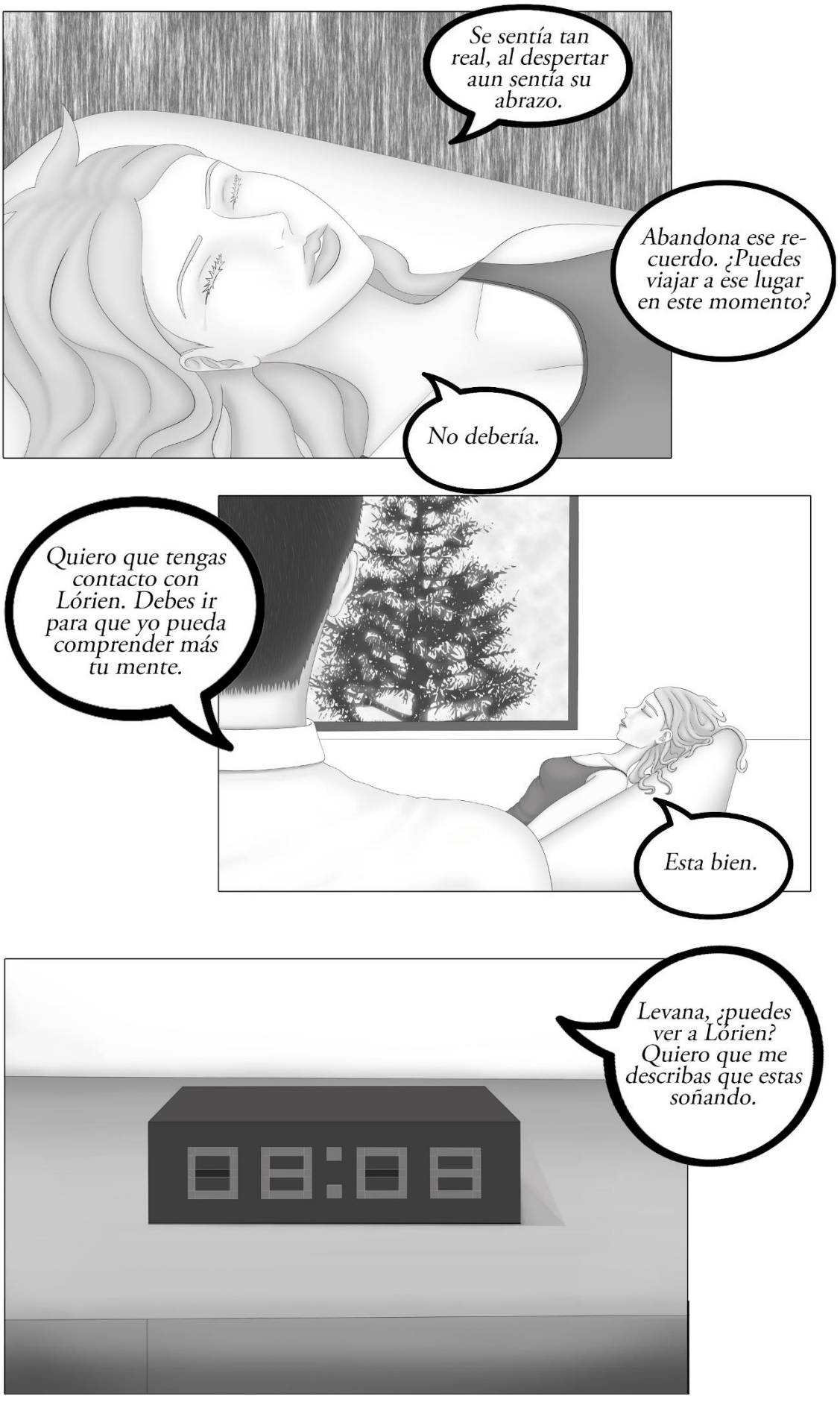
Solo para nosotros.

No pido mucho, soy feliz aquí, aunque sea solo un sueño.





Te buscaré y te encontraré, ¡lo prometo!


Se sentía tan real, al despertar aun sentía su abrazo.
Abandona ese recuerdo. ¿Puedes viajar a ese lugar en este momento?
No debería.
Quiero que tengas contacto con Lórien. Debes ir para que yo pueda comprender más tu mente.
Esta bien.
Levana, ¿puedes ver a Lórien? Quiero que me describas que estas soñando.

Levana responde a mi pregunta.

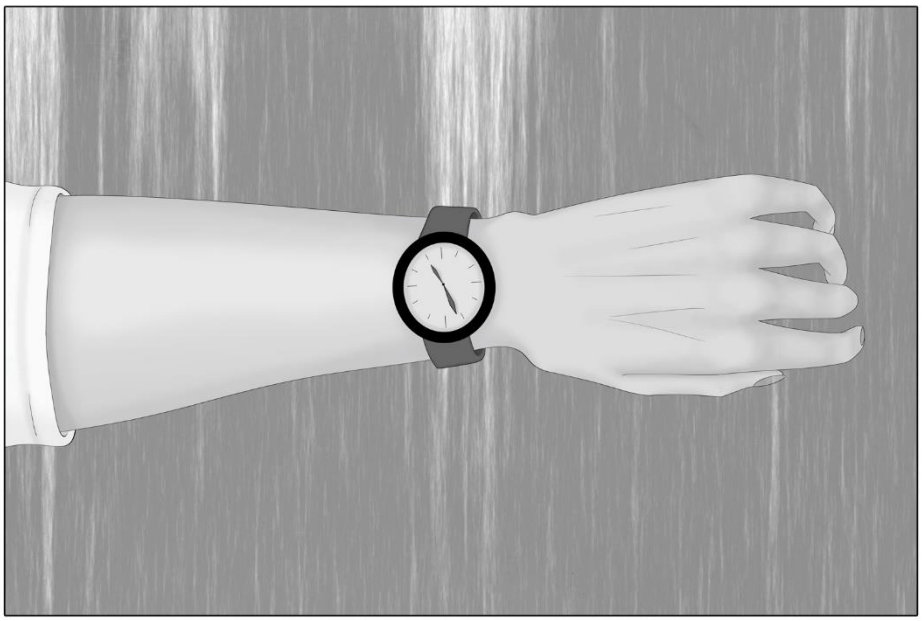
¿Levana?



¡LEVANA!
¿ME ESCUCHAS?



Es suficiente por esta sesión. Cuando termine la cuenta regresiva vas a despertar.

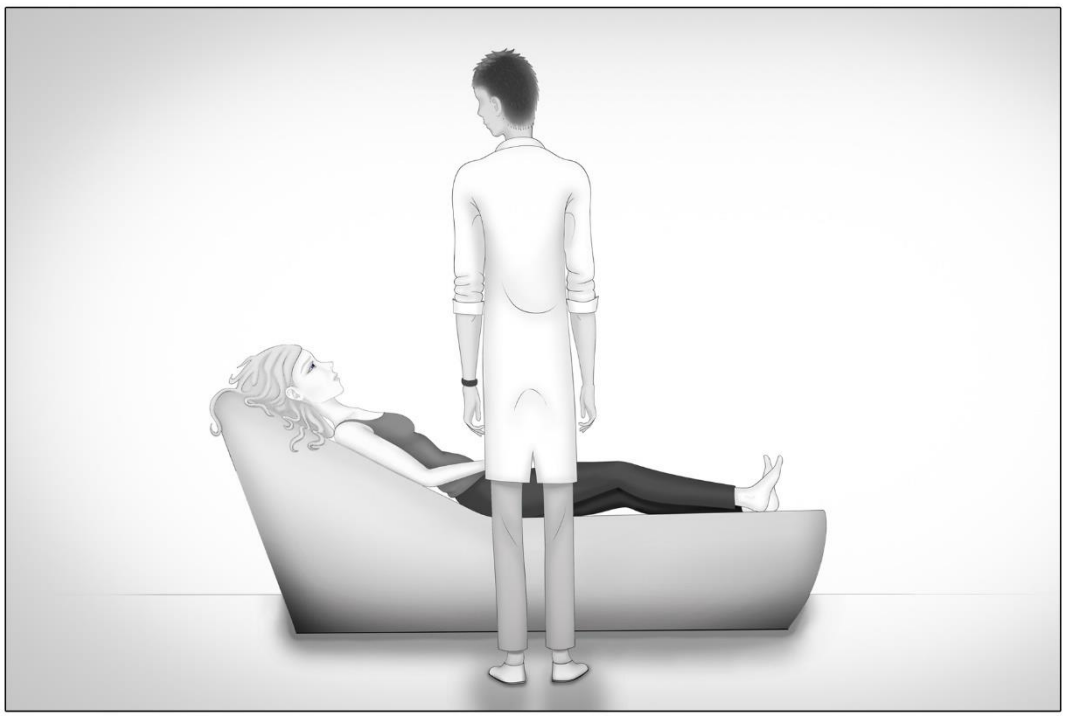


3

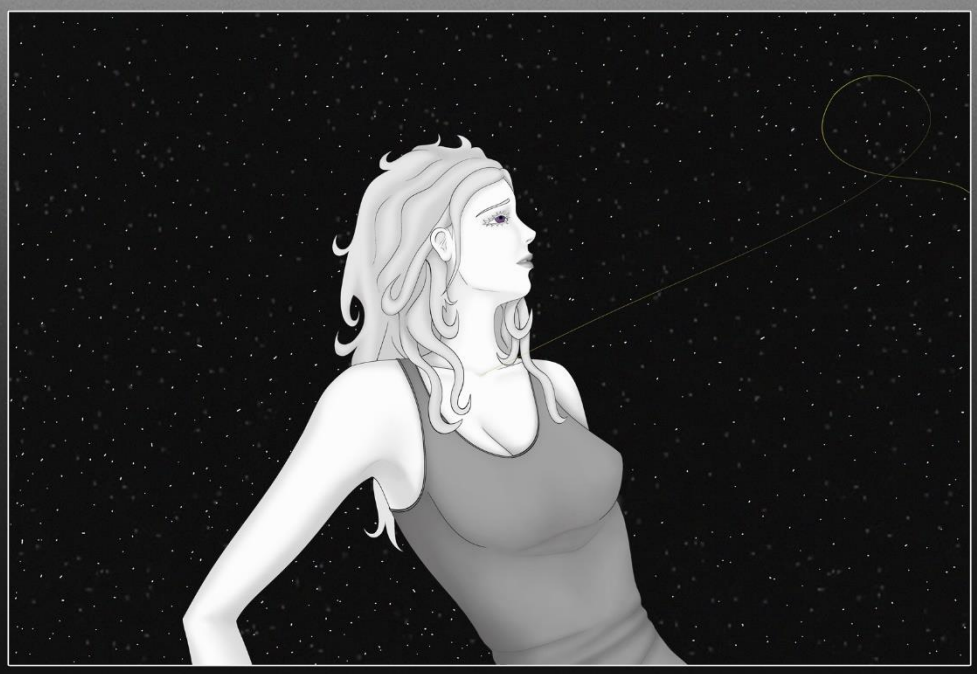
2

1

¡DESPIERTA!

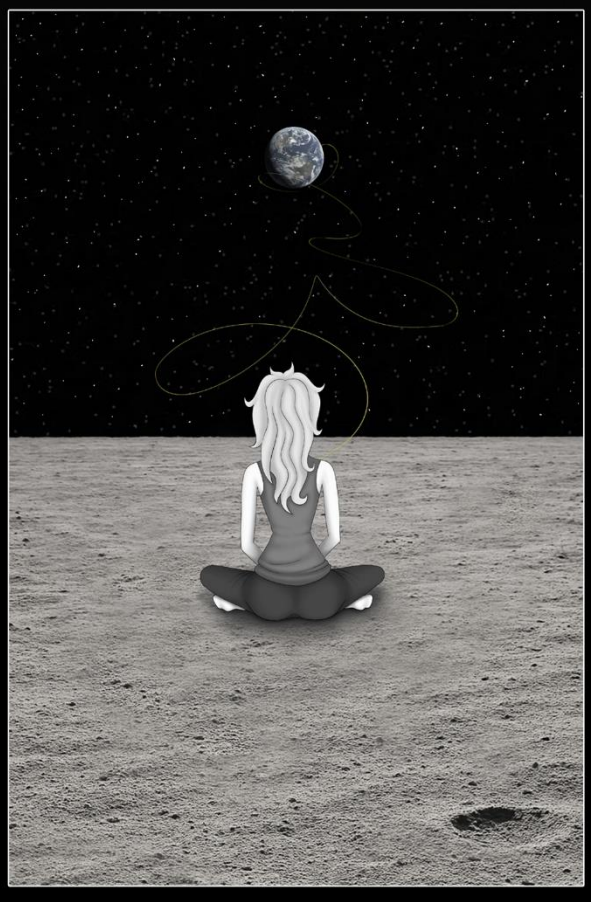


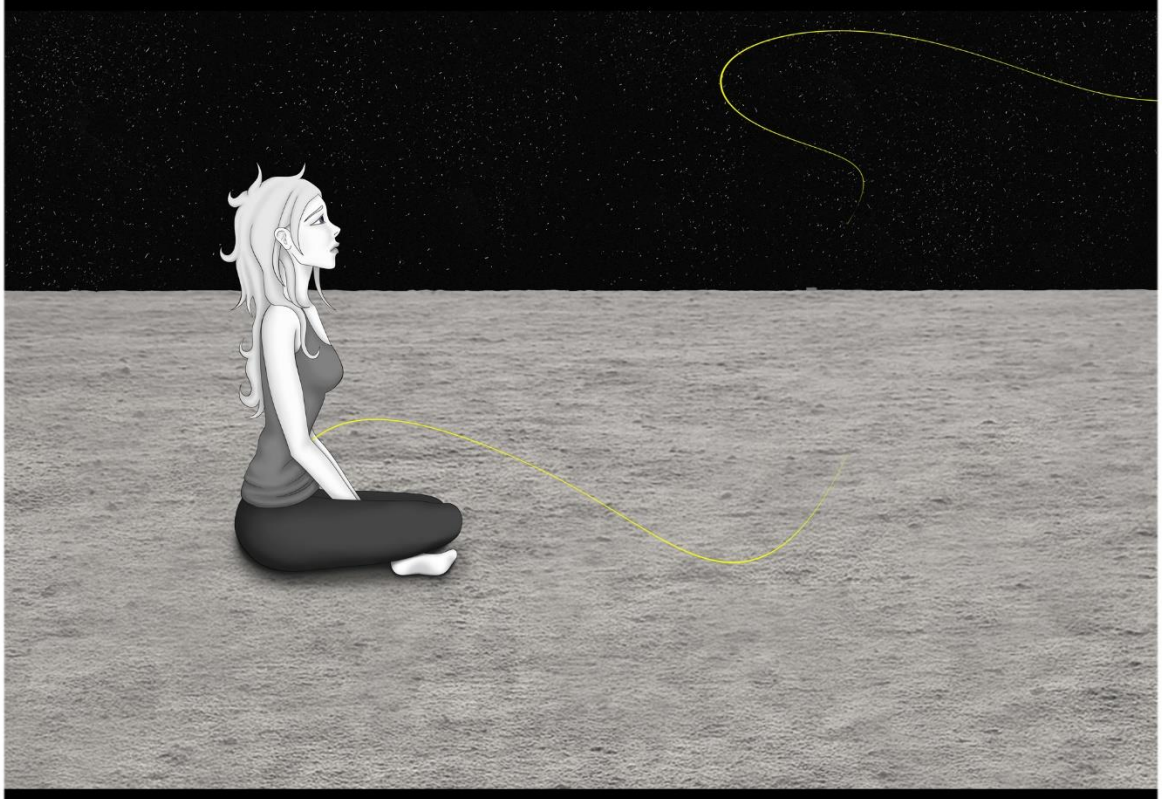
¿ Levana?



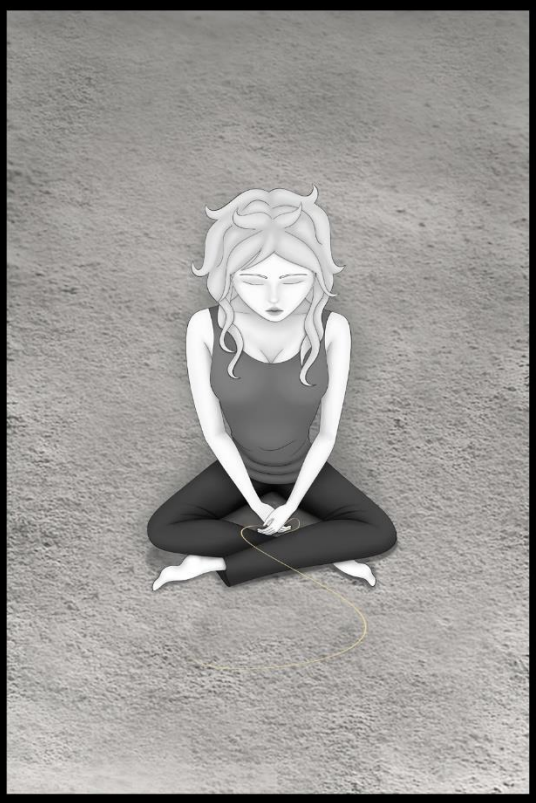
?

¿Un hilo dorado?






Se rompió.



¿Estás en la luna?

11. Conclusiones

El cómic, a lo largo de los años, nos ha demostrado que ha llegado para quedarse. A pesar de ser un arte menospreciado, ridiculizado y tachado de innecesario o consumista por algunos puristas de las bellas artes, este ha persistido sin contar con una academia establecida que lo respalde. Ha sobrevivido gracias al esfuerzo empírico, al amor de sus adeptos y consumidores, así como por su versatilidad.

En esta era digital, el cómic -al carecer de reglas y escuelas que lo controlen, como ocurre con otras bellas artes- ha evolucionado junto con la tecnología a una velocidad abrumadora, generando una nueva ola de popularidad a nivel mundial. Estos avances, sumados a las facilidades de creación, autoedición y distribución, así como a la inclusión del cómic en el canon académico de algunas universidades, nos muestran un futuro aún más prometedor para sus creadores.

Sin embargo, es importante generar conciencia sobre la necesidad de que en Latinoamérica, y en particular Colombia, se preste más atención a este mercado que, si bien consume ampliamente obras extranjeras, tiene una producción local no tan prospera como se quisiera debido a la falta de una industria que facilite el proceso a los creadores y el consumo asequible a los lectores. Una muestra de estas dificultades la experimenté personalmente durante el proceso de creación de este trabajo de grado. El primer problema al que me enfrenté fue el del presupuesto y la inversión necesaria para adquirir los materiales tecnológicos indispensables para cualquier ilustrador y autor de webcómics: una computadora potente para trabajo gráfico, una tableta digitalizadora y programas de edición. Estos pueden representar un desafío para muchas personas en nuestros países, donde la clase baja predomina. En mi caso, tuve la fortuna de contar con una computadora equipada para edición fotográfica, con la cual desarrollé el cómic; sin

embargo, para ahorrar tiempo en los procesos computacionales, habría sido ideal contar con un equipo más potente.

Hago énfasis en esto porque, al asumir el reto casi experimental de realizar un cómic digital, lo que más destaco es el consumo de tiempo que conlleva y la dificultad de llevarlo a cabo sin el respaldo de un equipo de ilustradores, como ocurriría en una editorial que apoye el trabajo de un autor. Este alto consumo de tiempo entra en conflicto con la vida diaria de una persona que no vive económicamente del cómic o que apenas inicia su carrera como hobby o aspiración, pero que debe dedicarse a otras actividades para poder sostenerse económicamente. Creo que esta es la principal razón por la cual, en Latinoamérica, la cantidad de personas que consumen cómics no se corresponde con la cantidad de autores locales que los produzcan.

Es aquí donde identifico el dilema de por qué en Latinoamérica aún no florece una industria del cómic: la situación socioeconómica de nuestros países y el poco e intermitente apoyo de los gobiernos hace que, a su vez editoriales, escuelas y patrocinadores que impulsan este arte sean fluctuantes y se les dificulte mantener ese aporte a la escena del cómic a través de los años. De esta manera podemos reconocer la evidente y fundamental diferencia entre Colombia y Latinoamérica frente a los países del primer mundo, donde el cómic es tanto popular como admirado y protegido. Estos países no solo tienen una mejor calidad de vida, sino que promueven sus escuelas de arte, consumen productos artísticos de manera legal apoyando así a las editoriales y patrocinan a sus artistas prometedores, conscientes de que, posteriormente, la distribución internacional de dicho contenido les generará ganancias de nuestro consumo. Por todo esto, considero necesario y pertinente que el primer paso sea promover la inclusión del estudio y enseñanza del cómic en las universidades, no solo como talleres eventuales, sino como

una disciplina ya sea como una carrera independiente o como una disciplina híbrida entre los estudios literarios y las artes visuales.

No solo es importante tener esto en cuenta por la creación artística, el reconocimiento del esfuerzo de los autores locales y el posible ingreso económico mediante la creación de un nuevo mercado del cómic; también es útil considerar al cómic como un método de enseñanza en el colegio. Al respecto, es bien sabido que las nuevas generaciones son más digitales que analógicas: prefieren las pantallas al papel y son más audiovisuales que lectores. Muchos jóvenes no ven la necesidad ni la importancia de invertir dinero en libros físicos. Si necesitan uno, suelen preferir buscar su versión en PDF o audiolibro, aunque este sea de origen ilegal, con tal de no gastar dinero en un libro. Por ello, es fundamental que la literatura se adapte a estos cambios y migre hacia plataformas de distribución digital, como ya lo han hecho los cómics. En este sentido, Webtoon reportó un incremento exponencial de usuarios durante los años de pandemia, con un alto flujo de jóvenes, niños y adolescentes. Esto demuestra que sí existe un interés por la lectura y por las historias de ficción por parte de las nuevas generaciones, pero no hemos sabido canalizar ese interés hacia la lectura en contextos académicos.

Un ejemplo claro que puedo mencionar, desde mi experiencia, es cómo el cómic puede funcionar como una puerta de entrada a una lectura más profunda en formato de novela. Esto lo he observado en el consumo de novelas japonesas que preceden a muchos cómics populares, como *Los diarios de la boticaria*, una serie de novelas escrita por Natsu Hyūga desde (2011), y *Aquella vez que me convertí en slime*, una serie de novelas escritas por Fuse desde (2013), estas obras luego fueron adaptadas a manga y, actualmente, también cuentan con su propia serie de anime. En Corea, un ejemplo destacado es la novela *Lector omnisciente*, escrita por Sing Shong

desde (2018), que se ha popularizado mundialmente gracias a su adaptación en formato webcómic y que ya está en proceso de producción para su propia película, serie y anime.

En estos casos, he visto cómo personas que no son lectoras se interesan primero por el producto audiovisual, luego pasan al cómic y finalmente terminan leyendo la novela. Esto le sucedió a una amiga que no solía leer, a quien le recomendé ver Los diarios de la boticaria. Después de ver el anime, no aguantó la incertidumbre, leyó el manga y, cuando alcanzó el límite, me dijo algo como: "¿Me estás diciendo que ahora tengo que leer 15 novelas?"

Por todo esto, creo que el cómic tiene un valor fundamental en la promoción de la lectura. Vivimos en una sociedad en la que, debido a malas experiencias con medios de comunicación basados solo en texto o voz, muchas personas desconfían de la comunicación puramente textual. Ya sea para negocios, para conocer a alguien o para discutir cualquier tema, se prefiere una reunión presencial, ya que las expresiones faciales, la mirada, la respiración y los movimientos físicos también comunican. Estos elementos no reemplazan ni superan al texto, pero sí lo enriquecen emocionalmente y lo hacen más empático para quien recibe el mensaje. Por todo esto, considero que el valor del cómic como literatura e ilustración es una forma artística que refleja nuestra actualidad y no debe ser ignorada.

12. Referencias Bibliográficas

- Alba. J, (2013). *Breve historia del cómic y la revista ACME.* Repositorio, Pontificia Universidad Javeriana.
- Andón Díaz, B. W. (2023*). La influencia del espacio onírico en los personajes del cuento "Ojos de perro azul" de Gabriel García Márquez*. Universidad autónoma del estado de México. Recuperado de http://hdl.handle.net/20.500.11799/139437
- Andrade, L. (2024). *La presencia del documento y el archivo en la serie de cómics "¡Todo Bien! Historias de perdón y reconciliación".* Revista de Estudios Colombianos No. 63. Pág. 64-74. Recuperado de https://doi.org/10.53556/34gc2s55
- Anime Herald. (2021*). Wonder Egg Priority: Trauma and Tribulations.* Recuperado de https://www.animeherald.com/2021/04/21/wonder-egg-priority-trauma-and-tribulations/
- Arce, M. (2015). *El espacio onírico en la literatura*.
- Astobiza, A. (2022*). Arte y algoritmos*. Universidad de Granada.
- Aun Weor. S (n.d.). *Introducción a la Gnosis.* Material didáctico de uso interno y exclusivo del Instituto Cultural Quetzalcóatl de Antropología Psicoanalítica, A.C. Recuperado de https://samaelgnosis.net/libros/pdf/introduccion_gnosis.pdf
- Balerdi, S., Cabral, P., Macchioli, L., & Urtasun, M. J. (2010). *Leerse a sí mismo. Un abordaje sobre las experiencias de lectura en Conocimiento de sí mismo*. VI

Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010, La Plata, Argentina. Recuperado de https://www.aacademica.org/000-027/728

- Ballester, S. (2018*). El cómic y su valor como arte.* Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.14352/15855
- Berzin, A. & Tulku, S. (1976). *Estados extracorporales en el budismo.* Portal Web Study Buddhism by Berzin archives. https://studybuddhism.com/en/advanced-studies/vajrayana/tantra-theory/extra-bodily-states-in-buddhism?utm_source
- Bojničanová, R. (2011). *El cómic como forma específica del discurso literario*. Universidad Comenius de Bratislava.
- Buchanan, V. (2005). *El fenómeno del doble y el onirismo en la locura histérica*. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Cárdenas, M. (2022). *«Los editores de cómics en Colombia tenemos que hablar más»: Cristian Muñoz*. Revista Blast. Recuperado de https://revistablast.com/entrevistas/los-editores-de-comics-en-colombia-tenemos-que-hablar-mas-cristiam-munoz/
- Conde, J. (2019). *Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI.* Mitologías hoy. Revista de pensamiento, crítica y estudios literarios latinoamericanos. Núm. 20 Pág. 61-77. Recuperado de https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.662

- Depaz Avalos, A. A. (2024). *Acciones promocionales y distribución de arte digital en plataformas online. El caso de la plataforma Webtoon*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Recuperado de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/673193
- Eco, H. (1984). *Apocalipticos e integrados.* Editorial Lumen, España.
- Editoriales de historietas, editoriales colombianas que hacen novelas gráficas, fanzines y libros. (2017). Bacanika.com. recuperado de https://bacanika.com/articulo/editoriales-de-historietas
- Fernández, P. A. (2018*). Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur*. En C. Daza, A. Míguez & A. Meo (Eds.), *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp. 173-189). Fundación Universitaria San Mateo. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7033244
- Freud, S. (1900). *La interpretación de los sueños: parte 1.* Sigmund Freud obras completas. Amorrortu editores. Recuperado de https://archive.org/details/sigmund-freud-obras-completas_202302
- Freud, S. (1900). *La interpretación de los sueños: parte 2.* Sigmund Freud obras completas. Amorrortu editores. Recuperado de https://archive.org/details/sigmund-freud-obras-completas_202302
- Giorgi, S. (2021). *La gente no sabe que el cómic colombiano existe porque la producción es muy limitada: Carlos Granda*. Revista Blast. Recuperado de https://revistablast.com/entrevistas/la-gente-no-sabe-que-el-comic-colombiano-existe-porque-la-produccion-es-muy-limitada-carlos-granda/

- Gómez, F., Guerra, P., & Alvarez, L. (2024). *Trazos del cómic colombiano: Cien años de identidad*. Revista de Estudios Colombianos No. 63. Pág. 7-10. Recuperado de https://doi.org/10.53556/34gc2s55
- González Tamayo, L. L. (2018). *Sueños lúcidos y sus implicaciones práctico-teóricas: Una revisión sistemática de literatura.* Universidad de los Andes. Recuperado de http://hdl.handle.net/1992/45609
- Greco, B. (2022). *Cómic y Covid: COnviVIenDo 19 días de David Ramírez*. eHumanista. IVITRA Núm. 21 Pág. 95-108. Recuperado de https://www.ehumanista.ucsb.edu/sites/default/files/sitefiles/ivitra/volume21/1.6.%20Greco.pdf
- Guía para participar en ferias y convenciones de cómics en Colombia. (s.f). Econexia. Recuperado de https://econexia.com/es/contenidos-articulo/industrias-creativas-y-economia-naranja/1430/Guia-para-participar-ferias-de-comics-en-Colombia
- Henao, E. (2019). *¿Cómic colombiano? Una entrevista a Gerardo Vilches*. Revista Blast. Recuperado de https://revistablast.com/entrevistas/comic-colombiano-una-entrevista-a-gerardo-vilches/
- Jimenez, J. (2020). *El cómic y la identidad cultural: nuevos panoramas del imaginario latinoamericano*. INDEX Revista de arte contemporáneo. Núm. 10. Pág. 172-183. Recuperado de https://doi.org/10.26807/cav.vi10.325
- McCloud, S. (2009). *Understanding Comics: The Invisible Art.* Harper Perennial.
- Merino, A. (2011). *Entre el margen y el canon: pensamientos discursivos alrededor del cómic latinoamericano*. Revista Iberoamericana, Vol. LXXVII.

Núm. 234, Pág. 13-18. Recuperado de https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2011.6784

- Meyer, M. (S.F). *Rokujo no Miyasundokoro*. Yokai.com La base de datos ilustrada del folclore japonés. Recuperado de https://yokai.com/rokujounomiyasundokoro/?srsltid=AfmBOorV7RdUM6-BN8G2Ts4pZe7bk_KIYNHJPmyeTumD8ZQdie4hlYfY
- Meyer, M. (S.F). *Ikiryō.* Yokai.com La base de datos ilustrada del folclore japonés. Recuperado de https://yokai.com/ikiryou/?srsltid=AfmBOopYAYKuqTbc91wsuu7VQAmU3CUZBM44sRKIxW0xncH4PY93oqVN
- Mota, N. B., Resende, A., Mota-Rolim, S. A., Copelli, M., & Llewellyn, S. (2016). *Psychosis and the control of lucid dreaming.* Frontiers in Psychology, 7, 294. Recuperado de https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00294
- Narváez, C. (2016). *Las TIC y nuevas narrativas.* Trabajo de grado, Universidad Politecnica Salesiana. Recuperado de http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/13328
- Peláez, F. (2022). *Sobre la existencia o no de El comic colombiano*. Revista Blast. Recuperado de https://revistablast.com/opiniones/sobre-la-existencia-o-no-de-el-comic-colombiano/
- Pérez, L. (2024). *El webtoon y la difusión cultural latinoamericana: los casos de La tenebrosa Evelyne y El canto de las eternidades*. RIDAA-UNQ: Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes. Recuperado de

https://ridaa.unq.edu.ar/bitstream/handle/20.500.11807/4953/TFI_2024_perezrodriguez_017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, T., Tullis, B., & Merino, A. (2019). *Introducción el cómic: intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de américa latina.* Mitologías hoy. Revista de pensamiento, crítica y estudios literarios latinoamericanos. Núm. 20 Pág. 11-15. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7203943
- Red de festivales de historieta latinoamericana. (2008). Tebeosfera. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/promociones/red_de_festivales_de_historieta_latinoamericana.html
- Rizo Ariza, J. (2018). *La novela gráfica en Colombia. Un panorama en desarrollo.* Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de http://hdl.handle.net/10554/40117
- Rodríguez, S. (2024). *Tres andamios para el cómic colombiano*. Revista de Estudios Colombianos No. 63. Pág. 20-25. Recuperado de https://doi.org/10.53556/34gc2s55
- Romero, D. (2024). *La historieta merecería hoy bastante más atención crítica que la que recibe: Thierry Groensteen*. Revista Blast. Recuperado de https://revistablast.com/ensayos/la-historieta-mereceria-hoy-bastante-mas-atencion-critica-que-la-que-recibe-thierry-groensteen/

- Semiosfera: una plataforma virtual para la historieta latinoamericana. (s.f). Calicomix. Recuperado de https://calicomix.com.co/semiosfera-una-plataforma-virtual-para-la-historieta-latinoamericana/
- Sesé, J. M. (2021*). Algunas reflexiones sobre el empleo del color en el cine*. El caso de la trilogía de Kieslowski. En L. Cortés-Selva & E. Roselló Tormo (Eds.), Cromo-filia: Historia(s) del color en el cine (pp.103-131). Aula Magna.
- Sierra, M. L. (2009). *Los sueños de Sigmund Freud*. Historia y Grafía, 33, 87–110.
- States, B. O. (1997). *Dreaming and storytelling.* Cornell University Press.
- The Shield. (2021). "*Wonder Egg Priority" tackles mental health* in a unique way. Recuperado de https://usishield.com/35012/showcase/wonder-egg-priority-tackles-mental-health-in-a-highly-unique-way/
- Trigueros Navas, A. M. (2014). *Interpretación de los sueños. Sigmund Freud*. Universidad de Jaén. Recuperado de http://hdl.handle.net/10953.1/1101
- Vilchez Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic.* Ediciones Nowtilus.
- Williams, K. (2019). Buddhist Afterlife Beliefs. Portal web Near Death, experiences and the afterlife. https://near-death.com/afterlife-beliefs/?utm_source

12.1. Figuras

- Fig 1: The Conversation. 03 de octubre de 2023. *The yellow kid (primer cómic Americano) [Ilustración: viñeta]*. La curiosa historia del 'Yellow Kid' y el origen

de la prensa amarilla. Recuperado de https://revistamundodiners.com/mundo-diners-plus/yellow-kid/

- Fig 2: Kitazawa Rakuten. 1902.*Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu [Ilustración: Primer manga*]. Colombojaponesa. Recuperado de https://colombojaponesa.edu.co/historia-del-manga-en-la-cultura-japonesa/422px-tagosaku_to_mokube_no_tokyo_kenbutsu/
- Fig 3: Toei Animation. 1997. *Imagen promocional de One piece [ílustracion]*. Las razones por las qué "One Piece" es un fenómeno cultural. Recuperado de https://cnnespanol.cnn.com/2023/09/15/por-que-one-piece-manga-exito-fenomeno-cultural-orix
- Fig 4: Mojicón (primer cómic colombiano). Biblioteca Nacional de Colombia. 19 de enero de 2024. *¡Feliz cumpleaños al cómic colombiano! Hoy hace 100 años se publicó el primer capítulo de 'Para los niños Mojicón' [Fotografía adjunta] [Publicación de estado]*. Facebook. https://www.facebook.com/BibliotecaNalCo/posts/pfbid02kVejv1uDGis7i4V6qKg9DAtp86uJ5n9pjJfJUXoGSZDVNwsVQRTD51LidUrGpGLUl
- Fig 5: Trujillo, R. Septiembre 20 de 2019. *[Ilustracion] Copetín (primer cómic original más popular en Colombia)*. Artículo: Una historia en común. Revista Blast. https://revistablast.com/ensayos/una-historia-en-comun/
- Fig 6: Action Comics. 1938. *Super man, primer cómic [Ilustración]*. El País. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2021-04-08/el-primer-comic-de-superman-se-vende-por-27-millones-de-euros.html

- Fig 7: Moore, A. 1987. Primera presentación: Watchmen #1 [Ilustración]. Casa de la lista DC. Recuperado de https://www.dc.com/characters/watchmen
- Fig 8: Mafalda oficial. (2025, 3 de marzo). *Como siempre: lo urgente no deja tiempo para lo importante», es una de las frases más queridas y recordadas de Mafalda* [Viñeta historieta Mafalda]. Facebook. https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1254158292741675&id=100044425479670&rdid=iwa9xett0UD7pYZ2#
- Fig 9: Comic Con Colombia. (2025, 26 de mayo). *¡Prográmate para conocer a tus artistas favoritos! Mika Kobayashi estará presente el viernes 27, sábado 28, domingo 29 y Lunes 30 de junio en la convención* [Imagen publicitaria Mika Kobayashi, presentación de la Comic Con Colombia 2025]. Facebook. https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1680692580087099&id=100044391190940&rdid=dIW6QCh87vCZbK4U#
- Fig 10: Crack bang boom. (2025, 2 de julio). *Originales, páginas, bocetos... ¡El alma del arte historietístico al alcance de todos en La Crack*! [Imagen publicitaria festival “Crack bang boom, Muestras en la crack”]. Facebook. https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1165262888971215&id=100064625443829&rdid=GSJK7qksfbCvtb8X#
- Fig 11: Revista Blast. (2025). Revista Blast, portal Web [imagen]. https://revistablast.com/
- Fig 12: Guarisco, L. (2023). *Nido* [Imagen, portada novela gráfica]. Alter Vox Media. https://altervoxmedia.com/2023/10/20/laura-guarisco-nido-ilustracion-y-memoria/

- Fig 13: Powerpaola. (2025. 1 de julio). *El Sábado 26 de Julio se presenta Virus tropical y Uyuyui en @sala.lugones como parte del festival @eeh.estoeshistorieta #BuenosAires Dirección: @santiagocaicedo* [Imagen, portada novela gráfica Virus tropical]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DMODE2KR0gy/?igsh=cXN1NGU0Z3U3Zjdl
- Fig 14: Kiel Hume. (2022). *WEBTOON and HYBE launch 7FATES: CHAKHO in collaboration* with BTS Recuperado de Businesswire. https://www.businesswire.com/news/home/20220115005002/en/WEBTOON-and-HYBE-Launch-7FATES-CHAKHO-in-Collaboration-with-BTS
- Fig 15: Choi Ji-won. (2022). *Hybe to premiere webtoon series featuring BTS this week.* Recuperado de Korean herald https://www.koreaherald.com/article/2759110
- Fig 16: Dubu (redice studio). 2021. *Portada Solo leveling 1 [Ilustración]*. Editorial Norma. Recuperado de https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/solo-leveling/solo-leveling-1
- Fig 17: Webtoon, Plataforma de web comics. 2025 *Portada de Webtoon* página web [Ilustración]. https://www.webtoons.com/es/
- Fig 18: Hirschfeld, M. (S.F). *Cuatro Corazones* [Imagen, comic publicado en portal web Webtoon]. Webtoon. https://www.webtoons.com/es/drama/the-four-of-them/list?title_no=1788&webtoon-platform-redirect=true
- Fig 19: Arcila, P. (2018). *Animación y ciencia ficción, una realidad en Colombia.* [Imagen de portada portal web]. Señal Colombia Proyecta.

https://proyecta.senalcolombia.tv/testimonios/gravedad-1-una-historia-animada-en-el-marco-de-la-ciencia-ficcion

- Fig 20: Creación Propia.
- Fig 21: Wonder egg priority. 24 de enero de 2021. *Wonder Egg Priority es una serie verdaderamente única, el esfuerzo de una estrella emergente por reutilizar el lenguaje creativo* [Ilustración]. Sakugablog. https://blog.sakugabooru.com/2021/01/24/wonder-egg-priority-production-notes-01-02/
- Fig 22: Creación propia: Boceto de “Levana” en papel y lápiz.
- Fig 23: Creación propia: Rotulación digital de “Levana”.
- Fig 24: Creación propia: Colores de base del personaje “Levana”.
- Fig 25: Creación propia: Escenario.
- Fig 26: Creación propia: Detalles.