

REVISTA DE

ISSN 2474-6819 (Online)

# ESTUDIOS COLOMBIANOS

No. 63, enero-junio de 2024

ASOCIACIÓN DE COLOMBIANISTAS



# REVISTA DE ESTUDIOS COLOMBIANOS

REVISTA DE ESTUDIOS COLOMBIANOS

ISSN 2474-6819 (Online)



## Imagen de la portada

Laura Valentina Álvarez Peña y Niña Tigre.

**Publicación semestral de la Asociación de Colombianistas**  
**No. 63, enero-junio de 2024**

## Editor Director

Alejandro Herrero-Olaizola, Emory University

## Co-editores

Felipe Gómez, Carnegie Mellon University  
Pablo Guerra, guionista, editor e investigador independiente  
Laura Valentina Álvarez Peña, artista visual y literata, investigadora independiente

## Comité Editorial

María Mercedes Andrade, Universidad de los Andes  
Kevin Guerrieri, University of San Diego  
Héctor Hoyos, Stanford University  
Chloe Rutter-Jensen, Independent scholar  
Victor M. Uribe-Uran, Florida International University  
Norman Valencia, Claremont McKenna College  
Andrea Fanta, Florida International University

## Diagramación

Ana María Viñas Amarís

## Comité Científico y Ex-Presidentes\* de la Asociación

Rolena Adorno, Yale University  
Herbert Tico Braun\*, University of Virginia  
Jerome Branche, University of Pittsburgh  
Sara Castro-Klaren, John Hopkins University  
José Manuel Camacho, Univ. de Sevilla, España  
David William Foster, Arizona State University  
María Mercedes Jaramillo\*, Fitchburg State University  
Darío Jaramillo Agudelo, Bogotá  
J. Eduardo Jaramillo-Zuluaga\*, Denison University  
Myriam Jimeno, Universidad Nacional de Colombia  
María Antonia Garcés, Cornell University  
Gilberto Gómez Ocampo, Wabash College  
Roberto González Echevarría, Yale University

Kevin Guerrieri\*, University of San Diego  
Leon Lyday\*, Penn State University  
Seymour Menton\*, Univ. of California, Irvine  
Pablo Montoya, Universidad de Antioquia  
Alfonso Múnera, Inst. Internacional de Estudios del Caribe  
Lucía Ortiz, Regis College  
Betty Osorio, Pontificia Universidad Javeriana  
Michael Palencia-Roth\*, University of Illinois  
Lawrence Prescott, Pennsylvania State University  
Raymond D. Souza\*, University of Kansas  
Jonathan Tittler\*, Rutgers University-Camden  
Isabel Vergara, George Washington University  
Raymond L. Williams\*, Univ. of California, Riverside

La *Revista de Estudios Colombianos*, publicación bianual, arbitrada e indexada, se inició en 1986 con el fin de promover la investigación académica sobre Colombia en las áreas de las humanidades y las ciencias sociales. En cada número se podrán encontrar las siguientes secciones: presentación, oficio del escritor, ensayos, entrevistas, o notas. Las normas y la declaración de parámetros se encuentran en la plataforma digital de la revista:

<https://colombianistas.org/ojs/index.php/rec>

## Indexación y bases bibliográficas

Council of Editors of Learned Journals (CELJ)  
EBSCO  
Hispanic American Periodical Index (HAPI)  
MLA International Bibliography  
Scopus

## Junta Directiva – Asociación de Colombianistas 2023-2025

Presidente: Camilo Malagón, Ithaca College

[cmalagon@ithaca.edu](mailto:cmalagon@ithaca.edu)

Vicepresidente: Carlos Tous, Université de Tours

[asociaciondecolombianistas@gmail.com](mailto:asociaciondecolombianistas@gmail.com)

Coordinador de Medios y Comunicaciones:

Simone Ferrari, Università degli Studi di Milano

[simone.ferrari.fs@gmail.com](mailto:simone.ferrari.fs@gmail.com)

Coordinador de Medios y Comunicaciones:

Baptiste Lavat, Université Paul Valéry – Montpellier 3

[lavat.baptiste@gmail.com](mailto:lavat.baptiste@gmail.com)

Tesorera: Sandra Úsuga, St. Mary's College

[susuga@saintmarys.edu](mailto:susuga@saintmarys.edu)

La correspondencia relacionada con el pago de las subscripciones debe dirigirse al tesorero de la Asociación.

Los costos de la membresía para el período 2023-2025 son los siguientes:

Estudiantes: \$30 dólares

Investigadores independientes: \$50 dólares

Docentes residentes en Colombia: \$50 dólares

Docentes residentes fuera de Colombia: \$70 dólares

Membresía como "Amigo de la Asociación": \$150 dólares. Está dirigida a aquellos académicos que quieran mostrar su compromiso y apoyar la misión de la Asociación

## Información adicional

<http://www.colombianistas.org>

# CONTENIDO

## Presentación

Presentación del director Alejandro Herrero-Olaizola.....	5
Trazos del cómic colombiano: Cien años de identidad Felipe Gómez Gutiérrez, Pablo Guerra, Laura Valentina Álvarez Peña .....	7

## Ensayos Dibujados

Para todxs Mojicón: cómics e historia colombiana Juan Carlos Duarte Guevara.....	17
Tres andamios para el cómic colombiano Sergio Rodríguez Gómez .....	20

## Ensayos

De la historia colombiana en <i>Copetín</i> Edinson Tarazona Argüello .....	26
Panorama del cómic pastuso: apuntes para la reconstrucción de la historia del cómic en Pasto, Nariño (1980-2024) Iván Andrés Benavides Carmona .....	43
La presencia del documento y el archivo en la serie de cómics “¡Todo Bien! Historias de perdón y reconciliación” Laura Andrade Quintero.....	64
La ficción contrafáctica como estrategia de construcción de memoria histórica en dos cómics colombianos Juan Alberto Conde-Aldana .....	75
“It is actually good that you draw this story”: historias e historia de Colombia en <i>What Remains</i> de Camilo Aguirre Matías Martínez Abejón.....	91

## Entrevistas

Una conversación con Powerpaola sobre su cosmovisión comiquera: pinceladas telepáticas, diálogos artísticos y encuentros inter-especies Jasmin Wrobel.....	101
Entrevista con Lina Flórez y Pablo Pérez “Altais” de <i>Altais Cómics</i> Joanne Rappaport.....	109

## Entrevistas Dibujadas

Una comictiva con José CampoH Javier Peña-Ortega, Oz.....	116
<i>Nocturno</i> : antología de pesadillas. Entrevista a tres de los autores. Juan Carlos Alonso Rico, Alexander David Cortés Zamora .....	121
La urgencia de destacar a las autoras del cómic colombiano Francisca ‘Panchulei’ Cárcamo Rojas.....	126

## CONTENIDO

---

### Reseñas

Pablo Guerra, Diana Ojeda, Sonia Serna, Julio Arias, et al., comps., <i>Recetario de sabores lejanos</i> . Camila Núñez-Bergsneider .....	131
Óscar Osorio, <i>Allende el mar</i> Aldona Bialowas Pobutsky .....	133
María Victoria Uribe, <i>Cuerpos sin nombre, nombres sin cuerpo. Desapariciones en Colombia</i> Aldona Bialowas Pobutsky .....	135
Powerpaola, <i>Todas las bicicletas que tuve</i> . Felipe Gómez Gutiérrez .....	137

## Presentación del director

Alejandro Herrero-Olaizola / Emory University

En este número temático, Felipe Gómez Gutiérrez, Pablo Guerra y Laura Valentina Álvarez Peña celebran de forma innovadora y visionaria los cien años del cómic colombiano, completando y diversificando su rica historia. A través del trabajo de coedición aquí ofrecido buscan reflexionar sobre la evolución del cómic y destacar los sacrificios y esfuerzos personales e independientes que han mantenido viva esta tradición en Colombia, a menudo sin apoyo institucional. Su objetivo es explorar la fascinante historia y las tendencias actuales del cómic colombiano, resaltando la diversidad genérica, cultural y geográfica tanto dentro como fuera de sus fronteras. Además, utilizan esta conmemoración para fortalecer la comunidad del cómic, promover voces únicas y construir un futuro más inclusivo y vibrante para el cómic colombiano. En *REC 63* han logrado una combinación muy exitosa de lectura crítica y creativa del cómic, presentando una serie de ensayos dibujados, ensayos escritos, entrevistas y entrevistas dibujadas. Este enfoque innovador proporciona una mirada más holística sobre el quehacer artístico y crítico del cómic, posicionándolo como una fuente inagotable de inspiración y reflexión socio-histórica y cultural sobre Colombia. Este número no solamente celebra el pasado y presente del cómic colombiano, sino que también proyecta un futuro vibrante y lleno de posibilidades, destacando cómo este medio artístico puede seguir siendo una fuente de inspiración y reflexión socio-histórica y cultural.

Comenzando con los innovadores ensayos dibujados de Juan Carlos Duarte y Sergio Rodríguez, *REC 63* nos invita a repensar el cómic más allá del espacio creativo tradicional. A través de una reflexión dibujada, exploran la búsqueda y el lugar del cómic colombiano en la historia, así como su sostenibilidad futura. Ambos ensayos nos sorprenden con viñetas de altísima calidad artística y textos provocadores que nos llevan a reflexionar sobre el papel del creador y su función crítica y cultural mediante el lenguaje híbrido del cómic, donde imagen y texto se entrelazan de manera fascinante. Sin duda, separar estos dos ámbitos del cómic es una tarea compleja y, por ello, los ensayos críticos en este número temático abordan la intrincada y relación entre texto e imagen que el cómic propone como núcleo de conocimiento cultural e histórico. Esto se manifiesta de manera brillante en las contribuciones de Edison Tarazona sobre los eventos históricos de los años 30, que inspiraron las poderosas ilustraciones de Ernesto Franco; en el análisis de Iván Benavides sobre la evolución de la historieta en Pasto (Nariño); en la investigación de Laura Andrade sobre la práctica documental del cómic a través de registros y documentos; en el estudio de Juan Conde-Aldana sobre la novela gráfica como receptáculo de historias alternativas a los eventos históricos oficiales; y

en la relectura de Matías Martínez Abejón sobre la historia de Colombia, enfocándose en las profundas consecuencias personales, familiares y físicas de asumir posiciones públicas de liderazgo sindical o de reivindicación de derechos en la actualidad.

Es tradición en nuestra revista incluir entrevistas con creadores, editores y gestores culturales, quienes desempeñan un papel crucial al proporcionar una perspectiva contextual en el ámbito crítico de los estudios colombianos. En este número temático, ampliamos dicha mirada con la inclusión de tres entrevistas dibujadas. Juan Carlos Alonso Rico y David Cortés entrevistan a tres artistas colombianos sobre las pesadillas durante la pandemia—Esteban Millán, Gusanillo y David Cleves comparten sus ideas en forma de historieta—; y Javier Peña-Ortega y Oz entrevistan a José CampoH, resaltando su influencia en el cómic colombiano y su proceso creativo. Además, Francisca “Panchulei” Cárcamo Rojas entrevista a Lina Flórez y Estefanía Henao sobre su proyecto para visibilizar a las autoras del cómic colombiano. Estas entrevistas no solo complementan los estudios teóricos y críticos del número especial, sino que también ofrecen una visión valiosa y diversa sobre el proceso creativo en el cómic colombiano y su evolución futura. En la sección de entrevistas, se destacan figuras como Powerpaola y los fundadores de Altais Cómics. Jasmin Wrobel conversa con Powerpaola sobre su trayectoria y estilo único, resaltando su conexión con la naturaleza y las relaciones interespecies. Joanne Rappaport entrevista a Lina Flórez y Pablo Pérez de Altais Cómics, explorando su proceso creativo y su impacto en los cómics colombianos. El número se cierra con las reseñas de *Allende el mar* de Óscar Osorio y *Cuerpos sin nombre, nombres sin cuerpo. Desapariciones en Colombia* de María Victoria Uribe, escritas por Aldona Pobutsky. De la mano de Camila Núñez-Bergsneider, ofrecemos la reseña de *Recetario de sabores lejanos* y Felipe Gómez revisa *Todas las bicicletas que tuve* de Powerpaola.

Y llegando a otro cierre, con este número 63 me despidió como Editor Director de la revista, cargo que he tenido el honor de ocupar desde enero de 2018. Durante este período, hemos alcanzado importantes hitos como la digitalización de la revista, una significativa mejora del OJS y nuestra presencia en bases de datos y bibliotecas, la implementación del DOI para los trabajos publicados, así como una mejor indexación de la revista y sus metadatos a través de Crossref y *MLA Bibliography*. Estas mejoras han tenido un impacto notable en la clasificación de la revista en Scimago y Scopus, aumentando nuestro alcance en el ámbito académico. Estamos orgullosos de estos logros y nos comprometemos a continuar trabajando arduamente para mantener la excelencia en la difusión de

estudios colombianos a través de *REC*. Nuestra dedicación a la comunidad académica y la promoción del conocimiento sigue siendo nuestra máxima motivación. Bajo mi dirección, hemos publicado 12 números, que incluyen cinco ediciones temáticas sobre temas tan relevantes como la transición hacia la paz, la creación artística en la Colombia del posacuerdo, las experiencias y desafíos del colectivo trans, la exploración cultural del litoral Pacífico, y el impacto de los cómics en la historia de Colombia. Además, hemos publicado siete números generales que abordan una amplia y diversa gama de temas y enfoques críticos en los estudios colombianos.

Todo ello no hubiera sido posible sin la valiosa contribución de nuestro equipo editorial y de quienes han realizado revisiones de ensayos durante estos años, incluyendo los difíciles tiempos de la pandemia. Estoy profundamente agradecido con el equipo que ha sido parte de este proceso: Felipe Gómez, nuestro Editor Asociado y de Reseñas, así como nuestro comité editorial compuesto por María Mercedes Andrade, Kevin Guerrieri, Héctor Hoyos, Chloe Rutter-Jensen, Víctor M. Uribe-Urán, Norman Valencia y Andrea Fanta. Su dedicación y compromiso han sido fundamentales para el éxito de la revista. También deseamos reconocer el invaluable trabajo de nuestros asistentes de edición, Martín Ruiz Mendoza y Alejandro Mendoza Díaz de León, así como de nuestra diagramadora, Ana María Viñas Amarís. Cada miembro del equipo merece un especial reconocimiento por su incansable trabajo y dedicación a *REC*.

A partir del próximo número (*REC* 64: julio-diciembre 2024), Felipe Gómez asume el cargo de Editor Director,

consolidando su trayectoria como Editor Asociado y de Reseñas desde 2018. Él aporta un profundo conocimiento de la revista y del sistema operativo OJS así como un amplio bagaje académico. Su especialización se centra en estudios culturales latinoamericanos del siglo XX y XXI, con especial énfasis en expresiones artísticas contraculturales y representaciones de violencia política en literatura, cine, música, cómics y novelas gráficas. Sus contribuciones académicas han sido fundamentales para el estudio de destacados autores colombianos como Andrés Caicedo y Evelio Rosero, así como para películas independientes de Luis Ospina y Carlos Mayolo. Actualmente, investiga cómics y novelas gráficas en contextos académicos y culturales estadounidenses y latinoamericanos, destacándose por su enfoque en aspectos culturales y de género dentro del medio. Además, es reconocido por sus valiosas contribuciones en Humanidades Digitales, especialmente por su liderazgo en el Archivo de Cómics Latinoamericanos, donde destaca su labor en la preservación y análisis de cómics de la región. Sin duda, es un honor para mí pasarle el testigo a este destacado colega y reconocido académico latinoamericano, cuya sobresaliente labor editorial y generosidad han quedado claramente establecidas. La revista queda, sin duda, en excelentes manos y con un futuro brillante para los próximos años.

Por último, agradezco a la Asociación de Colombianistas y a su actual Presidente, Camilo Malagón, por la oportunidad que me han brindado de dirigir la revista durante los últimos seis años y de llevarla al formato digital, facilitando así una mayor difusión de los estudios colombianos.

## Trazos del cómic colombiano: Cien años de identidad

Felipe Gómez Gutiérrez / Carnegie Mellon University

Pablo Guerra / Guionista, editor e investigador independiente

Laura Valentina Álvarez Peña/ Ilustradora, historietista y diseñadora editorial

El año 1924 marca un hito con la publicación de “Mojicón” de Adolfo Samper, reconocido como el primer cómic colombiano (Rabanal 2001; Rincón 2000; Guerra 2014).<sup>1</sup> Al acercarnos al centenario de este evento, y en previsión de las celebraciones correspondientes, quisimos convocar contribuciones para este número especial de la *Revista de Estudios Colombianos*, dedicado a conmemorar la historia y la multitud de artistas que han dado forma al panorama de los cómics colombianos a lo largo del último siglo. Asimismo, vimos esta ocasión como una oportunidad para reflexionar sobre la evolución, el impacto y el futuro de esta forma de arte que para muchos de nosotros es tanto una expresión creativa como un objeto de estudio y reflexión, o incluso una forma de vida. Este número especial surge así con el reto de ofrecer una visión panorámica más completa y diversa del cómic colombiano, examinando contextos históricos, exploraciones temáticas y las contribuciones de figuras clave dentro de la industria. La colección de ensayos y entrevistas que presentamos—en formatos textuales, visuales e híbridos—ofrece una perspectiva multifacética de cómo los cómics han reflejado y moldeado culturas, historias e identidades colombianas. Esperamos que sirva como un recurso valioso para todas aquellas personas interesadas en el pasado, presente y futuro de los cómics colombianos.

Además del objetivo central de celebrar los cien años del cómic colombiano completando y diversificando su historia, nos proponemos reflexionar sobre su evolución y destacar los sacrificios y esfuerzos personales e independientes que han mantenido viva la tradición del cómic en Colombia, a menudo sin apoyo institucional. Queremos explorar la historia y las tendencias actuales del cómic colombiano, resaltando la diversidad genérica, cultural y geográfica dentro y fuera de sus fronteras. Además, queremos utilizar esta conmemoración para fortalecer la comunidad del cómic, promover voces únicas y construir un futuro más inclusivo y vibrante para el cómic colombiano. Recibimos con entusiasmo docenas de contribuciones, de las cuales se seleccionaron y evaluaron las que mejor alineación tenían con los objetivos de la convocatoria a través de un proceso de revisión de pares guiado según los criterios editoriales académicos de la *REC*. Como resultado, tenemos la convicción de que los textos que presentamos a continuación abordan varios aspectos que no suelen encontrarse en fuentes académicas tradicionales sobre el cómic colombiano.

La imagen de la portada de la publicación, creada por Laura Valentina Álvarez Peña y Diana Jurado (“Niña Tigre”), encarna estos intereses temáticos en la narración visual y la narrativa cultural y pensamos que puede estar dialogando con el contenido del volumen a través de la representación visual de los temas y discusiones presentes en los ensayos, entrevistas y reseñas, así como a través de la exploración de las narrativas visuales y culturales que son centrales en el trabajo de las artistas. Reconociendo el cómic como un lenguaje híbrido y fronterizo, decidimos comenzar con una sección de ensayos dibujados. El primero de Juan Carlos Duarte Guevara, “Para todos Mojicón: cómics e historia colombiana”, ofrece un recorrido visual y narrativo por la historia del cómic colombiano, centrado en el agasajado, el centenario personaje de Mojicón. Duarte Guevara sugiere que 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. Por su parte, “Tres andamios para el cómic colombiano”, de Sergio Rodríguez Gómez, propone tres pilares esenciales para la sostenibilidad del cómic colombiano: conciencia y desarrollo de su valor, relaciones laborales e infraestructuras. Inspirado en la teoría de los mundos del arte de Howard S. Becker y en su experiencia como creador y gestor de cómics en Colombia, Rodríguez Gómez utiliza metáforas visuales para enriquecer su propuesta teórica, ofreciendo una perspectiva innovadora.

En “De la historia colombiana en Copetín”, con que se abre la sección de ensayos escritos, Edinson Tarazona Argüello realiza una exploración detallada de la icónica tira cómica colombiana creada por Ernesto Franco. El ensayo examina la génesis de la historieta, su impacto en la representación de la historia y sociedad colombiana desde la perspectiva de un “gamín” o niño de la calle, y cómo logró dar visibilidad a problemáticas sociales de Bogotá. Estructurado sobre tres ejes (la creación de Copetín, los acontecimientos históricos reflejados en la tira y la relevancia de los gamines en la narrativa), el texto destaca el uso renovador del lenguaje coloquial y su influencia en la cultura popular colombiana. El ensayo “Panorama del cómic pastuso: apuntes para la reconstrucción de la historia del cómic en Pasto, Nariño (1980-2024)” de Iván Andrés Benavides Carmona reconstruye la historia del cómic en Pasto, Nariño, una región que a menudo no recibe la misma atención que centros urbanos más grandes como Bogotá, Cali y Medellín, realizando un destacado esfuerzo

por abrir el campo hacia los márgenes y la diversidad geográfica del país.

Esta sección también aborda temas de memoria histórica y reconciliación, como en “La presencia del documento y el archivo en los cómics documentales ‘¡Todo Bien! Historias de perdón y reconciliación’”—ensayo que presenta una contribución significativa y original al campo de los estudios sobre cómics documentales. De la mano de Cristina Rivera Garza, Laura Andrade Quintero explora cómo el uso de documentos y archivos en estos cómics, publicados por *El Espectador* en 2020, ayuda a reconstruir memorias históricas del conflicto armado en Colombia. El artículo analiza la desposesión de la voz autoral y la representación colectiva de experiencias, destacando la importancia de los cómics documentales en la memoria colectiva, la reconciliación y el cuestionamiento de las historias oficiales en Colombia. Todavía asomándose a los temas difíciles y urgentes de memoria, pero desde los cómics de ciencia ficción, el artículo de Juan Alberto Conde-Aldana, “La ficción contrafáctica como estrategia de construcción de memoria histórica en dos cómics colombianos”, proporciona una perspectiva crítica innovadora sobre cómo estos textos pueden servir como herramientas poderosas para la reflexión sobre la memoria histórica y colectiva en Colombia. Este enfoque subraya la relevancia de estos géneros para reexaminar y reimaginar la historia y su impacto en la memoria colectiva. Cerrando esta sección, “It is actually good that you draw this story”: historias e historia de Colombia en *What Remains* de Camilo Aguirre” profundiza en las narrativas y contextos históricos retratados en el cómic, reflejando temas más amplios en la historia de Colombia. En este ensayo, Matías Martínez Abeijón analiza cómo Aguirre entrelaza narrativas personales y políticas en una de las primeras novelas gráficas colombianas publicadas originalmente en inglés, ampliando el alcance internacional del discurso sobre cómics colombianos y destacando su visión original para documentar la historia y la memoria colombiana a través del cómic.

En la sección de entrevistas se destacan figuras como Powerpaola y lxs fundadorxs de Altais Cómics, proporcionando perspectivas internas raramente encontradas en la literatura académica. Jasmin Wrobel, en “Una conversación con Powerpaola sobre su cosmovisión comiquera: pinceladas telepáticas, diálogos artísticos y encuentros inter-especies”, explora su trayectoria artística, su estilo narrativo único y su compromiso con la narrativa autobiográfica, destacando su conexión con la naturaleza y las relaciones inter-especies. La entrevista se erige como un recurso crucial para quienes se interesen la obra de esta figura indiscutible ya no solo del cómic colombiano y ecuatoriano, sino latinoamericano y mundial desde hace décadas y su impacto sobre la evolución del cómic colombiano en lo corrido de este siglo. Por su parte, Joanne Rappaport nos ofrece en la “Entrevista con Lina Flórez y Pablo Pérez ‘Altais’ de Altais Cómics” una conversación con lxs fundadorxs de este colectivo, explorando su proceso creativo, influencias e impacto en los cómics

colombianos. La entrevista nos conduce por el proceso colaborativo de crear una narrativa gráfica basándose en una monografía académica de Rappaport al tiempo que desarrollan un replanteamiento colectivo de cómo entrelazar el proceso de creación de cómics de Ulianov Chalarka, el archivo de Fals Borda y su relevancia para los practicantes contemporáneos de la Investigación Acción Participativa (IAP), y la propia experiencia gráfica de Flórez y Pérez. El texto subraya el poder transformador de los cómics como herramientas para la investigación social, la educación popular y la movilización. Ambas entrevistas ofrecen una comprensión significativa de los procesos creativos y colaborativos en la producción de cómics en Colombia.

En la sección de entrevistas dibujadas, “*Nocturno: antología de pesadillas*. Entrevista a tres de los autores” por Juan Carlos Alonso Rico y David Cortés ofrece las reflexiones de tres de lxs artistas colombianos que respondieron a la invitación de la editorial independiente Malevo Editores a reflexionar sobre el tema de las pesadillas en el contexto de la pandemia del COVID-19. Esteban Millán, Gusanillo y David Cleves elaboran sus ideas relacionadas con el cómic con imágenes en un formato de historieta, proporcionando una visión interna de sus inspiraciones y técnicas narrativas, destacando la invención y la creatividad en la respuesta a los desafíos actuales. La entrevista subraya la importancia de los cómics como medio para explorar y expresar experiencias complejas y emocionales, ofreciendo una perspectiva valiosa para el estudio del proceso creativo en los cómics colombianos. Por su parte, Javier Peña-Ortega y Oscar Ramos Rivera, en su entrevista en estilo cómic titulada “Una comictiva con José CampoH” proporcionan una perspectiva única sobre el trabajo de José CampoH, creador y director de Calicomix, resaltando su influencia en la escena contemporánea del cómic colombiano. La entrevista ofrece una mirada íntima al proceso artístico de CampoH, destacando su punto de vista creativo, la importancia de la originalidad y la diversidad en la narrativa gráfica, y sus contribuciones al enriquecimiento del medio. Esta conversación complementa los estudios teóricos y críticos del número especial, ofreciendo una visión valiosa sobre el futuro del cómic en Colombia. Cerrando esta sección del número, en “La urgencia de destacar a las autoras del cómic colombiano” Francisca “Panchulei” Cárcamo Rojas dibuja su entrevista a Lina Flórez y Estefanía Henao, quienes han sido fundamentales en la investigación y visibilización de las autoras mediante su proyecto “Incógnitas: Mujeres en el cómic colombiano de ayer y hoy”. La entrevista resalta las contribuciones significativas de varias autoras a lo largo de diferentes períodos y géneros, subrayando la necesidad de mayor investigación y reconocimiento sobre el trabajo de más de ellas para crear una genealogía de autoras como fuente de reconocimiento e inspiración para futuras generaciones de artistas. Este aporte es crucial para el número especial, desafiando la narrativa dominada por hombres y registrando el papel significativo de las mujeres en el cómic colombiano, tanto en el pasado como en el presente.

Al lado de las reseñas de *Allende el mar* de Óscar Osorio y *Cuerpos sin nombre, nombres sin cuerpo. Desapariciones en Colombia* de María Victoria Uribe, importantes trabajos que se conectan con varios artículos y entrevistas en este número especial en torno a temas centrales como la migración y la violencia, la reseña de Camila Núñez-Bergsneider sobre *Recetario de sabores lejanos* complementa los ejemplos de cómic documental colombiano incluidos en la sección de ensayos. Esta obra colaborativa involucra a investigadores, dibujantes y un guionista, quienes, a través de ocho historias basadas en preparaciones culinarias de diferentes comunidades colombianas, abordan temas cruciales como la privatización del agua, la contaminación por minería y ganadería, y el desplazamiento forzado. Núñez-Bergsneider señala cómo, utilizando el color como herramienta narrativa, el cómic conecta emocionalmente con las experiencias de los personajes y resalta el papel de las mujeres en la cocina y la resistencia comunitaria. En su reseña de *Todas las bicicletas que tuve* de Powerpaola, Felipe Gómez destaca la singularidad de esta memoria autobiográfica que narra episodios de la vida de la autora a través de su relación con diversas bicicletas. La obra se aleja del bildungsroman tradicional con una narrativa fragmentada y retrospectiva, ofreciendo una visión compleja y diversa del crecimiento personal y artístico de Paola. Esta reseña subraya cómo Powerpaola utiliza las bicicletas como símbolos de libertad y agencia, desafiando las convenciones narrativas tradicionales y enriqueciendo la literatura del cómic colombiano con su enfoque transformador y profundo.

Como puede verse, este número especial ofrece un rico tapiz de perspectivas sobre los cómics colombianos, ilustrando su importancia histórica y resonancia cultural a través de ensayos académicos, narrativas visuales y entrevistas multimodales con los que celebramos los últimos 100 años de cómics colombianos y anticipamos su continua evolución e impacto. A la vez, a pesar de la amplitud y profundidad de los artículos presentados, somos conscientes de que este número especial también tiene sus limitaciones y deja ciertas áreas sin explorar a pesar de nuestras intenciones originales. En primer

lugar, aunque la perspectiva sobre el contexto colombiano es vital, hay una falta de discusión sobre cómo los cómics colombianos se comparan y se integran en el panorama internacional del cómic, lo que podría enriquecer la comprensión de su impacto global. La influencia de las nuevas tecnologías y los medios digitales en la producción y distribución de cómics colombianos no se aborda en profundidad, a pesar de su creciente relevancia en el siglo XXI. Hay 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. Si bien se destaca la importancia de las autoras de cómics en Colombia, la representación de otros géneros y voces marginadas podría haberse explorado más a fondo, ampliando así la diversidad de perspectivas. Ciertamente es que se cubren temas importantes como la reconciliación y la memoria histórica, pero otras narrativas cruciales de la historia colombiana y su representación en los cómics— como las historias indígenas y afrocolombianas—quedan por incluirse. Conscientes de esos vacíos y lagunas ofrecemos un esfuerzo colectivo que representa un paso significativo, pero de ningún modo definitivo hacia la construcción de una comunidad más inclusiva y una mayor comprensión crítica del cómic colombiano, tanto en su contexto histórico como en su proyección futura. Y si reconocemos las brechas y ausencias que aún existen en el estudio de este campo, también invitamos a futuras investigaciones a llenar estos vacíos y ampliar aún más nuestra comprensión de este fascinante medio.

Finalmente, no podríamos cerrar sin manifestar nuestros agradecimientos a todas las personas que difundieron la convocatoria, las que enviaron sus contribuciones y sus textos revisados, a las personas que nos brindaron su conocimiento, tiempo y buena disposición para servir como pares para la lectura y evaluación de manuscritos, a la diagramadora Ana María Viñas Amarís y a todo el equipo que participó en el proceso. Un agradecimiento especial a Alejandro Herro-Olaizola como Editor Director por su labor y apoyo en el presente número y en los últimos varios años velando por el crecimiento y la difusión de la *REC*.

### Obras citadas

Gravett, Paul. 2005. *Graphic Novels: Stories to Change Your Life*. London: Aurum.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Northampton, MA: Tundra.

Merino, Ana. 2003. *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.

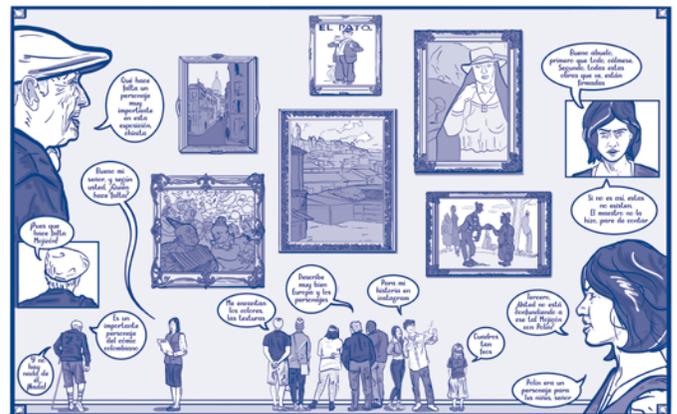
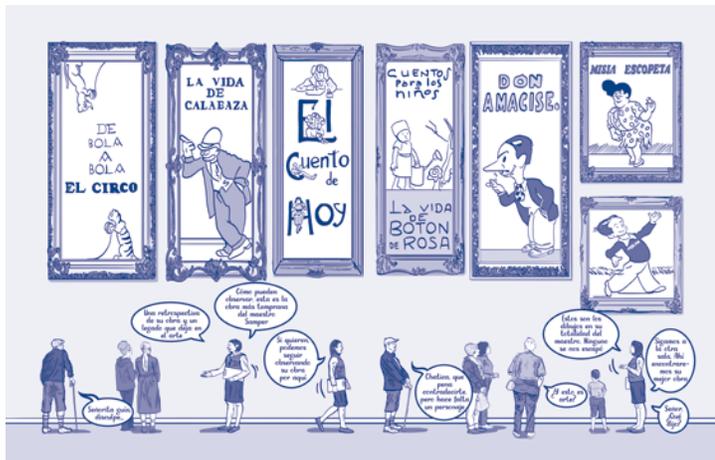
### Notas

- 1 El término “cómic” se emplea en este número especial para referirse a las narrativas gráficas que combinan imágenes y texto para contar una historia. Aunque en América Latina y en particular en Colombia, se han utilizado otros términos como “historieta” o “monitos”, hemos optado por “cómic” debido a su uso más amplio y su aceptación en la literatura académica contemporánea, que reconoce la evolución del medio y su diversidad de géneros y estilos. Según Scott McCloud, en su obra *Understanding Comics*, el cómic es definido como “imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o a obtener una respuesta estética del lector” (McCloud 9). Además, estudios como los de Paul Gravett (*Graphic Novels*) y Ana Merino (*El cómic hispánico*) destacan cómo el uso del término “cómic” permite una mayor integración y comparación de la producción gráfica en contextos internacionales, facilitando el intercambio académico y cultural. Frente a quienes critican el uso del término como un anglicismo, es importante resaltar que la adopción de este término no solo refleja la influencia global de la cultura del cómic, sino que también reconoce la capacidad del medio para trascender barreras lingüísticas y culturales. Además, la lengua española, como cualquier idioma vivo, está en constante evolución e incorpora términos que enriquecen su capacidad expresiva y comunicativa.

# Para todxs Mojiçón: cómics e historia colombiana

Juan Carlos Duarte Guevara / Artista visual

Han pasado 100 años y Mojiçón en medio de su senilidad se encuentra en un museo y, por sorpresa, no se encuentra representado en el museo (porque Adolfo Samper Bernal nunca lo reconoció como parte de su producción artística). Aquí se reflexiona sobre su búsqueda y lugar en la historia del cómic colombiano.







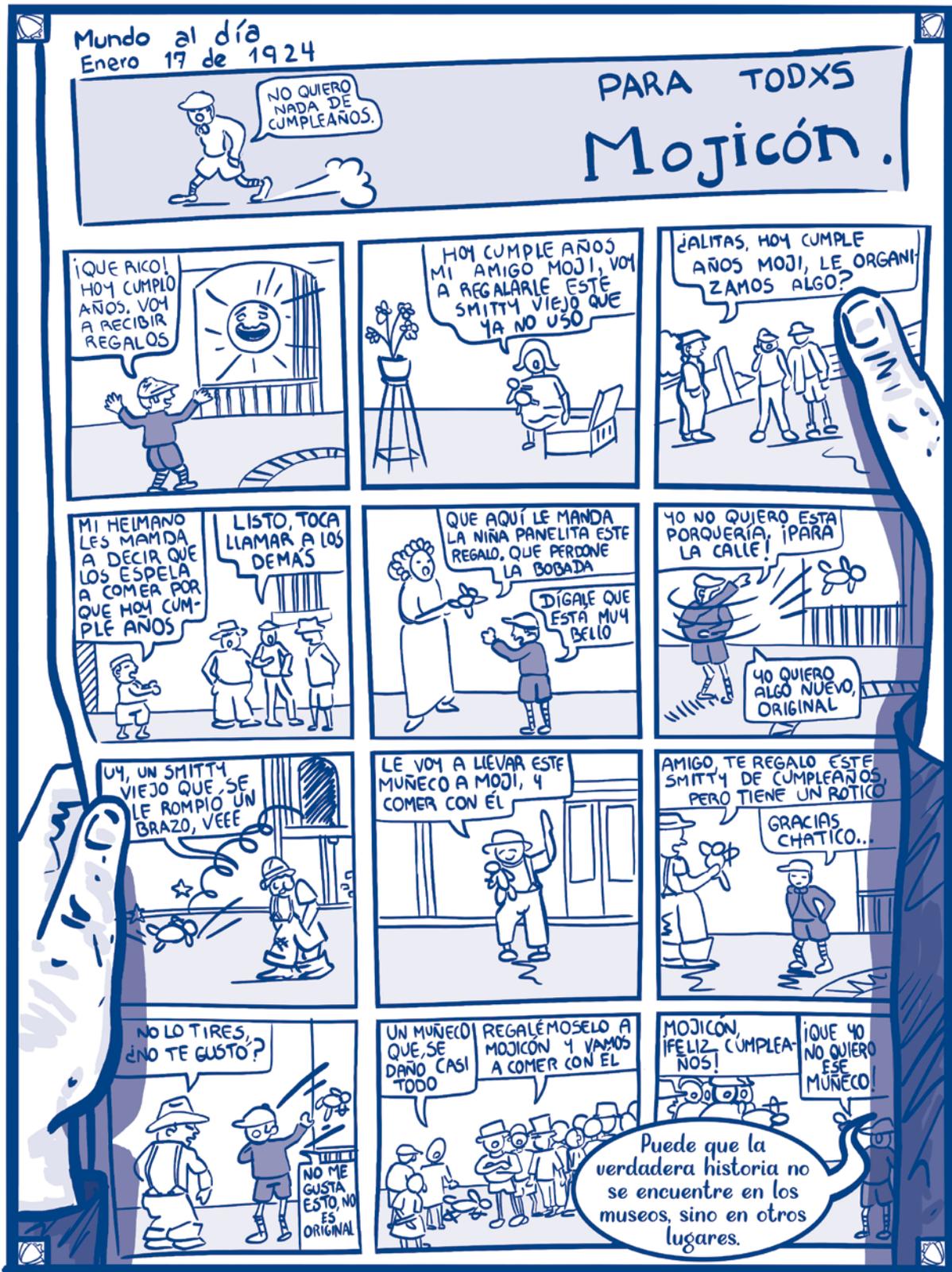








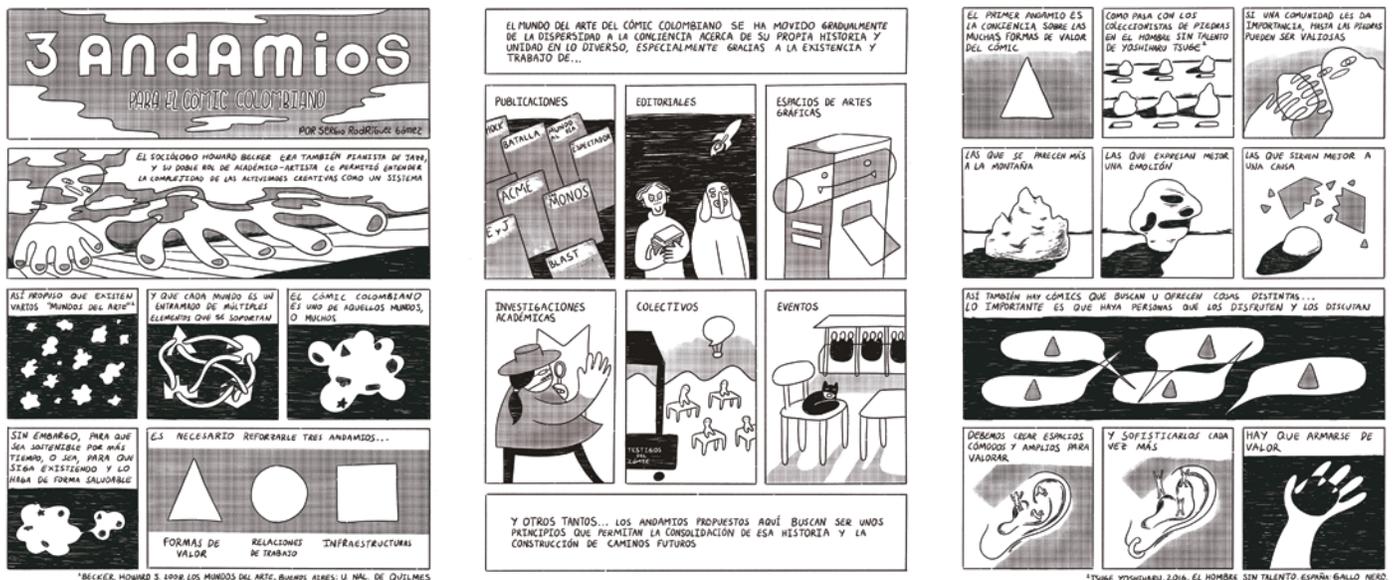




# Tres andamios para el cómic colombiano

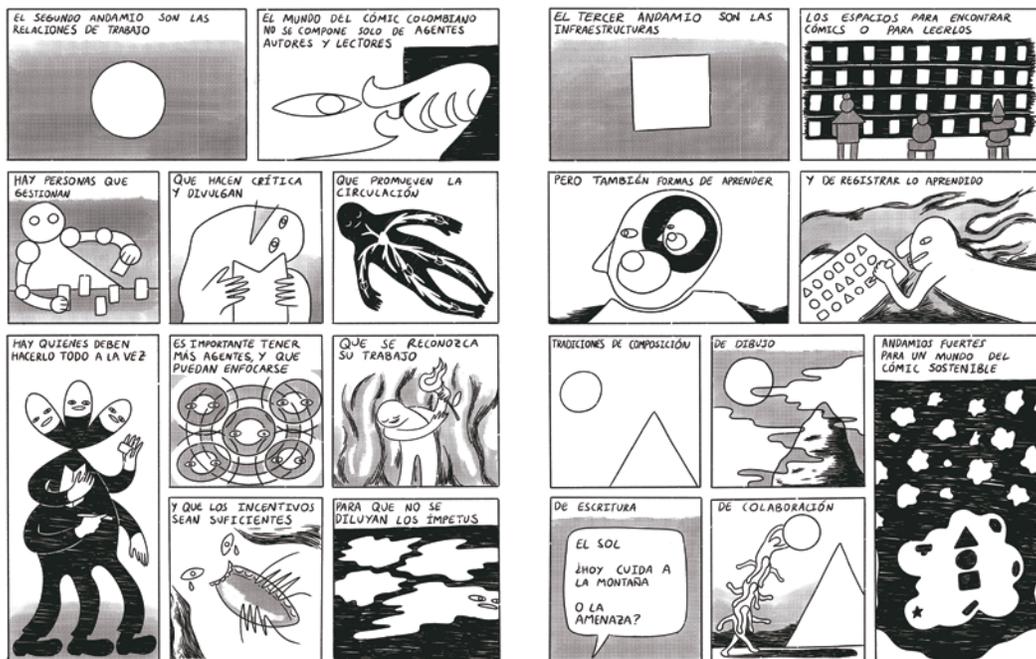
Sergio Rodríguez Gómez/ Pontificia Universidad Javeriana

Este es un ensayo dibujado que propone tres andamios esenciales para la sostenibilidad del cómic colombiano: conciencia y desarrollo sobre sus formas de valor, sus relaciones de trabajo y sus infraestructuras. Estas tres categorías están inspiradas en la teoría de los mundos del arte del sociólogo Howard S. Becker, que afirma que las prácticas artísticas se constituyen por sistemas de cooperación en las que intervienen múltiples roles y flujos de información y de materia, y en mi propia observación participante como autor, miembro de colectivos y gestor de cómics en Colombia. Adicionalmente, el ensayo dibujado está construido a partir de múltiples metáforas visuales que extienden la propuesta teórica de los tres andamios y que, por medio de las estrategias gráficas que ofrece el cómic, construyen nuevos sentidos sobre ella.



\*BECKER, HOWARD S. 1999. LOS MUNDOS DEL ARTE. BUENOS AIRES: U.NAL. DE QUILMES.

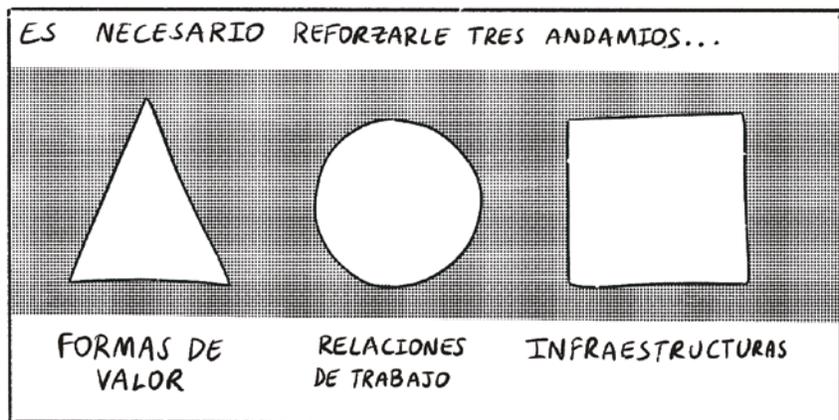
\*TSUNE, YOSHIMARU. 2016. EL HOMBRE SIN TALENTO. ESPAÑA: GALLO NEGRO.



# 3 Andamios

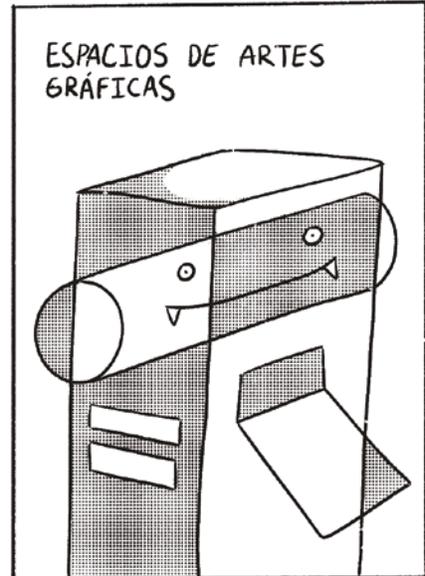
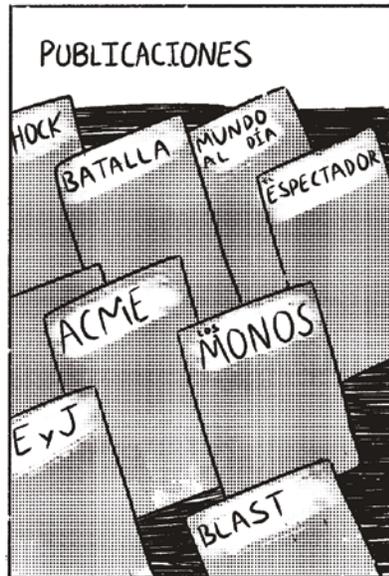
PARA EL CÓMIC COLOMBIANO

POR SERGIO RODRÍGUEZ GÓMEZ



<sup>1</sup>BECKER, HOWARD S. 2008. LOS MUNDOS DEL ARTE. BUENOS AIRES: U. NAL. DE QUILMES

EL MUNDO DEL ARTE DEL CÓMIC COLOMBIANO SE HA MOVIDO GRADUALMENTE DE LA DISPERSIDAD A LA CONCIENCIA ACERCA DE SU PROPIA HISTORIA Y UNIDAD EN LO DIVERSO, ESPECIALMENTE GRACIAS A LA EXISTENCIA Y TRABAJO DE...

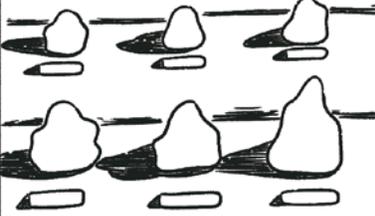


Y OTROS TANTOS... LOS ANDAMIOS PROPUESTOS AQUÍ BUSCAN SER UNOS PRINCIPIOS QUE PERMITAN LA CONSOLIDACIÓN DE ESA HISTORIA Y LA CONSTRUCCIÓN DE CAMINOS FUTUROS

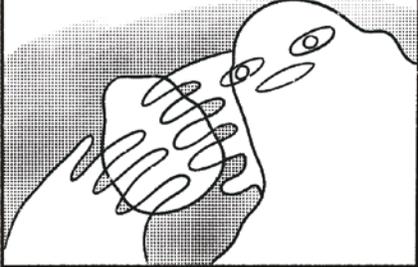
EL PRIMER ANDAMIO ES LA CONCIENCIA SOBRE LAS MUCHAS FORMAS DE VALOR DEL CÓMIC



COMO PASA CON LOS COLECCIONISTAS DE PIEDRAS EN EL HOMBRE SIN TALENTO DE YOSHIHARU TSUGE<sup>2</sup>



SI UNA COMUNIDAD LES DA IMPORTANCIA, HASTA LAS PIEDRAS PUEDEN SER VALIOSAS



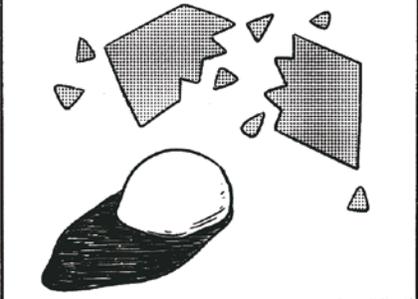
LAS QUE SE PARECEN MÁS A LA MONTAÑA



LAS QUE EXPRESAN MEJOR UNA EMOCIÓN



LAS QUE SIRVEN MEJOR A UNA CAUSA



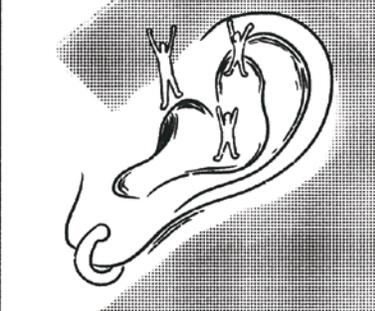
ASÍ TAMBIÉN HAY CÓMICS QUE BUSCAN U OFRECEN COSAS DISTINTAS... LO IMPORTANTE ES QUE HAYA PERSONAS QUE LOS DISFRUTEN Y LOS DISCUTAN



DEBEMOS CREAR ESPACIOS CÓMODOS Y AMPLIOS PARA VALORAR



Y SOFISTICARLOS CADA VEZ MÁS

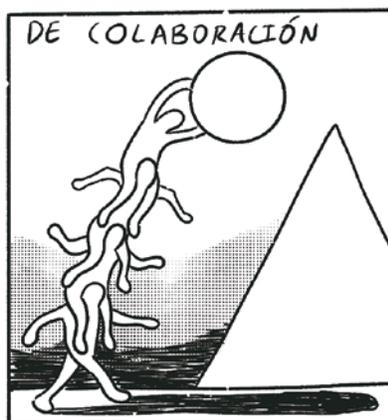


HAY QUE ARMARSE DE VALOR



<sup>2</sup>TSUGE, YOSHIHARU. 2016. EL HOMBRE SIN TALENTO. ESPAÑA: GALLO NERO.





## De la historia colombiana en *Copetín*

Edinson Tarazona Argüello / Ministère de l'Éducation Nationale

*Copetín* es el nombre de una popular tira cómica que apareció por primera vez el viernes 13 de abril de 1962, encontrando su hogar en el prestigioso diario *El Tiempo*. A partir de una primera publicación que resulta ser muy austera y sencilla, la cual sólo presenta la cara del personaje principal, el autor de manera inteligente nos brinda sutiles indicios sobre el tono que piensa adoptar a lo largo de su narrativa. La imagen que se presentó al país en aquel día no es más que el presagio de lo que eventualmente se convertiría en una emblemática historieta, un auténtico símbolo que ha dejado una huella imborrable en las mentes y corazones de una generación completa de ilustradores y guionistas del denominado noveno arte, extendiéndose a lo largo y ancho de Colombia. Así, los lectores que tuvieron la oportunidad de adquirir el diario aquel viernes, se toparon con la peculiar imagen de un chico cuyo rostro estaba parcialmente oculto por un abundante copete que le cubría los ojos, con pecas en su rostro, una nariz de tamaño considerable y una frase que da voz al asombro y la sorpresa, llevando consigo el lema del pueblo al que se dirige: *¡Y esa vaina!*, acompañado por la intrigante leyenda “Del lunes en adelante”, generando un halo de misterio acerca de lo que sería y se trataría exactamente. Finalmente, la primera tira cómica de *Copetín* hizo su tan esperado debut el lunes siguiente, el 16 de abril de 1962.

Desde esa época y hasta 1990, se publicarán las aventuras del gamín más famoso de Colombia. Durante aproximadamente 30 años, *Copetín* y su gallada aparecerán casi todos los días para divertir, criticar, reflexionar y narrar los diversos sucesos políticos, económicos, sociales y culturales del país. Sin embargo, hablar de *Copetín* no se limita únicamente a la historieta más famosa creada por Ernesto Franco, ni a la primera tira que se publicó a gran escala en uno de los periódicos más importantes del país. Es abordar también una parte fundamental de la historia del cómic colombiano en el siglo XX y, por consiguiente, de la Historia de Colombia desde la perspectiva de un niño de la calle. En este trabajo, se abordará la problemática siguiente: cómo Ernesto Franco narra la historia del país a través de su historieta y del punto de vista de un niño de la calle; puesto que la tira se publicó durante varias décadas, el periodo del que se hablará aquí será desde 1962 hasta 1979; es decir lo que corresponde a la primera etapa de divulgación en *El Tiempo*. Para ello, el siguiente trabajo se divide en tres grandes ejes: en primer lugar, la génesis de esta tira cómica, como una especie de base o fundamento que permitirá no solo comprender el proceso de creación de *Copetín*, sino también la razón detrás de su creación y la elección de un personaje marginal como protagonista de las

aventuras. En segundo lugar, se analizarán los acontecimientos que el ilustrador ha decidido presentar en la historieta, es decir, la historia durante los años de *Copetín*. Y en tercer lugar, se explorará la historia de los gamines y cómo la tira cómica logró dar visibilidad a esta problemática social y, en cierta medida, contribuir a encontrar una solución.

Es necesario señalar que este trabajo se basa en la tesis doctoral titulada *Copetín: le langage argotique et les expressions populaires dans la bande dessinée colombienne des années 1960 à 1992*, presentada en la Universidad Sorbonne-Nouvelle Paris 3 en diciembre de 2021. Su objetivo principal es el estudio de la historieta de Ernesto Franco desde una perspectiva lingüística, abarcando aspectos fonético-fonológicos, morfológicos, paremiológicos y tipográficos<sup>1</sup>. Además, se han investigado temas como la historia de la historieta colombiana y se ha realizado una descripción y análisis exhaustivo de *Copetín* como personaje y como tira cómica.

### I. LA GÉNESIS DE COPETÍN

#### I.1. Algunos datos y fechas relevantes

El destacado ilustrador colombiano, Ernesto Franco, tuvo siempre una pasión por la creación de historietas, un arte visual que combina hábilmente la imagen gráfica con la narración secuenciada. Esta revelación fue confirmada en una entrevista al *Museo Virtual de la Historieta Colombiana* en 2009. Durante este diálogo, Franco compartió que mientras desempeñaba su rol como dueño y administrador de su propio restaurante en el corazón de Bogotá, tuvo la oportunidad de observar a un niño mendigo, gordito y de cabellos rubios. Este pequeño en su día a día, de alguna manera conmovió a Franco, convirtiéndose finalmente en la chispa inspiradora para su personaje más famoso, *Copetín* (Ricci, 2000). Inicialmente, Ernesto Franco se acercó al diario *El Espectador*, con su propuesta para la historieta de *Copetín*. Sin embargo, fue rechazado ya que los editores consideraron la personificación del gamín como vulgar. No se dejó desalentar por esto y posteriormente presentó su obra al diario *El Tiempo*, donde fue recibida con una cálida acogida. *El Tiempo* valoró la historia y los personajes creados por Franco y decidió publicarla a partir del 13 de abril de 1962. Esto marcó el comienzo de una era de popularidad para *Copetín*, que duró

hasta el 29 de octubre de 1979, cuando la historieta cesó su publicación (y que corresponde al periodo de estudio de este trabajo, como se mencionó anteriormente). Según el propio Franco, el director de redacción de esa época, Enrique Santos Castillo, no era particularmente aficionado a las tramas de *Copetín* (Guzmán, 2017). No obstante, después de un tiempo en el olvido, la historieta volvió a cobrar vida el 9 de febrero de 1983, y continuó siendo publicada en *El Tiempo* hasta el 15 de julio de 1985<sup>2</sup>.

Es importante resaltar que, en sus inicios, *Copetín* era una historieta semanal. Sin embargo, a partir del 26 de abril de 1970 y durante tres años, se publicó en el suplemento dominical del diario en la sección *Lecturas dominicales* con el título *Copetín feliz domingo*. En esta etapa, la historieta gozó del honor de tener una página entera dedicada a sus aventuras. En definitiva, en el transcurso de sus distintas etapas de publicación entre 1962 y 1985, *El Tiempo* publicó un total de 4807 tiras de *Copetín*, ofreciendo a los lectores una nueva tira por día (compuesta generalmente por tres o cuatro viñetas) y una plancha completa los domingos entre 1970 y 1973<sup>3</sup>.

Después de su salida definitiva de *El Tiempo*, *Copetín* encontró un nuevo hogar en *El Espectador*, el mismo diario que originalmente lo había rechazado. Fue publicado en el suplemento dominical *Los Monos*, ganando incluso el derecho de aparecer en la primera página (imagen 1), así como en la revista *Vea* del mismo diario.

*Copetín* se centra en un gamín y su gallada, un grupo conformado por otros gamines, como personajes principales. A través de esta historieta, siempre impregnada de un tono humorístico, sarcástico y crítico hacia la sociedad capitalina y colombiana en general, se relata el día a día de este niño de la calle y las estrategias que emplea para sobrevivir. Estos gamines se encuentran acompañados por otros personajes recurrentes, provenientes de diversos estratos sociales, profesiones y orígenes. Estos personajes aparecen para brindar ayuda o juzgar a los niños por su condición de vida. Es importante destacar que todas las acciones se desarrollan en la ciudad de Bogotá, siendo las afueras de la capital, específicamente la sabana bogotana, el límite hasta donde los gamines se aventuran.

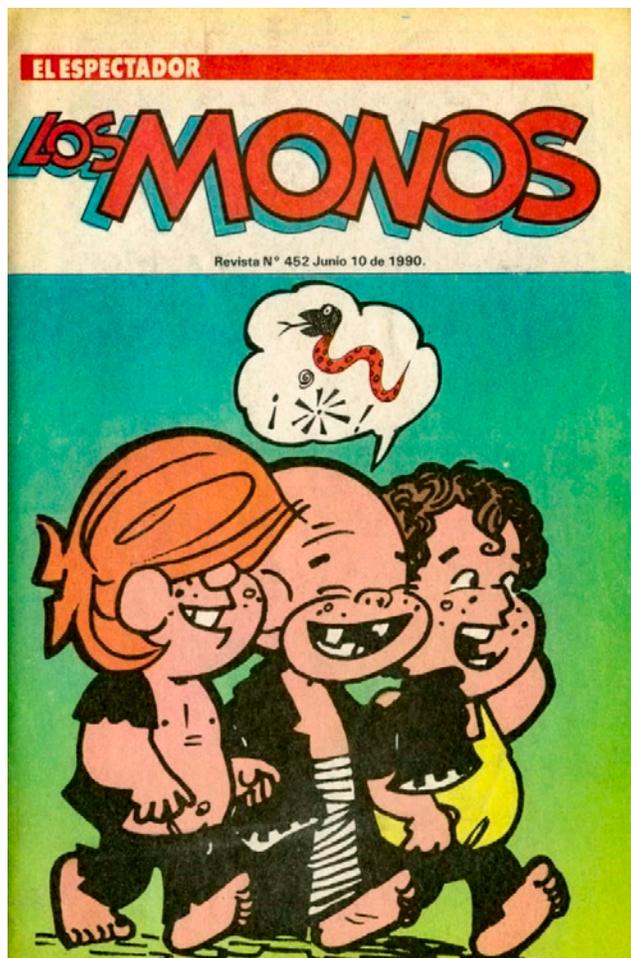


Imagen 1. Portada de la revista *Los Monos*. Fondo de procedencia: Profesor Bernardo Rincón, archivos personales.

*I.II. Algunos aspectos urbanísticos.*

En lo que respecta a los personajes centrales de *Copetín*, se puede afirmar que residen en las calles del centro histórico de Bogotá, puesto que se trata de gamines, específicamente en el distrito 17 o el barrio La Candelaria. Es en este lugar donde se desarrollan principalmente las acciones de la historieta, ya que es un punto crucial de la capital en el que se concentra una considerable cantidad de personas sin hogar. Además, en esta zona de la ciudad se encuentran destacados centros culturales como la Biblioteca Nacional, el Museo Botero, el Centro Cultural Gabriel García Márquez, la Casa de la Moneda y el Instituto Caro y Cuervo. Incluso, se pueden encontrar edificios gubernamentales como el Palacio de Nariño y el Capitolio Nacional, donde se reúnen el Congreso y el Senado. Este entorno proporciona un escenario con una rica variedad de situaciones y personajes, brindando una profundidad única a la trama de la historieta.

El centro histórico referido en cuestión ostenta, en gran parte, una marcada arquitectura colonial que ha sido cuidadosamente preservada a pesar de haber atravesado una oleada de transformaciones de gran magnitud. Cabe destacar que la ciudad experimentó estas transformaciones debido a su relevante papel como núcleo político, económico y cultural del país, especialmente a partir de los años 1950, cuando se vio impactada por una ola de migraciones internas y el progresivo desarrollo de la industria. Se puede observar que gran

parte de estas obras que marcaron un antes y un después en la ciudad se llevaron a cabo con dos objetivos claramente definidos. Por un lado, buscaban renovar y proyectar una imagen más actual y moderna de la capital; y por otro, se proponían mantener y reafirmar la imagen de un centro que se precia de su riqueza histórica y cultural.

Por su parte, Franco, a través de su historieta, presenta un retrato detallado de un sector de la capital que se encuentra en plena ebullición, en constante movimiento y transformación. En su tira cómica se puede apreciar una diversidad de personajes: transeúntes de distintas procedencias y profesiones, hombres de negocios, turistas, entre otros, todos ellos contribuyendo a reforzar la idea cosmopolita de la ciudad. Se mencionan lugares conocidos y frecuentados por los habitantes de la ciudad, como los mercados, el Palacio y la Plaza de Nariño, así como parques y ciertas calles, en particular la carrera 10 y la calle 26. Además, se destaca la plaza predilecta de Copetín y su gallada, donde se encuentra la fuente de La Rebeca. Esta plaza se presenta como un punto de encuentro habitual para los personajes de la historieta, un lugar al cual acuden con regularidad para refrescarse o simplemente disfrutar del ambiente, tal y como se puede apreciar en las tiras 650405, 700306 (imagen 2), 730915, 740430 y 741211<sup>4</sup>. Como se observa en la imagen 2, Copetín y su gallada se dirigen hacia La Rebeca y la estatua, que por la magia de la historieta cobra vida, y cansada de verlos tan seguido, expresa su hastío y disgusto; dicha actitud de La Rebeca es una broma recurrente en la tira.



Imagen 2. Tira 700306. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Además, durante aquel período de transformaciones urbanas, se puede apreciar en la historieta un marcado aumento en la cantidad de construcciones, incluyendo imponentes rascacielos (como en la imagen 2). Los comercios florecen y las renovaciones en la calle 26 parecen eternas según las palabras mismas de Copetín. Incluso se menciona el proyecto del

metro, que ya se vislumbraba desde la década de 1960 y que se ridiculizaba por considerarse irrealizable (ver imagen 3). Este último aspecto también constituye un chiste recurrente de la historieta; los gamines (o el autor a través de ellos) se burlan de la viabilidad de una construcción tal.



Imagen 3. Tira 690810. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Es importante destacar que *Copetín* evoluciona simultáneamente con la ciudad que le sirve de escenario. A lo largo de los años, Ernesto Franco refleja los cambios urbanos que han dado a Bogotá una imagen más cosmopolita. *Copetín* es, por tanto, una tira cómica que retrata la vida en la calle: esta juega un papel fundamental en la vida de los personajes y en el desarrollo de la trama. De hecho, el experto en el noveno arte, Pablo Guerra (2017), señala que una de las particularidades de esta historieta radica en las acciones secundarias y los segundos planos. Mientras la acción principal se desarrolla, se percibe a personas conversando, esperando el autobús o el taxi, e incluso ciudadanos que salen de los edificios para comentar la historia o para interactuar con personas cercanas al autor<sup>5</sup>. Es decir, *Copetín* debe ser leído como un todo indivisible, donde cada componente forma parte integral de la narrativa, ya que su ilustrador no deja nada al azar. Asimismo, la ciudad misma juega un papel esencial en la construcción de la historia, como lo afirma el crítico y guionista español Antonio Altarriba (2001, 31) para quien: «la ciudad es, ante todo, el lugar en el que los personajes de la historia intentan ganarse la vida». Esta premisa se ve reflejada en la tira, donde una amplia variedad de personajes ejerce diferentes oficios, ya sea trabajando, descansando o divirtiéndose, entre otras actividades. Incluso los gamines, como se verá más adelante, se ven realizando distintos trabajos para subsistir. *Copetín* ofrece pues un retrato completo de la vida en la ciudad, donde todas las piezas encajan en la historia magistralmente construida por su autor. Así, esta visión de Franco y su representación de la ciudad contribuyen a enriquecer la comprensión de la capital y su dinámica transformación en el transcurso del tiempo. El paisaje de la ciudad se redefine, evolucionando hacia un nuevo horizonte arquitectónico.

### I.III. Algunos aspectos lingüísticos.

Uno de los factores indispensables para destacar es el lenguaje particular empleado en la historieta de *Copetín*, un elemento vital que necesita ser analizado con detenimiento. Por ello,

abordar el tema del lenguaje utilizado en *Copetín* es abordar también la forma como se hablaba en aquella época en el país. Posterior a la obra de Adolfo Samper, la tira *Copetín* es la primera en adoptar un léxico y registro populares, que representa una estrecha conexión con la jerga cotidiana de la calle<sup>6</sup>. Tal apropiación lingüística le valió una crítica aguda y detallada por parte de algunos círculos intelectuales bogotanos contemporáneos para quienes una lengua normativa y bien hablada era la representación fiel de la idiosincrasia de la capital.

Es notable que el primer episodio de este cómic, publicado en el diario *El Tiempo*, contenía una única, pero significativa, frase: ¡Y esa vaina! Esta expresión se convierte en un elemento recurrente a lo largo de toda la historieta, un marcador del nivel de lenguaje empleado por el dibujante Ernesto Franco, quien buscaba acercar a sus personajes de la realidad colombiana y, por ende, a sus lectores. Franco entendía que para establecer un vínculo sólido con la audiencia, era imprescindible adoptar y hablar el mismo idioma que ellos. Es decir, necesitaba incorporar y entrelazar expresiones populares, refranes, juegos de palabras y hacer uso de los acentos característicos de las distintas regiones de Colombia. Estas decisiones lingüísticas no solo servían para hacer que la narrativa de *Copetín* pareciera más auténtica y tangible, sino también para infundir un tono de humor y sarcasmo que para sus lectores resultaba afable y atractivo.

Más allá de tocar la fibra del lector con un lenguaje que les resulta intrínsecamente familiar, la tira cómica de *Copetín* es también un valioso testimonio lingüístico, capaz de arrojar luz sobre fenómenos que merecen ser analizados desde las perspectivas diastrática, diafásica, diatópica y diacrónica de la lengua. Para ilustrar este aspecto, se pueden observar ejemplos de vocablos o expresiones como *chiripazo*, *furrusca*, *ganarse la yuca*, *hacer el oso*, *los tres golpes*, *machera*, *nanay cucas*, *totear*... palabras invertidas o “al vesre” como *naspier*, *fercho*, *jermu*, *bezaca*... y la representación fonética de la lengua como *güeno* (bueno), *dotor* (doctor), *fusticia* (justicia), *edijicio* (edificio), *vítima* (víctima), *vusté* (usted)...

además de otros aspectos propios de la tira cómica como lo son las onomatopeyas (que el autor adapta a la variante del español colombiano), elementos tipográficos, groserías, entre otros. En este sentido, es relevante ver cómo la tira de Ernesto Franco facilitó la democratización del uso de ciertas frases o términos, pues su publicación en un diario nacional ayudaría a una divulgación de dicho lenguaje popular.

Para ver este aspecto lingüístico de forma más concreta, si se observa la imagen 4 se pueden destacar diversos fenómenos: en cuanto a la morfología lexical se encuentran palabras como *la mecha* (la ropa) y *abundosos* (abundante); respecto a la fonética y la fonología se aprecian el debilitamiento y aspiración de /f/ por /x/: *jalta* (falta); la confusión entre /b/ y /g/ en contacto con una vocal velar /o/, /u/ y /w/: *güeno* (bueno); la asimilación regresiva de /b/ al final de una sílaba:

*asurda* (absurda); la pérdida de /d/ en posición final: *inseguridá* (inseguridad); las elisiones vocálicas representadas por la presencia del apóstrofe: *s'encuentra*, *d'eso*, *d'inseguridá*; y por último la contracción con hiato en *nues* (no es), *diamigos* (de amigos), *miatormenta* (me atormenta) y *dionde* (de donde) que se explican por la ley del timbre que indica que en un grupo de vocales la más cerrada de las dos se cierra aún más.

Los ejemplos de vocabulario empleados en *Copetín* son una representación fiel de cómo se hablaba en la época de su creación y, lo que es más importante, proporcionan un retrato de cómo el lenguaje sigue evolucionando en la capital y en todo el país. En este sentido, *Copetín* no solo sirve como un espejo de la sociedad, sino también como un testigo fiable y auténtico de la evolución lingüística de Colombia.



Imagen 4. Tira 740821. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Se ha observado meticulosamente cómo el origen, el contexto urbano y el lenguaje de *Copetín* se erigen como una representación de la historia de la capital. Este fenómeno puede interpretarse a través de varias perspectivas, ya sea la consideración de la planificación urbana y su evolución, el estudio de las variadas tipologías de ciudadanos que habitan y frecuentan dicho espacio o la variante del español utilizado y representado en la tira. Todo este paisaje pintoresco y rico en detalles que Ernesto Franco meticulosamente captura y esboza en su obra, puede ser categorizado como un hito sin precedentes en el noveno arte colombiano. En un ejercicio de observación y reflexión, Ernesto Franco se encontró dirigiendo un restaurante, lugar desde donde presenciaba a los niños mendigando en las calles. Desde este simple, pero conmovedor episodio, Franco comenzó a tejer las aventuras de *Copetín*, dándoles vida primero a través de su imaginación, y luego materializándolas a través de su habilidad para ilustrar desde su hogar. Este proceso está documentado en una entrevista con Palomino en 2013. Para Franco, la vida que se desplegaba ante sus ojos servía como una fuente inagotable de inspiración para sus personajes, sus guiones y, por supuesto, para la propia creación de sus historias. Las personas ordinarias

que pasaban por su restaurante se convirtieron en los modelos para sus personajes, mientras que sus interacciones y acciones formaban la base de sus narrativas. En una similar riqueza de inspiración, el autor también se nutría de diversos acontecimientos que leía en los periódicos, informándose sobre la actualidad y retomando las historias anecdóticas contadas por sus amigos, todo esto para fusionarlo y convertirlo en su propio arte.

## II. EL PAÍS EN LA ÉPOCA DE COPETÍN.

Más allá de los cambios urbanos experimentados por Bogotá a partir de los años 1960, tales como la consolidación del patrimonio colonial, la construcción de edificios contemporáneos, el desarrollo universitario y la industria, así como proyectos de transporte público, con especial mención al anhelado metro que hasta ahora no ha sido realizado; es importante destacar también los cambios políticos, sociales y económicos que han afectado tanto a la capital como al resto del país. En el momento en que se publicó por primera

vez *Copetín*, Colombia se encontraba en el periodo conocido como el Frente Nacional<sup>7</sup>. Este periodo sucedió a la dictadura militar de Gustavo Rojas Pinilla (1953-1957), y se vio marcado por las consecuencias de la Reforma Agraria de 1961, las crecientes violencias asociadas a la aparición de las primeras guerrillas unos años antes, así como la pobreza. Este contexto histórico permite comprender plenamente el trasfondo en el que se desarrolla la historieta de Copetín. Por ello, en esta segunda parte se hablará de política, violencia y sociedad.

### II.1. Política.

Uno de los ejemplos claros de la Historia en la historieta se encuentra en la narración de la experiencia de Copetín, cuyo deseo es transformarse en un trabajador agrícola y labrar la

fértil tierra. Copetín, en su entusiasmo, detalla a sus compañeros sus planes, explicándoles cómo la *Caja Agraria* será de gran ayuda en su iniciativa: el joven alude a la posibilidad de obtener, de forma gratuita, un pedazo de tierra en el campo, donde pretende plantar sus “semillas mejoradas” (de maíz) que ha recibido del organismo gubernamental. Sin embargo, su círculo de amigos se muestra escéptico respecto a su proyecto y, en actitud burlesca, dudan de su potencial éxito. Este evento tiene un claro paralelismo con la reforma agraria impulsada por Carlos Lleras (1966-1970), en la que uno de los pilares fundamentales consistía en fomentar el desarrollo agrícola. Mediante este, se esperaba poder financiar programas de inversión enfocados en la siembra de árboles frutales en la zona sur del departamento de Santander, así como en el establecimiento de criaderos de animales, particularmente de ovejas, en las áreas de páramo cercanas a la capital<sup>8</sup>.



Imagen 5. Tira 690410. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Para ilustrar de manera más precisa este fenómeno, cabría mencionar algunas de las tiras que ejemplifican este hecho, entre las que se encuentran: 690409, 690410 (imagen 5), 690419, 690424 y 690425 en donde se muestra siempre ese aspecto divertido y burlesco por parte de la gallada de Copetín, lo que podría interpretarse como la duda que tendrían los ciudadanos de la época ante este proyecto.

Por otro lado, se puede notar que el personaje principal, Copetín, no duda en llamar la atención de las figuras políticas de alto rango y, en particular, de los presidentes en ejercicio. Esto puede ser debido a que comparte la misma ideología y promueve una propaganda, o simplemente porque quiere contarles una situación específica. Un ejemplo de ello se puede observar en la tira cómica siguiente (imagen 6), donde el gamín se dirige al palacio presidencial con el fin de ayudar a su creador, quien carecía de vivienda en ese momento. La última viñeta de la historieta muestra cómo el mismo Ernesto Franco aparece para agradecer a Copetín por plantear el tema

al presidente. Es importante mencionar que el ilustrador utiliza su obra para transmitir un mensaje al gobierno: en efecto, en ese momento, las autoridades tenían previsto implementar un programa de vivienda popular a nivel nacional. El impacto de esta tira fue tan fuerte que el entonces presidente Belisario Betancur (1982-1986) escribió una carta a Ernesto Franco en respuesta a la tira, donde se compromete a remediar rápidamente la problemática en cuestión, ya que esta era una de las principales preocupaciones de su gobierno.

Esto son solo dos ejemplos de cómo Ernesto Franco aborda los sucesos políticos que marcaron el país entre 1960 y 1980; una época que se caracterizó por el control bipartidista, reformas como la de 1968 o aún la militarización y políticas de contrainsurgencia para contrarrestar las acciones de las guerrillas; desencadenando así en una época de violencia que se representa también en la historieta como se verá en el apartado siguiente.



Imagen 6. Tira830817. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

## II.II. La violencia.

Por otro lado, el autor no duda en abordar y criticar la violencia que se vive en la capital; entre los años 1960 y 1980, la ciudad experimentó una serie de disturbios, enfrentamientos y acciones violentas que son una muestra de la turbulencia política y social del país. Esto se puede evidenciar por medio de tres elementos importantes. El primero tiene que ver con las historias o anécdotas de atracos a mano armada, robos donde el ladrón sale corriendo, personas llamando a gritos a la policía y estos últimos corriendo para alcanzar a los delincuentes. Estos eventos ilustran la compleja problemática de la inseguridad que prevalece en las calles de Bogotá; inseguridad que surge como consecuencia de las tensiones políticas y sociales arraigadas desde la época conocida como *La Violencia* (1948-1958). Cuando Franco ilustra estos hechos su mirada es más crítica y su tono más serio; por tanto Copetín y su gallada reflexionan acerca de esa oleada de violencia

insistiendo en que no es una imagen positiva para el país; los gamines parecen tener miedo de ser ellos mismos víctimas o de ser asimilados a peligrosos delincuentes.

El segundo está relacionado con la violencia que generan grupos al margen de la ley, con algunos intentos de atentados terroristas, asesinatos a plena luz de día, secuestros y extorsiones que eran recurrentes ya en los años de la década del sesenta. En la imagen 7 se puede observar uno de ellos y se le puede dar una doble interpretación. Por un lado se trataría de un atentado terrorista por un grupo armado ilegal en respuesta a la política estatal (como las guerrillas que si bien operaban en zonas rurales, ocasionalmente lo hacían en la ciudad con el objetivo de mostrar su influencia); por otro lado, de un atentado que se orienta hacia las personas que viven en la calle por grupos de “limpieza social” queriendo exterminar el problema del gaminismo o de los habitantes de la calle en general.



Imagen 7. Tira 650612. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Por fin, otra muestra de la violencia se puede ver representada en el personaje de Calavera o Cala Vera (un cráneo que

habla, imagen 8); este misterioso personaje aparece en 1974 y va a acompañar a la gallada de Copetín hasta el final de

la publicación. En sus apariciones, Calavera hace reflexiones sobre la vida, la muerte o la política, siempre con un tono sarcástico y un particular humor negro. Es tal vez el personaje que tiene la mirada más crítica, filosófica y poética de todos. En la historieta, esta figura personifica el suicidio o la

muerte perpetrada por algún grupo armado o delinquentes; sus orígenes y sus muertes son diversos. Se puede suponer que Calavera no es un solo personaje sino múltiples representados en una criatura única que muestra la violencia del país en esa época.



Imagen 8. Tira 750124. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

### II.III. Sociedad y cultura.

La tira *Copetín* es un reflejo de la historia colombiana, y no solo se limita a temas cotidianos. En ocasiones, muestra eventos históricos de gran relevancia con entusiasmo y fascinación. Estos episodios nos transportan a las décadas de 1960 y 1970, cuando el país recibió la visita de destacadas figuras religiosas, políticas y científicas y esto se evidencia por las reacciones de los gamines quienes aparecen contentos, con pancartas, halagando a esas personalidades o siguiéndoles en la calle para discutir con ellos.

Dentro de los acontecimientos que la historieta narra, en agosto de 1968, el Papa Pablo VI hizo su aparición en el país, dejando una huella imborrable en la memoria de los colombianos y en particular en la de Copetín quien pudo ver al Papa y obtener un poco de dinero (tira 680827). Su visita fue un acontecimiento que despertó inspiración y fervor en la sociedad. Pero eso no fue todo, cuatro años antes, en septiembre de 1964, el General Charles de Gaulle también dejó su huella al visitar el país. Su presencia fue una muestra del prestigio y la

importancia que Colombia tenía en la escena internacional y evidentemente Copetín y su gallada prepararon una pancarta para recibirlo (tira 640923).

Uno de los momentos más emocionantes en la historia de la tira *Copetín* fue la visita de los astronautas Neil Armstrong y Richard Gordon en octubre de 1966 (imagen 9). Estas dos figuras legendarias, que formaron parte de las misiones Apolo 11 y 12 respectivamente, llegaron a Bogotá como parte de un programa aeroespacial estadounidense<sup>10</sup>. La presencia de estos astronautas en *Copetín* refleja el interés y la emoción que despertaba la carrera espacial en ese momento.

La tira *Copetín* también nos permite adentrarnos en el mundo de los medios de comunicación, el arte y el deporte de la época. Personajes como Fernando Botero, reconocido por su talento en la pintura y la escultura, hacen su aparición en la tira. También se destaca la presencia de artistas populares como La Negra Grande de Colombia, cuyo talento y carisma la convirtieron en una figura icónica de la cultura colombiana. Además, el atleta Álvaro Mejía, conocido por sus logros en el deporte, también es retratado en la tira.



Imagen 9. Tira 661018. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Para resumir este segundo eje, Ernesto Franco, a través de Copetín, ha logrado presentar de manera magistral la historia de Colombia durante las décadas de 1960 y 1970. Se puede apreciar cómo las temáticas políticas, sociales y culturales son abordadas con un enfoque crítico y humorístico. Con su estilo distintivo, el autor ha sabido capturar no solo la esencia de la historiografía del país, sino también ha sabido captar la atención y el interés de los lectores, transportándolos a esos momentos históricos. Por consiguiente, la historieta se convierte en un testimonio palpable de la memoria colectiva colombiana.

### III. LA HISTORIA DE LOS GAMINES

No se puede pasar por alto el hecho de que *Copetín* es la primera historieta colombiana que aborda de manera profunda la problemática de los niños de la calle, exponiendo las diversas dificultades que enfrentan como la violencia, la pobreza y la delincuencia. Por consiguiente, se erige como un hito fundamental en la historia del cómic en Colombia. En esta misma línea, Ernesto Franco sigue el legado de Adolfo Samper al retratar a personajes cotidianos, hombres, mujeres y niños con los que el lector fácilmente puede identificarse en su entorno diario.

Dadas estas circunstancias, es imperativo adentrarse en la narrativa que gira en torno a los niños de la calle, quienes son parte integral de la historia social de Colombia, en especial de Bogotá, como se explorará a continuación. En primer lugar, resulta pertinente abordar el concepto de «gamín(a)». Esta palabra, de origen dialectal en el este de Francia y sin una etimología clara según el diccionario *Robert* de 2017, hace referencia a un niño o niña astuto o travieso; no obstante, en el contexto del español colombiano, se refiere a aquellos menores que viven en las calles<sup>11</sup>.

#### III.I. Aspectos sociológicos e historiográficos sobre los gamines.

Desde una perspectiva sociológica, el periodista colombiano Gustavo Páez Escobar (2011[1978]) plantea que el gamín es tan representativo de lo colombiano como lo son la violencia o la miseria. Este personaje simboliza una sociedad en decadencia, que prioriza el poder político y económico en detrimento de la preservación de la familia y la colectividad.

Por su parte, la filósofa colombiana Carmen Ortega Ricaurte, en un trabajo titulado «Aspectos históricos y lingüísticos del Gamín bogotano» (1972), aborda el tema desde otra perspectiva y le otorga una dimensión histórica que se remonta al siglo XVIII. Efectivamente, este fenómeno ya parecía plantear un problema durante la época del virreinato de la Nueva Granada, como explica citando al antiguo virrey de la Nueva Granada: Antonio Caballero y Góngora, quien escribió en 1789 a su sucesor Don Francisco Gil y Lamus: “Yo numero entre las plagas que impiden el aumento de la población de este Reino los enjambres de mendigos que llenan las calles de las principales ciudades, exigiendo del público su subsistencia con clamores y lamentaciones irresistibles”. Según la filósofa, la mendicidad representaba en aquella época un negocio lucrativo importante, puesto que algunas mujeres rentaban niños para que pidieran dinero en su lugar. Estos hechos se ven igualmente ilustrados en la tira siguiente (imagen 10) en donde se ve claramente a una mujer con seis niños de diversos orígenes pidiendo dinero para pagar el alquiler, de los mismos niños; lo que muestra lo absurdo de la situación y la crítica mordaz por parte del autor. Del mismo modo, también se puede observar en la figura de Missuniverso, uno de los gamines de la gallada, quien se encuentra siendo explotado por una mujer haciéndolo pasar por su hijo con el objetivo de sacarle dinero a los transeúntes de La Candelaria (tiras 751024, 751025, 751027, 751028 y 751029). Asimismo, los

niños sufrían maltrato llegando incluso hasta la imputación de algunos de sus miembros para generar más clemencia y lástima por parte de la gente y así obtener más dinero; este

hecho, por el contrario, no es presentado en la historieta, tal vez por considerarse un poco violento y macabro.



Imagen 10. Tira 790213. Fondo de procedencia: Biblioteca Nacional de Colombia.

Para retomar la historia del gamín, en 1860, durante los primeros años de la República, el político liberal Januario Salgar (1884: 17) retrata a los niños de la calle, llamados en ese entonces «chinos de la calle». Él los describe como huérfanos o abandonados, durmiendo en cualquier lugar y alimentándose de los restos de comida que deja o bota la gente. Acostumbran a rondar por los barrios del centro de la ciudad, engañar a otros niños y burlarse de los adultos. Roban en los mercados, arman alboroto por cualquier motivo, isten ropas rasgadas, se sujetan los pantalones con una cuerda y están sucios. Pueden comportarse tanto amable como maliciosamente, dependiendo de la situación y de la persona con la que interactúan. Según Salgar, todos estos elementos contribuyen, a pesar de todo, a su encanto, por lo que los apoda «el ángel de la picardía». Esta representación de los niños de la calle del siglo XIX es sorprendentemente similar a la que se puede hacer en la actualidad de los gaminos y que se puede ver encarnada en cierta manera en la historieta de Franco como se verá más adelante.

Varias décadas después, a principios del siglo XX hubo un período de inestabilidad política, económica y social que vivió el país. La industrialización “que toma impulso durante la década de 1940, se convierte en un poderoso factor de atracción para la población rural hacia las aglomeraciones urbanas”, como lo mencionan las especialistas Nubia Ruiz y Adriana Parias (2007: 264)<sup>12</sup>. Todo esto provocó un flujo migratorio interno en el país y un crecimiento demográfico importante que ha modificado la vida en las grandes ciudades y especialmente en la capital.

Estas migraciones, a veces forzadas, también son una de las causas de la gran pobreza que conoce el contexto urbano en crecimiento y, por ende, del fenómeno del gaminismo que se establece en las grandes ciudades del país. Este hecho es

confirmado por las cifras del DANE. La arquitecta colombiana Lina María Sánchez Steiner (2007: 7), basándose en estadísticas de la población, afirma lo siguiente: «Según los datos censales del DANE (2007), en 1973 la población alcanzó los 22,8 millones de habitantes, de los cuales un 59% ya residía en centros urbanos; en 1985, Colombia llegó a los 30 millones, con un 65% de población urbana». Este crecimiento permite establecer dos cosas en vista de la situación económica inestable de la época: la primera es que Colombia pasó rápidamente de ser un país en su mayoría rural a uno mucho más urbano, y la segunda es que la pobreza también iba en aumento, lo que dio origen a este fenómeno social de niños abandonados que viven en la calle como se ha mencionado a lo largo de este trabajo. De hecho ese fenómeno de migraciones internas también se ve representado en la historieta, especialmente con ciertos personajes como Querubina quien por su forma de hablar se deduce que viene del departamento de Santander, al igual que Pesadilla; Angelito, por su parte procede de Medellín o aún Pep'eguama quien es originario del caribe colombiano y es el único personaje afrodescendiente de la gallada.

Es así como en las décadas de 1960 y 1970, muchos niños se encontraban en la calle huérfanos o abandonados, debido a la violencia en el entorno rural causado por las guerrillas, el desplazamiento forzado de los campesinos, el explosivo crecimiento demográfico urbano y la consiguiente pobreza; esto es lo que probablemente sucedió con Copetín, quien fue abandonado por su padre. Otra razón por la cual los niños se encontraban en la calle es porque huían de la violencia familiar como es el caso de Care'caucho, quien deja su hogar por el maltrato que recibía por parte de su padre.

En 1981 el padre Javier de Nicolo publicó una revista titulada *Musarañas*. Esta trata sobre la cuestión de los niños de la

calle y las razones por las que viven en ella. Según De Nicolo (2009 [1981]: 24), los gaminés pasan todo el día vagando, mendigando o robando en la calle. Se desplazan en grupos y tienen la particularidad de utilizar una jerga propia para comunicarse<sup>13</sup>. Este fenómeno social sería consecuencia de la descomposición de la célula familiar. De hecho, el sacerdote afirma que la causa principal de este fenómeno es la «estructura social» débil, es decir, la descomposición familiar debido a la pobreza y la violencia, con repercusiones en términos de desempleo, educación, desnutrición, insalubridad y vivienda precaria. Los gaminés son producto de una creciente escasez de recursos, de un clima de violencia que el país ha experimentado desde finales de la década de 1940, de migraciones forzadas o voluntarias, y se enmarcan en el contexto del desarrollo urbano como se ha mencionado anteriormente.

Por otro lado, psiquiatras y antropólogos han reflexionado también sobre este fenómeno del gaminismo en el siglo XX; especialmente el colombiano José Gutiérrez o el francés

Jacques Meunier, quienes decidieron encontrarse con estos niños para constatar lo que sucede en las calles de Bogotá, sabiendo que la tarea era difícil de llevar a cabo, ya que los gaminés suelen mentir y tienen miedo del adulto, especialmente cuando este intenta acercarse a ellos para hacerles preguntas sobre el cómo llegaron allí. Las conclusiones de dichas investigaciones convergen: estos niños son frágiles y viven el día a día. Al encontrarse viviendo en la calle, no tienen otra opción que aceptarlo, lo que puede parecer contradictorio, pero son vulnerables y tienen que engañar constantemente a los demás. Este sentimiento se expresa claramente en la historieta *Copetín*. El gamín y su grupo de amigos expresan el deseo de cambiar su destino, de convertirse en personas importantes o conocidas. Esto se ve particularmente con el personaje central quien desea convertirse en estrella de cine y ser alguien muy famoso y reconocido (imagen 11). También, muestran una gran solidaridad entre ellos, siempre se acompañan, se ayudan por más que se peleen por un trozo de comida como también se puede observar en la tira cómica.



Imagen 11. Tira 790213. Fondo de procedencia Biblioteca Nacional de Colombia.

### III.II. Los Gaminés de Ernesto Franco.

A lo largo de este trabajo se ha esbozado una figura de los niños de la calle haciendo un paralelo con las características que se pueden apreciar en la obra de Franco; por esta razón, es hora de ver concretamente cómo son esos gaminés representados en la historieta. Del mismo modo, ya se ha descrito más arriba dónde viven, cómo viven, cómo lucen (y todos estos aspectos se encuentran minuciosamente representados en la historieta de Franco), pero hay otros elementos que esta parte se propone aclarar. Según la historieta de Franco, los gaminés representados son suficientemente activos, ya sea los personajes masculinos (Copetín, Care'caucho, Missuniverso, Pesadilla) o los femeninos (Mabel, Querubina, Pecosita o Bombardina); en muchas ocasiones se les ve trabajando:

lustrando zapatos, cuidando carros, y en otras mucho más divertidas inventado sus propios oficios como Missuniverso quien abre su puesto de insultos (imagen 12 donde se puede ver a Missuniverso en su puesto y además ha contratado a su compañera Bombardina como secretaria, lo que evidencia la ayuda entre los gaminés), Copetín quien realiza cuadros y retratos o Bombardina quien decide lanzarse en la lectura de las líneas de la mano y la adivinación. Todo esto es simplemente una forma fácil de ganarse la vida sin mendigar, que es de todas formas, su actividad principal junto con el hurto (que se observa en los primeros años de la tira pero poco a poco se ilustra menos tal vez porque el autor no quería seguir vehiculando esa imagen negativa de los gaminés quienes ya eran suficientemente marginados por el hecho de encontrarse en la calle).



Imagen 12. Tira 790213. Fondo de procedencia Biblioteca Nacional de Colombia.

En cuanto a los roles que desempeñan dentro de la gallada se puede ver que Copetín es, en cierta medida, el jefe, aunque su rol no está claramente definido eso se puede inferir por ser el protagonista de la mayoría de las aventuras, además de ser el personaje que recuerda a los otros cómo comportarse, lo que lo hace también el poseedor de cierto orden moral en la pandilla pues en muchas ocasiones dice a sus amigos que deben hablar bien, que deben respetar a los adultos o que no deben robar o fumar pues no está bien visto. Tratándose de personajes que viven en la calle, Copetín y su gallada son muy unidos aunque siempre se estén haciendo bromas o insultándose los unos a los otros, la amistad es un elemento primordial para estos niños que no tienen nada. Por ello siempre se verá a Copetín acompañado principalmente de Care'caucho y Missuniverso, sus dos grandes compinches; asimismo, este gamín tiene un romance con Querubina (lo que pondrá celosa a Bombardina, quien está enamorada de Copetín); y para terminar gravitan alrededor de estos personajes, que podrían

definirse como los principales, otros niños como Angelito, Pesadilla, Joaquito, Pep'eguama o Pecosita quienes aparecen ya sea de forma recurrente por un largo periodo, ya sea muy esporádicamente para aportar un tono humorístico diferente al de los personajes centrales. Aunque en las galladas de gamines de Bogotá los niños tengan roles bien definidos (los que roban, los que mendigan, los que vigilan...) esto no se percibe realmente en la tira; solo Copetín parece ser la cabeza de la banda pero los otros no tienen un papel o un oficio particular dentro del grupo; a veces trabajan juntos (en grupo o en binomio) pidiendo dinero (imagen 13 en donde se percibe a Copetín y Care'caucho mendigando; el primero suplicando al transeúnte por unos centavos y el segundo llorando para llamar la atención y provocar la compasión del hombre quien termina dándole dinero, lo que sorprende a Copetín y constituye la broma de la tira), se les ve comiendo y compartiendo la comida, peleando o buscando un lugar en donde dormir.



Imagen 13. Tira 790213. Fondo de procedencia Biblioteca Nacional de Colombia.

Todas las características anteriores de los gamines han sido descritas por antropólogos como Meunier, que se ha mencionado más arriba, o historiadores como Absalón Jiménez Becerra y Carlos Arturo Reina Rodríguez; sin embargo, lo

que marca la diferencia entre los gamines reales y los de papel es que estos últimos intercambian con los adultos, llegando a formar lazos como por ejemplo la amistad con el agente de policía Mediavida (imagen 14, en donde se ven a Copetín y

al agente Mediavida interactuando. El gamín ayuda al policía con las pilas de su aparato auditivo; se percibe entonces una cierta complicidad entre los dos personajes lo que es sorprendente puesto que normalmente un niño de la calle no hablaría y mucho menos ayudaría a un agente del orden, esto evidencia lo mencionado anteriormente en cuanto a los esquemas tradicionales que rompe Franco en su tira). Otros adultos que aparecen son Doña Caridá, Don Aniceto o incluso Don Casiano. Otra diferencia entre los gamines es el paso por una

prueba de iniciación<sup>14</sup>, que no se observa en *Copetín*, pues un nuevo miembro aparece, es presentado a los otros y en la tira del día siguiente ya hace parte de la gallada. No hay que olvidar que Ernesto Franco es dibujante y no antropólogo o sociólogo; en ese sentido, él presenta una mirada parcial de la problemática del gaminismo en Bogotá; su proyecto no era los gamines en sí, pero más bien una crítica de la situación social y política del país a través de la óptica de los gamines.



Imagen 14. Tira 790213. Fondo de procedencia Biblioteca Nacional de Colombia.

En cuanto al lenguaje y la forma de comunicar, se ha mencionado que los gamines tienen una forma particular de hablar que corresponde al lenguaje del hampa, del bajo mundo; tienen una jerga particular con expresiones codificadas que solo ellos conocen para no ser comprendidos por los adultos y las otras galladas. En *Copetín* este aspecto lingüístico está presente todo el tiempo; sin embargo cabe notar varias características: de forma general, si los niños de la calle hablan de una forma relajada, lejana de la norma académica es precisamente porque han tenido muy poca o casi nula escolarización y por ende al no obtener esa educación van a utilizar el lenguaje que escuchan en la calle, asimilándolo y adaptándolo a su entorno; el personaje central es el único que habla inglés correctamente y puede así intercambiar con turistas extranjeros (esto se debe a que el mismo Ernesto Franco hablaba inglés de forma muy fluida); los gamines que vienen de otras regiones aportan sus dichos y variantes lingüísticas como es el caso de Pep'eguama, Pesadilla o Querubina; por fin, como la historieta está ambientada en Bogotá, es normal percibir en la tira cachaquismos y expresiones propias de los habitantes de la capital (lo que para los lingüistas es un material de trabajo invaluable).

### III.III. Hacia una visibilidad de los gamines.

A la pobreza y a la violencia se suma el hecho de que el gaminismo tiene como principal consecuencia el vandalismo. Como se ha mencionado, los niños de la calle recurren

al robo y a ciertas infracciones para poder asegurar su subsistencia. Rompen los vidrios de los autos, intimidan a la gente, también se involucran en actividades ilícitas como el tráfico de drogas a pequeña escala o incluso la prostitución. Estos comportamientos y actividades hacen que estos niños sean aún más marginados en la sociedad. En *Copetín*, de hecho, el lector puede ser testigo de la actitud de rechazo de algunas personas hacia el niño y su pandilla. Algunos sienten miedo de ellos e instintivamente piensan que serán robados. Ernesto Franco muestra este aspecto de necesidad en relación con los delitos. Así, se pueden ver en su tira a los niños robando con el único propósito de tener algo para comer, pero también se pueden apreciar imágenes de la violencia y el vandalismo que cometen los niños, en particular el personaje de Missuniverso, quien es el que más actos de este tipo ejecuta y por los cuales es incluso despreciado por sus compañeros de gallada ya que no da una buena imagen de los gamines. Por el contrario, no se menciona la prostitución en la historieta.

Si bien el autor no se centra en el problema del gaminismo, el hecho de ponerlos en el centro de su historia ha permitido abrir espacios al debate sobre esta cuestión, de ofrecerles otra mirada con respecto a lo que la sociedad piensa de ellos y trabajar con organizaciones que asistían a los niños de la calle. Con las publicaciones que eran cada vez más cotidianas en los años 1970, Ernesto Franco, que estaba empezando a tener éxito gracias a la popularidad de su cómic, conoce al padre Javier de Nicolo, con quien entabla una amistad. El dibujante le propone una idea: la creación de la revista *Copetín y su gallada*; las ganancias de su venta se destinarían

directamente a la fundación del padre llamada *Bosconia-La Florida*, cuyo programa (con el mismo nombre que la organización) tenía como objetivo auxiliar a los niños de la calle. La revista estaba compuesta principalmente por las aventuras

de Copetín y su grupo de amigos, con una frase al pie de la página que ilustraba la realidad de los niños de la calle y su comportamiento; Ernesto Franco quería sensibilizar a la población de la capital sobre este tema (imagen 15).



Imagen 15. Páginas de la revista *Copetín y su gallada*. Fondo de procedencia: Profesor Bernardo Rincón, archivos personales.

Aquí se encuentra un compromiso social del autor que va más allá de un simple encargo, especialmente porque la idea original es del mismo ilustrador, lo cual se relaciona con una de las misiones del noveno arte que no solo busca entretener, sino criticar y buscar una solución a un problema dado. En la imagen siguiente, sacada de la revista *Copetín y su gallada*, se ve como los niños de la calle sufren de hambre, llegando a pelear por un pedazo de comida y siendo al final llevados a un centro de protección infantil. Franco muestra así lo que sucedía en verdad con los gamines, quienes a pesar de ser amigos reñían por un poco de comida; presenta así la cruda realidad de sus vidas y deja un mensaje moralizador para crear conciencia y buscar ayuda en los potenciales lectores de la revista.

Al principio de este trabajo se planteó la problemática siguiente: ¿cómo narra Ernesto Franco la historia del país por

medio de su historieta y del punto de vista de un niño de la calle? A través de lo que se ha observado en la primera parte en cuanto a la génesis de *Copetín* mencionando las fechas y aspectos relacionados con la imagen de Bogotá y de la lengua representada en la tira; en la segunda parte, en donde se abordaron aspectos históricos como la política interna, la violencia, las visitas de personalidades internacionales o las apariciones de figuras culturales y deportivas nacionales; y en la tercera parte, donde se habla de la historia de los gamines representada en la tira cómica desde una óptica sociológica, antropológica, historiográfica con las consecuencias que ello acarrea en cuanto a la visibilidad de los gamines; se puede afirmar que *Copetín* se hace fuente histórica fidedigna de la situación política, económica, social y cultural del país, convirtiéndose así en un testigo de la historia moderna de Colombia desde 1962 dando a conocer toda una cantidad de información para aquellos que quieran descubrir, de manera

cómica y mordaz, los eventos más importantes que el país ha experimentado.

Las incidencias y consecuencias de dicha afirmación para el debate crítico permiten reflexionar de forma más amplia sobre varios temas. El primero en cuanto a otros trabajos que han aparecido en los últimos años relacionados con la imagen de las figuras infantiles en la historieta; cabe recordar que *Copetín* es la primera tira cómica en lengua española que pone a personajes de la calle como centro de las aventuras y que si bien los trabajos que se han publicado recientemente hablan de los niños de forma general y su representación desde un punto de vista de los orígenes étnicos (en particular los de María Elena Bedoya), sería pertinente poder confrontar las diversas reflexiones para encontrar puntos de convergencia permitiendo así obtener una visión global de la temática infantil en la historieta.

Asimismo, se pueden continuar las discusiones acerca de la influencia de *Copetín* y el trabajo general de Ernesto Franco como parte de la visibilidad del noveno arte en el país. Cabe recordar que en el sitio web del *Museo Virtual de la Historieta Colombiana*, el 9 de junio de 2000, el personaje de

*Copetín* fue designado como símbolo de la historieta colombiana en homenaje a su ilustrador. Con esto se puede ratificar lo que menciona Carlos Alberto Villegas en «Apuntes sobre la historieta en Colombia», cuando indica que el trabajo de Ernesto Franco impulsará el desarrollo de la historieta y animará a varios jóvenes dibujantes a crear nuevos personajes y proponer sus historias en los periódicos e incluso producir sus propias revistas. Este aspecto puede seguir siendo desarrollado como parte de una nueva investigación sobre las tiras que se inspiran de *Copetín* y de Franco.

Por último, en lo que respecta a la Historia colombiana, el debate puede prolongarse en cuanto a los soportes, otros que los libros de Historia, que permiten descubrir, observar y analizar los diversos sucesos del país. De hecho, podrían cotejarse entre ellos y ver cuáles y cómo los autores plasman los acontecimientos; esto con el objetivo de, por un lado ampliar la visión que artistas y escritores de forma general tienen de la Historia y por otro con un fin más pedagógico, ya que este tipo de soporte puede llevarse a las aulas de clase y ser de esa forma un elemento que permita estudiar la Historia desde otra perspectiva.

### Obras citadas

- «*La reforma agraria de Carlos Lleras*», Informe Final - Comisión de la Verdad, consultado el 15 de enero de 2024, <https://www.comisiondelaverdad.co/la-reforma-agraria-de-carlos-lleras>.
- Altarriba, Antonio 2001. *La España del tebeo: la historieta española de 1940 a 2000*. Madrid: Espasa Calpe.
- Bedoya Hidalgo, María Elena. 2024. «Chinos Y Palomillas: Cómic, Infancia Y Raza En Colombia Y Perú (1920-1940)». *Quaderni Culturali IILA* 5 (5):15-25. <https://doi.org/10.36253/qciila-2472>.
- Caballero y Góngora, Antonio.1910 [1789]. “Relación del Estado del Nuevo Reino de Granada que hace el Arzobispo de Córdoba a su sucesor el Excelentísimo señor D. Francisco Gil y Lamus - Año de 1789”. *Anales de la Universidad Nacional de los Estados Unidos de Colombia* n.º.2 (10): 253-314.
- De Nicolo, Javier. 2009 [1981]. “Musarañas: Programa de intervención con niños de la calle”. Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Acceso diciembre 2023. <https://www.scribd.com/doc/32793324/Musaranas-Programa-de-intervencion-con-ninos-de-la-calle>.
- Guerra, Pablo. 2017. “La historieta colombiana de prensa”. Acceso enero de 2024. <http://www.elgloboscopio.com/2017/04/historieta-colombiana-de-prensa-de.html>.
- Gutiérrez, José. 1967. *La infancia en miseria*. Bogotá: Timana.
- . 1972. *Gamín: un ser olvidado*. México: McGraw-Hill.
- Guzmán, Julio César. 2017. “El papá del gamín más famoso del país”. *El Tiempo*, 11 de abril de 2017. <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-ylibros/perfil-de-ernesto-franco-creador-de-copetin-77402>.
- Jiménez Becerra, Absalón y Reina Rodríguez, Carlos Arturo. 2019. *Infancia y juventud en Colombia: aproximación historiográfica*. Bogotá: Editorial Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

*Le Petit Robert de la langue française*. 2017. Paris: Le Robert.

Meunier, Jacques. 1977. *Les gamins de Bogota*. Paris: Editions Jean Claude Lattès.

Ortega Ricaurte, Carmen. 1972. “Aspectos históricos y lingüísticos del Gamín Bogotano”. *Universidad Nacional de Colombia Revistas electrónicas UN*. Revista de la Universidad Nacional (1944 - 1992): 7-71. [https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin\\_cultural/article/view/4014](https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/4014).

Páez Escobar, Gustavo. 2011 [1978]. “El mundo de los gamines”. Acceso diciembre de 2023. <http://www.gustavopaezescobar.com/site/?s=gamines>.

Palomino, Sally. 2013. “El hombre detrás de 50 años de jeroglíficos”. *El Tiempo*, 25 de octubre de 2013. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13143764>.

Ricci, Carla. 2000. “Un gamín bogotano llamado Copetín: Entrevista exclusiva con Ernesto Franco para el Museo Virtual de la Historieta Colombiana”. Acceso diciembre de 2021. <http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/galeria/franco.html>.

Rincón, Bernardo. 2018. *Museo Virtual de la Historieta Colombiana*. Acceso diciembre 2021. <http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/museovhc.html>.

Ruiz Ruiz, Nubia y Parias Durán, Adriana. 2007. “La population migrante due au déplacement forcé et son insertion urbaine à Bogota”. En *Dynamiques de pauvretés et vulnérabilités en démographie et en sciences sociales* por Bruno Masquelier et Thierry Eggerickx, 263-281. Louvain: Actes de la Chaire Quetelet.

Salgar, Januario. 1866. “El chino de Bogotá”. Museo de cuadros y de costumbres vol. II. Acceso diciembre 2023. <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2517>.

Sánchez Steiner, Lina María. 2008. “Éxodos rurales y urbanización en Colombia: perspectiva histórica y aproximaciones teóricas». *Bitácora* 13, n° 2 (junio-diciembre 2008): 57-72. Universidad Nacional de Colombia. <https://doi.org/10.15446/bitacora>.

Tarazona, Edinson. “Sufijos aumentativos y la reduplicación en el español oral actual”. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, n.º 37 (21 de mayo de 2021): 1–16. <https://doi.org/10.19053/0121053x.n37.2021.12584>.

Villegas Uribe, Carlos Alberto. 2018. “Apuntes sobre la historieta en Colombia”. *Letralia*. Acceso diciembre de 2021. <https://letralia.com/sala-deensayo/2018/09/28/apuntes-sobre-la-historieta-en-colombia/>.

---

## Notas

1. Cabe precisar que la nomenclatura utilizada en este trabajo para citar la historia corresponde a la misma utilizada en la tesis, es decir que esta se refiere al año, mes y día de publicación de la tira.
2. Los personajes aparecen algunas veces en los jeroglíficos que el ilustrador creaba para el mismo periódico hasta los años 1990.
3. No se tiene ninguna información sobre el número de tiras que fueron publicadas en El Espectador.
4. La ubicación exacta de la fuente y de la plazuela es carreras 12 y 13 con calle 25, en el barrio de San Diego, en el distrito de Santafé. Se puede decir que Copetín y su grupo de amigos amplían los límites de su barrio para encontrarse en un lugar donde pueden divertirse y limpiarse, un poco alejados de donde suelen estar. Además, hay algo irreal en esta fuente que muestra la tira cómica, ya que La Rebeca es un espejo de agua, pero en la tira 730915 se puede ver a Care'caucho sumergirse en ella como si fuera una piscina; asimismo, la estatua se mueve y habla: en las tiras 700306 y 740430 se muestra molesta porque los niños vienen a lavarse y huye. Más allá del aspecto de limpieza que la fuente puede dar a los niños, también se trata de la representación de una mujer desnuda en un cómic que tiene como personajes a niños de la calle; sin embargo, Copetín y

sus amigos no ven una connotación sexual en esta figura, y no se hace ninguna alusión al respecto, probablemente porque los niños todavía son inocentes.

5. En una entrevista que Franco concedió, explica que a veces hacía bromas a sus amigos o tenía como desafío agregar una frase que no tenía nada que ver con la historia.
6. Es interesante ver que, con casi 40 años de diferencia, Copetín y Mojcicón comparten el uso del lenguaje coloquial y un niño como personaje central. Franco, quien nació en 1928, tal vez leyó la adaptación de Samper en su infancia; en cualquier caso, se encontraron en exposiciones y trabajaron juntos en algunos proyectos. Del mismo modo, se puede observar una especie de conexión o continuidad en el trabajo de Franco en relación con el de Samper, ya que ambos autores abordan con humor temas de la actualidad y muestran la sociedad colombiana de sus respectivas épocas.
7. Una alternancia política entre los partidos Liberal y Conservador que se extendió desde 1958 hasta 1978.
8. <https://www.comisiondelaverdad.co/la-reforma-agraria-de-carlos-lleras>.
9. Este aspecto se encuentra ampliamente documentado y analizado en el libro de Carlos Mario Perea Restrepo “Limpieza social: una violencia mal nombrada”, publicado por el Centro Nacional de Memoria Histórica en 2015.
10. Este programa tenía como objetivo implementar tecnologías espaciales en algunas regiones del continente.
11. El primero en utilizar este galicismo para designar a los niños de la calle fue el general Urdaneta en una nota publicada el 15 de octubre de 1884 en Papel Periódico Ilustrado [http://www.banrepcultural.org/sites/default/files/lablaa/historia/paperi/v4/v4\\_77.pdf](http://www.banrepcultural.org/sites/default/files/lablaa/historia/paperi/v4/v4_77.pdf)
12. “qui prend son élan pendant la décennie 1940, se transforme pendant cette période en un puissant facteur d’attraction pour la population rurale vers les agglomérations urbaines”
13. Esta jerga se explica ampliamente en la tesis doctoral que ha dado origen al presente trabajo.
14. Según Meunier, en ciertas galladas, los niños que quieren integrarlas deben pasar una especie de prueba que puede ser un tatuaje, también deben abandonar sus verdaderos nombres y aprender la jerga de la calle.

# Panorama del cómic pastuso: apuntes para la reconstrucción de la historia del cómic en Pasto, Nariño (1980-2024)

Iván Andrés Benavides Carmona / Universidad Nacional de Colombia

## Introducción

El presente artículo pretende establecer un estado del arte del cómic producido en la ciudad de Pasto (Colombia), sin realizar por ahora un examen exhaustivo de las escuelas, períodos o autores. Se reconoce que los circuitos informales de circulación del material han dificultado el hallazgo de todo el cómic elaborado en la región. En cambio, se propone introducir una serie de obras inéditas o desconocidas dentro de la historiografía tradicional del cómic en Colombia, con el propósito de que sean tenidas en cuenta en futuras investigaciones sobre la historieta nacional.

Es importante subrayar que los autores citados en este artículo no son los únicos que han hecho cómic en la región. Se busca presentar un panorama que permita tomar conciencia de estos trabajos, considerando que probablemente muchos continúan sin ser descubiertos. Se espera que los investigadores interesados puedan ampliar su perspectiva acerca de la creación de cómic en Pasto. En este sentido, este artículo es pionero en el reconocimiento de obras elaboradas

en el suroccidente colombiano, sumándose a la tradición de la historieta en Colombia, que ha sido históricamente un género infravalorado. Este fenómeno se debe a su evolución caracterizada por esfuerzos aislados, esporádicos e inconexos, lo que sugiere la ausencia de un genuino aprecio en el país por el cómic como forma de expresión narrativa y visual.

La ciudad de Pasto, como se ilustrará en las siguientes líneas, no escapa a este patrón de esfuerzos aislados. Este estudio también considera la relación entre la producción local y aquella proveniente de otras regiones del país o del mundo, como los cómics que circulaban en periódicos como *El Tiempo* o en suplementos como la *Revista Monos de El Espectador*. Esta interacción limitada, junto con la geografía de Pasto, que ha hecho de la ciudad un lugar particularmente aislado, ha dificultado durante todo el siglo XX una circulación más profusa de cómics de otras latitudes y el intercambio con otras regiones del país. Esto también ha limitado una influencia directa del mercado extranjero en las formas de representación local, aunque sin excluir ejemplos concretos de polinización creativa.



Figura 1. Cabezote en xilografía para el periódico “El Duende” producido en la Imprenta Imparcial de Pastor Enríquez. Pasto. 1838.

## Antecedentes

El comienzo de la industria editorial en la región nariñense tuvo lugar de manera relativamente temprana, con

la instalación de la Imprenta de Mariano Rodríguez en Barbacoas en 1825 y la posterior creación de la “Imprenta Imparcial” de Pastor Enríquez en 1837. El relato del historiador Sergio Elías Ortiz resalta la figura de Enríquez como un “sabio analfabeta” puesto que, con apenas formación

académica o técnica fue responsable de la construcción de una imprenta de tipos de madera (Álvarez 2008, 214) que mantuvo su productividad hasta mediados del siglo XIX y en la que se imprimieron al menos ocho periódicos. En estas publicaciones, sin embargo, se utilizaban solamente viñetas ornamentales y elementos decorativos esporádicos en sus cabezotes.

No fue sino hasta 1862 que el diario «El espectador» de Vicente Cárdenas marcó un hito al presentar las primeras caricaturas elaboradas mediante xilografía (Toulliou 2015, 26).

La audiencia pastusa comenzó a familiarizarse con elementos de la narrativa gráfica como globos de diálogo y líneas cinéticas, marcando el inicio de una evolución en la ilustración local. A pesar de la proliferación de talleres de impresión y numerosas publicaciones, la ilustración gráfica

local fue muy escasa. Ejemplos notables se encuentran en revistas como «Ilustración Nariñense» (revista publicada entre 1924-1955) y «Juventud Javeriana» (revista que circuló entre 1931-1951), pero la historieta no logró consolidarse en la región. Sin embargo, se identificaron al menos tres casos excepcionales que destacan en la historieta regional.

El primer caso excepcional es la introducción de viñetas y secuencias publicitarias de marcas como Osram y Leche de Magnesia Phillips entre 1920 y 1950, que ayudaron a formar visualmente al público y a familiarizarlo con los códigos de la caricatura y la historieta. El segundo caso es la revista «Pasto», publicada por el Concejo Municipal en 1940 para conmemorar el cuarto centenario de la ciudad, que incluyó ilustraciones y viñetas de Joaquín González Gutiérrez y Manuel Erazo Ordoñez. Las ilustraciones de González Gutiérrez combinaban simbolismo y escenas de la vida rural y costera, con una estilización influenciada por el Art Decó.



Figura 2. Cuatro avisos de la marca alemana Osram y Osram Nitra de venta en los almacenes Hermógenes Zarama y Cia. De Pasto. Los avisos fueron publicados en diferentes números del periódico Diario del Sur<sup>1</sup> entre enero y mayo de 1925.

Por otro lado, en el número dos de la revista «Pasto», se menciona el estudio de arte comercial de Erazo Ordoñez, quien tiene un diplomado en Nueva York en gráfica e iluminación publicitaria. En este número, ilustra el poema «¡Hurra!» de Juan Álvarez Garzón, mostrando una alegoría menos centrada en aspectos regionales que las ilustraciones de González Gutiérrez. Esto sugiere que había espacio para la ilustración publicitaria y comercial, aunque probablemente en piezas efímeras debido a la escasa intervención en los

medios impresos. Por último, se destaca la fundación de la Editorial «El Derecho» y su periódico homónimo en 1928, iniciativa de un grupo de estudiantes universitarios conservadores que dirigieron el diario hasta 1935.

Desde ese año y hasta 1990, el periódico estaría a cargo de una junta encabezada por José Elías del Hierro (Toulliou 2015, 43).



Figura 3. A la izquierda, portada de Joaquín González Gutiérrez para el número 3 de la revista Pasto. Marzo de 1940. En el centro, viñeta de González Gutiérrez para el poema “Hombre y Tierra” del poeta Carlos Martínez Madroñero. Revista Pasto No 1, Enero de 1940. A la derecha, viñeta de Manuel Erazo Ordóñez para el poema “¡Hurra!” de Juan Álvarez Garzón. Revista Pasto No 2, Febrero de 1940.

El periódico “El Derecho” es, hasta donde fue posible llevar esta investigación, el primer medio impreso local donde aparecen tiras cómicas. En 1945 se publica la tira Pedrito el Mejicano de De la Torre (distribuido por Editores Press Service Inc. – Nueva York), con un formato de secuencias mudas que por lo general contenían tres o cuatro viñetas con gags humorísticos. En los años cincuenta, aparecerían Benitín y Eneas (*Mutt y Jeff*) de Bud Fisher y Educando a Papá (*Bringing Up Father*) de George McManus y por último

en 1970, Archie con dibujos de Bob Montana (Coral, Pantoja y Zarama 2011, 207).

A estas tiras de prensa, se sumarán las secciones de humor que se incluyeron en la revista *Élite*, un magazín de variedades publicado de forma mensual entre 1970 y 1971, que incluyó tiras ocasionales de Buck Brown, Fola y Romson; todas provenientes de periódicos como *The New Yorker* o *The Angeles Times*.

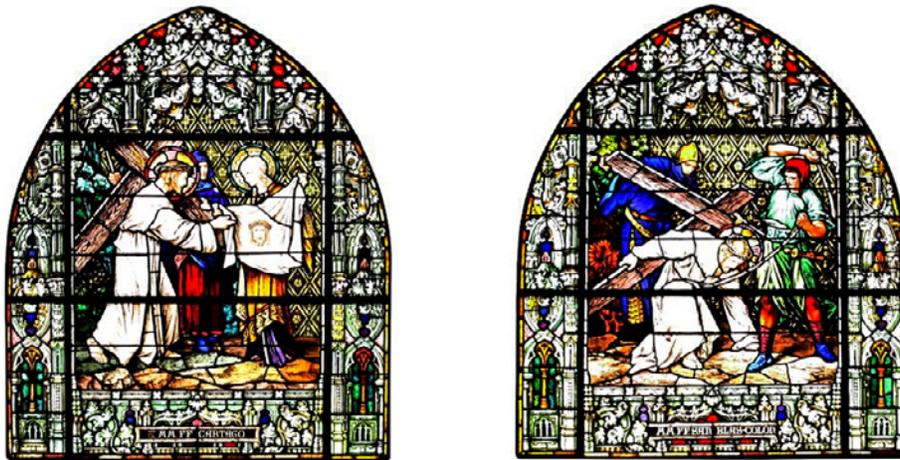


Figura 4. A la izquierda, portada del No 1 de la Revista *Élite*. Octubre de 1970. En el centro, portada del No 2 de la Revista *Élite*, Noviembre de 1970. A la izquierda, sección “La página de humor que más gustó” que incluye una tira de Buck Brown, incluida en la contra carátula del No 8 de la Revista *Élite*, Mayo de 1971.

**La práctica artística**

A diferencia de las artes plásticas, que han tenido una trayectoria más estable y reconocida en Pasto, el cómic local no ha logrado desarrollar escuelas, estilos o técnicas definidas. Sin embargo, es posible identificar cierta influencia del dibujo y la pintura en los cómics producidos en la región, especialmente considerando que muchos de los autores tienen formación en artes plásticas.

Al respecto conviene hacer un comentario puntual acerca de la iconografía religiosa en la ciudad, especialmente profusa dada la marcada actividad conventual desarrollada en Pasto a lo largo del siglo XX. Aunque no existe evidencia de que esta tipología artística haya tenido influencia directa en la labor creativa de los historietistas pastusos del siglo XX, resulta un antecedente importante dado su valor narrativo, artístico y patrimonial. Está por ejemplo, el Templo de San Agustín que alberga una serie de catorce óleos realizados por el pintor pastuso Isaac Santacruz, que representan las estaciones del viacrucis. (Oficina de Turismo - Gobernación de Nariño 2007, 50).



**Figura 5.** Dos vitrales de la serie de la Pasión de Cristo instalados en el Santuario Eucarístico Maridíaz. Ca. 1930. Autor desconocido.

También está el Santuario Eucarístico de Maridíaz, culminado en 1930 (Bucheli, Villareal y Castillo 2016, 42) que se destaca por una serie de vitrales elaborados en el taller de Innsbruck (Austria), que relatan la pasión de Cristo (De Becerra, y otros S.f., 2).

A este tipo de expresión se suma una tradición pictórica más secular y reciente vinculada a las vanguardias artísticas del siglo XX, dedicada a la representación de hechos

cotidianos a través de un trazo más bien primitivista que se deja ver en la obra del pintor ipialeño Carlos Tupaz Mejía o la del pastuso Pompeyo Delgado. En ambas se reconoce un interés por la representación de espacios cotidianos con una honestidad abiertamente alejada de pretensiones simbólicas. Para el caso del cómic pastuso, la representación de las condiciones más inmediatas de la población, será un tema recurrente que se satiriza o se recrudece por partes iguales.



**Figura 6.** Bañando al chiquillo. Pompeyo Delgado. Óleo sobre lienzo. 70x100cm. 1993.

Otro tema, que resulta bastante usual en el cómic local es la caricatura y lo grotesco, profundamente ligado al Carnaval de Negros y Blancos donde el tratamiento desproporcionado de la figura humana, junto con lo monstruoso constituyen el

sustento de la representación. Es un tema que también abordan pintores como Manuel Estrada, Luis Eduardo Arturo y Alicia Viteri.



**Figura 7.** Páginas interiores del libro “Trazos y encantos del Carnaval” escrito e ilustrado por Emilio Jiménez Dorado. Autopublicación. 2012.

Además, el cómic pastuso exhibe un interés persistente por la caricatura política, una vertiente a la que han contribuido dibujantes y pintores regionales posteriormente interesados en la historieta. Este enfoque se entrelaza con la temática de la ruralidad y el indigenismo, elementos arraigados en expresiones artesanales como el enchapado en tamo y el Barniz de Pasto, así como en la obra pictórica de artistas locales como Carlos Santacruz y Ángel Rojas. Además, el cómic pastuso aborda con regularidad la dinámica entre el campo y la ciudad, a menudo influenciado por el contexto del Conflicto Armado Interno en la región, con algunas obras que reflejan explícitamente estas tensiones sociales y otras que lo hacen de manera más sutil pero igualmente crítica.

En cuanto a la estética y la técnica, el cómic pastuso exhibe una diversidad de enfoques, desde una aproximación más tradicional centrada en la línea y la luz y sombra, hasta trabajos que exploran la geometría, los patrones y la simbología de las formas, a menudo vinculada al patrimonio precolombino del altiplano nariñense. Esta variedad en los enfoques estéticos ha influido notablemente en la forma en que los dibujantes locales abordan sus proyectos, destacándose la contribución de artistas como Edmundo Urbano, Emilio Jiménez Dorado y Libia Velásquez, quienes representan distintos aspectos de esta riqueza creativa en la práctica artística nariñense.



**Figura 8.** Habitación. Óskar Romo. Óleo sobre lienzo. 100x140cm. 1994.

**Aparición del cómic pastuso**

Para 1980, el periódico “El Derecho” se había constituido en uno de los tabloides de mayor trayectoria y reputación de la región, a la vez, que se vio envuelto en una docena de polémicas por cuenta de su postura ideológica y la de quien fuera su más importante representante, el político conservador José Elías del Hierro, que en no pocas ocasiones se sirvió del diario para impulsar su carrera política como diputado, concejal y senador. (Coral, Pantoja y Zarama 2011, 91)

Dada su denodada militancia política, a mediados de la década de 1950, el periódico introdujo a varios caricaturistas extranjeros como Flip Usanzs, Herblock, Scorpio Weismann y Lalburt que aparecieron en forma irregular en la sección “Opinión” y que en términos generales se usaron como propaganda anticomunista en la región.

Tras un largo periodo con apenas material dibujado, el Derecho reintrodujo la caricatura local en 1984 y convocó para ello, a una plantilla de artistas regionales que incluyeron a Goyar, Diango, Freddy Melo, Ramiro, Cerón, Martí, F. Goyes y Bruno.

De entre ellos, es Bruno (seudónimo del abogado y artista gráfico, Francisco Javier Feulliet), quien se destacaría por su permanencia como caricaturista contribuyente del periódico hasta su cierre definitivo en 1990, pero también por una tira cómica de su autoría titulada “La Mosca”.

A diferencia de las viñetas de opinión, que solían retratar a los políticos con un trazo sintético pero mimético, «La Mosca» representa un interesante experimento visual donde el autor lleva la sencillez de su dibujo al extremo. Aunque principalmente presentaba chistes y gags, en ocasiones el autor, Feulliet, utilizaba a su personaje principal, una mosca, y a una araña como interlocutora, para introducir comentarios de naturaleza política.



Figura 9. Dos tiras cómicas de “La Mosca” de Francisco Feulliet (Bruno). Periódico el Derecho. 28 de julio de 1989.

Durante ese mismo período, en 1982 se funda “El Diario del Sur” que en cierto sentido actuó como la contraparte ideológica de “El Derecho”. Con una pauta algo más contemporánea, este periódico introdujo desde su inicio, un suplemento dominical en el que se incluyeron cómics como El Mago Fedor (The Wizard of Id) de Brant Parker y Johnny Hart, Mandrake el Mago (Mandrake the Magician) de Lee Falk y Olafo el amargado (Hägar the Horrible) de Dik Browne, entre otros.

Un año más tarde, en 1983, “El Diario del Sur” integra a su plantilla al economista ipialeño Pedro Pablo Enríquez (Quique) que no obstante su formación académica, había trabajado como dibujante para los periódicos Nueva América, Aportes, El País y Occidente de Cali (Diario del Sur 1998, 2).

Casi de inmediato introdujo a los personajes que le harían célebre y que dibujaría hasta su fallecimiento en 2020. Se trata de la “Familia Tarapué”, un retrato de la familia rural nariñense mediante la cual, Quique procuró en tono de humor mantener vivas las costumbres y el lenguaje coloquial del altiplano nariñense.

Las tiras narran la cotidianidad de Benildo (el padre), Gumersinda (la madre) y Toribio (el hijo) y sus interacciones con personajes episódicos como el Padre Custodio, Flor de Obonuco, Cumbalaza, Misia Blasfemia y el caballo Cachirí entre otros.

A lo largo de sus 37 años de publicación ininterrumpida, la tira, por un lado, fue migrando de la técnica analógica a la digital y por otro, de la representación del paisaje bucólico de la cordillera a la agitada vida en la ciudad. Aquella transformación narrativa estuvo influida por las dinámicas territoriales del Conflicto Armado Interno en la región<sup>2</sup> y el crecimiento urbano acelerado de Pasto a finales del siglo XX y comienzos del XXI.

Por otro lado y a pesar del reconocimiento público del que gozó la tira, regularmente pesaba sobre ella el sambenito del abuso de estereotipos y de lugares comunes alrededor de la representación de las comunidades campesinas, indígenas o afrodescendientes, así como de su condición social y su nivel de formación. La tira sin embargo, alejada de pretensiones, se refugia en la zona gris del denominado “cuento pastuso”, un género humorístico en el que la sociedad pastusa se mofa de sí misma a suerte de ejercicio catártico, buscando subvertir la idea de un individuo ignorante y testarudo, llevando esta caricatura hasta el paroxismo mediante chistes de tradición usualmente oral.

Con todo, no deja de ser cierto, que a pesar de la intención satírica del autor, el cómic también se convierte en una ventana que deja entrever prejuicios que incluso, perviven hasta la actualidad y que merecen un estudio pormenorizado.



Figura 10. Primera página de la Revista monerías, suplemento infantil del Diario del Sur con la tira “La Familia Tarapué”. Ediciones de abril 7 de 1996 y abril 28 de 1996. San Juan de Pasto.

Aparte de su suplemento dominical, en 1988 el Diario del Sur lanzó una separata infantil llamada “Revista Travesuras”, más tarde rebautizada como “Monerías del Sur”. Se trataba de una revista de pequeño formato, que buscaba imitar el modelo de las revistas “Monos” y “Mini Monos” del Espectador publicadas en Bogotá. Semejante a como sucedía con el tiraje ordinario, en sus páginas se incluyeron cómics extranjeros como Popeye (en la versión de Bud Sagendorf), Los Picapiedra de Hanna-Barbera, Archie y Olafo el Amargado y algunos cómics regionales que aparecieron brevemente como los “Pastusos Pastas” de Joker y “Los Bohemios” de Rosero.

Sin embargo, la revista Travesuras contó con uno de los autores regionales más prolíficos, el Maestro en Artes

Plásticas Marco Santacruz (Marco) que inició su participación como historietista del periódico en 1987 con las “Aventuras de Cuy-Landia”<sup>33</sup> y más adelante con “Don Custodio” y “Emilio Graftis” (con guiones del periodista Oswaldo Flórez).

Tanto “Don Custodio” como “Emilio Graftis” fueron tiras cómicas diagramadas en página completa que relataban gags sencillos y autoconclusivos. Aunque al comienzo se trataba de ejercicios de humor, con el tiempo ambos personajes empezaron a adoptar un rol más contestatario y aunque no abandonaron su carácter burlón, de tanto en tanto, el autor usaba a los personajes para hacer crítica política, social y hasta medioambiental.



Figura 11. A la izquierda, portada de la Revista Travesuras (Diario del Sur) No 15. Agosto de 1988. En el centro, una página de “Don Custodio” (primera etapa) de Marco Santacruz de 1987. A la derecha, una página de “Emilio Graftis”, de Marco Santacruz y Oswaldo Flórez de 1987.

Conviene señalar que “Don Custodio” (que también fue publicado en la revista universitaria Quinde) tuvo dos etapas en un período breve, que quedan claramente definidas dadas las proporciones de los personajes. En la primera etapa, el

autor usó una proporción humana más mimética, mientras que en la segunda los personajes adoptan un aspecto más caricaturesco.

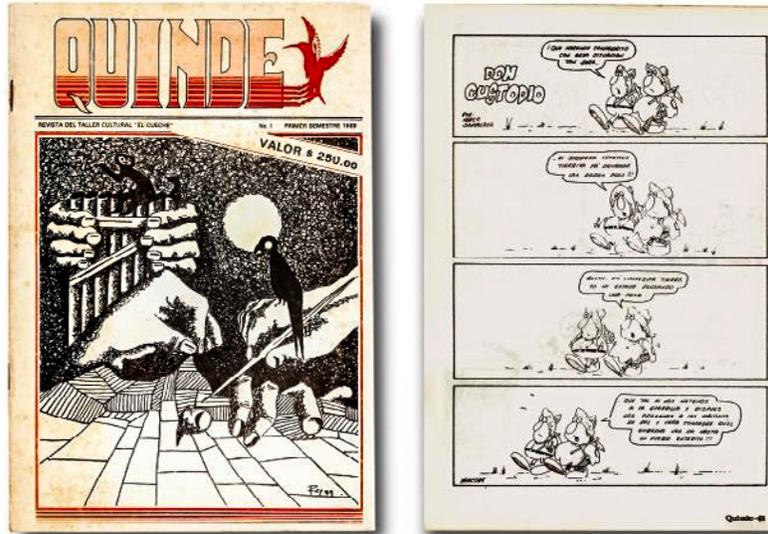


Figura 12. A la izquierda, portada de la revista del Taller Cultura “El Cueche”, “Quinde”. No 1 de 1989. A la derecha, una página de “Don Custodio” (segunda etapa) de Marco Santacruz. 1989.

Por su cuenta, “Las Aventuras de Cuy-Landia” constituye el proyecto más ambicioso de aquella etapa del autor, ya que a diferencia de “Don Custodio” y “Emilio Graftis”, es una serie constituida por sagas de extensión diversa.

incluyen la visita a una mansión embrujada, la construcción de un cohete que llega hasta la luna, el enfrentamiento con un monstruo espacial y la inmersión en un libro de fantasía medieval.

Mientras la primera aventura relata la historia de un cuy, perseguido y atacado por un grupo de ratones y un gato bajo una dinámica más o menos predecible, las sagas posteriores son mucho más ambiciosas. El cuy Oswaldito, nombre que adopta el protagonista desde la segunda saga, vivirá aventuras variopintas que

Es muy interesante comprobar como el autor reúne en esta obra, referencias heterogéneas que incluyen modelos de vehículos y trajes espaciales, los uniformes de la Policía Nacional colombiana cuando Oswaldito es injustamente inculcado por un delito y una docena de monstruos en los que la influencia del cine de terror de la década de 1980 resulta evidente.



Figura 13. A la izquierda, una página de “Las Aventuras de Cuy-Landia” (saga del monstruo de la luna) de Marco Santacruz. 1988. A la derecha, una página de “Las Aventuras de Cuy-Landia” (saga del libro medieval) de Marco Santacruz. 1989.

El trabajo de Marco para el Diario del Sur concluye en 1989, cuando la Revista Travesuras se transforma en Mone-rías del Sur, dejando a Quique y su Familia Tarapué como únicos representantes de la historieta local para prensa.

**El cómic autogestionado**

Después de una pausa de casi diez años, no existe evidencia de nuevos ejercicios de historieta en la prensa local y es solo hasta 1999 que el ámbito del cómic se renueva por cuenta de dos proyectos editoriales: Forgasm<sup>4</sup> y Max Turbo que estuvieron influidos por la nueva línea que promovió la Revista ACME elaborada en Bogotá entre 1992 a 1997.

Forgasm fue la apuesta del dibujante John Escher (John Escher) que a través de tres números de una revista con formato *comic book* narra las aventuras del *skater* Forgasm y su amigo cerdo Chando.

La historia se desarrolla en un entorno donde la cotidianidad de los personajes se mezcla con la adicción a la televisión de Chando, los fracasos románticos del skater y los crímenes paródicos que cometen juntos, llevándolos a un enfrentamiento final con Lagartija y su secuaz Tanque. La revista sigue la estructura de los cómics norteamericanos, con una editorial, una sección de mensajes de los lectores y una tira cómica llamada «Merdardito», que narra las aventuras de un «excremento jugueteón» en consonancia con el tono absurdo el resto del contenido.

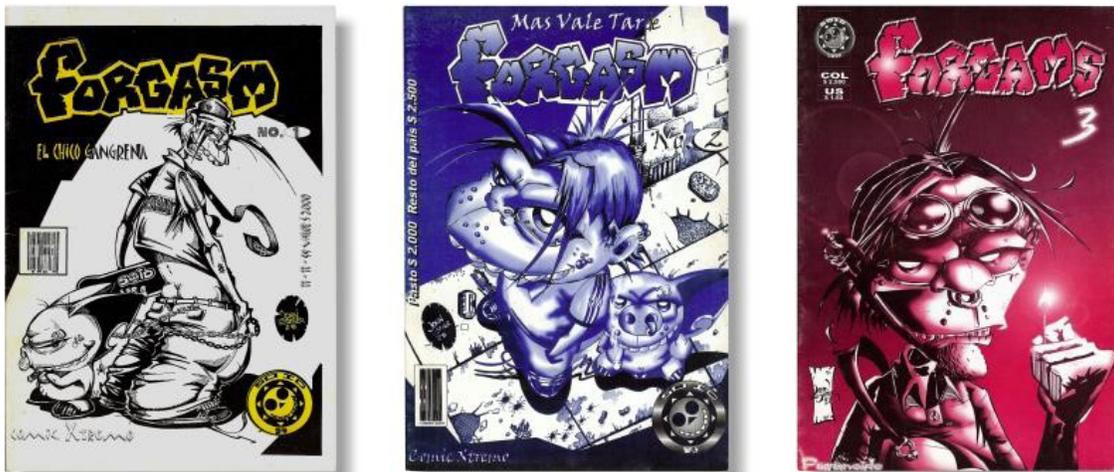


Figura 14. De izquierda a derecha, portadas de los números 1 (1999), 2 (2000) y 3 (2000) Forgasm (el número 3 denominado “Forgams”) de John Escher.

Con un tono abiertamente opuesto a todo lo hecho antes en la región, los cómics de John Escher se destacan por una gráfica sobrecargada, llena de referencias sexuales y violencia explícita, a la vez que una crítica corrosiva a la política

y sociedad de su tiempo que se hallan en perfecta sincronía con el espíritu escéptico y nihilista que distinguió a la generación *grunge* de los noventa.



Figura 15. Páginas 12 y 13 de Forgasm No 2 de John Escher. 2000.

Por otro lado, la nutrida presencia de pauta publicitaria explicita la forma en que se financió la publicación. Aparte de las convocatorias del sector público, de aquí en más, este será el modelo recurrente para la subvención de proyectos de esta clase.

A la vez, en la portada de los tres números de ForgasM aparece el sello SOID 2000 y en la página legal se listan varias personas y talleres de pre-prensa e impresión como colaboradores del proyecto, entre ellos Marco Santacruz que dada su vinculación a la Universidad de Nariño como docente, se convertiría en uno de los más importantes promotores del noveno arte en la región.

A propósito, en 1999, Santacruz junto con un grupo de estudiantes, artistas y dibujantes de la Universidad de Nariño conforman un colectivo que gracias al apoyo de la Casa de la

Cultura de Nariño, la Cámara de Comercio y la Oficina Municipal de Cultura logra echar a andar el proyecto de la revista “Max Turbo”, una publicación que alcanzó tres números, los dos primeros lanzados en 2000 y el último en 2001.

Semejante a la pauta de ForgasM, aunque con un inusual formato tabloide, la revista Max Turbo contenía secciones editoriales y una abundante pauta publicitaria, lo que sugiere una financiación mixta público-privada.

En cuanto al contenido, se trataba de una publicación antológica que reunió el trabajo de dibujantes como el propio Marco Santacruz, Román Ramírez, Óskar Romo, Jhon Benavides, Francisco Portilla, Roger Ramírez y Gustavo Benítez. En los números posteriores se sumarían los dibujantes Andrés Arias y Javier Muñoz.



Figura 16. De izquierda a derecha Volúmenes 1 (2000), 2 (2000) y 3 (2001) de la Revista Max Turbo. Colectivo Max Turbo con apoyo de Fondo Mixto de Cultura de Nariño.

Tal como lo expresa Óskar Romo en la editorial del número uno de Max Turbo, la publicación buscaba convertirse en un medio de experimentación independiente: “Es un órgano de difusión del placer... de pensar y dibujar independiente y alternativamente” (Santacruz, y otros 2000, 2). Precisamente por su sentido exploratorio, la revista escapa a la clasificación sencilla.

En efecto, se integraron historietas con un sentido narrativo y serial más o menos convencional como ocurre con “Barbantá” de Marco Santacruz, “El Emperador” de Román Ramírez o “Ángel” de Gustavo Benítez. En ellos, el lector acompaña a los protagonistas en unas historias que comparten un interés por las ucronías y las distopías que se desarrollan en

escenarios posapocalípticos o callejones de notable influencia *cyberpunk*.

Sin embargo, la publicación también incluyó “Si sacas 7 seré tuya” y “200 Km/h” de Romo y “La breve historia de Gus” de Jhon Benavides. Estos ejercicios destacan por situarse en las fronteras de la narración gráfica, ya que aunque hay un compromiso con la secuenciación también hay un fuerte deseo por la experimentación formal y técnica que desemboca en un tratamiento irregular de los personajes y una composición caótica que por su propia naturaleza contribuyen a la expresión descarnada de los temas abordados que incluyen el sexo recreativo, el suicidio y la crítica social.

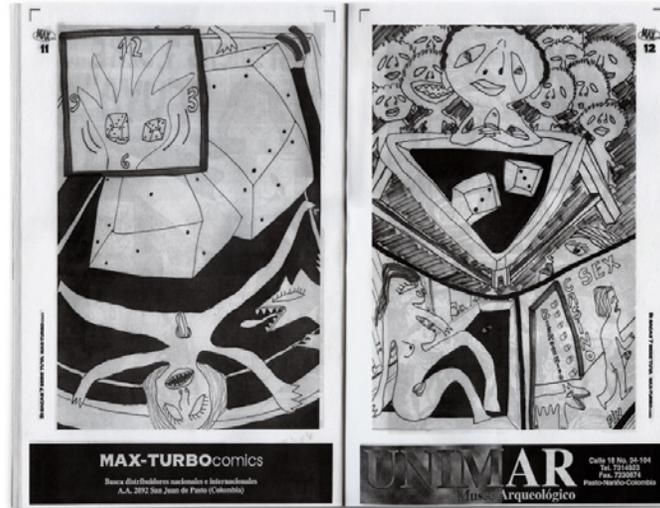


Figura 17. Páginas 11 y 12 del No 1 de la Revista Max Turbo con dibujos de Óskar Romo para “Si sacas 7 seré tuya”. 2000.

Ahora bien, a pesar de las distancias formales que separan a unos y otros dibujantes, lo cierto es que el contenido asume, igual que con Forasm, un alejamiento de los contenidos infantiles buscando promover un espacio de creación que pudiese evadir la censura de los medios tradicionales.

También resulta evidente, un interés común por la representación de escenas cargadas de sexo y violencia explícitos

que probablemente estaban relacionadas con el auge del *body horror* en el cine, pero también con una constante preocupación por la crítica hacia la política y la sociedad colombiana, aspecto que está plenamente relacionada con un segundo período de violencia en la región como consecuencia del Plan Colombia, la desmovilización de grupos paramilitares, la aparición de bandas criminales y la agudización del conflicto en Putumayo y la costa pacífica nariñense (Salas, Wolff y Camelo 2018, 23).



Figura 18. Páginas 40 y 41 del No 3 de la Revista Max Turbo con dibujos de Andrés Arias para “Exortorum o del fin del pandemonium”. 2001.

Por otro lado, Gustavo Benítez, que tuvo una constante participación en Max Turbo, prolongó su ejercicio artístico a través de varias series financiadas mediante pauta publicitaria, que publicó en forma independiente bajo el sello Millenium Comic.

La primera de ellas es “Ángel”, misma que también apareció en Max Turbo, y que se había lanzado originalmente en

1996 como una suerte de *one shot*. La serie se extendió a través de cuatro números más que fueron lanzados en 2003, 2004, 2005 y 2011, más un sexto volumen en ciernes. El número 5 en particular destaca por su propuesta material, ya que fue entregado al público en forma heterodoxa a través de una exposición de nueve planchas en el Museo Juan Lorenzo Lucero en 2011.



Figura 19. Portadas de los números 1 a 5 de “Ángel” (2003 – 2011) y portada del número 1 de Gato Tóxico (2016). Gustavo Benítez.

Con respecto a su contenido, se trata de una historia compleja que por un lado introduce temas de la realidad nacional como la corrupción política, el narcotráfico y la violencia, pero que por otro, se mezclan con personajes fantásticos de moral ambigua y luchas entre huestes de ángeles y demonios.

La segunda serie de Benítez fue “Jesús: basada en el evangelio de Mateo”, que como indica su nombre, se trata de una

adaptación del libro bíblico en tres números con formato *comic book* que fueron dibujados entre 1998 y 1999 y publicados en 2006 y en los que a pesar de ofrecer una imagen bastante ajustada a la tradición católica, el autor se permite introducir algunos elementos tenebristas en momentos particulares como los 40 días de Jesús en el desierto o la oración en el Monte de los Olivos.

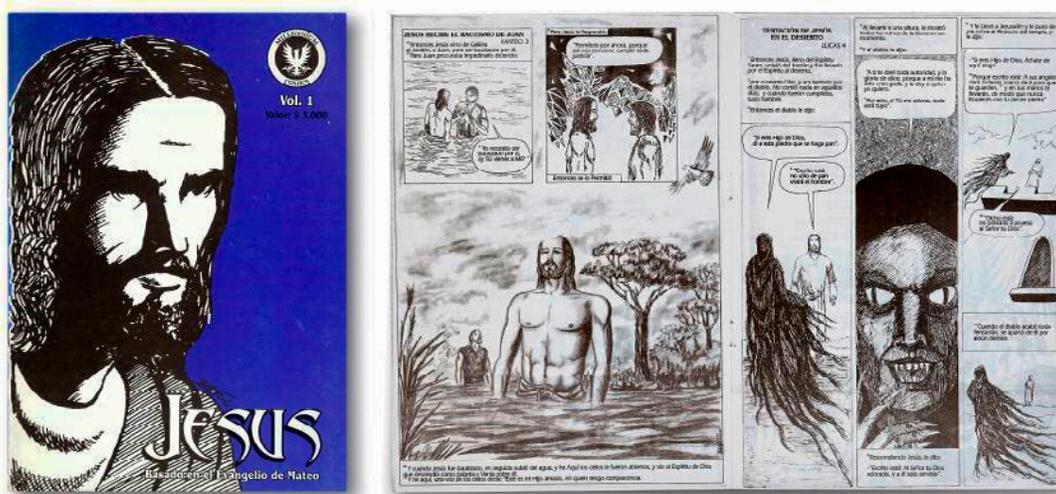


Figura 20. A la izquierda, portada del Número 1 de la revista “Jesús: Basado en el Evangelio de Mateo” de Gustavo Benítez. A la derecha, páginas 9 y 10 que relatan el bautismo y el ayuno de 40 días de Jesús en el desierto.

Por último, en 2016 Benítez lanza Gato Tóxico, un ejercicio más introspectivo en el que sin embargo, a partir de anécdotas personales y mediante la figura de un gato antropomórfico, el autor elabora una crítica aguda a la clase política nacional.

En todos los casos, el trazo de Benítez delata una predilección por el formato americano de superhéroes que se ve

reflejado en la manera en que se componen las páginas, pero también en el diseño de sus personajes que guardando las distancias, están a medio camino entre los tipos superhéroicos más regulares de casas como DC o Marvel Cómics y los arquetipos más alternativos de editoriales como Dark Horse Cómics e Imagen Comics.

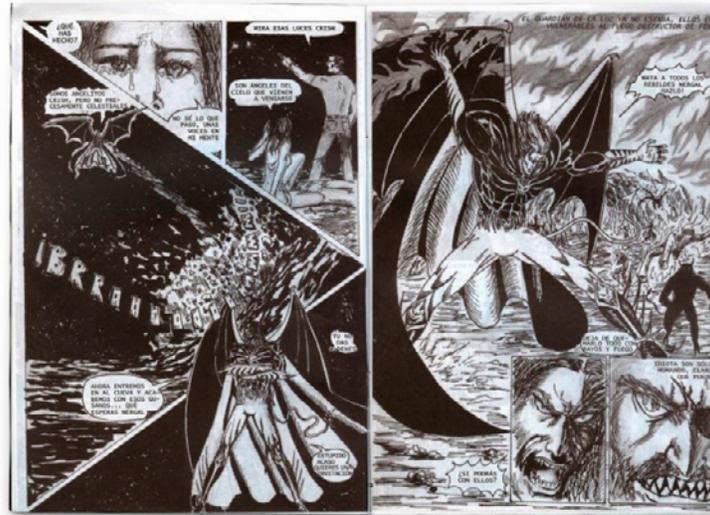


Figura 21. Páginas 8 y 9 del número 3 de “Ángel”. Gustavo Benítez. 2004.

En conjunto, Forgas, Max Turbo y las series de Gustavo Benítez representan un vuelco paradigmático frente al contenido de las historietas creadas y producidas en la región. Mientras la década de 1980 estuvo especialmente concentrada en el cómic infantil y el ámbito editorial, las propuestas de finales del siglo XX y comienzos del XXI encuentran su nicho particular en los circuitos más alternativos, buscando espacios que les permitieran el tratamiento de temas más densos, una exploración artística más arriesgada y un mayor compromiso político y social.

### Caminos diversos

El comienzo del siglo XXI coincide con la conformación en 2000 del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad

de Nariño y la creación de la asignatura electiva de taller de Cómic y Caricatura en el mismo claustro. En el marco de la cronología de la historieta pastusa, resultan hitos esenciales ya que ambos espacios se convertirían rápidamente en catalizadores de la creación visual, artística e ilustrada de la región.

A propósito, en 2003 se lanza la revista universitaria S.I.C. dirigida por el diseñador gráfico y docente Omar Franco. Se trataba de una publicación de pequeño formato en el que se buscaban estudiar diferentes fenómenos culturales y sociales del contexto urbano más próximo. Así, en la editorial de su número dos, Franco anota: “Revisa (S.I.C.) surge como un elemento recolector de posiciones y versiones urbanas de diversa procedencia. Como publicación indaga por esos espacios y por esos rincones que hacen parte de nuestra diaria percepción de ciudad.”.



Figura 22. A la izquierda, páginas 14 y 15 con “Las aventuras de la Capucha Roja” de Miguel Ángel Ortiz en el número 3 de la Revista S.I.C. (2004). A la derecha, contracarátula del número 4 de la Revista S.I.C. con el cómic Attacus de Fercho Yela (2005).

En efecto, a lo largo de los seis números que alcanzó hasta 2010, S.I.C. integró una suma diversa de artículos, reseñas y entrevistas. En cuanto a su apartado visual, la revista también convocó a ilustradores regionales emergentes que contribuyeron con viñetas para los artículos, pero que también usaban las páginas de la revista para exponer su propio trabajo. En cuanto a la historieta, aunque no fue un medio de expresión

recurrente, destacan los ejercicios puntuales de Miguel Ángel Ortiz con “Las aventuras de la Capucha Roja” lanzada en el número 3 de 2004, “Attacus” de José Fernando Yela (Fercho Yela), publicada en el número 4 de 2005 y “CocoPollo” del colectivo homónimo integrado por Ana Chamorro, Johnny Calderón, Esteban Fajardo y Marco Santacruz, lanzada en el número 6 de 2010.



Figura 23. A la izquierda, portada del número 6 de la Revista S.I.C. de 2010. A la derecha, páginas 10 y 11 con el cómic “Cocopollo” del colectivo homónimo, publicadas en esa misma edición.

A esta publicación se suman algunos otros magazines y diarios en los que se incluyen cómics cortos que aunque permiten observar un interés más o menos recurrente en el

género, también demuestran la dificultad de circulación de este material dados los pocos espacios editoriales dedicados a la ilustración, la fotografía o el cómic.



Figura 24. Páginas 10 y 11 de la Revista Diatriba con el cómic “La Dama y el Pirata” de Sebastián Escobar. 2012.

Al respecto, cabe mencionar a “La Dama y el Pirata”, cómic breve del guionista y dibujante Sebastián Escobar, publicado en 2012 en la revista cultural Diatriba, que destaca por su pluma preciosista y su solvencia en materia anatómica

y también “Kocodrilo Astronauta en Buenos Aires” y “Juego de Titanes” de Román Ramírez. El primero publicado en la Revista Diatriba en 2011 y el segundo en la gacetilla Jóvenes mirando al arcoíris No 5 de 2012.



Figura 25. Páginas 10 y 11 de la Revista Jóvenes mirando el arcoíris No 5 con el cómic “Juego de Titanes” de Román Ramírez. 2012.

Además se encuentran, algunas otras publicaciones como Equinoccio y Voces de Nariño que en forma esporádica han incluido tiras cómicas de caricaturistas regionales de amplio recorrido como Fredy Insuasty y Miguel Hernández Arteaga. Este último, que ha desarrollado un extenso trabajo como acuarelista y paisajista ingresó a la plantilla del Diario del Sur en 2015 para trabajar como caricaturista y tras la muerte

de Pedro Pablo Enríquez, lo relevaría con una serie de tiras cómicas que heredan de su antecesor, el interés por el “cuento pastuso” a partir del uso de la jerga regional y la representación de espacios cotidianos<sup>5</sup>. Hernández también integrará a Extra Monerías, el suplemento infantil de los periódicos Diario del Sur y Extra, la tira “Tobi y sus amigos”. Un cómic de humor ligero que relata las ocurrencias de un niño nariñense.

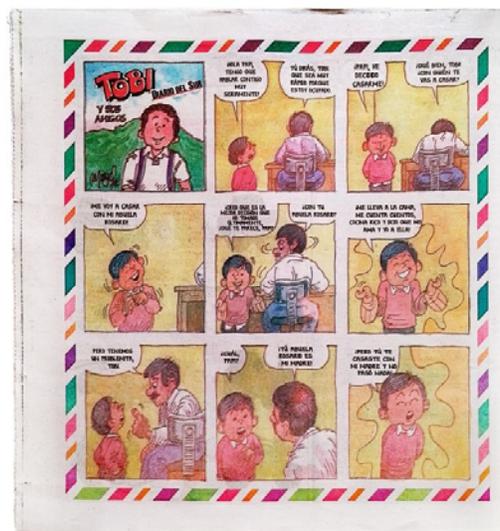


Figura 26. Página 8 del suplemento Extra Monerías del Diario del Sur que presenta la tira “Tobi y sus amigos” de Miguel Hernández Arteaga. Edición del 21 de enero de 2024.

A pesar de que la inexistencia de un circuito formal de creación, producción y distribución de cómic ha impedido la elaboración de historietas de largo aliento en la región, en 2013 se lanza una obra excepcional justamente porque rompe la tradición de historias autoconclusivas o de duración modesta. Se trata de la novela gráfica “Aracnia” de Marco Santacruz.

Publicada gracias al apoyo del programa Pasto Ciudad Capital Lectora de la Alcaldía de Pasto, reúne un trabajo que por años había adelantado Santacruz. “Aracnia: la última región del mundo” cuenta una historia épica en un mundo postapocalíptico, donde el agua es un recurso invaluable y los insectos, que han cobrado proporciones inusitadas y en algunos casos, rasgos humanoides, han invadido el planeta.



Figura 27. Portada y páginas interiores de la novela gráfica “Aracnia” de Marco Santacruz publicado a través del programa Pasto Ciudad Capital Lectora de la Alcaldía de Pasto. 2013.

El cómic cuenta con un diseño de personajes y escenarios que heredan muchos elementos de la fantasía épica, pero también del cómic *underground* de Reino Unido y Europa Continental (Dan y Danner 2014, 120). Así las cosas, la sutil semejanza entre la portada que propone Santacruz y el póster de la película “Heavy Metal” de 1981, anuncia las herencias de las que el autor es depositario y sin embargo, a ellas agrega colores, formas y texturas que hablan de elementos auténticos que además se encuentran estrechamente relacionados con el trabajo pictórico que Santacruz ha desarrollado en paralelo y que se ha concentrado sobretodo en el paisaje del entorno rural nariñense.

A propósito de la relación entre la pintura y la historieta, también conviene mencionar el trabajo de la artista Alicia Martínez que a través de su sello propio Restaurante con ojos de Gato Ediciones ha publicado entre otros “Días y noches: el tránsito del ser” y “Retorno al cuerpo”, ambos lanzados en 2015 y aunque en rigor se trata de cuadernillos que reúnen sus series de dibujo; a través de textos breves o de la propia relación que producen las imágenes la autora crea un sentido narrativo que en algo recuerda al *Mon livre d'heures* (Mi libro de horas) del artista flamenco Frans Masereel de 1919.



Figura 28. A la izquierda, portada de “Retorno al cuerpo” de Alicia Martínez Bacca. A la derecha, páginas 14 y 15 de la misma publicación. Restaurante con ojos de gato Ediciones. 2013.

Pese a que no se apega a las características del cómic convencional, este y los anteriores casos demuestran una amplia variedad temática en el cómic regional. La

diversidad de enfoques, estilos visuales e incluso formatos, hablan de una enorme capacidad de adaptación de los artistas pastusos y una curiosidad latente a la espera de espacios

más propicios para la formulación de proyectos de narración gráfica.

### Espacios recientes

El interés creciente de la comunidad y particularmente de los adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes por la denominada *cultura geek* como una consecuencia de la masificación y democratización de una serie de contenidos provenientes de la cultura popular de países como Estados Unidos, Japón e incluso Corea del Sur, han despertado un interés creciente por el cómic como medio de expresión.

Así, en 2017 se abrió en Pasto el primer Expoanime Festival Geek promovido por el colectivo Kuranime, un espacio dedicado a los videojuegos, el k-pop y algunas otras expresiones de la cultura de masas. Aunque el cómic parece no haber tenido una presencia preponderante en este evento, se trata de una plataforma propicia para que en futuras ediciones autores emergentes puedan exponer su trabajo y procurarse una audiencia interesada.

A la vez, El Club de lectura de cómic y novela gráfica promovido por el Centro Cultural Leopoldo López Álvarez del Banco de la República cuya actividad inició en 2023, se prefigura como un lugar de formación de autores y lectores que ojalá actúe como aglutinante para la necesaria agremiación del sector y el fortalecimiento del mismo.

En las ediciones más recientes de la convocatoria Portafolio de Estímulos de la Alcaldía Municipal de Pasto, se ha incluido, de manera irregular, el Premio Municipal de Novela Gráfica o de Cómic, es el caso de la versión 2022 y 2023. Desafortunadamente, en algunas ocasiones, este premio ha quedado desierto debido a la falta de participantes. Esto podría deberse, por un lado, a los limitados esfuerzos de divulgación de la convocatoria, pero también a la dificultad que implica la creación de una novela gráfica extensa en un entorno que brinda escaso respaldo a los creadores. Es importante señalar que la convocatoria reconoce obras finalizadas, publicadas y con una extensión de hasta 200 páginas, lo que puede representar un desafío adicional para los aspirantes.

A pesar de esto, al escenario se suman autores nariñenses que han logrado desarrollar una obra destacada alrededor de la narración gráfica. Es el caso del ipialeño Óscar Pantoja, que ha guionizado cómics como “Gabo” (2013), Tumaco (2014), Cómbita (2019) y Cazucá (2020), entre otros varios. Todos estos títulos, han sido publicados por el sello Rey Naranja Editores.

También se encuentra el sandoneño Alex Castillo, que ha tenido una larga trayectoria alrededor del diseño gráfico y la ilustración. Colaboró como ilustrador en la revista S.I.C., hizo parte del extinto Colectivo Cocopollo, una agremiación que buscaba difundir la cultura nariñense a través del diseño gráfico e industrial y es un usual contribuyente de la Revista Bacánika. También trabajó para el estudio 7GLAB Entertainment responsables del proyecto multimedia Zambo Dendé y es autor de “Niño Inodoro”, un cómic humorístico lanzado en Pasto en 2019 bajo el sello Amend Comix.



Figura 29. A la izquierda, portada de “Niño Inodoro” de Alex Castillo. A la derecha, páginas 7 y 8 de la misma publicación. Amend Comix. 2019.

“Niño Inodoro” cuenta las aventuras de un niño con una identidad secreta a través de la cual defiende a la comunidad de villanos escatológicos y peligros sanitarios, todo, con un tono de humor que por su historia y su dibujo ágil, recuerda

al Forasm de John Escher; dejando presente la idea de una incipiente escuela local tendiente a la crítica social y política<sup>6</sup> a través del humor y el absurdo.

Y por último, se encuentra “D Mentia” de Mario Moreno Díaz, el primer volumen de una trilogía que se autofinanció y que fue lanzado en 2023. El libro suma cuatro relatos

que tienen como denominador común, elementos de terror, ficción y fantasía acompañados de un dibujo tenebrista que agudiza la propuesta narrativa del autor.

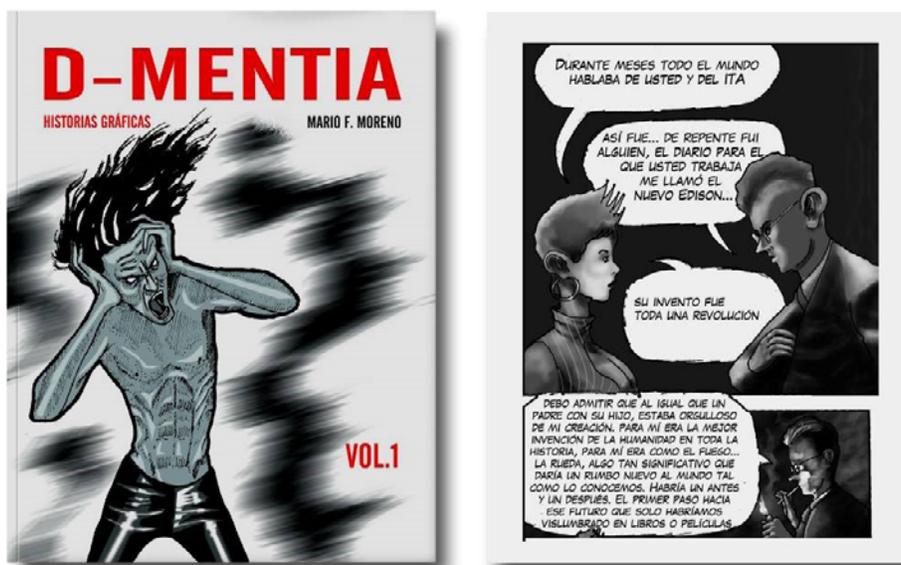


Figura 30. A la izquierda, portada de “D Mentia” de Mario Moreno Díaz. A la derecha, una página de la misma publicación. Auto publicación. 2023.

### Conclusiones

A pesar de la existencia de una tradición editorial relativamente constante en Pasto, la presencia de la ilustración y la historieta ha sido, en gran medida, esporádica.

Siguiendo la pauta de otras ciudades colombianas, la prensa pastusa se erigió como el primer medio por el cual el cómic ingresó, inicialmente a través de tiras cómicas extranjeras, pero también como el terreno donde los autores locales se aventuraron a explorar el género. La conexión de la historieta pastusa con autores especializados en la caricatura política es evidente, y aunque en la década de los ochenta, los creadores se enfocaron en la producción de cómics infantiles y humorísticos, continuaron incorporando comentarios satíricos y políticos en su narrativa.

A su vez, los años noventa marcaron un cambio significativo, con los autores abordando temáticas más violentas, sexuales y explícitas, recurriendo a la autogestión, financiación mediante pauta publicitaria y participación en convocatorias locales para llevar a cabo sus proyectos. Aunque estos enfoques arriesgados persistieron, se mantuvo un interés por abordar cuestiones locales y realizar críticas explícitas a la violencia, en un afán por expresar las consecuencias del conflicto armado interno en el suroccidente colombiano.

Por otro lado, la apertura de espacios vinculados al cómic en instituciones como la Universidad de Nariño y el

CESMAG estimuló el interés de los jóvenes en la ilustración y la historieta. Sin embargo, la falta de circuitos consolidados y la escasa cantidad de revistas interesadas en el género han obstaculizado su crecimiento.

Otro aspecto notable derivado del análisis de las obras de cómic producidas en Pasto es que la presencia de autoras y guionistas es muy baja. Queda en duda si este fenómeno se debe a un simple desinterés por carreras relacionadas con las artes o si existen algunos otros factores que impidan la producción y circulación de historietas elaboradas por mujeres.

A pesar de este escenario poco alentador, en los últimos años, impulsados por la eclosión de la cultura *geek*, se observa un renovado interés en el género, abriendo la posibilidad de la aparición de nuevos artistas emergentes en el horizonte cultural de la región.

Por último, el presente recorrido deja en evidencia la dificultad alrededor del estudio de la producción de cómic local, ya que la mayoría de trabajos han aparecido esporádicamente en medios no especializados o en formatos fungibles que han tenido un alcance modesto. Esto sugiere por un lado, que probablemente muchos dibujantes, guionistas y creadores han quedado injustamente por fuera de este recorrido histórico y que queda como labor para futuros investigadores, llenar los vacíos de este relato. También implica la probabilidad de que en otros municipios de Nariño se hayan llevado a cabo proyectos semejantes, pero que debido a la inexistencia de canales formales no han llegado a lugares que faciliten la consulta

del material. Al respecto, se destaca “Tumaco Ilustrado: un intercambio de saberes entre alumnas de décimo y once de colegios de Tumaco” actividad adelantada por docentes y diseñadores gráficos de la Universidad Nacional de Colombia

en 2017 y los Talleres de Narrativa y Cómic desarrollados por el FUPAD en 2022 y que por desgracia quedan por fuera de este recorrido dado su alcance geográfico.

### Obras citadas

- Álvarez, María Teresa. *La imprenta de palo de Pastor Enríquez, primera empresa editorial en Pasto*. Vol. 9, de *Manual de historia de Pasto*, de Academia Nariñense de Historia, 213-261. Pasto: Academia Nariñense de Historia, 2008.
- Bacca, Alicia Martínez. «Retorno al cuerpo.» *Restaurante con ojos de gato Ediciones. Retorno al cuerpo*. Chachagüí, 2013.
- Benítez, Gustavo. *Ángel*. Pasto: Milenium Comic, 2004.
- Benítez, Gustavo. *Jesús: basado en el evangelio de Mateo*. Pasto: Milenium Comic, 2006.
- Bucheli, María, José Villareal, y Carlos Castillo. *Patrimonio Cultural de San Juan de Pasto*. Pasto: UNIMAR - Universidad Mariana, 2016.
- Castillo, Alex. *Niño inodoro*. Vol. 1. Pasto: Amend Cómix, 2019.
- Centro Cultural Leopoldo López Álvarez. *Arte en Nariño*. Pasto: Banco de la República, 1994.
- Colectivo Max Turbo. *Max Turbo*. Vol. 3. Pasto: Fondo Mixto de Cultura de Nariño, 2001.
- . *Max Turbo*. Vol. 1. Pasto: Fondo Mixto de Cultura de Nariño, 2000.
- Concejo Municipal para la Conmemoración del Cuarto Centenario. *Pasto*. 1 - 3 vols. Pasto: Concejo Municipal para la Conmemoración del Cuarto Centenario, 1940.
- Coral, Fernando, Álvaro Pantoja, y Manuel Zarama. *El Derecho: Memoria de la Cultura Nariñense*. Pasto: CESMAG & Gobernación de Nariño, 2011.
- Dan, Mazur, y Alexander Danner. *El nacimiento de la novela gráfica y la generación de Raw y el cómic alternativo*. Barcelona: Blume, 2014.
- De Becerra, Alba, Rosalba De Pérez, Silvio Ponce, José Calvache, y Javier Argoty. *Estilo Arquitectónico de la Capilla Eucarística Maridíaz*. Pasto: S.i., S.f.
- Diario del Sur. *Familia Tarapué: 15 años*. Pasto: Diario del Sur, 1998.
- . *Revista Travesuras*. Vol. 15. Pasto: Diario del Sur, 1987.
- Enríquez, Pedro. «Revista Monerías.» *Diario del Sur*, 7 de Abril de 1996: 1.
- . «Revista Monerías.» *Diario del Sur*, 28 de Abril de 1996: 1.
- Escobar, John. *Forgasm*. Vol. 2. Pasto: SOID, 2000.
- Feulliet, Francisco. «La Mosca.» *El Derecho*, 28 de Julio de 1989: 5.
- Franco, Omar (Ed.). *S.I.C. Publicación indeterminada*. Vol. 6. Pasto: Colectivo S.I.C. , 2010.

- Hernández, Miguel. «Tobi y sus amigos.» *Extra Monerías (suplemento del Diario Extra de la casa Diario del Sur)*, 21 de Enero de 2024: 8.
- Jiménez, Emilio. *Trazos y encantos del carnaval*. Pasto: Autoedición del autor, 2012.
- Martínez, Alicia. *Días y noches, el tránsito del ser*. Chachagüí: Restaurante con ojos de gato ediciones, 2015.
- Mora, Andrés (Ed.). *Revista Diatriba*. 6 vols. Pasto: Perro Triste Producciones - Corporación, 2012.
- Moreno, Mario. *D-Mentia*. Vol. 1. Pasto: Auto editado, 2023.
- Mundo Vital, Fundación Vía Libre. *Jóvenes Mirando el Arcoiris*. Vol. 5. Pasto: Alcaldía de Pasto, 2012.
- Oficina de Turismo - Gobernación de Nariño. *Nariño: ruta del arte y la arquitectura religiosa*. Pasto: Gobernación de Nariño, 2007.
- Oficina Departamental de Turismo. *Ruta de Pintores: reconstruyendo senderos*. Pasto: Gobernación de Nariño, 2007.
- Pinacoteca Departamental. *Pinacoteca Departamental*. Pasto: Gobernación de Nariño, 2009.
- Ríos Sierra, J. «La periferalización del conflicto armado colombiano (2002-2014).» *Geopolítica (s)* 7, nº 2 (2016): 251-275.
- Salas, Luis Gabriel, Jonas Wolff, y Fabián Camelo. *Dinámicas territoriales de la violencia y del conflicto armado antes y después del acuerdo de paz con las FARC- EP*. Documento de Trabajo, Bogotá: Instituto Colombo Aleman por la Paz CAPAZ, 2018.
- Santacruz, Marco. *Aracnia: la última región del mundo*. Pasto: Pasto Ciudad Capital Lectora - Alcaldía de Pasto, 2013.
- Santacruz, Marco, Román Ramírez, Óscar Romo, Jhon Benavides, Francisco Portilla, y Gustavo. Ramírez Roger y Benítez. «Max Turbo.» *Max Turbo*. nº 1. Pasto: Oficina Municipal de Cultura de Pasto, 2000.
- . *Revista Élite*. Vol. 8. Pasto: Revista Élite, 1971.
- Taller Cultural el Cueche. *Quinde*. Vol. 1. Pasto: Auto editado, 1989.
- Toulliou, Claude. *Historia de las Artes Gráficas en Pasto*. Pasto: Empresa Editora de Nariño, 2015.
- Tupaz, Sandra. *Tupaz Mejía*. Ipiales: Fondo Mixto para la Promoción de la Cultura y las Actividades Artísticas del Sur, 2019.

---

### Notas

1. El Diario del Sur mencionado aquí no guarda relación alguna con la publicación más reciente que fue fundada en 1983.
2. Puesto que la retoma de la zona despejada por el gobierno de Andrés Pastrana para los escenarios de la negociación fallida del Caguán, provocó que los actores intervinientes del conflicto buscaran distribuir la tensión armada hacia algunas regiones fronterizas como lo llanos orientales, pero también departamentos como Putumayo y Nariño que se convirtieron en un corredor de producción y exportación de cocaína, aquello produjo un deterioro de las condiciones de vida de varias comunidades campesinas y varios procesos de migración hacia centros poblados. (Ríos Sierra 2016, 261)
3. Durante su primer año, antes del lanzamiento de Travesuras, se lanzó en la sección dominical regular.
4. Los dos primeros números de la serie se publicaron en 1999 con el nombre de “Forgasm”, el tercero y último, publicado en 2000 se tituló “Forgams”.

5. Entre mayo de 2004 y abril de 2006 Miguel Hernández realizó una serie de tiras cómicas para la sección “El Diccionario Pastuso: identidad de los nariñenses” de Javier Vallejo Díaz, cuya intención es salvaguardar la jerga local. Este material fue publicado en la Revista Equinoccio: Arte y Cultura.
6. Aunque la propia historia “Niño inodoro” no hace referencia a ningún tema político o social en forma explícita, al final de la revista se incluyen algunas secciones extra en las que se presentan sátiras a varios temas relativos.

# La presencia del documento y el archivo en la serie de cómics “¡Todo Bien! Historias de perdón y reconciliación”

Laura Andrade Quintero / Universidad Iberoamericana CDMX

## Marcos iniciales

En su libro *Los muertos indóciles*, Cristina Rivera Garza llama la atención sobre la estela de muerte que ha transitado por el territorio mexicano durante los últimos años y que no ha parado de crecer desde el sexenio de Felipe Calderón y su denominada guerra contra el narco (2013, 18). La autora se pregunta qué implica escribir en medio de una necrópolis, qué prácticas se desprenden de este escenario y qué tipos de ejercicios de lectura y escritura estamos efectuando dadas las condiciones de muerte y violencia que nos rodean. Este artículo traslada estas preguntas al contexto colombiano e indaga específicamente por las prácticas documentales que se están dando en el cómic de este país en torno a algunas historias del conflicto armado.

La imagen de la necrópolis usada por Rivera Garza es igualmente potente para ilustrar lo que ha sucedido en Colombia en tantos años de guerra. El informe presentado en 2022 por la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición calcula que entre 1985 y 2018 el conflicto armado causó aproximadamente 450.664 muertes, aunque el subregistro habla de que pueden llegar a ser unas 800.000 víctimas. Asimismo, se cuenta que entre 1985 y 2016 fueron desaparecidas forzosamente unas 121.768 personas; cifra que podría aumentar hasta 210.000, debido igualmente al subregistro que se tiene de estos casos (Comisión de la Verdad, 2022). Sin lugar a duda, el territorio colombiano también es un gran cementerio en el que los muertos siempre han estado latentes, y gracias a diversas iniciativas para activar las memorias, recolectar documentos y conformar archivos salen constantemente a recordarnos su presencia ausente.

Estos marcos iniciales son útiles para identificar algunas de las temáticas que han provocado el auge de múltiples formas documentales que han tomado fuerza en los últimos años, mostrando la inminente urgencia de hacer memoria y a la vez de preguntarnos críticamente por sus usos. Teniendo en cuenta lo anterior, el propósito de este artículo es abordar la práctica documental del cómic para analizar su construcción como una forma de *desapropiación* de la voz autoral, siguiendo las ideas de Rivera Garza, que tiende hacia los usos colectivos o comunitarios de las diferentes voces que allí confluyen. Asimismo, busca examinar cómo el uso del registro, de los

documentos y de los rastros sirve para despertar esa necrópolis que debe ser desenterrada.

Para llevar a cabo este propósito, tomo el caso particular de “¡Todo Bien! Historias de perdón y reconciliación”, una serie de diez cómics documentales publicados en 2020 por el periódico colombiano *El Espectador*, tanto en formato impreso como en formato web en su página de internet y en su canal de *YouTube* en forma de animación<sup>1</sup>. Para su desarrollo gráfico y conceptual contó con la participación del colectivo Entreviñetas, una iniciativa colombiana para el cómic, el dibujo y la lectura; Tomás Arango (Nomás Cómics), en el dibujo y guion de las historietas; y Alejandro Marulanda en la animación. La investigación y documentación de estos cómics estuvo a cargo del proyecto “Colombia 2020” de este periódico, específicamente de su capítulo “Colombia en transición”, que busca ser una campaña pedagógica y periodística en torno a temas relacionados con el conflicto armado en Colombia y con el estado de la implementación de los acuerdos de paz en lo relacionado con la justicia transicional. Estos episodios fueron pensados como narraciones breves en un formato que favoreciera su divulgación para diversas audiencias y las historias que cuentan giran alrededor de las temáticas del perdón y la reconciliación en medio de distintos hechos ligados al largo conflicto armado que ha vivido este país.

La selección de los cómics “¡Todo bien! Historias de perdón y reconciliación” para la escritura de este artículo obedece, principalmente, a la identificación de diferentes tipos de documentación que fueron utilizados su elaboración. Es posible contrastar los episodios con material de archivo de vídeo y fotografía que posteriormente fue utilizado para ser remediado en forma de dibujo. Asimismo, los testimonios de algunas de las víctimas y victimarios representados son utilizados como otro tipo de registro a partir del cual se construyen las narraciones breves. En este sentido, los diez cómics que conforman la serie actúan como una especie de archivo en el que cada historia nos ofrece una mirada a los procesos que se están llevando a cabo para propiciar espacios de reconciliación en medio del conflicto que aún persiste en muchas partes del territorio colombiano. Por otro lado, la propuesta gráfica proporciona múltiples elementos de análisis que son enfatizados por el estilo empleado para representar a los personajes de estas historias y los lugares que habitan, así como por la capacidad de síntesis del cómic para retratar de

forma potente algunos de los hechos que se desprenden de la guerra.

### Documento como presencia en el cómic documental

Paul Ricoeur afirma que “la historia es totalmente escritura: desde los archivos a los textos de historiadores, escritos, publicados, dados para leer” (2003, 311). Nuestra cultura, como también lo señala Maurizio Ferraris en *Documentality. Why It Is Necessary to Leave Traces*, ha tendido y sigue tendiendo hacia el registro, hacia las prácticas que permiten inscribir de múltiples maneras los diferentes hechos de la vida social e individual. Nuestra comunicación se da en la medida en que dejamos rastros, trazos, huellas, inscripciones y registros de esos actos de lenguaje por medio de diversas tecnologías.

Ahora bien, el momento actual nos lleva a extender lo que entendemos por escritura hacia otras materialidades como la del cómic, que si bien, en algunos casos, incluye el componente escrito, en otros prescinde de él, pues la imagen en sí misma, con las transiciones y yuxtaposiciones temporales y espaciales que permiten las viñetas, es más que suficiente para completar el proceso de registro. De ahí que un rasgo que comparten las obras de narrativa gráfica, y en particular las de tipo documental, es una inclinación por registrar insistentemente. Con esto me refiero a que, además de tener como punto de partida los diferentes documentos, testimonios, fotografías, etc., que utilizan, posteriormente éstos son registrados nuevamente a través del dibujo, del guion y de la narración construida a lo largo de las obras.

Los cómics en los que se representan hechos reales o históricos han sido denominados de diferentes formas dependiendo del tratamiento que hacen de dichos sucesos y de los recursos empleados para representar el componente factual del que están hechas sus historias. Términos como cómic de no ficción (Duncan et al. 2016), novela gráfica histórica (García 2014), cómic periodístico (Worcester 2017, Weber y Rall 2017) cómic reportaje (Melero 2012), novela gráfica documental (Adams 2008) o cómic documental (Mickwitz 2016, Chute 2016, Schmid 2021) son algunos de los que se pueden rastrear en la literatura que se ha producido en torno a este género. Se le atribuyen características particulares a cada uno de ellos, pero es posible afirmar que todos comparten el propósito de representar eventos reales de una determinada manera validando un punto de vista o argumento específico (Schmid 2021, 2).

Aunque estos términos pueden superponerse en ciertos aspectos y no siempre hay límites estrictos entre ellos, cada uno tiene un enfoque y una finalidad ligeramente diferentes en la representación de hechos reales. Habría que pensar estas diferencias en función de cómo abordan al referente, es decir, preguntarse si las obras buscan historizar las circunstancias

narradas, si emplean las metodologías y herramientas del periodismo para reportar sobre un hecho en particular o si ahondan en los sucesos por medio del testimonio, de las fuentes de archivo y de los documentos que de allí puedan emerger. Estas acciones pueden incluso combinarse de acuerdo con la finalidad que se persigue con cada cómic.

Este artículo se decanta por la denominación *cómic documental* puesto que es un concepto abarcador. Por un lado, resulta propicia para describir la serie de cómics “¡Todo bien! Historias de perdón y reconciliación”, compuesta por una multiplicidad de documentos de diferente naturaleza que conforman a su vez un archivo de los acontecimientos narrados. Asimismo, el término *documental* que acompaña a este tipo de cómics permite configurar la respuesta que se pretende obtener por parte de los lectores, puesto que se entiende lo documental como “visual (but not exclusively so), narrative, and performative representation, and a mode of address through which audiences and readers are invited to accept that the persons, events, and encounters signified are actual rather than imagined” (Mickwitz 2016, 9). De esta manera, el componente veritativo cobra especial relevancia, ya que por medio de los recursos y estrategias que emplean este tipo de cómics se busca reforzar la idea de que todo lo narrado y representado efectivamente está anclado en la realidad, y que, si bien pueden recurrir a elementos ficcionales con fines narrativos, la historia que se cuenta y los documentos que la sostienen tienen un sustento verídico y constatable. Por otro lado, este término sirve para agrupar a la profusa cantidad de obras que se valen de diversos tipos de evidencias para construir una narrativa que combina la imagen y el texto y en las que “the aspect of materializing observations is essential” (Schmid 2021, 10).

Como sostuve anteriormente, el cómic documental está hecho de documentos. Antes de pensar en el guion o en los dibujos que lo componen, existe un proceso de investigación enteramente dedicado a recolectar y procesar todo tipo de documentos: fotografías, vídeos, entrevistas, correspondencia, sentencias judiciales, periódicos, testimonios, entre muchos otros. Así, su elaboración se convierte en una práctica de desenterrar los archivos, de escarbar en los restos del pasado, en las huellas y en los vestigios de hechos de otro tiempo. Podríamos definirlo como una práctica que ve en los documentos la oportunidad de traer al presente las ruinas del pasado, en una operación que no busca ser restaurativa, en el sentido de simplemente volver a determinado momento para hacer memoria, sino de cuestionar el recuerdo y desestabilizar las historias ya instauradas desde lo oficial (Garramuño 2015, 46).

En el libro *Disaster drawn: Visual witness, Comics and Documentary Form*, Hillary Chute sostiene que los cómics documentales pueden reproducir de forma excepcional la memoria de experiencias traumáticas surgidas principalmente de problemáticas derivadas de la guerra o el conflicto, y

propone esta forma documental que adquiere el cómic como una manera de ser testigos de la historia y participar en ella. Con respecto a la palabra documental, Chute considera que, así como el cómic permite registrar hechos como forma de evidencia en cada uno de los cuadros que hacen parte de la historieta, también permite cuestionar lo que significa documentar: ¿Quién documenta? ¿Qué se puede considerar evidencia?

La estructura del cómic, compuesta por múltiples cuadros, le exige al historietista que presente información todo el tiempo, cada detalle del dibujo le brinda datos al lector, todo lo que incluye dentro de la viñeta cuenta como evidencia.

The essential form of comics—its collection of frames—is relevant to its inclination to document. Documentary (as an adjective and a noun) is about the presentation of evidence. In its succession of replete frames, comics calls attention to itself, specifically, as evidence. Comics makes a reader access the unfolding of evidence in the movement of its basic grammar, by aggregating and accumulating frames of information (Chute 2016, 2).

La idea de que en los paneles se pueden presentar pruebas de lo que se está narrando se vincula con el concepto de “evidencia icónica” de Gottfried Boehm, que retoman Wibke Weber y Hans-Martin Rall para referirse a la autenticidad en el cómic periodístico (2017, 383). Esta evidencia presente en las imágenes le permite al historietista usar

el espacio del que dispone en las viñetas para dibujar todo aquello que le otorgue más autenticidad a la narración o que la haga más verosímil a los ojos del lector. Boehm sostiene que “Las evidencias ponen los hechos en tiempo *presente*. Afirman *su validez* creando presencia. Las pruebas visualizan, presentan, enfocan, crean claridad y perspicacia”<sup>2</sup> (2008, 15). Si tomamos lo anterior para pensar en el cómic documental, observamos que, cuando se muestran diferentes tipos de evidencia por medio del dibujo, éstas se actualizan al situarlas en el presente de la lectura. Su existencia dentro de las viñetas es una forma de hacer visibles cosas o situaciones, pues todo lo que está dentro de la imagen es considerado como información que aporta pruebas.

Para ilustrar el concepto de “evidencia icónica”, podemos remitirnos a algunas escenas de la serie de cómics “¡Todo bien! Historias de perdón y reconciliación” en las que se hace uso de recursos como mapas, inclusión de fechas referidas a eventos específicos, nombres de frentes guerrilleros, indumentaria del ELN (Ejército de Liberación Nacional), entre otro tipo de registros que se emplean a lo largo de los episodios. En este caso en particular, tomamos dos viñetas de los episodios 7 “Macayepo y Chengue: la reconciliación y la resistencia de los Montes de María” y 8 “San Luis, el pueblo que hizo respetar las normas de la guerra” (Fig. 1 y 2) (Colombia +20, 2020). Al emplear estos elementos se localiza tanto espacial como temporalmente a los lectores y se les ubica en un contexto específico en el que ciertos actores cobran relevancia para entender las circunstancias que han vivido los habitantes de estos territorios.



Fig. 1 Episodio 7: “Macayepo y Chengue: la reconciliación y la resistencia de los Montes de María”. YouTube



Fig. 2 Episodio 8: “San Luis, el pueblo que hizo respetar las normas de la guerra”. YouTube

Este ejemplo sirve para reafirmar lo planteado por Boehm, puesto que las evidencias presentes en estas viñetas (Fig. 1 y 2) logran traer al presente los hechos que se narran por medio de las imágenes. De alguna manera, al focalizar la atención por medio de pruebas como el mapa que localiza la región en donde suceden los hechos, también nos transporta al contexto de violencia del cual hacen parte. Ocurre lo mismo con la segunda viñeta, en la que se empieza a establecer una cronología de las incursiones de la guerrilla del ELN en San Luis y se nombran algunas de sus tácticas de intimidación para diferenciar a los diferentes actores armados que intervienen en el conflicto. Toda esta información, que nos llega por medio de la imagen y de la combinación con múltiples paratextos, refuerza la verosimilitud de lo que cuenta cada episodio confrontándonos con un pasado que ciertamente tiene implicaciones en el presente de esas comunidades.

Siguiendo esta línea, Jeff Adams ubica el trabajo de este tipo de cómics y novelas gráficas dentro del realismo social y aclara que “The term realism is frequently conflated with mimesis, or “likeness” of depiction [...] however, realism refers to political critiques of beliefs and values, as opposed to the correspondence of depictions to (pre-existing) ideas about lifelike representations” (2018, 9). Así, enfatiza que dentro de estas obras el realismo no está referido, o al menos no del todo, a qué tan reales son las imágenes que presentan, sino a la crítica que pueden establecer de los sistemas de creencias y valores existentes, y por ende subraya su potencial político y ético para representar sucesos de lo real.

De igual forma, señala que “documentary graphic novels can be considered as examples of realism in the context of the forms of the states in which were created, and towards which they offered a critical commentary” (2018, 40). En consecuencia, las obras que entran en lo que denominamos cómic documental se originan como una respuesta a determinados contextos en los que es esencial ofrecer una crítica a los modos de narrar el pasado y de poner en acción otros relatos diferentes al hegemónico. Si bien las temáticas abordadas en este tipo de cómics pueden ser muy diversas, existe una tendencia que resulta particularmente interesante para esta investigación, y es la de representar eventos de profundo impacto social y político que adquieren relevancia en un determinado momento por esfuerzos colectivos de hacer memoria sobre ciertos hechos o porque las circunstancias institucionales propician plataformas para que las historias que están dentro de las grandes narrativas sean contadas.

Lo anterior permite caracterizar otro aspecto de este tipo de obras y subrayar una de las razones de la elección del término *documental* por encima de otros como reportaje o periodístico. El cómic documental implica una parte investigativa que conlleva períodos de tiempo extensos para recolectar y procesar todos los recursos que luego serán paratextos del cómic y que, a su vez, funcionan como sustento de la historia que se está narrando. En este sentido, no necesariamente se

cuenta un hecho conforme está sucediendo, es decir, el artista y demás personas involucradas no están presenciando la situación y documentando cómo ocurrió en el momento. Esto estaría más asociado al llamado “cómic reportaje”, en el que existe participación por parte del artista o de quienes investigan directamente en el desarrollo de los hechos, ubicándose así también como testigos de los acontecimientos.

Otro aspecto relevante para comprender cómo funciona el cómic documental es la subjetividad inherente a las imágenes dibujadas. Las decisiones que el historietista toma al dibujar son deliberadas, su mirada plasmada en la imagen decide retener ciertos aspectos de las escenas que observa u omitir otros detalles. Está en sus manos escoger qué quiere que veamos y qué imágenes va a privilegiar por encima de otras. La naturaleza subjetiva del trazo del dibujante podría dar lugar a críticas sobre su capacidad para retratar fielmente los hechos, como se supone sí lo hace la fotografía. Esta subjetividad inherente podría poner en duda la fiabilidad del relato, pero, de hecho, al hacerla explícita los historietistas declaran a los lectores que no pretenden ser objetivos y que cuentan una historia desde una toma de posición. Entonces, la fuerza radica en el hecho de que los lectores son conscientes de que las imágenes dibujadas son una interpretación del autor. De esta manera, la subjetividad se convierte no sólo en una característica, sino en una virtud de estos cómics.

Estas preguntas abren otra discusión, pues al aportar evidencia sobre un hecho por medio de documentos, el cómic busca la verosimilitud, busca que quienes leemos podamos remitirnos a la fotografía, al vídeo del cual fue tomada la captura que ahora es dibujo, a la sentencia judicial, al periódico, etc. En este orden de ideas, dichos documentos son la prueba de que algo ocurrió y de que podemos corroborar y contrastar la imagen dibujada en el cómic con soportes fuera de él. Sin embargo, la presencia del documento, y el inevitable pasado que trae al presente, más que buscar la verificación de un hecho como cierto, subraya los procesos de producción de memoria que se activan al materializar las evidencias en las viñetas. A través de ellas accedemos a la configuración de nuevos relatos, a la puesta en valor de otras voces y a su vez, a la conformación de un nuevo archivo en torno a los hechos que se narran.

Como ya lo hemos podido constatar, el concepto de documento tiene una especial relevancia para la construcción de estos cómics. Para definirlo, Maurizio Ferraris establece una jerarquía entre huella, registro e inscripción. La huella, que estaría en la parte más baja de la pirámide, se refiere a cualquier tipo de modificación sobre una superficie en la que queda grabado algo que ya no está, una presencia ausente. A continuación, el registro hace referencia a las huellas que se depositan en nuestra mente, y que por su carácter externo han sido representadas a través de un medio específico. Son huellas que, al estar en nuestra memoria, podemos reconocer, y en ese sentido son a la vez rastro y “dispositivo de

inscripción” (2013, 178). Finalmente, y en la parte más alta de la jerarquía, se encuentra la inscripción, que no sería otra cosa que todos aquellos registros que al ser socializados se convierten en objetos comunes (2013, 177-178).

Los documentos, que podríamos definir como cualquier tipo de inscripción con valor institucional (Ferraris 2013, 249), pueden ser de tipo histórico, informativo o jurídico. Vemos que el cómic documental puede llegar a hacer uso de los tres, pues los actos sociales que representa son de diferente naturaleza, y de este modo serán leídos como los síntomas que provocaron la existencia de dichos documentos. En la Fig. 3, perteneciente al episodio 5 de la serie, “La madre que perdonó a quienes desaparecieron a su hijo” (Colombia +20, 2020), vemos algunos de los posibles usos del documento. Por un lado, y como lo señalo al incluir la captura de pantalla de la Fig. 4 del encuentro “Hablemos de verdad” (Colombia +20, 2019) realizado en Cúcuta, Colombia en 2019, el cómic usa material de archivo, en este caso de vídeo para llevar

esas imágenes al dibujo y representar no sólo dicho momento, sino para intercalarlo con las capas de memoria que están en el testimonio de la madre que busca a su hijo desaparecido. Este ejemplo nos sirve para comprender que las diferentes tipologías de documento pueden coexistir en el cómic, ya que el artista y quien elaboró el guion recurren a vídeos que podríamos clasificar como históricos o informativos, y si vamos más allá, las declaraciones del excomandante de las AUC (Autodefensas Unidas de Colombia), organización paramilitar que operó entre 1997 y 2006, Jorge Iván Laverde “El Iguano”, han sido documento judicial como parte de los procesos penales en su contra. Por último, y no menos importante, la imagen de la señora Gladys Vargas nos muestra otro tipo de documento, el testimonio: el registro fónico de una conversación que ocurrió entre un exmiembro de las Autodefensas y una mujer que desesperadamente busca a su hijo. La materialidad de la voz es registrada por medio del dibujo y es devuelta al presente de la lectura en forma de un nuevo documento.



Fig. 3. Episodio 5: “La madre que perdonó a quienes desaparecieron a su hijo”. YouTube



Fig. 4. “En vivo: Jorge Iván Laverde y Emiro Roperero hablan sobre las verdades de la guerra en Norte de Santander”. Captura de vídeo. YouTube

Este ejemplo nos sirve también para pensar el uso que hace el cómic de las imágenes provenientes de otros medios. En este caso se tomó el material de vídeo del encuentro realizado en 2019 para confrontar a excomandantes de las AUC con las víctimas de crímenes como la desaparición forzada. Entre las asistentes del encuentro había madres como Gladys Vargas, la mujer que aparece tanto en la viñeta (Fig. 3) como en la captura del vídeo (Fig. 4), que intervinieron para indagar por el paradero de sus hijos, desaparecidos hace ya varios años. Este tránsito de un medio a otro, tanto de la imagen grabada en vídeo, como del testimonio que da la mujer en su intervención pública y la respuesta que obtiene del excomandante, llevan a cabo un proceso de remediación transparente. Cuando esto sucede, un nuevo medio busca hacer que el usuario olvide la mediación y se sumerja directamente en la experiencia mediática. Esto se logra mediante la incorporación de elementos de los medios anteriores de manera transparente, con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario, en este caso el lector (Bolter y Grusin 2000, 272-273).

La remediación transparente en un cómic documental se manifiesta a través de la cuidadosa integración de elementos de otros medios para potenciar el sentido de autenticidad y la credibilidad de la narrativa, sin sacrificar la experiencia estética o narrativa del lector. Esto puede observarse en el uso de fotografías reales para representar lugares, personas o eventos específicos dentro del cómic. Estas imágenes fotográficas proporcionan un nivel de detalle y realismo que complementa la estilización visual de los dibujos, ofreciendo al lector una representación más auténtica de la realidad documentada. En lugar de sintetizar estos testimonios en diálogos ficticios, el cómic puede incluir extractos textuales o transcripciones de entrevistas, permitiendo al lector conectarse directamente con las voces y experiencias de las personas involucradas en los eventos documentados, como es el caso del intercambio que se da en el episodio 5 de la serie (Fig. 3).

Este enfoque de remediación transparente no solo enriquece la experiencia de lectura del cómic documental, sino que también fortalece su capacidad para transmitir la realidad de manera efectiva y convincente. Al integrar elementos visuales y textuales de otros medios, como fotografías reales, videos y testimonios auténticos, estas obras establecen una conexión más directa con la realidad documentada, permitiendo al lector sumergirse más profundamente en la historia y comprender mejor las experiencias y perspectivas de los sujetos retratados. En última instancia, la remediación transparente en el cómic documental no solo refleja la complejidad de la realidad, sino que también resalta el potencial del medio para servir como una poderosa herramienta de representación y reflexión sobre los eventos y temas históricos.

A partir de esto, se puede establecer una conexión con el uso de la voz bajo la forma del testimonio, al que ya hemos caracterizado como documento por ser un acto social que se inscribe como objeto y que en ciertos contextos está cargado

de valor institucional. Paul Ricoeur afirma que “no habrá que olvidar que no todo comienza en los archivos, sino con el testimonio, no tenemos, en última instancia, nada mejor que el testimonio para asegurarnos de que algo ocurrió” (2003, 192). La relevancia que confiere al testimonio nos lleva a preguntarnos por la naturaleza de este tipo de registro. La voz, la materia fónica que vehicula el testimonio, también deja un rastro gracias a su sonoridad; aún si no es grabada por medio de alguna tecnología, quien escucha sirve como una suerte de superficie sobre la cual quedan inscritas esas palabras. Como analizo en el siguiente apartado, dar testimonio sería entonces otra manera en la que ejercemos unas prácticas de documentación a través de las cuáles conformamos un archivo.

### Desapropiación de la voz y usos del archivo

El cómic documental, por su construcción misma, es producto de acciones que involucran a múltiples personas en el proceso, y en este sentido se constituyen como comunidades de escritura y lectura que trastocan la idea de autoría. Estas comunidades de trabajo, que incluyen, en muchos casos, a guionistas, investigadores, ilustradores, instituciones, etc., además, conforman nuevas redes a través de la lectura de las obras que tienden puentes hacia quienes las leemos. Es claro que la idea de autoría siempre ha sido diferente en el cómic si la comparamos a la de la obra literaria en su concepción tradicional. Sin embargo, quisiera recalcar que las comunidades que crea el cómic documental reúnen además diversas disciplinas y diferentes modos de aproximación a la obra. Con esto me refiero a que las capas que lo componen: imagen, texto, testimonio y documentos, son pensadas, realizadas, escritas y recabadas a partir de numerosas técnicas que van desde lo periodístico con la entrevista, al trabajo de archivo, de contraste de fuentes y de gestión de memorias.

Como bien señala Rivera Garza, las prácticas documentales:

no únicamente han cuestionado el carácter indisputable de la agencia autoral en la producción de sentido de un texto, sino que también han planteado preguntas de relevancia estética y política sobre las maneras en que se genera, distribuye y archiva la voz alterada: la voz del otro (2013, 48).

La pregunta por la utilización de la voz en el cómic documental, tanto la autoral como la de quien testimonia, es de suma importancia, puesto que además de romper con la figura única del autor a través de diferentes mecanismos, usa múltiples voces que a su vez acaban con la gastada idea de “dar voz a los que no tienen voz”. Las voces que se presentan en el cómic tienen cierta autonomía, nadie habla por ellas o usa su voz como una réplica que cuenta otra historia. En el caso de estos cómics la voz se distribuye por medio de diferentes registros que permiten ir al pasado del hecho doloroso

y volver al presente en el que se narra. El tratamiento que recibe la voz en este caso se hace por medio del archivo que contiene cada viñeta. El testimonio de las víctimas contenido en cada cuadro, a pesar de haber sufrido una especie de traducción de lo sonoro a lo visual y textual, muestra *sus* palabras, *su* gestualidad, *su* rostro.

Tomemos como ejemplo el Episodio 3: “La universidad de paz que nació en el Chocó” (Colombia +20, 2020). Esta historia se desarrolla en la comunidad de Cacarica en el departamento del Chocó, en donde grupos paramilitares y el ejército colombiano iniciaron de forma conjunta las operaciones Cacarica y Génesis en febrero de 1997 con el pretexto de buscar miembros de la guerrilla entre la población civil. La incursión, que fue tremendamente violenta por su uso de bombardeos, disparos, ráfagas de fúsil y granadas, provocó el desplazamiento forzado de más de 2.500 personas y dejó al menos 86 personas muertas.

El cómic no se queda solamente en los hechos de la toma violenta, de hecho, este acontecimiento no es su punto central. Después de dos años, muchos de los habitantes regresaron a Cacarica, pero tuvieron que adentrarse más en la selva para



Fig. 5 y 6. Episodio 3: “La universidad de paz que nació en el Chocó”. YouTube

El empleo de las voces individuales que cuentan historias colectivas también representa un ejercicio más reflexivo acerca de los usos de la memoria. Tomar una posición sobre cómo se cuenta determinado hecho a partir de historias particulares es una apuesta por una reconstrucción del pasado que se sabe fragmentaria y nunca completa. Svetlana Boym nos habla de una nostalgia reflexiva que “cherishes shattered fragments of memory and temporalizes space” (2001, 49). En este sentido hablamos de un uso muy particular de la memoria, ya que no se la utiliza para confirmar el pasado, para corroborar un relato ya establecido. Por el contrario, la memoria que se evoca a partir de una nostalgia reflexiva pone el énfasis sobre el carácter de incompletud de nuestra capacidad de recordar y

reconstruir sus asentamientos debido a las presiones de los paramilitares. En 2019, 22 años después del ataque, las víctimas se reunieron con algunos de los responsables de las AUC, así como con organizaciones sociales, para inaugurar la primera sede de la Universidad de la Paz (Fig. 5). Esta iniciativa busca impulsar la educación de los miembros de la comunidad desde los saberes locales con un fuerte énfasis en lo socioambiental. Por su parte, la Fig. 6 muestra a una de las mujeres que sobrevivió al ataque en 1997 y que ahora hace parte de quienes usan su voz para hacer memoria y crear nuevos espacios de convivencia y diálogo con la comunidad. El uso de su voz no tiene un fin victimizante; por el contrario, busca mostrarla como pieza clave de los procesos de convivencia y reconstrucción de comunidad que se están dando en Cacarica. Y esto podemos leerlo tanto en sus palabras como en la gestualidad plasmada a través del dibujo, pues no debemos olvidar que el componente visual es parte fundamental de la escena: su mano tomando el micrófono con firmeza, su rostro alzado con orgullo y su mirada decidida son otros elementos de la imagen que dan cuenta del uso de la voz, no sólo en su registro textual o sonoro, sino también en su corporalidad. Citando a Rivera Garza, “la ficción documental no rescata voces sino que devela (y produce al develar) autores” (2013, 115).

cuestiona la idea de un pasado histórico inamovible al que se venera y protege.

Las historias que se cuentan en la serie de cómics “¡Todo bien! Historias de perdón y reconciliación” parten de una toma de distancia frente a hechos dolorosos y violentos que sin duda alguna se aferran a la memoria y a los cuerpos de quienes los vivieron. Sin embargo, el hecho de mirar esos eventos desde el horizonte del perdón y la reconciliación, que en sí mismo implica un alejamiento y un observar en perspectiva, permite llevar a cabo un ejercicio, una práctica, o más que eso un trabajo que si bien es difícil es más que necesario. Boym afirma que a quienes hacen un uso reflexivo de

su memoria “This defamiliarization and sense of distance drives them to tell their story, to narrate the relationship between past, present and future” (2001, 50), es decir que, además de reconocer la intersección de tiempos que se da al recordar, tienen la necesidad de hacer material esa rememoración a través de la voz que solamente se canaliza en el aquí y ahora que brinda el presente.

Rivera Garza considera que “la escritura documental, tanto en prosa como en verso, trae al presente un pasado que está a punto de ser aquí” (2013, 114). Podríamos pensar estos cómics como una de esas formas en las que el pasado se nos hace visibles en el presente, y en las que la memoria no es sólo un espacio que habitamos a través del recuerdo. Si pensamos en estas viñetas como diversas capas temporales y espaciales que se superponen, podemos entrever la idea de que en su exposición se construyen como “puro presente” (Garramuño 2015, 44). Al tomar los restos que sobreviven de ese pasado, idea que Florencia Garramuño retoma de Georges Didi-Huberman, podemos examinar cómo sus efectos perduran en nuestro presente, cómo las acciones y hechos del pasado persisten casi como un fantasma.

Hacer una distinción entre i. Memoria y recuerdo y ii. Archivo, vestigio, huella y presencia, nos permite entender mejor cómo se devela el presente en estos cómics. Uno de los usos del archivo es posibilitar la memoria, tomar el recuerdo y hacer que se desplace hasta el presente para rememorar. Sin embargo, la fuerza del archivo no estaría allí, radicaría más bien en su poder destabilizador de memorias oficiales o hegemónicas, “puesto que en sus estantes y vitrinas puede siempre habitar escondido un documento o un objeto que desdiga o corrija esas historias” (Foster en Garramuño 2015, 46). Además, y no menos importante, al usar el archivo se exhibe, se hace presente “la materialidad de esos restos, la obstinada conservación de vestigios y residuos que en la preservación e insistencia conducen al surgimiento de otras historias” (Garramuño 2015, 46-47). Pensar en esa materialidad es atender a la invitación que nos hace Rivera Garza: “Hay que «tocar» a los documentos” (2013, 128), y al hacerlo no concebimos al archivo como algo estático guardado en el pasado, sino como una práctica dinámica y viva que se ancla en el presente.



Fig. 7. Episodio 3: “La universidad de paz que nació en el Chocó”. YouTube

La viñeta de la Fig. 7 ilustra el momento del asalto a Cacarica, vemos rostros horrorizados, hombres amarrados a árboles, una madre que protege a su bebé. Como figuras centrales de la escena hay dos miembros de las AUC (Autodefensas Unidas de Colombia) con la cara cubierta y con toda la indumentaria militar propia de este grupo. Finalmente, y casi como una sombra, vemos a un hombre sosteniendo la cabeza de otra persona y alzando violentamente un machete cubierto de sangre.

Sin embargo, los sucesos narrados en esta secuencia sólo vuelven al pasado por su relación con el presente. La violencia toma de la que fue víctima esta comunidad y el posterior desplazamiento forzado de sus habitantes dieron paso a la explotación legal e ilegal del territorio por parte de diferentes

industrias, dejando ver las motivaciones reales que se escondían detrás de tales hechos. El asesinato de Marino López, representado en la viñeta, no es solamente la imagen de su muerte. Es también la de los 795 sindicalistas muertos en el Urabá entre 1985 y 2002 o la de los 1456 líderes y lideresas sociales y 412 firmantes asesinados desde la firma del acuerdo de paz en 2016.

Al hacer esto el cómic trae una imagen del pasado que funciona para explicar el presente. El tiempo de la narración, dado por los cuadros de texto, entra en tensión con el tiempo de la imagen, y así, podemos establecer puntos de encuentro entre aquel febrero de 1997 y el panorama sombrío que viven hoy quienes luchan por el territorio y la comunidad en muchas zonas de Colombia. Allí reside la fuerza de la combinación entre lo documental y el cómic, en la posibilidad de

hacer uso del archivo para hacer memoria, pero, sobre todo, y tal vez más importante, para entender que ese pasado contenido en el documento también es presente, un presente que nos interpela y persistentemente nos llama a desenterrarlo.

El siguiente ejemplo, tomado del Episodio 2: “Ritual del perdón en Dabeiba: la reconciliación que apenas comienza”

(Colombia +20, 2020), en el que se habla sobre el encuentro entre indígenas Embera-Katío, provenientes de Dabeiba, Antioquia, con representantes de la extinta guerrilla de las FARC-EP para hacer un pacto de perdón por los hechos violentos de los que esta comunidad fue víctima en medio de los enfrentamientos entre este grupo y las AUC durante la década de los noventa y comienzos de los 2000 (Fig. 8).



Fig. 8. Episodio 1: “Ritual del perdón en Dabeiba: la reconciliación que apenas comienza”. YouTube

Para hablar de este episodio, cabe también señalar la importancia de la creación de la Justicia Especial para la paz (JEP), el tribunal encargado de investigar y juzgar los crímenes cometidos durante el conflicto armado. Gracias a las investigaciones y las acciones de la JEP se han empezado a esclarecer casos tan terribles como el de los llamados “falsos positivos”, que en realidad fueron crímenes de Estado en los que el Ejército de Colombia asesinó civiles para

hacerlos pasar por bajas en combate con diferentes grupos armados. Uno de los más recientes hallazgos de esta jurisdicción apunta que hasta el momento se cuentan 6.402 casos de falsos positivos entre 2002 y 2008. La existencia de la JEP ha hecho posible también la localización de numerosas fosas comunes a lo largo del país, siendo una de las más grandes la encontrada precisamente en el cementerio de Dabeiba, Antioquia (Fig. 9).



Fig. 9. Episodio 2: “Del odio a la reconciliación: las madres que perdonaron a quienes desaparecieron a sus hijos”. YouTube

Recordemos aquí el poema “Dabeiba” de María Mercedes Carranza, como otra de esas voces, otro de esos documentos que nos arroja del pasado al presente:

El río es dulce aquíen Dabeiba  
y lleva rosas rojas  
esparcidas en las aguas.  
No son rosas,  
es la sangre  
que toma otros caminos. (8)

Podríamos hacer aquí el ejercicio de leer tanto el poema como la viñeta de la Fig. 8 conjuntamente. En la imagen, un grupo de mujeres indígenas lloran tendidas sobre un ataúd, varias velas iluminan alrededor, el dolor de la pérdida es perceptible en el rostro de una de ellas. Una niña observa la escena desde la esquina, su expresión y la postura de su cuerpo nos indican que siente miedo ante la incompreensión de lo que está presenciando. El cuadro de información nos da el contexto de toda la violencia que sufrieron estas comunidades en Dabeiba, y así, terminamos de comprender ese fragmento gráfico que es sólo una parte de todo su sufrimiento. Entonces, ¿cómo leemos el poema de Carranza? Como un recordatorio de los muertos que, desde el agua, desde la tierra en la que crecen las rosas rojas, se enfilan por múltiples caminos para que sus pasos retumben.

Después de haber pensado en los diferentes usos del documento y el archivo en este tipo de cómics, así como en su capacidad para *desapropiar* la voz autoral y develar otras voces, considero que el valor de lo documental dentro de las nuevas materialidades que se tejen desde la escritura está en su poder para situarnos en el presente. Al cuestionar la idea de una única autoría, realizan un “intercambio entre autores y grafías, sistemas de representación y márgenes” (Rivera Garza 2013, 114), y habría que agregar, un intercambio de registros, de la voz a lo visual y textual. Asimismo, el documento que sacamos del archivo para plasmarlo en el cómic nos ubica en el presente a través de prácticas de lectura y visualidad que se dan desde los movimientos corporales que realizamos al observar, constatar, identificar y retener huellas que posteriormente se volverán inscripciones en nuestra memoria. Rivera Garza dice sospechar que el destino de los documentos contenidos en el archivo es “la eternidad o el olvido. Es decir: los muertos” (2013, 106). Me inclino a pensar que a través de prácticas como la de “¡Todo bien! Historias de perdón y reconciliación” traemos a los muertos de vuelta, desenterramos su materialidad que es voz y cuerpo, y la hacemos imagen y texto que luego será consignada en viñetas, ese archivo que se despliega cuadro a cuadro ante nuestros ojos.

### Obras citadas

- Adams, Jeff. 2018. *Documentary graphic novels and social realism*. Oxford: P. Lang.
- Boehm, Gottfried. 2008. “Augenmaß. Zur Genese der ikonischen Evidenz” en *Movens Bild. Zwischen Evidenz und Affekt*, editado por Gottfried Boehm, Birgit Mersmann y Christian Spies, 15-47. Munich: W. Fink.
- Bolter, Jay David y Richard Grusin. 2000. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Boym, Svetlana. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Carranza, María Mercedes. 1998. *El canto de las moscas (Versión de los acontecimientos)*. Bogotá: Arango Editores.
- Chute, Hillary. 2016. *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge: Harvard University Press.
- Colombia +20. 2019. “En vivo: Jorge Iván Laverde y Emiro Roperero hablan de las verdades de la guerra en Norte de Santander”. YouTube, 15 de agosto de 2019. Vídeo, 3:58:01. [https://www.youtube.com/watch?v=j1JA78T\\_Zwc&ab\\_channel=Colombia%2B20](https://www.youtube.com/watch?v=j1JA78T_Zwc&ab_channel=Colombia%2B20)
- Colombia +20. 2020. “Ritual del perdón en Dabeiba: la reconciliación que apenas comienza”. YouTube, 2 de mayo de 2020. Vídeo, 1:58. [https://www.youtube.com/watch?v=Xsg6NckKerk&ab\\_channel=Colombia%2B20](https://www.youtube.com/watch?v=Xsg6NckKerk&ab_channel=Colombia%2B20)
- Colombia +20. 2020. “La Universidad de Paz que nació en el Chocó”. YouTube, 8 de junio de 2020. Vídeo, 3:03. [https://www.youtube.com/watch?v=TPP-2SdOgw8&ab\\_channel=Colombia%2B20](https://www.youtube.com/watch?v=TPP-2SdOgw8&ab_channel=Colombia%2B20)
- Colombia +20. 2020. “La madre que perdonó a quienes desaparecieron a su hijo”. YouTube, 1 de agosto de 2020. Vídeo, 4:13. [https://www.youtube.com/watch?v=mEM854afYdA&ab\\_channel=Colombia%2B20](https://www.youtube.com/watch?v=mEM854afYdA&ab_channel=Colombia%2B20)

- Colombia +20. 2020. “Macayepo y Chengue: la reconciliación y resistencia de los Montes de María”. YouTube, 3 de octubre de 2020. Video, 4:01. [https://www.youtube.com/watch?v=V3v9zTzd7Oo&ab\\_channel=Colombia%2B20](https://www.youtube.com/watch?v=V3v9zTzd7Oo&ab_channel=Colombia%2B20)
- Colombia +20. 2020. “San Luis, el pueblo que hizo respetar las normas de la guerra”. YouTube, 7 de noviembre de 2020. Video, 5:20. [https://www.youtube.com/watch?v=Hp0R0iFrMWk&ab\\_channel=Colombia%2B20](https://www.youtube.com/watch?v=Hp0R0iFrMWk&ab_channel=Colombia%2B20)
- Comisión de la Verdad. 2022. “Cifras de la Comisión de la Verdad presentadas junto con el Informe Final”. Fecha de acceso 27 de febrero de 2024. <https://web.comisiondelaverdad.co/actualidad/noticias/principales-cifras-comision-de-la-verdad-informe-final>
- Duncan, Randy, Taylor, Michael Ray y David Stoddard. 2016. *Creating comics as journalism, memoir and nonfiction*. New York: Routledge.
- Ferraris, Maurizio. 2013. *Documentality. Why It is Necessary to Leave Traces*. Traducido por Richard Davies. New York: Fordham University Press.
- García, Santiago. 2014. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Garramuño, Florencia. 2015. *Mundos en común. Ensayos sobre la inespecificidad del arte*. Buenos Aires: FCE.
- Melero Domingo, Javier. 2012. “Footnotes in Gaza, El cómic-reportaje como género periodístico”. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18 (2): 541-61. [https://doi.org/10.5209/rev\\_ESMP.2012.v18.n2.41031](https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2012.v18.n2.41031).
- Mickwitz, Nina. 2016. *Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ricoeur, Paul. 2003. *La memoria, la historia, el olvido*. Traducido por Agustín Neira. Madrid: Editorial Trotta
- Rivera Garza, Cristina. 2013. *Los muertos indóciles*. México, D.F: Ensayo Tusquets Editores.
- Schmid, Johannes C.P. 2021. *Frames and Framing in Documentary Comics*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Weber, Wibke y Hans-Martin Rall. 2017. “Authenticity in comics journalism. Visual strategies for reporting facts.” *Journal of Graphic Novels and Comics* 8, no. 4: 376-397. <https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1299020>
- Worcester, Kent. 2017. “Journalistic Comics” en *The Routledge Companion to Comics*, editado por Frank Bramlett, Roy T Cook y Aaron Meskin, 137-45. New York: Routledge.

---

### Notas

1. Para la elaboración de este artículo no se analizaron la totalidad de los cómics que conforman “¡Todo bien! Historias de perdón y reconciliación”. De la serie de diez episodios tomo algunas viñetas como ejemplos para apoyar mi línea argumentativa.
2. Traducción propia del original en alemán.

# La ficción contrafáctica como estrategia de construcción de memoria histórica en dos cómics colombianos

Juan Alberto Conde-Aldana /Universidad Jorge Tadeo Lozano

## Introducción

En la narrativa contemporánea, tanto en literatura como en historieta, las reflexiones sobre la construcción de memoria histórica en contextos de violencia o conflicto suelen estar asociadas con novelas o relatos realistas o incluso con narrativas de no ficción. No obstante, las narraciones asociadas a los géneros fantásticos o no miméticos (fantasía, ciencia ficción, etc.) apelan a otros dispositivos narrativos y estéticos para abordar procesos o contextos relacionados con la memoria individual y colectiva, así como para revisar de manera crítica las narrativas históricas o periodísticas, que, desde distintas perspectivas, influyen en la formación de la identidad colectiva de una sociedad.

En el ámbito más específico de la historieta, esta relación entre narración fantástica, de ciencia ficción o no mimética y procesos de construcción de memoria ha sido explorada en pocas ocasiones. Una de las obras más comentadas a este respecto ha sido la de H. G. Oosterheld, en particular sus célebres *El eternauta* o *Mort Cinder* (véanse, entre otros, Merino (2003, 245-264) y Foster (2016, 3-19)). Otros cómics abordados desde esta perspectiva han sido *Cybersix* de Carlos Trillo y Carlos Meglia, y la ficción gráfica de Lourenço Mutarelli en el caso de Brasil (King 2013, 153-202), para citar solo algunos ejemplos conocidos.

En el caso de un país como Colombia, con una tradición historietística mucho más exigua, esta relación ha sido poco frecuentada y, hay que decirlo, poco estudiada, pero no inexistente.<sup>1</sup> En este artículo proponemos abordar dos obras pertenecientes al periodo más reciente de esta tradición (los últimos diez años) que, a mi juicio, constituyen ejemplos de cómo el cómic de ciencia ficción puede abordar cuestiones relacionadas con la construcción de memoria histórica a través de estrategias ausentes o poco frecuentes en las narrativas realistas o de no ficción.

La primera de ellas, ateniéndonos al orden cronológico de su publicación, es *La peste de la memoria*, novela gráfica escrita por Juan Pablo Salazar e ilustrado por Ramiro Ramírez Plazas, aparecida en 2017 bajo el sello Planeta Cómic. La clasificación de esta obra dentro de los cánones de la ciencia ficción (o más ampliamente, del género fantástico)

es más difícil, dado el carácter ambiguo y subjetivo de su propuesta, por lo que será abordada al final. No obstante, trataré de demostrar que se trata claramente de una ficción contrafáctica. La segunda obra a ser analizada es *Emús en la zona*, del historietista Mario Garzón, quien firma sus cómics con el pseudónimo de Rey Migas. Esta obra se inscribe más fácilmente en el género de ciencia ficción, y apela a uno de sus tropos más frecuentes: el viaje en el tiempo.

En el contexto de la ciencia ficción colombiana, ambas obras pueden ser clasificadas dentro de lo que el crítico y editor Rodrigo Bastidas denomina la tercera *ecdisis*. Bastidas trae este concepto de la biología, en donde se refiere a “la cutícula que reviste a un tipo específico de insectos, la cual debe ser mudada cada cierto tiempo, pues se convierte en una coraza rígida que impide el crecimiento de la criatura” (Bastidas Pérez 2022, 22).

Este autor plantea a partir de este término una “metáfora biológica” para referirse a las transformaciones de un género literario según las dinámicas históricas y discursivas en las que lo determinan:

Pensar la historia de los géneros a partir de la *ecdisis* no implica un pensamiento evolutivo, sino una historia que se da por saltos de transformación: las exuvias que se han quedado como exoesqueletos vacíos son estructuras que siguen existiendo (y que se pueden usar indefinidamente), pero que ya no se relacionan con los paradigmas del momento. Por ello, las *ecdisis* son periodos históricos que tienen apertura, pero no cierre (Bastidas Pérez 2022, 22).

Bastidas identifica tres *ecdisis* en la historia de la ciencia ficción colombiana, de las cuales me interesa la tercera para enmarcar las dos obras aquí analizadas. En esta *ecdisis*, que surge con el cambio de milenio, “el discurso de la ciencia, guiado por los análisis de la postmodernidad, las dinámicas del neoliberalismo y los controles estatales desde la biopolítica, pasa a ser el de la posciencia (...) esta *ecdisis* se propone como el resquebrajamiento de un concepto de ciencia construido como sustrato de verdad, lo que permite el paso a una apertura a las visiones epistémicas modernas” (Bastidas Pérez 2022, 26).

Las obras que se propone analizar aquí se inscriben en esta ecdisis en la medida en que se ubican de manera crítica frente a la construcción del saber y la verdad a partir de la relación entre medios de comunicación, opinión pública e instituciones de poder. Esta característica en particular será explorada aquí a partir del concepto de *memoria protésica* (Landsberg 2004, 2015), asociado con la manera en que las tecnologías y los medios de comunicación se convierten en fuente de experiencias indirectas, que participan en la construcción de las identidades, individuales y colectivas.

### ***Emús en la zona: las paradojas temporales de la historia***

Los viajes en el tiempo son un tipo de narrativa largamente visitado en el universo de los cómics. En el tercer libro de su trilogía sobre la narración y los cómics, Thierry Groensteen le dedica el último capítulo al tema de los *viajeros del tiempo*, citando múltiples casos provenientes de la narración gráfica en lengua francesa, y algunos del contexto europeo y anglosajón, para proponer toda una tipología de motivos asociados con esta temática (Groensteen 2022, 131-149). Uno de esos motivos está relacionado con el cómic que nos ocupa: “recorrer la historia y, a veces, cambiarla” (Groensteen 2022, 142).

La novela gráfica *Emús en la zona* propone, precisamente, una narrativa de viaje en el tiempo que produce cambios en la línea temporal conocida: la historia de un colectivo de artistas, *Los desmanes*, provenientes del año 2078 y que son enviados en dos viajes temporales, primero al año 1914, para “producir” la muerte del líder liberal Rafael Uribe Uribe y luego al año 1915, para hacer que uno de los hermanos Di Doménico, pioneros en incorporar el cine en Colombia, realice una película sobre este magnicidio. Dado que en la línea temporal de la historia real estos dos eventos sí ocurrieron, se infiere que en la cronología ficcional de esta historieta nunca sucedieron. En ese sentido, nuestra realidad histórica sería el decurso temporal inaugurado por los viajeros temporales de *Emús en la zona*.

Esta novela gráfica puede ser clasificada, así, como una ficción histórica contrafáctica, tal y como la ha caracterizado Catherine Gallagher en su obra *Telling it Like it Wasn't* (Gallagher 2018). De acuerdo con esta autora, hay tres tipos de historias alternativas que funcionan como contrafácticos: 1) su uso en discursos argumentativos como la historia o el periodismo, como ejercicio especulativo para proponer hipótesis acerca de cómo habría sido un decurso histórico determinado si un acontecimiento específico hubiera sido diferente. 2) en la creación literaria, primero para proponer un decurso alternativo de la historia real en algún contexto geográfico específico, circunscribiéndose exclusivamente a personajes históricos reales, aunque se les atribuya roles o

acciones distintas en el nuevo decurso ficcional (Gallagher 2018). 3) La tercera, en la que proponemos ubicar el cómic *Emús en la zona*,

...inventa no solamente trayectorias históricas alternativas, sino también personajes ficcionales. Combinando varias formas novelísticas genéricas, estas ficciones propician la ilusión de una realidad alternativa más completa, presentando en detalle conjuntos culturales, tecnológicos, psicológicos y emocionales que resultan de estas alteraciones (Gallagher 2018, 3).

En el cómic de Rey Migas, efectivamente se propone un universo ficcional futurista, con personajes creados “desde cero” por el autor, y la ficción contrafáctica se introduce con el recurso del viaje en el tiempo, propio del género de la ciencia ficción. No obstante, el autor propone un uso particular del condicional contrafáctico, que aquí proponemos denominar la *estrategia de la langosta*, en un homenaje a la que tal vez sea, si no la primera, al menos la más célebre novela en emplear este recurso: *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick. Esta estrategia consiste en ubicar al lector o espectador en un decurso histórico alternativo desde un comienzo como un subterfugio, para en un punto avanzado introducir una ruptura contrafáctica que da lugar a otra línea temporal que resulta ser la de la historia “fáctica” tal y como la conocemos: Alemania y Japón ganan la segunda guerra mundial, y como resultado se apropian del territorio de Estados Unidos, dividiéndolo para repartírselo. Dentro de la novela un escritor escribe una ucronía en la que propone que fueron los aliados los que resultaron triunfantes en la guerra, en una novela titulada *La langosta se ha posado* (Dick 1994). De ahí la denominación que aquí proponemos para esta estrategia.

Pero a diferencia de *El hombre en el castillo*, en *Emús en la zona* la aparición de la línea histórica alternativa es el resultado de la intervención de los personajes que viajan en el tiempo. La obra de Rey Migas se adscribe así en la narrativa de viajes en el tiempo relacionada con la teoría de universos divididos o bifurcados, cuya base científica se encuentra en la “Interpretación de los muchos mundos” de la mecánica cuántica (*many-worlds interpretation* o MWI, en inglés), cuyo pionero es el físico Hugh Everett III. Se trata de una estrategia narrativa que permite evitar las paradojas temporales, pues, como señala claramente Paul J. Nahin,

...si un viajero temporal se desplaza hacia el pasado e introduce un cambio (de hecho, su propio viaje puede ser ese cambio) (...) la realidad se divide en dos versiones, con una rama que representa el resultado del cambio y otra rama que constituye la realidad original antes del cambio (Nahin, Paul J. 2017, 229).

La teoría que sostiene este tipo de narrativas suele ser conocida como la de las *realidades alternativas como líneas temporales paralelas*, y tiene su sustento científico en la propuesta NWI de Everett III, diferenciándose así de otro tipo de narrativa muy común en la ciencia ficción, la de los universos paralelos:

En los universos paralelos *todas* las posibilidades existen siempre, de manera independiente y paralela en el tiempo. En la MWI, por otra parte, muchos universos están llegando a la existencia continuamente. A diferencia de la MWI, que al menos puede reclamar una base científica (la mecánica cuántica), no existe una teoría análoga para los universos paralelos (Nahin, 2017, 231).

De hecho, y como lo demuestra la obra de divulgación científica *La realidad oculta*, de Brian Greene, existen varias teorías científicas que tratan de sustentar la idea de los universos paralelos, aunque su plausibilidad real no haya sido completamente demostrada (Greene 2011).

De cualquier modo, los cómics han aprovechado de múltiples maneras estas teorías y las estrategias narrativas que se derivan de ellas, en particular la relacionada con los universos paralelos, que da lugar al concepto de *multiverso*, tan común en el contexto actual de las ficciones gráficas y de sus derivados audiovisuales. Primero DC Comics y luego Marvel, los dos gigantes del cómic *mainstream* americano llevan décadas desarrollando sus propios multiversos que, como ha puesto en evidencia la teórica de los cómics, Karen Kukkonen, han supuesto nuevos retos cognitivos para los lectores de historietas (Kukkonen 2010).

Por supuesto, en el contexto del cómic *mainstream* también se ha apelado a la ficción contrafáctica o ucrónica, como es el caso de historietas tan populares como *Superman: Hijo rojo*, de Mark Millar y Dave Johnson. La gran diferencia con el caso que aquí nos ocupa es que la ucronía es resultado de una rama que se desprende de una línea temporal ficcional, de manera que las alusiones históricas son de carácter más contextual y la bifurcación afecta sobre todo el arco narrativo de un personaje de ficción. El caso de *Emús en la zona*, en cambio, se acerca más a las tradicionales ucronías históricas, como las descritas por Catherine Gallagher, más comunes en las narrativas literarias.

En este tipo de ficciones, el contrafáctico se desarrolla a partir de un hecho real, a partir del cual "...el discurso, ya sea analítico o narrativo, se base en una hipótesis histórica contrafáctica, que defino como una conjetura condicional, hipotética, explícita o implícita, en tiempo pasado, que se

persigue cuando se sabe que la condición antecedente es contraria al hecho" (Gallagher 2018, 2). En una línea similar, Riyukta Raghunath define la ficción histórica contrafáctica como "un género en literatura" que "comprende narrativas ambientadas en mundos cuyas historias son contrarias a la historia de nuestro mundo real" (Raghunath 2020, 1).

Hilary Dannenberg, por su parte, propone un acercamiento cognitivo a las narrativas contrafácticas: "...en su rango de aplicabilidad, los contrafácticos se centran en un amplio espectro de la experiencia y la cultura humanas: en el extremo más universal de este espectro, pueden deshacer contrafácticamente acontecimientos históricos, reflejando preocupaciones nacionales con la historia" (Dannenberg 2012, 121).

Este es el caso de *Emús en la zona*, obra en la que, como se mencionó en la sinopsis propuesta más arriba, se toma como punto de partida un episodio concreto de la historia colombiana: el asesinato del líder político liberal Rafael Uribe Uribe, y la película que se hizo sobre este evento un año después. Gracias al dispositivo narrativo contrafáctico, y como se tratará de mostrar más adelante, el cómic (y en particular, un cómic de ciencia ficción) encuentra otra estrategia para la reflexión sobre la memoria histórica y colectiva. Antes de ello, se propone un análisis narratológico de la obra, para evidenciar la manera en que esta estrategia se despliega en su estructura narrativa.

## Anacronías, narración y viajes temporales en *Emús en la zona*

Los elementos narrativos más complejos de la novela gráfica de Mario Garzón/Rey Migas tienen que ver con la temporalidad. Este cómic propone tres tiempos narrativos distintos, que a su vez se corresponden con líneas temporales diversas. El primer tiempo, equivalente a lo que Genette denominó el "relato primero" (Genette, 1989, 104): esto es, el punto de partida del que se desprenden los "saltos narrativos", que Genette denomina anacronías (analepsis y prolepsis), está asociado al narrador principal, PQ3, ubicado en el año 2231 en la ciudad de Mitú<sup>2</sup>, y quien está tratando de reconstruir la historia de Los Desmanes, el colectivo artístico que realiza el viaje temporal (denominaremos a este segmento de tiempo, T<sub>1</sub>). PQ3 es un narrador intradieгético heterodieгético, que reconstruye una historia del pasado a través de diversos documentos y archivos, compartiendo su investigación en un blog personal y sobre la cual recibe retroalimentación permanente de sus lectores (Véase Figura 1.).



Figura 1: Uno de los dictados de PQ3 en su blog

Un segundo tiempo está constituido por la historia del primer viaje “comercial” en el tiempo y de sus protagonistas, Los Desmanes, una analepsis que está contada según las convenciones tradicionales de los cómics, a través de imágenes en secuencia. En esta analepsis (que llamaremos  $T_2$ ) se nos cuenta primero el proceso de selección de los viajeros temporales, su preparación y entrenamiento, y su transición hacia el pasado. En  $T_2$ , el autor se permite desarrollar ese futuro (proyección de nuestro presente) en el que todo está sujeto a convertirse en producto mediático o en objeto de la telerrealidad. Aquí el autor propone un desplazamiento interesante de la geopolítica colombiana, al denominar C.A.E.R. (Centro Astrofísico Experimental Ricaurte) a la institución responsable de los viajes en el tiempo. El apellido Ricaurte es un nombre propio con diversas resonancias históricas y espaciales: en principio, constituye una alusión histórica, relacionada con un verso del himno nacional de Colombia (“Ricaurte en San Mateo, en átomos volando”) en el que el autor de su letra, el escritor, político y expresidente de Colombia, Rafael Núñez, de filiación liberal pero que fue clave en el regreso de los conservadores al poder, rinde homenaje a Antonio Ricaurte, capitán en las gestas de independencia de Colombia y Venezuela, y que murió en una explosión en San Mateo. La resonancia científica de este verso del himno juega muy bien con la idea del viaje en el tiempo en este curioso tropo humorístico.

Por otra parte, el Ricaurte es un barrio de Bogotá, un sector comercial y popular que no suele asociarse con los centros de poder o prestigio de la ciudad (aunque se ha convertido en uno de los epicentros de la industria gráfica). No obstante,

Migas ubica el C.A.E.R. en el centro de Bogotá, en un sector conocido como el “Bronx” y que constituyó durante varios años (luego de tomar el relevo de la “calle del cartucho”) una zona de venta, tráfico y consumo de drogas y otras prácticas derivadas, y que fue transformada, no sin el ejercicio de la violencia, por el alcalde de Bogotá, Enrique Peñalosa, en un “distrito creativo”.

La analepsis  $T_2$  se ubica primero en el año 2078, cuando Los Desmanes, grupo constituido por siete integrantes, se reunió por primera vez, para presentarse a la convocatoria para el viaje en el tiempo. Este nivel se desarrolla sobre todo en las instalaciones del C.A.E.R., aunque también son representadas algunas calles y espacios públicos de la Bogotá del futuro.

El siguiente segmento temporal es, en rigor, parte de esta misma analepsis  $T_2$ , pues en la cronología lineal de la historia ocurre justo después de la conformación, entrenamiento y preparación de Los Desmanes. Se trata del relato del primer viaje en el tiempo (al año 1914), el regreso al año 2078, el segundo viaje al pasado (al año 1915), y segundo regreso al año 2078. Se podría decir que la estructura temporal de esta novela gráfica es muy sencilla, pues solo constaría así de un relato primero,  $T_1$ , y una analepsis,  $T_2$ , que nos cuenta los viajes en el tiempo. No obstante, ocurre aquí lo que señala Eyal Segal: “la figura del viajero en el tiempo proporciona una ‘perspectiva temporal’ diferente a la de la existencia humana normal, ya que el orden de su existencia en relación con la flecha del tiempo es diferente al orden cronológico de una vida normal” (Segal 2015, 532).

De acuerdo con este autor, la narratología no se ha detenido lo suficiente en este tipo de narrativas, pues el modelo genettiano clásico del *orden temporal* se ocupaba de ver las relaciones entre el tiempo tal y como lo organiza la narración, y la sucesión lineal de eventos del tiempo narrado (Genette, 1989, 91). Para Segal, en cambio, es fundamental tener en claro las particularidades de los “modelos de realidad” a partir de los que se construyen los mundos narrativos que incluyen los viajes en el tiempo, y cómo estas particularidades se entrelazan con los juegos narrativos de las anacronías genettianas.

En el caso de *Emús en la zona*, para Los Desmanes el día y la hora en que viajan desde el año 2078 se convierte en su pasado, mientras que el año 1914 se vuelve su presente continuo mientras realizan el viaje, pero al mismo tiempo se encuentran en el “pasado” de la línea temporal en la que ellos habitan el año 2078. Esto es un problema narratológico pues, como afirma el propio Segal, la narrativa de viajes en el tiempo “combina el juego con la temporalidad en el nivel del mundo de la historia con un alto grado de complejidad y sofisticación en el despliegue de la secuencia textual” (Segal 2015, 529). Pero esta complejidad tiene su contrapartida en el mundo narrado, como lo expresa David Wittenberg:

En una historia de viajes en el tiempo, incluso la experiencia más elemental de la trama implica una intervención metanarrativa esencialmente anómala, ya que los mecanismos “clásicos” de discontinuidad, dilatación o reordenamiento temporal se introducen ahora directamente en la historia misma, bajo la forma de dispositivos o mecanismos literales, que ya no son tácitos ni formales, sino que toman la forma de sucesos —o, en términos de la ficción misma, son reales—, un hecho que hace que la ficción de viajes en el tiempo sea de entrada, e inherentemente, una ficción explícita sobre la temporalidad de la forma literaria (Wittenberg 2013, 5).

Por esta razón, se propone aquí diferenciar un tercer tiempo,  $T_3$ , correspondiente al pasado histórico de principios del siglo XX, teniendo en cuenta que este tiempo tiene dos versiones:  $T_{3,1}$  y  $T_{3,2}$ . El primero ( $T_{3,1}$ ), corresponde al decurso temporal ficcional en el que existen PQ3, el C.A.E.R. y Los Desmanes, en el que Uribe Uribe no fue asesinado y llegó a ser presidente de la república en 1918. El segundo ( $T_{3,2}$ ) es el decurso contrafáctico que se abre cuando Los Desmanes “producen” el asesinato de Uribe Uribe en 1914, y que corresponde con nuestra realidad histórica. Hay que añadir que  $T_{3,1}$  incluye otra analepsis que no es responsabilidad directa de PQ3 ( $N_1$ ) sino de Ztrella ( $N_2$ ), uno de los miembros del colectivo Los Desmanes. Es en esta analepsis donde se nos hace saber que en ese decurso temporal Rafael Uribe Uribe llegó a ser presidente. Es decir, ocurre aquí un cambio de Nivel narrativo, del plano extradiegético de PQ3, al plano metadiegético de Ztrella.

El relato de  $N_2$  incluye una parte que corresponde a la historia “verdadera” de la vida de Uribe Uribe, reconstruida a partir de documentos históricos reales como la correspondencia del caudillo, pero luego continúa hasta hacernos saber que éste no solo llegó a ser presidente en 1918, sino que se convierte en una figura alegórica fundamental para todo este decurso narrativo temporal. El hecho de que marquemos a este narrador con dos denominaciones (Ztrella/C.A.E.R.) tiene que ver con una revelación tardía en el relato de PQ3, en la que se nos indica que  $N_2$  no es Ztrella, sino un agente colectivo: los directivos del C.A.E.R., que han urdido un plan para alterar la historia. Esto lo descubre PQ3, gracias al trabajo en colaboración con el personaje denominado DMG, uno de los seguidores de su blog, con el cual ha entablado una interacción a lo largo de todos los reportes de su investigación. Y aquí viene otro elemento que dota de un grado de complejidad más a esta historietita: en otro giro sorpresivo al final, se revela que DMG resulta ser el alter ego de Ztrella, quien es entonces una informante directa de PQ3 y, a la vez, un personaje metaléptico (Genette, 2004), en el sentido de que transgrede la frontera entre los dos niveles.

En *Figuras III*, Genette definía la metalepsis como “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el

universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadiegético, etc.) o inversamente, como en el caso de Cortázar, produce un efecto de extravagancia ora graciosa (...) ora fantástica” (Genette, 1989, 290). El narratólogo francés se refiere al cuento de Cortázar, *Continuidad de los parques*, en el que un hombre es asesinado por un personaje de la novela que lee. En nuestro caso, la irrupción de DMG/Ztrella en el universo diegético de PQ3 sería metaléptica en la medida en que este personaje pertenece al nivel narrativo del que es responsable  $N_1$  y que corresponde al  $T_2$  (desarrollado en el año 2078), y al final resulta que comparte el tiempo  $T_1$  y el nivel del narrador, correspondiente al año 2231. Por supuesto, la cuestión de la longevidad de los personajes siempre puede ser relativa o cambiante en un relato de ciencia ficción (de manera que Ztrella podría haber llegado a vivir más de 150 años), pero la clara intencionalidad narrativa de este giro parece ratificar su carácter metaléptico.

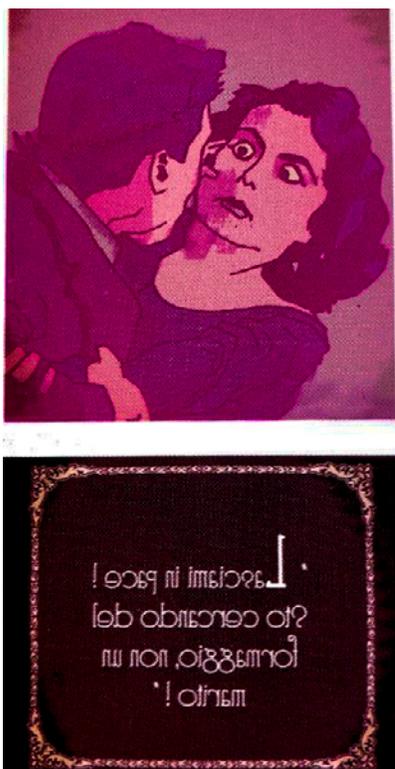
Como se puede ver hasta aquí, *Emús en la zona* ofrece una compleja arquitectura narrativa, pero hace falta mostrar cómo esta complejidad se manifiesta en su propuesta gráfica, en cuyas particularidades nos detendremos ahora.

Es esta una historieta en color, dibujada con líneas claras (probablemente directamente en soporte digital) aunque moduladas, como se hace evidente sobre todo en la ilustración de su portada, de mayor tamaño que las de las viñetas (véase Figura 2). Los paneles casi nunca están delineados, sino que se marcan por contraste cromático con el fondo blanco de la página (solo las páginas de los dictados, de las que se hablará más adelante, son en blanco y negro, donde predomina el texto).



Figura 2: Portada de *Emús en la zona*, que reproduce algunas viñetas internas.

Por lo general, *Emús en la zona* se despliega en páginas con tres líneas de viñetas, aunque su rejilla compositiva es muy variada, y cada línea puede contener una, dos o tres viñetas. En algunos casos, la simetría de esta rejilla se rompe y pueden aparecer viñetas que ocupan dos o hasta tres líneas (Figuras 6, 7, y 8). A este respecto, se puede decir que en su *espacio-topía* -para usar la terminología de Groensteen- esta historieta sigue un modelo más o menos convencional, esto es, de una *artrología restringida* (Groensteen, 2021, 33-34). Por otra parte, el dibujo de los personajes y los escenarios oscila entre lo caricaturesco y lo realista, y las ilustraciones que tienden más hacia este segundo polo son aquellas consagradas a recrear fotogramas de cine (Figura 3). O para expresarlo en los términos acuñados por Scott McCloud en su triángulo de la figuración, la ilustración de personajes en esta historieta se encuentra entre el vértice del significado y el vértice de la realidad, pero siempre más cerca de este último (McCloud 2007, 52-53).



**Figura 3:** viñeta de la página 68 de *Emús en la zona*, donde se representa la proyección de una de las películas exhibidas por los hermanos Di Doménico en el teatro Olimpia.

Estas características están relacionadas con lo que, en la narratología de los medios visuales, se denomina la *mostración* (showing). Como señala Kai Mikkonen,

Los cómics suelen contar una historia tanto con palabras como con imágenes, pero a veces se basan predominante o exclusivamente en imágenes. (...) en los cómics las imágenes pueden articular visualmente la narrativa al mostrar ciertas cosas de ciertas

maneras. Con mostrar me refiero aquí al uso de imágenes para comunicar el significado narrativo ante los ojos del lector (Mikkonen 2017, 74).

Al tener un narrador predominante, PQ3, éste se convierte en el elemento gráfico fundamental a ser *mostrado*. En la novela gráfica este narrador se identifica por su aparición dentro de las viñetas, con globos de texto cuyo delta apunta a su cuerpo, lo que nos indica el origen de la narración (Figura 6), pero también a través de otros dos recursos: las páginas de solo texto, denominadas “dictados” (véase Figura 1), y las didascalias, que siguen a los dictados, indicándonos que lo que es una narración originalmente textual, se prolonga en el formato de cómic a través de imágenes y textos (Figura 7).

PQ3 es representado visualmente desde la tercera viñeta de la página 6, mientras llega a su vivienda y se dispone a transmitir la primera emisión de su informe (páginas 6 a 9). De aquí en adelante, PQ3 no vuelve a aparecer como presencia visual en el cómic sino hasta la página 23, donde se revela que este personaje es un robot, y que ha sido programado para desempeñarse como “operario esteticista”, esto es, para trabajar en salones de belleza. Con respecto a esta revelación, se puede identificar una inconsistencia en la representación visual del personaje, pues en las primeras páginas aparece caracterizado como humano, mientras que en esta página 23 su apariencia es claramente la de un robot (véase Figuras 4 y 5).



**Figura 4** (Pág. 9): las representaciones incongruentes de PQ3.



Figura 5 (Pág. 23): las representaciones incongruentes de PQ3.

Esta inconsistencia puede ser intencional, pues busca hacer ambigua la idea que se hace el lector de este personaje, y está asociada con el giro en la historia descrito anteriormente. Por lo demás, PQ3 permanece como una voz narrativa y argumentativa que aparece como pura presencia textual, en una serie de 7 dictados, una suerte de diario que está representado como textos en una página web o blog: lo sabemos porque en la parte superior hay una barra de herramientas con iconos operativos (Figura 1).

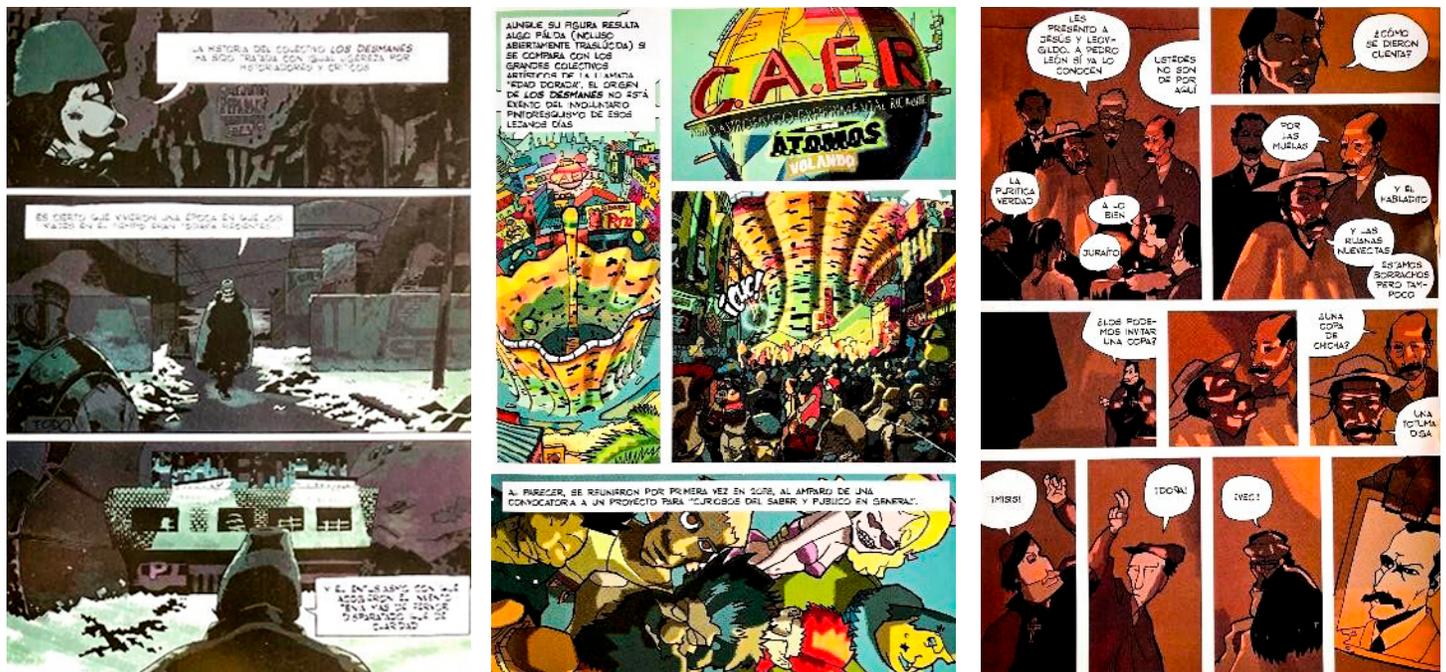
Estas páginas eminentemente textuales cortan un poco el ritmo narrativo de la historieta, pero le permiten al autor un despliegue literario y temático de su historia que complementa de manera eficaz las páginas de narración gráfica o verbo-icónica. Estos dictados están fechados entre el 2 de enero y el 13 de enero del año 2231, aunque hay uno posterior (de los más extensos) que no tiene fecha. Estos dictados tienen además una función metanarrativa, en la medida en que introducen comentarios sobre cómo el narrador va construyendo la historia, pero también sobre su interacción con sus lectores, que va cobrando una relevancia creciente.

La más importante de estas interacciones es la que sostiene con DMG, que se vuelve una presencia cada vez más importante, llegando a participar en la reconstrucción

histórica que PQ3 hace de Los Desmanes, y confluye en la revelación del giro final que ya se describió como una metalepsis. Estos dictados también le permiten al autor introducir algunas reflexiones sobre las transformaciones en las pautas de lectura y atención de los lectores en los medios digitales.

La aparición de PQ3 como una presencia gráfica en algunas de las páginas, nos obliga a pensar en la existencia de una instancia superior que construye el mundo habitado por este narrador, asociado con el concepto de *mostración*, que para Kai Mikkonen (quien sigue en este punto a Philippe Marion) se define como una instancia de enunciación. Esto implica que se asocie con “la identificación de diferentes tipos de agentes narrativos, a quienes adscribir la responsabilidad de diferentes aspectos de presentación que permiten desarrollar la teoría de un narrador de nivel superior” (Mikkonen 2017). De ahí que, para Mikkonen, la mostración (showing), “...se refiere a ciertos aspectos de los dibujos narrativos de los cómics que se presentan para su visualización, específicamente los personajes y sus acciones, comportamientos y situaciones en un mundo particular, y que inspiran una respuesta narrativa por parte del lector” (Mikkonen 2017, 83).

Así, este mostrador de nivel superior (que en la teoría narratológica es una instancia puramente formal, pero que el lector común suele asociar con el autor) *modula* los elementos gráficos para ayudarnos a diferenciar los distintos aspectos narrativos de la historieta. En *Emús en la zona*, un elemento fundamental a este respecto es el color: en general, los colores de esta historieta son planos, aunque en ocasiones se emplean texturas, brochazos digitales o capas superpuestas que en algunas viñetas o páginas generan efectos pictóricos de transición cromática. Pero lo interesante de este aspecto está asociado con el uso de distintas paletas cromáticas: las imágenes del futuro (año 2078) están ilustradas en colores vivos, con gamas que aprovechan la mayor intensidad de la policromía, mientras que las imágenes del pasado aparecen con paletas cercanas a la monocromía (generalmente de colores ocre o sepia, aunque en algunas páginas también cercanas a la escala de grises). En este sentido, el color funciona aquí como lo que Jost y Gaudreault denominan *operadores de modalización* (Gaudreault y Jost 1995, 147). Y aunque para estos autores dichos operadores funcionan principalmente para diferenciar secuencias de “imágenes mentales” de secuencias “reales”, aquí funcionan para diferenciar las secuencias del presente narrativo (el de PQ3), de las de la analepsis que relata el tiempo de Los Desmanes, y del pasado histórico al que se desplazan en el viaje temporal, e incluso las del segmento narrado por un segundo narrador: la biografía de Uribe Uribe (véanse figuras 6, 7 y 8). Los operadores de modalización cromáticos sirven entonces tanto para diferenciar los distintos tiempos ( $T_1$ ,  $T_2$ ,  $T_3$ ) como los distintos niveles narrativos ( $N_1$ ,  $N_2$ ).



Figuras 6, 7 y 8: (páginas 7, 11 y 56, respectivamente). Ejemplos de diseño de página, artología restringida y operadores cromáticos de modalización.

**El viaje en el tiempo y la memoria colectiva: *Emús en la zona* como revisión histórica**

El asesinato de Rafael Uribe Uribe constituye un episodio complejo de la historia de Colombia: lo particular de sus circunstancias, así como su conexión con episodios posteriores -que parecen iterar el recurso al magnicidio para trunca posibles devenires históricos diferentes-, han hecho que dicho episodio haya sido abordado desde la ficción en diversas ocasiones. En el contexto literario, esta historia ha sido apropiada por novelistas contemporáneos como Philip Potdevin en la novela *En esta borrasca formidable* (2014), o Juan Gabriel Vásquez, en su obra *La forma de las ruinas* (2015), en la que también se refiere al magnicidio de Jorge Eliécer Gaitán. Incluso Gabriel García Márquez llegó a afirmar que el coronel Aureliano Buendía, personaje de su célebre obra *Cien años de soledad*, estuvo parcialmente inspirado en la figura de Uribe Uribe (García Márquez y Mendoza 2020). Mario Garzón/Rey Migas recoge esta tradición y la integra en su novela gráfica, sumándose a los intentos por entender la compleja historia colombiana a través de la ficción.

Así, *Emús en la zona* responde de manera afirmativa la pregunta formulada por Rudyard J. Alcocer en su estudio sobre las narrativas de viajes en el tiempo en América Latina: “¿puede el viaje en el tiempo –un fenómeno frecuentemente asociado con el escapismo y “relegado” al reino de la ciencia ficción– tener alguna relación con asuntos cruciales de la realidad de este hemisferio relacionado con expresiones de identidad cultural?” (Alcocer 2011, xiv).

La respuesta del propio Alcocer está muy relacionada con la propuesta de la historieta de Rey Migas: “El viaje en el tiempo, tal vez mejor que cualquier otro tipo de dispositivo ficcional, subraya la tensión entre lo que ocurrió y lo que pudo haber ocurrido, entre lo que salió mal en el pasado y cómo esto podría haberse hecho de una mejor forma. Esto es, si, *podría* haberse hecho bien” (Alcocer, 2011, xiv). Lo interesante de *Emús en la zona* (y como se verá más adelante, también de *La peste de la memoria*) es que convierte en contrafáctico negativo el decurso histórico que efectivamente ocurrió en nuestra realidad.

**La peste de la memoria: ¿una ucronía psicológica?**

La novela gráfica de Salazar y Ramírez, publicada en 2017, constituye otra manera de aproximarse a la narrativa contrafáctica. En este caso, el recurso no es el viaje en el tiempo, sino la confrontación de dos subjetividades, cada una de las cuales defiende una versión distinta de la historia reciente de Colombia. La primera de ellas corresponde a un personaje histórico real: John Jairo Velásquez Vásquez, alias Popeye, el sicario de Pablo Escobar, acusado de ser el autor intelectual del asesinato de Luis Carlos Galán Sarmiento, entre otros miles de crímenes (según la historieta, el propio Popeye se atribuía la autoría intelectual de más de 3000 asesinatos, y la autoría material de alrededor de 500). La segunda, a un personaje de ficción cuyo nombre no es revelado, pero a quien llaman “el Fantasma”, y que también se encuentra confinado en la prisión de Cúmbita en Boyacá. La historieta

## LA FICCIÓN CONTRAFÁCTICA COMO ESTRATEGIA DE CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA HISTÓRICA EN DOS CÓMICS COLOMBIANOS

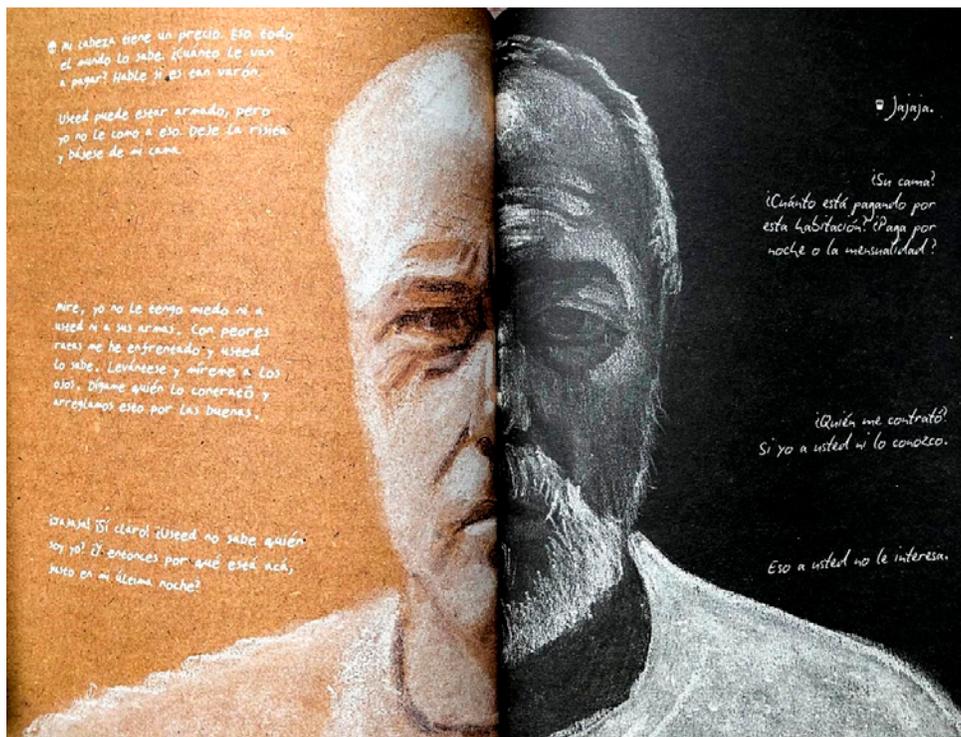
está ambientada en el año 2014, un día antes de que se cumpla la condena de Popeye y éste sea liberado.

En este contexto, Popeye se prepara para enfrentarse a la libertad desde su celda de reclusión especial. No obstante, el Fantasma tiene un altercado violento con dos presos que acaban de ser trasladados a su celda y, dado que se trata de un individuo peligroso, y a que la prisión se encuentra en situación de hacinamiento, los carceleros deciden encerrarlo con Popeye, bajo el supuesto de que a éste solo le resta una noche de cautividad.

Así, Popeye y el Fantasma se ven obligados a pasar la noche juntos y entablan una conversación que revela el relato ucrónico que aquí se comenta. Al principio, Popeye está convencido de que el Fantasma fue enviado por sus enemigos para matarlo, o para hacer que él mate al Fantasma y así se prolongue su condena, pero luego se da cuenta de que el viejo (que lleva 36 años preso) parece no estar completamente en

sus cabales, pues no está enterado de ninguna de las “hazañas” de Popeye, Pablo Escobar y el cartel de Medellín. De hecho, cada vez que el sicario se ufana de alguno de los trágicos eventos causados por él o su grupo (el asesinato de líderes políticos, las bombas y los atentados, el ofrecimiento de pagar la deuda externa con el dinero del narcotráfico, las celebridades que sucumbieron a la tentación del dinero sucio, etc.), el Fantasma subraya su carácter inverosímil: “Usted me dice que haga mi historia más creíble y luego me sale con un mafioso que tiene plata para pagar la deuda externa, que se come a la Vallejo, que es un héroe y que le declara la guerra al país. No me diga que no da risa” (Salazar y Ramírez 2017)<sup>3</sup>.

A partir de la conversación entre los dos personajes, esta novela gráfica va combinando la versión de la historia reciente de Colombia de cada uno de ellos, en una suerte de montaje alternado de gran eficacia narrativa. Este montaje tiene su correlato visual, como se verá más adelante (Figura 9).



**Figura 9:** el montaje visual opuesto de las páginas correspondientes a cada personaje se ilustra con claridad en esta doble página, con un diseño de arte general particular.

La versión de Popeye es la que conocemos en nuestra realidad: un país dominado por la violencia y el narcotráfico, magnicidios dolorosos y el endiosamiento de una figura tan oscura como la de Pablo Escobar. La versión del Fantasma, en cambio, es la de un país en el que Luis Carlos Galán no fue asesinado, sino que llegó a ser presidente de Colombia, logró firmar la paz con la guerrilla de las FARC y legalizar la droga en el contexto internacional, evitando la guerra con el narcotráfico y la continuación del conflicto con la guerrilla. En este idílico país de la ucronía del Fantasma, el equipo colombiano llega a ser incluso campeón mundial de fútbol.

El gran logro narrativo de *La peste de la memoria* es que, al tiempo que el Fantasma logra casi convencer a Popeye de que su historia es la que suena exagerada y delirante, los lectores de la historieta van redimensionando lo absurdo y delirante que ha sido la realidad nacional en los últimos cincuenta años. A este respecto, Salazar y Ramírez introducen a través del Fantasma una serie de argumentos que refuerzan la duda en Popeye sobre su propia concepción de la realidad. El primero consiste en mostrarle que un confinamiento extendido como el de ellos puede llevar a la locura, sobre todo cuando se carga con la culpa de tantos crímenes. El segundo es la referencia a

un hecho real: el municipio de Yarumal, Antioquia, de donde es oriundo Popeye, es un territorio con alta concentración de casos de Alzheimer en Colombia.

Apelando a este hecho, el Fantasma afirma que esta puede ser la razón del delirio del sicario, aunque no afirma que tenga la enfermedad: “¿Si alguien crece pensando que nació en el pueblo del Alzheimer, que sus padres y sus abuelos y sus vecinos murieron con Alzheimer, es posible que le dé Alzheimer solo por estar predispuesto? Eso sería muy loco, ¿o no? No tanto como su cuento, pero casi” (Salazar y Ramírez 2017).

Al comienzo de su conversación, el Fantasma ya había introducido otra idea que refuerza este argumento: la alusión a los experimentos de Masaru Emoto:

Un científico japonés dice que si usted pone agua en dos frascos y a uno le escribe “odio” y al otro le escribe “amor” las partículas de agua del que dice “odio” se joden. Mientras que las del otro frasco empiezan a tener formas armónicas y perfectas, como copos de nieve. Yo las vi. (...) Y piense y verá: el cuerpo humano es 70% agua, ¿sí o no? Entonces imagínese qué le pasaría a un cuerpo humano que crece oyendo que le digan “te odio”. Como usted o yo... (Salazar y Ramírez 2017).

Se trata de un argumento que, a su vez, adquiere dimensiones históricas cuando el Fantasma lo relaciona con la gran diferencia de talento entre los futbolistas brasileños y los del resto de Latinoamérica, asociándolo con un hecho particular de la colonización de Brasil por los portugueses:

Yo leí por ahí que en una de esas guerras de Europa los reyes de Portugal se volaron porque los iban a matar y se fueron a vivir a Río. Y allá reinaron. De frente a los indígenas que habían conquistado. Los hicieron sentir iguales. Eso los reprogramó para siempre. Fue como si le dijeran al agua, ustedes sí valen, ustedes sí son personas. Fíjese que hoy se la siguen creyendo. El resto de Latinoamérica, en cambio, fue la caneca de los españoles (Salazar y Ramírez 2017).

Sin embargo, según la argumentación del fantasma, la historia se puede cambiar, como ocurrió en Colombia en su decurso temporal alternativo, que condujo a la paz... y al triunfo futbolístico. De esta manera, la envolvente retórica del Fantasma entrelaza la memoria y la consciencia individuales, a través de la posibilidad de “programar” verbalmente nuestra identidad, con la historia y la identidad colectivas.

Hasta este punto, la coexistencia de dos versiones subjetivas de la historia y de la realidad social no implica necesariamente que estemos ante un relato de ciencia ficción. La

existencia de mundos paralelos al interior de un relato de ficción puede obedecer también a estrategias que funcionan en el marco de ficciones realistas o psicológicas, como la denominada por Marie-Laure Ryan el *mentalismo*, y que consiste a resolver versiones contradictorias de la realidad asumiéndolas como representaciones puramente mentales del narrador o de los personajes (Ryan 2006, 669).

Sin embargo, aunque la novela gráfica *La peste de la memoria*, parece invitarnos a creer que es la argumentación del Fantasma (él mismo un personaje delirante tras 36 años de reclusión) la que termina convenciendo a Popeye de que su concepción de la realidad histórica es una construcción errónea, derivada de una posible demencia causada por el Alzheimer, el desenlace de esta historieta parece llevarnos a una conclusión distinta, asociada también con *la estrategia de la langosta*: en sus últimas páginas este cómic nos muestra un flashback de Popeye en el que recuerda que encontró a su idolatrado patrón, Pablo Escobar, con su amada novia de “ojos indios”, lo cual lo conduce a asesinarlo a él y a sacarle los ojos a ella, siguiendo la sugerencia de la canción de Alfredo Gutiérrez a la que se rinde homenaje.

Y aunque Popeye finalmente es liberado, después de encontrar al Fantasma ahorcado en su celda, los lectores no llegamos a saber a qué mundo se enfrentará el sicario al volver a las calles, pero queda la idea de que el mundo que él creía real no es otra cosa que una rama de la historia que nunca ocurrió.

Esto hace que los mundos alternativos de *La peste de la memoria* se aproximan a lo que Ryan denomina la estrategia narrativa de la *virtualización*:

En una historia con múltiples ramificaciones, el mundo que muestra la rama actual es el único real; las otras son simplemente posibilidades no actualizadas (...) Cuando el lector mira hacia adelante, todas las ramas son posibilidades abiertas, pero después de haber hecho una elección, las ramas no elegidas se vuelven contrafactuales y generalmente desaparecen de la mente de los lectores... (Ryan 2006, 669).

Solo que, en los casos asociados a la “estrategia de la langosta”, el decurso temporal descartado, el de la realidad histórica “factual”, no puede ser tan fácilmente olvidado por los lectores, quienes habitan su realización. De cualquier modo, este desenlace activa la lectura no mimética (y a la vez, no psicologista o “mentalista”) de la obra convirtiéndola en una ucronía, que reflexiona a través de otro dispositivo narrativo propio de la ciencia ficción, sobre la historia y la memoria colectiva.

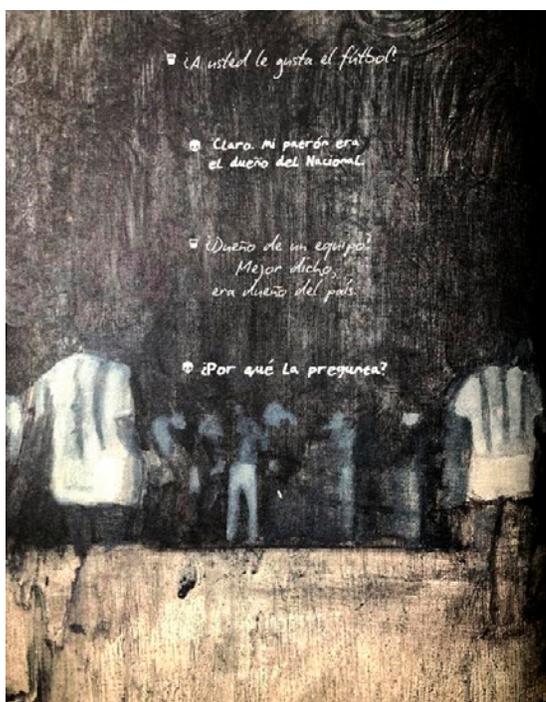
La coexistencia de estas dos líneas temporales es reforzada en este cómic a través de toda su propuesta visual. A este

respecto, hay que decir que *La peste de la memoria* es un cómic con un estilo gráfico muy particular, pues se aleja de las técnicas más tradicionales del dibujo de los cómics para explorar formas expresivas más cercanas a la pintura, que, como afirma Daniele Barbieri es uno de los lenguajes con los que la historieta comparte estrategias expresivas. No obstante, en el caso de *La peste de la memoria*, su cercanía con las artes plásticas no va de la mano de las formas que más explora Barbieri en el capítulo correspondiente a la pintura, como la perspectiva y la figuratividad en general (Barbieri 1993, 99-125), sino de otras exploraciones de la plástica más cercanas al arte moderno y contemporáneo, que el autor italiano esboza al final de su capítulo. Allí, Barbieri señala que, aunque las técnicas pictóricas han sido recogidas por la ilustración,

...cuando el cómic hace uso de las formas típicas de la pintura contemporánea, es precisamente a la pintura a la que hace referencia, y no ya a la ilustración, como sucede en lo que concierne a las formas

características de la pintura tradicional” (Barbieri 1993, 126-127).

Barbieri menciona como ejemplos de estas apropiaciones de la pintura contemporánea, a ilustradores/historietistas como los italianos Lorenzo Matotti o Renato Calligaro, al uruguayo Alberto Breccia o, en el ámbito anglosajón, a Bill Sienkiewicz y Dave MacKean. Aquí proponemos añadir a Ramiro Ramírez Plazas, autor de las ilustraciones de *La peste de la memoria*, quien además tiene una importante carrera como artista visual, con exhibiciones a nivel local e internacional. Si se explora la obra de Ramírez como dibujante y pintor<sup>4</sup>, así como su faceta de ilustrador de historieta (*La peste de la memoria* es su único trabajo en este ámbito hasta el momento), se puede encontrar una continuidad en la exploración plástica de la figuratividad y el realismo, pero a la manera contemporánea, acercándose a las búsquedas de pintores como Francis Bacon o Gerhard Richter, caracterizados por combinar y superponer la figuración y la abstracción en sus imágenes (Figuras 10 y 11).



Figuras 10 y 11: el estilo pictórico de *La peste de la memoria*.

Ahora bien, las imágenes de *La peste de la memoria* son, sobre todo, un ejercicio de retrato, ese género pictórico que en esta novela gráfica se concentra sobre todo en los rostros de Popeye y del Fantasma. Ramírez lo explora con pasteles claros sobre papel color cartón, en el caso del primero, y delineados en trazos blancos sobre fondos negros, en el del segundo, de manera que sus imágenes parecen traer a la superficie del dibujo la psicología enrevesada de los dos personajes, sobre todo de Popeye, que lidia con la idea de

haber perdido el juicio. En este mismo sentido, las imágenes se emborronan y se hacen opacas, como recuerdos que se diluyen (véase figura 11). De hecho, en el relato de Popeye, cuando recuerda sus “triumfos” con Pablo Escobar, la imagen también asume una paleta de grises, mientras que, en el presente continuo de su diálogo con el Fantasma, las páginas de Popeye conservan los colores ocre y el fondo en papel de color Kraft (Figura 12).

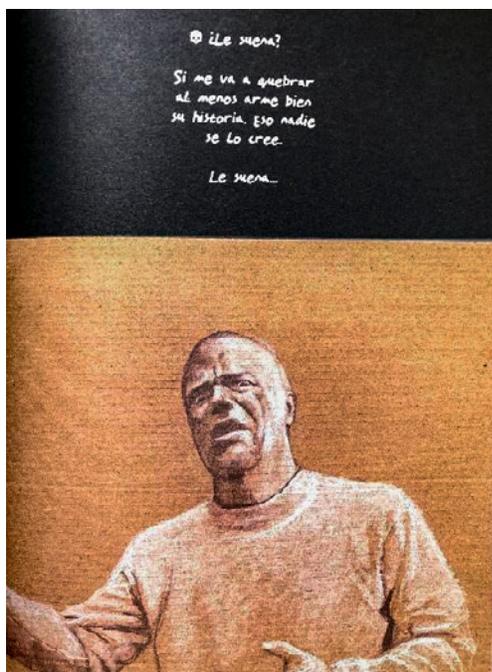


Figura 12. Uno de tantos retratos de Popeye y sus particularidades gráficas.

En este sentido, se puede afirmar que, lo que Philippe Marion denomina la grafiación (*graphiation*, un neologismo sin traducción al español, que asimila la dimensión gráfica y la dimensión enunciativa) puede funcionar también como lo que hemos denominado operador de modalización. Mikkonen nos recuerda que la *grafiación*

... se enfoca en esos elementos de los cómics que no son simplemente narrados o mostrados, sino que son exclusivamente trazados, o que tienen una cualidad dibujada o gráfica que se hace prominente, por encima de todas las otras cualidades, como el contenido que ellas presentan a la vista o la función narrativa (Mikkonen 2017, 86).

Desde la propuesta de Marion, la grafiación ha sido un concepto que se centra en subrayar la instancia responsable de la enunciación en los cómics. Esto refuerza la idea de que la instancia mostradora/grafiadora/narradora ofrece claves a los lectores para interpretar los diferentes pasajes de una historieta según una u otra modalidad. Así, si en *Emús en la zona* el elemento cromático, que también puede circunscribirse a la grafiación, como afirma la propia Mikkonen (p. 83), funciona como operadora de modalización de los tiempos y los niveles, en *La peste de la memoria* lo hace como operadora de modalización de las subjetividades de los personajes. Pero además, las particularidades de la grafiación en esta última novela gráfica nos obliga a extender este concepto a otros elementos gráficos: además de la “pronunciada línea gráfica y el trazo, colores inusuales (la elección de paleta de color, contraste, tono, sombra, etc.) o de claroscuro, relaciones de figura fondo en el campo de la imagen, o un conjunto de otras

elecciones que pertenecen al registro visual y al diseño gráfico” (Mikkonen 2017, 83), habría que incluir la elección del papel y su coloración predeterminada, e incluso (aunque no es el caso de las obras que nos ocupan) aspectos editoriales como la encuadernación y sus materiales.

A este respecto, en *La peste de la memoria* la elección de los tipos de papel, los colores de fondo, y cómo estos afectan las técnicas de ilustración elegidas, y otros componentes gráficos como la tipografía, son fundamentales en la dimensión enunciativa de esta novela gráfica: al Fantasma le corresponden, a partir de su encuentro con Popeye, fondos negros (provistos por la cartulina de este color que se usa en su ilustración) y trazos blancos o en escala de grises claros, mientras que el sicario es dibujado sobre fondo de papel Kraft, de manera que la misma paleta de blancos y grises (aunque en este caso también se llegan a emplear grises oscuros o cercanos al negro, como se ve en la Figura 12) adquiere un aspecto completamente distinto. Esto se puede ver en la doble página de la Figura 9). Así mismo, las fuentes tipográficas también adquieren aquí un rol modalizador, dado que son distintas para los textos de cada personaje (como se puede apreciar en las Figuras 9, 10 y 12). O en un detalle todavía más sutil: la inclusión de una pequeña viñeta, también diferente en cada caso, para marcar sus diálogos: una calavera para Popeye, y un vaso a medio llenar para el fantasma (véase figura 13).

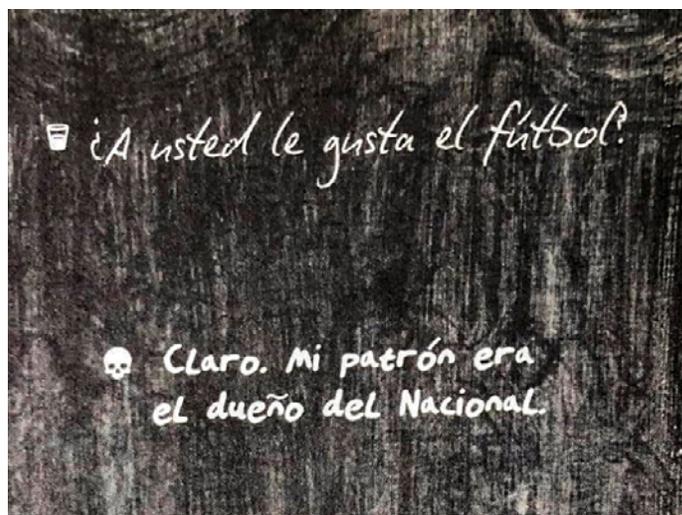


Figura 13: detalle donde se puede apreciar los operadores de modalización tipográficos

En este punto es de gran utilidad seguir la tipología de Philippe Marion, quien se detiene en las relaciones entre tipografía y caligrafía en el cómic, el *lettrage*, en francés, *lettering* en inglés (Marion 1993, 47-90), o como se suele denominar en la industria gráfica hispanohablante, la *rotulación*. De acuerdo con el teórico belga, las “variaciones de rotulación pueden modificar sensiblemente la naturaleza y la importancia del efecto de trazo, pero también pueden -en interacción con la figuración dibujada- cumplir un rol narrativo considerable, por ejemplo para diferenciar en un

mismo panel las didascalias y los diálogos, las intervenciones del narrador o las voces de los personajes” (Marion 1993, 63-64).

Marion propone una tipología en el rotulado de cómics, que va del uso de tipografía propiamente dicha (que sería el “grado cero” de la enunciación escritural), hasta el uso de caligrafía manuscrita o “autógrafo”, el grado cuarto y último, caracterizado por el “estilo autónomo y la opacidad expresiva”. En *La peste de la memoria* (como se puede ver en la Figura 13), la rotulación se asocia con el “grado dos”, descrito como “simulación tipográfica: vivificación manuscrita; transparencia y efecto de trazo; legibilidad ‘filtrada’” (Marion 1993, 79). Es decir, se emplean caracteres tipográficos

prediseñados, pero que simulan letras manuscritas diferentes para cada personaje.

Finalmente, hay que mencionar a este respecto que estas particularidades en la grafiación y la mostración de esta obra, hacen que se salga de los cánones más usuales de la narración gráfica asociada con la historieta, y la aproximen al libro-álbum: la importancia y extensión de los textos es más amplia, no se usan globos o bocadillos, y muchas ilustraciones son de página completa (aunque muchas páginas sí llegan a estar segmentadas en paneles). Esto hace que el uso de la doble página sea esencial en la espacio-topía de esta historieta, lo cual a su vez hace eco de la polaridad Fantasma/Popeye, y de sus versiones de realidad opuestas (Figuras 9, 11 y 14).

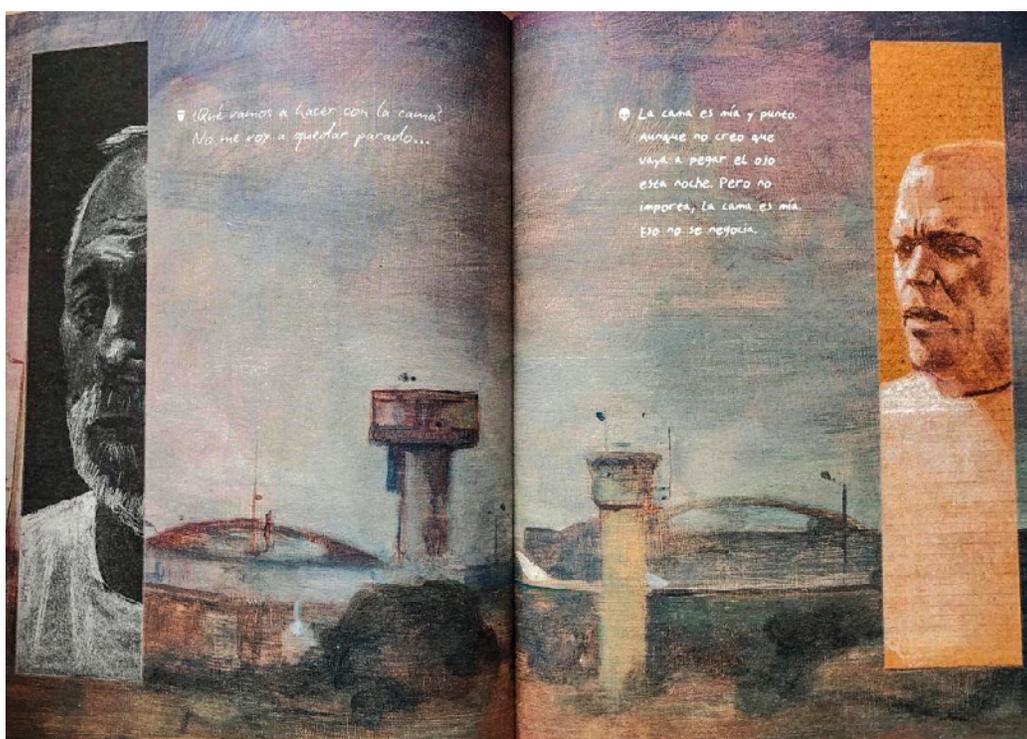


Figura 14: doble página con viñetas internas sobre ilustración de fondo

No deja de resultar paradójico que se hayan elegido las formas de mostración y grafiación más oscuras para el Fantasma, quien tiene la versión de la realidad nacional más positiva o “luminosa”, mientras que a la oscura realidad de Popeye (que es también, tristemente, la nuestra) se le hayan conferido las formas y atributos gráficos más cálidos.

## Memorias protésicas, ciencia ficción e identidad colectiva

Para concluir este artículo quisiera invocar el concepto de *memoria protésica*, propuesto por Alison Landsberg, integrándolo a la lectura de estas dos novelas gráficas colombianas. De acuerdo con esta autora, los “recuerdos prostéticos” son aquellos

...no estrictamente derivados de la experiencia vivida de una persona. Los recuerdos protésicos circulan públicamente, y aunque no tienen una base orgánica, son sin embargo experimentados con el cuerpo de una persona, como resultado de una articulación con un amplio rango de tecnologías culturales. Los recuerdos protésicos se convierten así en parte de los archivos experienciales de uno, informando la propia subjetividad, así como la relación propia de uno con los tiempos presentes y futuros (Landsberg 2004, 26).

Las dos historieta aquí analizadas presentan de dos maneras, diferentes pero complementarias, casos de memorias protésicas asociadas con la construcción de la memoria histórica de Colombia. En el caso de *Emús en la zona*, la memoria

protésica se manifiesta a la manera de un circuito mediático desplegado en el futuro lejano (pero que es una extrapolación del actual), en el que los viajes en el tiempo se convierten en espectáculos consumidos por los espectadores de las redes sociales y los medios masivos de comunicación. No obstante, la manera en que PQ3 participa en su reconstrucción histórica pone el énfasis también en la manera en que los medios digitales permiten a los usuarios formar parte de los simulacros mediáticos que construyen la telerealidad, de manera similar a como se tejen las leyendas urbanas o las teorías de conspiración en el presente, por parte de múltiples subjetividades anónimas disgregadas en el mundo.

Además, el hecho de convertir la historia “real” (la del curso histórico que habitamos los lectores de la historietta) en una variación contrafáctica resultado de una intervención intencional, unifica el discurso histórico con el discurso mediático, subrayando los problemas políticos, e incluso psicológicos, derivados de tal unificación.

Así mismo, *Emús en la zona* acota un episodio real de la historia colombiana, que a su vez constituye una anticipación de la compleja relación que se desplegará después entre los medios audiovisuales como fuente de memoria protésica, y la memoria histórica construida a partir del estudio sistemático (historiográfico) de los hechos: la película de los Di Doménico que, perdida para siempre, se recuerda aún en los archivos de la historia filmica de este país como un caso en el que la realidad (lo representado) y el cine (su representación) llegan a acercarse tanto que se superponen: los actores reales, responsables del asesinato de Uribe Uribe, convertidos en actores representado el papel de su propia existencia.

En cuanto a *La peste de la memoria*, que despliega de manera alternada los hechos reales de la historia reciente de Colombia con una línea temporal contrafáctica que muestra casi su contrario especular (o para usar otra metáfora fotográfica, cercana al juego gráfico de este cómic: su “negativo” sin revelar): un país que logró superar sus conflictos sin recurrir al magnicidio, la guerra y la corrupción. Aquí la memoria protésica funciona, a su vez, de manera crítica e inversa: es el relato mediático, que transmitió en vivo los atentados, los asesinatos (individuales y colectivos) y la impregnación de la lógica, la cultura y las prácticas del narcotráfico en todas las dimensiones de la sociedad colombiana el que es convertido, en la implacable argumentación del Fantasma, en casi una narrativa de realismo mágico, tan absurda y exagerada que difícilmente podríamos considerar verdadera.

A este respecto, resulta interesante que Popeye apele de manera recurrente a la televisión y los medios informativos para corroborar su identidad y su versión de los hechos, de la misma manera en que el Fantasma los cita para ratificar su historia. En este sentido, se puede establecer un paralelo entre esta narrativa alternada y las versiones opuestas del país

que ofrece el entorno polarizado actual, a partir de las cuales se “leen” los eventos desde lógicas y facetas diferentes. Así, tanto el relato futurista de *Emús* como el relato *ucrónico* de *La peste* se acercan a la idea de la “experiencia inauténtica” que Landsberg rastrea en el cine de ciencia ficción de finales del siglo XX, en películas como *Blade Runner* o *Total Recall*, que ofrecen un sentido literal de la idea de memorias protésicas (a través de implantes de recuerdos falsos), permitiendo explorar de maneras creativas sus “ramificaciones éticas” (Landsberg 2004, 34).

Siguiendo la argumentación de Landsberg, es posible pensar que en nuestro mundo actual (y no solo en la ciencia ficción) estamos atravesados por memorias protésicas que expanden o contraen nuestra concepción de la historia, presentándonos el pasado y el presente en ese otro dispositivo protésico que es la historietta, capaz en su espacialidad y simultaneidad visual, de enfrentarnos a múltiples universos paralelos. Pero, aunque en esta sucinta revisión de las ideas de Landsberg se ha enfatizado en las dimensiones problemáticas de la memoria protésica, es necesario recordar que, para esta autora, esta ofrece una nueva manera de entender las lógicas sociales contemporáneas. Así lo subraya James Scorer en la presentación que hace de este enfoque:

En lugar de criticar las producciones de los medios de masas, [Landsberg] continúa, deberíamos vivir con ellas y adaptarnos a cómo las memorias protésicas que crean pueden ayudar a reformular “la subjetividad y la política de un individuo y poner en contacto a gente de orígenes distintos, proporcionándole “un archivo compartido de experiencia” (Scorer 2017, 209).

En otra de sus obras, Alison Landsberg propone abordar la memoria protésica a partir de lo que llama el “modo experiencial de compromiso o involucramiento” (the experiential mode of engagement), asociado con “la relación entre estructuras del mirar y el sentir y las condiciones contemporáneas de producción y adquisición de conocimiento” (Landsberg, 2015, 3). Este modo experiencial es, sobre todo, afectivo, pues involucra nuestro cuerpo, nuestras sensaciones y emociones, y conduce a una reconstrucción también afectiva de la historia. Desde esta perspectiva, el conocimiento histórico es asumido, siguiendo a R. G. Collingwood, como una *recreación* (reenactment): el historiador debe *imaginar* los eventos históricos que reconstruye a partir de archivos y documentos, construyendo en su mente el escenario en donde estos registros circularon o fueron producidos, para poder convertirlos en un conocimiento histórico nuevo, más que en una mera transcripción. La propuesta de Landsberg, consiste en que “el conocimiento histórico, en la forma en que lo describe Collingwood, es posible de maneras interesantes y provocadoras gracias a una gama de representaciones populares del pasado, situaciones en las que a los espectadores no se les presentan simplemente recreaciones del pasado, sino

que también se les obliga a reflexionar sobre su propio acto de pensar” (Landsberg, 2015, 6).

Siguiendo esa línea, es posible afirmar que los cómics aquí presentados ofrecen sus lectores una forma particular de recreación histórica, que nos obliga a repensar la manera en

que comprendemos nuestra memoria histórica. Pero, adicionalmente, el recurso de la ficción contrafáctica activa otro modo de involucramiento, al abrir la reflexión no solo en torno a cómo hemos creído que fue nuestro pasado, sino acerca de cómo *podría haber sido*, y, aún más, cómo podríamos reconducir nuestro presente.

### Obras citadas

- Alcoer, Rudyard. *Time Travel in the Latin American and Caribbean Imagination. Re-reading History*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.
- Bastidas Pérez, Rodrigo. *Cuerpos luminares y de otras dimensiones. Una configuración de la ciencia ficción colombiana*. Bogotá: Filomena Edita, 2022.
- Dannenberg, Hilary. “Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives.” In *Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications*, 121-15. Berlin: De Gruyter, 2012.
- Dick, Philip K. *El hombre en el castillo*. Barcelona: Minotauro, 1994.
- Foster, David William. *El Eternauta, Daytripper, and Beyond. Graphic Narrative in Argentina and Brazil*. Austin: University of Texas Press, 2016.
- Gallagher, Catherine. *Telling it Like it Wasn't. The counterfactual Imagination in History and Fiction*. Chicago: The University of Chicago Press, 2018.
- García Márquez, Gabriel, y Plinio A. Mendoza. *El olor de la guayaba. Conversaciones con Plinio Apuleyo Mendoza*. Barcelona: Random House, 2020.
- Garzón, Mario. *Emús en la zona*. Bogotá: Tyto Alba, 2019.
- Gaudreault, André, y François Jost. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.
- . *Metalepsis. De la figura a la ficción*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- . *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998.
- Greene, Brian. *La realidad oculta. Universos paralelos y las profundas leyes del cosmos*. Barcelona: Crítica, 2011.
- Groensteen, Thierry. *La bande dessinée et le temps*. Tours: Presses Universitaires François-Rabelais, 2022.
- . *Sistema de la Historieta*. Santiago: NautaColecciones, 2021.
- King, Edward. *Science Fiction and Digital Technologies in Argentine and Brazilian Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.
- Kukkonen, Karin. “Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics.” *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 2 (2010): 39-58.

- Landsberg, Alison. *Engaging the past: mass culture and the production of historical knowledge*. New York: Columbia University Press, 2015.
- . *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press, 2004.
- Marion, Philippe. *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Lovaina: Academia - Louvaine-La-Neuve, 1993.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2007.
- Merino, Ana. *el cómic hispánico*. Madrid: Cátedra, 2003.
- Mikkonen, Kai. *The Narratology of Comic Art*. New York: Routledge, 2017.
- Nahin, Paul J. *Time Machine Tales. The Science Fiction Adventures and Philosophical Puzzles of Time Travel*. Cham: Springer, 2017.
- Raghunath, Riyukta. *Possible Worlds Theory and Counterfactual Historical Fiction*. London: Palgrave Mcmillan, 2020.
- Roncallo-Dow, Sergio, Daniel Aguilar-Rodríguez, y Enrique Uribe-Jongbloed. «La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos.» *Co-herencia*, 2019: 27-56.
- Ryan, Marie Laure. “From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative.” *Poetics Today*, 2006: 633-674.
- Salazar, Juan Pablo, y Ramiro Ramírez. *La peste de la memoria*. Bogotá: Planeta Cómic, 2017.
- Scorer, James. «Memoria en el camino: carreteras americanas y pasados protésicos en Road Story de Gonzalo Martínez y Alberto Fuguet.» En *Cómics y memoria en América Latina*, de Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, 205-231. Madrid: Cátedra, 2017.
- Segal, Eyal. “Time Travel Stories as a Challenge to Narratology: The Case of The Time Traveler’s Wife.” *Poetics Today*, 2015: 529-560.
- Wittenberg, David. *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*. New York: Fordham University Press, 2013.
- Wittenberg, David. *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*.

---

### Notas

1. Una aproximación interesante a este respecto es, por ejemplo, *La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos*. Roncallo-Dow, Aguilar-Rodríguez y Uribe-Jongbloed, 2019.
2. El municipio de Mitú es la capital del departamento de Vaupés, ubicado en la zona suroriental de Colombia. Este es uno de los departamentos menos poblados del país y colinda con la selva amazónica. El emplazar a su narrador principal en este municipio es también una postura política del autor, que no recurre a los centros políticos o administrativos de Colombia, sino que lo posiciona en la periferia, en una de las regiones más olvidadas por los estados colombianos. El futuro imaginado por Garzón extrapola la posibilidad de acceso a las plataformas mediáticas que la expansión de las tecnologías digitales ha abierto a las zonas apartadas de los centros del poder.
3. La historieta *La peste de la memoria* no tiene paginación, así que no se puede incluir el número de página.
4. Algunas muestras de la obra de este artista se pueden ver en su blog personal: <https://ramiromirezplazas.blogspot.com/>

## “It is actually good that you draw this story”: historias e historia de Colombia en *What Remains* de Camilo Aguirre

Matías Martínez Abeijón / Cleveland State University

En el desarrollo histórico de los cómics en Colombia se combinó por muchos años la resiliencia de autores y lectores con ciertas limitaciones en la disponibilidad de estructuras mercantiles, académicas e intelectuales. Aunque se trata todavía de un proceso en curso, es evidente que en los últimos años se ha producido un gran avance. Juan Alberto Conde Aldana, en su artículo “Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI”, constata que “los cómics han conquistado un espacio en las librerías colombianas, al lado de obras literarias y demás publicaciones del ámbito del libro” (2019, 71) y que se ha producido “un desplazamiento cultural, del universo del ‘nicho’ y la edición serializada, al universo bibliográfico del ‘circuito de comunicación’ del libro” (71). Dentro de este contexto, la presencia en Colombia de cómics alejados del mundo de la ficción ha dejado de ser anecdótica para generalizarse durante la última década. De la mano de esfuerzos institucionales diversos (véanse los cómics producidos por la Comisión de la Verdad o por el Centro Nacional de Memoria Histórica) o de la labor de editoriales especializadas (Cohete, Rey Naranjo o Silueta), se han multiplicado cómics que, en muchos de los casos, trabajan aspectos diversos de la memoria del conflicto, el género biográfico o reivindicaciones diversas.<sup>1</sup> El alcance de la distribución de estas historietas, con frecuencia, se limita en el mejor de los casos al mundo hispanohablante. En este contexto, resulta singular el trabajo de Camilo Aguirre en *What Remains. Personal & Political Histories of Colombia*, la primera historieta publicada directamente en inglés de este autor colombiano, lo que no solo facilita el acceso de su obra a nuevas audiencias, sino que supone la exposición de estas al universo creativo del autor, entre cuyas múltiples características cabe subrayar su compromiso con la representación de la lucha y los retos asociados con el movimiento sindical en Colombia, una perspectiva con escasa o nula presencia en otras formas de cultura popular con temática colombiana disponibles en lengua inglesa.<sup>2</sup>

A la hora de reseñar las obras más influyentes del cómic colombiano en los últimos años, *Ciervos de bronce* de Camilo Aguirre (2016) aparece citada de manera recurrente. Conde Aldana lo sitúa en el mismo compartimento en el que ubica los trabajos del Centro Nacional de Memoria Histórica, con la voluntad de “promover las prácticas de memoria y reparación en contextos de conflicto y postconflicto” (2019, 67),<sup>3</sup>

indicando que la obra se integra en “un modelo de orientación política” (67) y enfatiza la importancia de la relación entre padres e hijos, haciendo alusión a la presencia de “eventos y personajes asociados con los movimientos sindicales en Colombia, recogidos de las narraciones del padre del autor” (67). En su reseña del volumen *Comics and Memory in Latin America*, Hendrikje Grunow critica la ausencia en el volumen del pujante contexto colombiano, enfatizando el posicionamiento claro de Aguirre y la relación paternofamiliar, destacando que, al “mostrar a todos los actores en toda su complejidad” (2018, 5) y al “no apostar por una mirada externa” (5), el cómic “es convincente, precisamente, por explicar mejor las aspiraciones y los motivos de los actores” (5).

Aunque esta temática continúe siendo uno de los hilos con los que Aguirre teje la narración de *What Remains*, en el presente artículo se argumenta que su extensión y ambiciones van más allá. Se constituye también en una historia abreviada e ilustrada de Colombia desde el siglo XIX hasta el umbral de la tercera década del siglo XXI con énfasis en el valor de las reivindicaciones colectivas; una autobiografía que entre-laza lo político, lo personal y una narrativa de formación; un álbum de episodios e instantáneas familiares; un ejemplo de la transmisión intergeneracional del conocimiento, un mecanismo para combatir la desinformación y proteger a quienes sufren acoso por su posicionamiento político público; y una investigación con tintes académicos en la seriedad y polifonía de sus fuentes, y con una dimensión metanarrativa respecto a los criterios y los retos a la hora de dar forma al propio cómic que los lectores tienen en sus manos. Para ello, se vale con frecuencia del recurso al testimonio, a la anécdota significativa y a la presentación del universo familiar como microcosmos de asuntos de relevancia nacional.

A la hora de entender los retos con los que las historietas y sus autores se enfrentan en Colombia (y más allá de sus fronteras), en particular cuando se trata de su relación con lo documental y lo político, el segmento titulado “Artist” (Aguirre 2022, 73) es fundamental. En sus primeras viñetas, muestra un patrón recurrente en muchos apartados del texto, que terminará por volverse familiar para los lectores de *What Remains*: gracias a los contactos de Gustavo, su padre, Camilo se aproxima a uno de los antiguos compañeros de lucha en el sindicato para recabar su testimonio.<sup>4</sup> Las expectativas

asociadas con el intercambio tienen una dimensión individual, esto es, comprender mejor un período determinante para su historia familiar (al que solo puede acceder de manera vicaria), mas también un aspecto colectivo, es decir, ayudar al conocimiento de una etapa traumática de la historia colombiana mediante la documentación de un episodio significativo o ejemplar en la obra que está escribiendo. Es decir, las “historias”, episodios y anécdotas que Aguirre incorpora al relato, contribuyen a la solidez, verosimilitud y documentación de la relación del cómic con la “historia” colombiana en un sentido más amplio. Cuando Camilo se encuentra frente a frente con el entrevistado, este se interesa por las motivaciones y, sobre todo, por la profesión de Camilo, preguntándole si “Are you a lawyer, historian, sociologist...” (Aguirre 2022, 73). La respuesta de Aguirre, “I’m an Artist” (73) desencadena el final abrupto de la conversación, pues su interlocutor se niega a continuar. Aunque incluye en su diatriba una disculpa formulaica, le dice que considera que el arte, esto es, su cómic, no servirá para “get us rights or reparation”, ni tampoco podrá “bring any benefit to the movement” (73), al vaticinar que “you will just do your thing” (73).

Esta minusvaloración de las historietas implica no solo desdén sino también desconocimiento de los antecedentes históricos del cómic en la Colombia de los años 70, con el carácter multidimensional y polifacético de los investigadores liderados por Orlando Fals Borda, entre cuyos productos se encuentran los cómics ilustrados por Uliyanov Chalarka Grijales: “Lomagrande: El Baluarte de Sinú”, “Tinajones: Un pueblo en lucha por la tierra”, “El Boche: Campesino rebelde de Sinú” y “Felicita Campos: La mujer campesina en lucha por la tierra”. Accesibles en fechas más recientes bajo el significativo título *Historia gráfica de la lucha por la tierra en la Costa Atlántica*, como se señala en su introducción, las historietas son la labor de “un equipo integrado por fotógrafo, dibujante, investigadores, dirigentes y bases campesinas” (1985, 4), realizada bajo “la más firme convicción del derecho que tienen las bases o comunidades de recibir de forma ordenada y sistematizada la historia que ellas mismas produjeron, mucho más si ayudan a reconstruirla” (4), encontrándose acompañadas de una lista de fuentes. Es así evidente que Colombia dispone de precedentes que sitúan la labor artística asociada con los cómics lejos de la fútil apropiación y egoísmo oportunista que el docente atribuye a Camilo (Aguirre 2022, 73).

En su introducción al ya mencionado volumen *Comics and Memory in Latin America*, Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer establecen a este respecto que “there is clear evidence of comics participating in historical and political processes and of comics depicting those same processes” (2017, 11). Es más, en historietas previas como *La Palizúa. Ustedes no saben cómo ha sido esta lucha*, el trabajo de Aguirre lo sitúa entre los herederos simbólicos de la labor de Fals Borda y Chalarka Grijales debido a su colaboración con el Centro Nacional de Memoria Histórica, cuya misión incluye

la creación de “escenarios territoriales, participativos y dialógicos, que fortalecen el tejido social y contribuyen a la reparación integral, a la transformación cultural y a la paz” (n.d.).<sup>5</sup>

Desde un punto de vista más técnico, Hillary Chute ha dirigido la atención hacia el carácter garantista que provee el proceso de creación de los cómics, “which calls overt attention to the crafting of histories and historiographies” (2016, 2). En otras palabras, al no poder camuflarse con metáforas de transparencia o el automatismo de los mecanismos de una cámara, los cómics fomentan que los lectores se concienticen de los procesos de mediación que su producción implica y, como consecuencia, los auditen y monitoreen. Esta diferencia con la fotografía y el cine es enfatizada por Chute, quien recuerda que “A comics text has a different relationship to indexicality than, for instance, a photograph does. Marks made on paper by hand are an index of the body in a way that a photograph, “taken” through a lens, is not” (Chute 2016, 20). En el marco de los llamados “situated knowledges” (Mickwitz 2016, 26), el carácter innegable de las mediaciones realizadas por el autor y sus intervenciones sobre el conocimiento no son percibidas como factores que van en detrimento de la verosimilitud y la verdad, sino como apoyos en los que cimentar el discurso: lo que otrora se percibía como debilidad, con el cambio de paradigma, se transforma en “a condition of credibility” (Mickwitz 2016, 26).

En la conferencia sobre procesos creativos de la página de Facebook Dibujos que Hablan (2022), Aguirre proporciona múltiples referencias para comprender el proceso creativo de *What Remains* y, asimismo, da crédito a los referentes teóricos que ayudan a comprender la relación entre su obra y el conflicto colombiano. A este respecto, *Documentary Comics. Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age* de Nina Mickwitz (2016) y *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form* de Hillary Chute (2016) analizan y fundamentan el desarrollo progresivo de los cómics como medio para la documentación, adquiriendo especial fuerza a partir de los comienzos de la década de los setenta del siglo XX. Al internarse en el campo de lo documental, Mickwitz caracteriza a este tipo de cómics como “a register, or mode of address, that invites readers to decode and make sense of them as representations of real historical persons, events, and experiences” (2016, 1) tanto en cuanto “beyond being comics, they share the ambition to mediate actual events and the real world” (2). En esta misma línea, Chute enfatiza el vínculo entre el cómic y los procesos de documentación porque, en lo que a ella atañe, “Documentary (as an adjective and a noun) is about the presentation of evidence” (Chute 2016, 2). Esta presencia de personas, eventos, experiencias y testimonios, una búsqueda de evidencia en episodios que individualmente podrían parecer anecdóticos pero que integrados en una estructura narrativa perfilan un conocimiento dinámico, coral e inestable, son los mimbres con los que Aguirre le da forma a *What Remains*. El carácter recurrente y dual del conflicto en Colombia, “a creative force that is not fully devoid of

its destructive meaning” (Fanta Castro, Herrero-Olaizola y Rutter-Jensen 2017, 1), es parte del universo creativo de este tipo de cómics, en la medida en que, como indica Chute, “contemporary comics are part of a long trajectory of works inspired by witnessing war and disaster—works that in turn created new idioms and forms of expression” (2016, 8).<sup>6</sup>

La relación entre padre e hijo es una de las claves de *What Remains*, facilitando que el pasado sindicalista y reivindicativo de Gustavo aparezca mediado por los lazos del afecto paterno-filial y familiar. La trayectoria de Camilo en la historieta funciona como un esfuerzo para honrar, mas también comprender la labor de su progenitor en un pasado histórico conflictivo y peligroso. Su labor se alinea así con los esfuerzos de la posmemoria según esta es caracterizada por Marianne Hirsch, “distinguished from memory by generational distance and from history by a deep personal connection” (1997, 22). El trabajo de la segunda generación (Camilo) por acceder al mundo de la previa (Gustavo) se caracteriza por la conexión afectiva, pero también por la voluntad de alcanzar el “conocimiento situado” al que Mickwitz (2016, 26) hace alusión. Es notable que las figuras del padre y del hijo estén presentes tanto en las viñetas con las que se abre *What Remains*, fechadas en 1993 (Aguirre 2022, 1), como en su epílogo, datado en 2020 (185-186). Aunque los dos segmentos comparten actores, abundan los contrastes: la imagen inicial muestra al padre, joven, fuerte, con Camilo aupado sobre sus hombros, el epílogo lo encuentra postrado, tumbado, envejecido y listo para pasar el testigo a su hijo.

Dividida en cuatro paneles horizontales sin diálogos, la página inicial tiene un panel superior que establece el contexto: padre e hijo se encuentran en una manifestación. Las reclamaciones de los carteles que portan los manifestantes se dejan en blanco, pues la imagen hace partícipe a los lectores de una especie de ceremonia iniciática en la importancia de la acción colectiva. El padre carga al hijo para que se integre en el evento a pesar de su poca estatura, pero el niño es representado más interesado en su padre que en el evento, en un ejercicio de compenetración entre ideología y afecto familiar que permea la totalidad de la obra. La dimensión colectiva es enfatizada por las miradas de todos los participantes, que se dirigen a la derecha, fuera del marco, donde se encontraría el líder arengando a los asistentes. Aunque padre e hijo se sitúan en una posición relativamente central, Aguirre esquiva la noción de poder y equilibrio propia de la perfección simétrica al perfilar a dos personajes delante de ellos (a la derecha en el panel), pero solamente uno detrás de los mismos (a la izquierda en el panel). El resto de los asistentes quedan apenas esbozados en los juegos de sombras de la aguada de la que se vale Aguirre. En la mitad superior de la página, se repite el mismo diseño con cambios mínimos para manifestar el avance del tiempo: puño levantado del hombre de la izquierda cuya mano se desdibuja en las alturas en la segunda viñeta, diferente posición del niño, y las sombras de los demás asistentes en una posición distinta. Las viñetas

inferiores funcionan como un zoom en el que se manifiesta la dimensión afectiva a través del abrazo del niño agarrándose con firmeza al pelo del padre mientras sonríe primero y, luego, se queda dormido, todavía sobre sus hombros. La duración del evento también se marca mediante la oscuridad que lo rodea en el último panel.

Este vínculo entre lo afectivo y lo político no es fuente de idealización. Cuando llega el epílogo de 2020 (185-186) con el que se cierra el volumen, la vitalidad y el pelo del padre que carga al hijo en la manifestación se han evaporado. Cual si se tratase de un Sansón moderno, Gustavo no solo ya no tiene fuerzas para sostener a su hijo por horas, sino que se dispone a dejarle en herencia los recursos necesarios para su labor memorística: un álbum de fotos de su familia y sus compañeros, del que hemos tenido acceso a retazos a lo largo de la lectura que en ese punto se termina.<sup>7</sup> El negro intenso de los rizos vigorosos de Gustavo se ha tornado en una mancha informe y descolorida sobre un rostro con mínimos detalles esbozados. Cuando el hijo lo visita, se dibuja al padre tumbado y, aunque cambia de posición entre las viñetas dos veces de una manera un tanto artificiosa y sea evidente que el padre se ha tenido que levantar para obtener un álbum de fotografías de sus años jóvenes, no se le dibuja en ningún momento en posición erguida. En un cómic en blanco y negro como el de Aguirre, la saturación en esta última página es mucho menor, como si Gustavo, e incluso, Camilo, estuvieran ya desdibujándose. Replica aquí un arco clásico en el cómic documental: al visualizar el impacto sobre el cuerpo de las luchas con las que se ha enfrentado el progenitor, el autor documenta efectivamente las injusticias vividas por la generación previa. Es el caso, por ejemplo, de *I saw it!* de Keiji Nakazawa, una de las obras identificadas por Chute como seminales en el empleo del cómic como medio documental, en el que, ante la imagen de los huesos de su madre, consumidos por la radiación de la bomba nuclear decide “expose the people who caused this war and made our lives a living hell” (45), un impulso de denuncia análogo al que funciona como motor para muchas de las páginas que componen *What Remains*.

La relación entre padre e hijo, cuya articulación en la historieta oscila entre el género autobiográfico y la narrativa de formación, separa a esta obra de los trabajos del Centro Nacional de Memoria o de los antecedentes históricos asociados con Fals Borda y Chalarka Grijales. De esta manera, el rol de Aguirre en *What Remains* se acerca más al de Nakazawa en la articulación de la ya mencionada *I saw it!*, constituyendo ambas figuras “both a protagonist who speaks within the diegetic space of the frames and a narrator who provides overarching narration” (Chute 2016, 124).

Entre la sección introductoria y su epílogo, *What Remains* se organiza de manera cronológica, en secciones que evocan la taxonomía de una historia tradicional, reforzada con portadillas con las fechas para cada sección. A su vez, cada una de estas secciones se subdivide en una miscelánea de apartados,

que incluyen afiches, historietas testimoniales con entidad propia, información histórica, una carta, reproducciones de fotografías familiares, conversaciones por correo electrónico o chat, etc. Aunque no hay espacio en un artículo de estas dimensiones para la caracterización detallada de cada una de las secciones en este análisis, una mirada cuidadosa a la primera de las secciones cronológicas ayuda a comprender sus mecanismos, que se replican en cada una de las mismas. En la sección “1800-1960” (Aguirre 2022, 7-26), se presenta información histórica de manera somera sobre la matanza de las bananeras (11), la presidencia de Alfonso López Pumarejo (12-13), el período de la Violencia (18), Jorge Eliécer Gaitán y su asesinato (14-15), la presidencia de Laureano Gómez y la participación de Colombia en la Guerra de Corea (20), la dictadura de Gustavo Rojas Pinilla (22) y el Frente Nacional (23-25) que se alterna con testimonios familiares de la represión de los pájaros (9-10), reproducciones de fotografías familiares (19) y episodios que llegan hasta el siglo XXI (16-17). Es importante establecer que Aguirre no trata la cronología como un compartimento hermético, sino como una membrana porosa a través de la que se filtran episodios de otras épocas para facilitar que el lector establezca vínculos lógicos. La yuxtaposición de material con rupturas frecuentes del eje cronológico no solo expande el alcance de la sección más allá de 1960 en cuanto a su contenido histórico (incluye un análisis en clave crítica del período del Frente Nacional), sino que ayuda a los lectores a establecer líneas de continuidad entre los efectos de las decisiones políticas del pasado y la experiencia cotidiana de las familias en Colombia y, también, del propio narrador y testigo, con lo que se fomenta que realice un constante viaje de ida y vuelta entre pasado y presente, replicando los procesos de la memoria.

A partir de los años setenta, cada sección se ocupa de una sola década, con el mismo dinamismo en el arreglo cronológico. La organización por décadas se abandona en la parte final con la sección dedicada a un presente, que se ubica entre 2018-2020 (Aguirre 2022, 137-183). En esta sección, los instintos periodísticos de Aguirre enriquecen el texto, al incluir un cuestionamiento de la versión oficial del atentado en el Centro Comercial Andino, mientras intenta proteger a quienes han cuestionado en público la narrativa oficial, ahora personas acosadas por los servicios de inteligencia.

La masacre de las bananeras de 1928 es uno de los eventos históricos que recibe atención en *What Remains* (Aguirre 2022, 11), en una página en la que se condensan los hechos, así como su relevancia en el acontecer colombiano, en cuatro secciones de texto y seis ilustraciones. Escojo este apartado porque, además de constituir un ejemplo notable de la lucha colectiva por los derechos de los trabajadores, recurrencia clave en la producción de Aguirre, es un caso ejemplar de la manera en que, según Mickwitz, los cómics documentales se relacionan con otros medios. Valiéndose de la terminología propuesta por Jay David Bolter y Richard Grusin, Mickwitz propone que “these comics remediate a documentary mode

of address associated with certain other media” (Mickwitz 2016, 7), es decir, aceptan la premisa de que “all mediation is remediation” (Bolter y Grusin 2000, 55). Su funcionamiento contrasta así con los esfuerzos por borrarse típicos de las “transparent digital technologies” (Bolter y Grusin 2000, 54). Aguirre provee su propia (re)mediación, enfatizando a quien corresponde parte de la paternidad de su mediación de los hechos, con una referencia visual explícita de Gabriel García Márquez. En la parte izquierda de la página, enmarcando toda la representación, se puede observar un racimo gigante de bananos que, en la flor de su extremo inferior gotea sangre, como si se tratase de un organismo vivo. Las gotas de tinta se acumulan en una charca de sangre que se desliza hacia la derecha por la parte inferior de la página, sirviendo el líquido como marco simbólico para la Ley 83 de 1931. Queda así consignado el vínculo entre la consecución de los derechos sindicales y la sangre de los trabajadores cuya movilización les cuesta la vida.

En su estudio sobre novela gráfica documental en Colombia y México, Felipe Gómez hace referencia a tres “gestures that mobilize and fill with strength and meaning the actions of those still resisting”, siendo estos “Understanding history narrated from below, narrating pain in order to deal with it, remembering the dreams and projects of people who no longer are around” (2020, 16). La remediación que propone Aguirre se vale de estos tres gestos. En la parte superior derecha de la página, un texto informa de lo fundamental de los hechos: las reclamaciones de los trabajadores a la United Fruit Company, la convocatoria de huelga, el rechazo de la empresa a negociar y la declaración del estado de sitio ante el bloqueo del transporte de la fruta por ferrocarril. La narración de la masacre, en sí misma, se realiza mediante dos viñetas y una elipsis. En las viñetas, muy esquemáticas, es imposible observar las facciones individuales de los trabajadores en la primera y los cadáveres en la segunda. En la primera viñeta, parcialmente cubierta por el racimo sangriento, se hallan dos trabajadores sosteniendo la fruta en el bloqueo observados por una tercera persona y, a la derecha, los cadáveres hacinados en un vagón de tren. En el espacio en blanco entre una y otra viñeta, se produce la matanza. En el texto bajo las viñetas se consignan tres datos posibles sobre el número de los asesinados, la relación entre la compañía bananera y el gobierno de los Estados Unidos, el chantaje de ambos al gobierno colombiano y, como resultado del mismo, el envío de tropas colombianas contra los trabajadores, instrumentalizando a las mismas para intereses espurios. La representación continúa incluyendo una imagen reconocible de García Márquez, una alusión a la narración literaria de estos hechos en *Cien años de soledad* como una referencia fundamental para la memoria de la lucha por los derechos de quienes dejaron su vida. En esta suerte de cartografía histórica, acompañan a García Márquez dos ilustraciones que actúan como mapas, uno de manera literal, el otro de manera figurada. El primero localiza la zona de Ciénaga para que los lectores puedan situar los hechos en la geografía colombiana. En la parte inferior derecha, se incluye

un dibujo del logotipo de Chiquita, la compañía heredera de la United Fruit Company, lo que funciona como un mapa para que los lectores puedan encontrar a los otrora responsables en los organigramas corporativos actuales y en las estanterías de los supermercados en su cotidianidad.

La masacre se marca en los trazos de Aguirre sobre la página con criterios de responsabilidad ética: la sangre se escurre de la flor de banano hacia los logros legislativos de la lucha sindical, se deja el espacio en blanco entre ambas viñetas (huelga y cadáveres) para que el lector participe en la articulación del texto, lo que permite e incluso fomenta que este se detenga a estudiar las ilustraciones, en particular el trazo voluntariamente borroso e impreciso de las dos viñetas citadas, para ponderar lo sucedido. Aguirre lucha contra los automatismos de la percepción y obtiene el efecto asociado con la relectura de lo que Michael Taussig y Hillary Chute denominan “habitar el tiempo” (Taussig 2011, 53, Chute 2016, 24). Para Taussig, “images that inhabit time –the recursive time of rereading—are historical, in a peculiar way. Being recursive, they flow with time yet also arrest it” (2011, 53). Por su parte, para Chute, los cómics permiten que “the reader controls the pace of reading, looking at images, and assembling sequence. Comics traffics in time and duration, creating temporalities, and often smashing or imbricating temporalities” (2016, 21). De este modo, al ralentizar y, al tiempo, liberar, el orden de la (re)lectura, Aguirre hace valer el carácter enriquecedor del cómic como medio documental para la construcción del discurso histórico y memorístico colombiano.

La naturaleza intrincada de la relación entre lo familiar y lo político en *What Remains* se evidencia, de nuevo, en la mediación de la historia de Camilo Torres y el tratamiento de la relación entre este y el nombre de su autor. Una página está dedicada exclusivamente a lo que se asemeja a una fotografía de un niño con facciones imprecisas, disfrazado de sacerdote. El texto establece que se trata de Camilo Aguirre, indicando que “The pun was obvious” (Aguirre 2022, 45). El juego se articula entre el nombre de autor, Camilo, y la inspiración para el mismo, el sacerdote guerrillero Camilo Torres. La siguiente página muestra seis ilustraciones de Torres, que recogen su camino vital e ideológico, desde el sacerdocio hasta su fallecimiento en una acción de la guerrilla del Ejército de Liberación Nacional (46). En la parte superior, se enfatiza en su caracterización una sotana no tan diferente de la que vestía el autor en la página previa, con el texto sobre su trayectoria vital recortándose en blanco sobre el fondo negro. Para ayudar a manifestar su transformación en las dos primeras ilustraciones, Torres se encuentra solo y dando la espalda a los lectores, mientras que, en la tercera, se le presenta caminando acompañado de siluetas, que apuntan a la combinación de su labor religiosa y universitaria, al tiempo que simbolizan su transición de la acción individual a la colectiva. En la hilera inferior, a la izquierda se encuentra ante un púlpito, ya con un traje de civil; la siguiente imagen lo presenta corriendo para escaparse, con la última representación mostrándolo

transformado en guerrillero, con barba y portando un fusil. La página siguiente está ocupada por un primerísimo plano de un rostro muerto que evoca la fotografía clásica del cadáver del Che Guevara (47), mientras que el texto que acompaña la ilustración hace referencia a la desaparición del cuerpo de Torres tras su muerte, sin que todavía haya sido hallado hasta la actualidad.

Tras la información histórica, Aguirre retorna a lo personal, con una sección dedicada a una conversación en el carro entre padre e hijo, durante la adolescencia de este último (48-49). El joven Camilo Aguirre observa desde la ventanilla un grafiti en el que se exclama “¡CAMILO VIVE!” (48), momento en el que le cuenta a su padre que lo va a emplear como fondo de pantalla para su celular. Al entusiasmo del adolescente, el padre responde con una broma sobre el peligro que la vida del joven podría correr si la policía encontrara esa información en su teléfono. Aunque confiesa que no habla en serio, el padre quiere verificar que su hijo comprende que el grafiti no es sobre él, sino sobre Camilo Torres. Pese a que el muchacho confirma que ha entendido, es decir, que sabe que la pintada no es sobre él, la información que acompaña la última viñeta matiza y, en cierta medida, desmiente esto porque, al informar a los lectores de que “Many Camilos of my generation owe their names to their parents’ political affiliations” (49), sí está reconociendo, de hecho, que el acto de nombrar al joven incluye también al sacerdote y guerrillero. La anécdota de la historia familiar refuerza la representación de la historia colombiana y viceversa, la mediación de los eventos históricos ilumina su impacto en la vida cotidiana de los colombianos.

Lo histórico, lo político y lo personal también se entrecruzan para proveer una representación de la familia como microcosmos del conflicto. En el apartado denominado “Parents” (Aguirre 2022, 16-17) se pone de manifiesto una competición entre los lazos de sangre y una genealogía ideológica. Fecha en 2001 y localizada en el corregimiento de Santa Elena, Camilo es testigo de una conversación entre su padre y su tío abuelo, enmarcada según los lugares comunes de un encuentro familiar: en la viñeta inicial, Camilo y su padre llegan a la finca de su tío abuelo, al que buscan entre unos cultivos, caracterizados en clave edénica, mientras que en las dos viñetas finales el padre del narrador y su tío abuelo se ponen al día sobre la salud de la abuela de Camilo. Entre ambos clichés, se produce una conversación que posiciona a los miembros de la familia en campos opuestos del conflicto. En la tercera viñeta de la secuencia se produce el primer desencuentro. La alegría de ver a su sobrino nieto (16) se ve atemperada por el uso de la conjunción adversativa “though” después de hacer referencia al pelo largo de Camilo (16), que es percibido, de manera implícita como síntoma de subversión y rebeldía. Este primer choque sirve como prolegómeno para un enfrentamiento entre el padre y el tío abuelo de Camilo sobre el valor del trabajo y los trabajadores. Al tono conciliador de Gustavo, que intenta cambiar el tema de conversación

haciendo referencia a que ha encontrado a su pariente trabajando, el tío abuelo responde con una nueva crítica, haciendo alusión a que “Work is not a thing your parents like” (16). Ante la confusión de Gustavo, provee tres nombres para su parentela, que funcionan como una amalgama de genealogía e ideología: “Lenin, Marx, Gaitán” (16). En su respuesta, Gustavo contraataca afirmando que los padres ideológicos del tío abuelo “despise workers”, nombrando su propia tríada, que forman “Laureano, Mussolini... Franco...” (17). La iconografía del evento incluye el intercambio de una fruta y un árbol con una curva por la mitad, que evocan la manzana y la serpiente tradicionalmente asociados con la expulsión de los humanos del paraíso.

Tras el afloramiento de este veneno para la convivencia familiar, la conversación toma un cauce más ordinario al preguntarle el tío abuelo por la salud de su madre, en este caso en el sentido estricto del término. Es importante notar que, si la conversación esperaba alguna clase de éxito en clave de proselitismo, resulta un fracaso absoluto. Tras intercalar una página dedicada a proveer explicaciones básicas sobre el periodo de la Violencia (18), aparece una nueva representación de las ideologías yuxtapuestas en clave familiar: una página completa es ocupada por un dibujo de lo que parece una fotografía de algunos miembros de la familia en una época previa. Los familiares retratados están acompañados por un pie de página con las ideologías contrapuestas de quienes posan: de izquierda a derecha, alternan un conservador, una radical liberal, una conservadora y un izquierdista, unidos por los lazos de familia y separados por sus “padres” ideológicos. La única esperanza la proveen las sonrisas con las que aparecen los participantes, contentos de reunirse a pesar de sus diferencias. No hay duda de que son una familia que disfruta de la mutua compañía mas, en lo visual, se atisba cierta inestabilidad tras los participantes, causada por la falta de paralelismo entre los techos de las viviendas que están tras los fotografiados: se introduce así un elemento inestable a la imagen que pondría en cuestión la estabilidad familiar.

La representación de los padres de Camilo, a cuyo divorcio se hace alusión en el cómic (Aguirre 2022, 71), evita los lugares comunes sobre el desencuentro entre parejas, concentrándose en la dificultad de compaginar la militancia con las necesidades económicas básicas de una familia. El texto recoge una conversación telefónica entre Camilo y su madre (72). Es evidente el esfuerzo de contención por parte de ella, que bordea en la censura. La conversación está diagramada sobre una cuadrícula con ocho viñetas de las que la primera ha sido eliminada para proveer un texto con información contextual. Si las viñetas de la izquierda incluyen el rostro de Camilo, a la derecha incluyen el de su madre. Aunque se encuentran en espacios diferentes, la alternancia de la composición entre los rostros contrapuestos de madre e hijo, funciona como una sucesión de planos y contraplanos, enfatizando el desacuerdo entre los participantes. Cuando Camilo le pide a su madre que le hable de Gustavo, ella le indica que “He’s an expert

at rejecting money because of his principles”, lo que Camilo anota como parte de su proceso de documentación para el cómic, mientras su madre se echa las manos a la cabeza, incapaz de controlar la narrativa, en la que intenta manifestar, al menos en público, respeto y admiración por la lucha de su expareja. A pesar de que ella no lo comprenda en ese instante, el comentario no introduce un aspecto negativo en la caracterización de su exesposo, sino que sirve para reforzar la narrativa de la honestidad de Gustavo como líder sindical incorruptible.

Dos páginas más adelante, el narrador le ofrece a la madre la oportunidad de tener más control sobre la narración con la reproducción íntegra de una carta previa en la que elogia a Gustavo por “his great mediating capacity, his intelligence, persistence and leadership” (75). Los espacios en blanco entre los párrafos, al yuxtaponerlo a la representación previa, podría entenderse que funciona como bloques de silencio sobre el precio pagado por las familias de los líderes de la lucha por los derechos de los trabajadores. Carente de ilustraciones como deferencia hacia el testimonio materno, la misiva también, con sutileza, subraya la difícil compatibilidad de esta labor con la vida familiar. El hombre “very calm and thoughtful [...] who avoided conflict” (74) a quien escogió para tener a Camilo, es el hombre que, para el final de la carta, “made a great contribution with his work”, pero de quien se ha divorciado (75). Al igual que en el episodio de la finca con el tío abuelo de Camilo, el cómic no se recrea en la acritud de los conflictos familiares, con el texto materno evocando “many pleasant memories and experiences, such as marches, meetings, celebrations with our group of friends from the Union...” (75).

La narración de Aguirre refuerza así el costo que tiene el liderazgo sindical en Colombia. No son solamente los “3149 UNION WORKERS KILLED DURING THE LAST 45 YEARS” (Aguirre 2022, 70) sobre los que ha construido un póster en páginas previas ni la referencia en el mismo a que “The persecution of unions workers and other activists hasn’t lessened in recent years” (70), sino que el cómic apuntala una narrativa sobre el desgaste, los daños y aún la destrucción de los cuerpos y las vidas de quienes escogen convertirse en líderes sindicales. La generosidad de la madre es también puesta de relieve al contrastar el discurso auditivo (72) y el escrito (74-75) ya que, aunque es evidente que no está satisfecha con el impacto del liderazgo comunal en su relación con Gustavo, quiere que su hijo esté orgulloso de los logros de su padre.

Entre los aprendizajes paternos se encuentra el actuar y el convertir el bienestar colectivo en la misión de uno mismo. La importancia del ejemplo en esta labor se aprecia en particular, al analizar la labor de Gustavo cuando asiste a las marchas del primero de mayo (Aguirre 2022, 133-134) y al yuxtaponer este segmento a la actuación de Camilo cuando su pareja en Colombia, Lore, se implica en la defensa pública de los acusados por el atentado en el Centro Comercial Andino

(142-149). La noción de la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores es clave en ambas secciones, enfatizándose la validez y la relevancia de las luchas de tiempos pasados, así como la necesidad de mantenerse vigilante de sus logros. En la sección sobre la celebración de las luchas y los logros de los trabajadores, la primera página está dividida en tres hileras (133). La parte superior la ocupan Camilo y Gustavo en un plano americano, e incluye un recuadro que se refiere a la tradición de asistir juntos a la marcha. La posición física de Camilo, manos en los bolsillos, abrigado con chaqueta y camisa, con la mirada dirigida hacia su padre, contrasta con la de Gustavo, en camiseta, en el centro de la viñeta, mirando al frente con firmeza. El entintado de sus ropas pone de relieve una mayor saturación en las ropas de Gustavo y, en función de su experticia, dispone de la mayoría del diálogo, lo que contribuye a construir su autoridad. En la hilera siguiente conviven un panel rectangular grande a la izquierda y otro de mucho menor tamaño a la derecha. En el primero, Aguirre se vale de la profundidad de campo para mostrar de manera esquemática a Gustavo y Camilo en el fondo de la viñeta mientras en el primer plano observamos a unos jóvenes con la cabeza rasurada, sentados en torno a una mesa; en el segundo, observamos el rostro de Gustavo que le ordena a Camilo que se detenga. En el panel rectangular de la parte inferior el efecto de la profundidad de campo se repite, reduciendo en el fondo a la izquierda a los Aguirre a unos trazos esquemáticos, mientras en el primer plano observamos a los jóvenes cambiando su vestimenta.

El diálogo en las viñetas identifica a los jóvenes como infiltrados en la marcha. En los siguientes paneles se observa el teléfono de Gustavo y a este llamando a sus compañeros en la marcha para advertirles de la infiltración (134). En el último panel, se informa de la expulsión exitosa de la manifestación de los skinheads, más también se celebra la pervivencia de “the rebel spirit of May 1st” (134) tanto en el padre de Camilo como en sus compañeros de lucha y generación. El desgaste de los cuerpos, que se hace presente cuando Camilo pregunta “Can the boys keep up with the march?” (133) y su padre le responde que “They struggle...” (133), contrasta con la agudeza visual del padre y la vigencia de la necesidad de mantenerse alerta en la protección de quienes acompañan o lideran las reivindicaciones comunales.

En lo que se refiere al Centro Comercial Andino (Aguirre 2022, 142-149) es Camilo quien realiza esta labor de protección a través de las páginas del cómic, en las que consigna el acoso e intimidación vividos por su compañera, Lore. La sección funciona como mecanismo de denuncia y protección, al tiempo que se despliega lo que Mickwitz caracteriza como un “shift from bluntly authoritative assertion to a display of knowingness and qualification” (19), así como una revalorización de “the disruption of certainties” (25), en un universo creativo en el que todas y cada una de las “representations, or utterances, are open to challenges” (20). Aguirre cede gustosamente la voz a quien sabe lo que él no sabe, recogiendo su

súplica a Lore en un chat para que cuente la historia del Andino y su relación con la misma (Aguirre 2022, 142). El título escogido para la sección, “Scapegoats”, anticipa su mensaje, esto es, el carácter de chivos expiatorios de las personas detenidas, que se simboliza visualizando la ausencia de evidencia sustancial contra los detenidos (143) y consignando los abundantes prejuicios asociados con la afiliación de los detenidos con la Universidad Nacional de Colombia, “Also known as ‘la Nacho,’ [...] the largest university in Colombia [...] demonised because of social movements” (143).

En la última página de la narración de lo sucedido (146), la imagen de Lore y sus palabras se superponen por encima de los marcos de las viñetas, proporcionando así soporte visual a la delegación de la autoridad de la narración por parte de Aguirre. El cómic incluye asimismo una actualización de este suceso bajo el epígrafe “Recently” (147-149), dedicada a los episodios de acoso sufridos por Lore como consecuencia de haber disputado la historia oficial sobre el atentado en las redes sociales. El texto documenta cómo un militar se sienta en la misma mesa que Lore en una cafetería, presumiendo de trabajar en inteligencia militar (148), y otro que se sienta en un autobús a su lado (149), ambos con la supuesta pretensión de interrogarla. La manera en que estos conducen la conversación, acosando a la joven con preguntas poco agudas, lleva a considerar si su verdadera misión es una de recabar información o una de intimidación, o las dos, lo que se simboliza en el panel con el que se clausura la sección, en el que Lore aparece centrada, con fondo neutro y rostro preocupado, indicándole a Camilo que “It’s actually good that you draw this story... no one know what’s going to happen next... thank you”. De esta manera, Camilo, en sus propios términos y circunstancias, replica el comportamiento del padre en la manifestación del primero de mayo: emplear los instrumentos a su disposición para proteger a su compañera y, de manera más amplia, al conjunto de sus compañeros de reivindicaciones, con la aspiración, recogida en una pancarta que figura en una de las viñetas, de que no haya “MÁS FALSOS POSITIVOS JUDICIALES” (146).

Al cabo, es importante mencionar y analizar la sección dedicada en *What Remains* al Frente Nacional (Aguirre 2022, 23-25) como un ejemplo de investigación con tintes metodológicos más académicos y tradicionales, en particular en el carácter polifónico de su manejo de las fuentes. De nuevo sin miedo a desnudar los entresijos de la labor investigativa, ni de aceptar que hay quienes le superan en conocimiento, *What Remains* documenta visualmente la investigación que Aguirre realiza, optando por una aproximación coral al conocimiento y haciendo explícito que recurre al email para comunicarse con tres expertas sobre el Frente Nacional que laboran en Berlín y Bogotá. El resultado es un coro de voces localizadas que triangulan su conocimiento de los hechos. Por un lado, establecen una información básica de consenso: la alternancia en el poder de las élites liberal y conservadora, el carácter excluyente de ambas hacia la izquierda,

así como la incapacidad de los gobernantes para materializar su discurso de paz y democracia. Por otra parte, se recogen disensos de manera explícita, sin ocultar la dificultad de proveer información en términos simples sobre un asunto de gran complejidad.

En la segunda página de la sección (24), se resumen las acciones de los cuatro presidentes del período. A la izquierda se proveen unas viñetas cuadradas con los presidentes del período en un plano medio. A la derecha, se ofrece una síntesis en tono crítico de los acontecimientos durante sus presidencias, en el contexto de la formación de grupos revolucionarios. Aguirre introduce una plétora de correcciones, desautorizaciones, peticiones y cuestionamientos provistos por las expertas con las que dialoga: “Please be careful with your sources” (23), “Well, that’s not how it works but it’s sort of true” (25), “It’s a way to put it” (24), “still a reduction” (24) y “YES AND NO!” (25). Con el reconocimiento por parte de la voz de la enunciación de la complejidad de los hechos históricos, se invita de modo implícito a los lectores a no aceptar la información provista como respuesta final a sus necesidades, sino a continuar investigando por su propia cuenta. Aunque el fragmento hace referencia al email como medio de comunicación, el resultado visual, sobre todo en la primera página (23), evoca el panorama de rostros típico de una videoconferencia múltiple, con los participantes identificados inicialmente por la combinación de sus rostros y su nombre, además de su localización geográfica entre paréntesis.

Las narrativas populares sobre Colombia en inglés se hallan llenas de lugares comunes como, por ejemplo, la presentación de los retos del país (desigualdad, narcotráfico, corrupción, entre otros) como si se tratase de sinécdoques fácilmente asociables con personajes históricos concretos. En estas mediaciones, la muerte del personaje (esto es, la destrucción de la parte) podría asimilarse de manera simbólica y errónea con la supresión de todos los conflictos subyacentes (es decir, el todo). Frente a la frivolidad de semejantes simplificaciones, Aguirre postula un cómic en inglés en el que lo complejo se conjuga con lo ameno, lo académico con lo personal y emotivo, los episodios y anécdotas, esto es, las historias, con el devenir de la historia colombiana. Al cabo, *What Remains*

responde a una de las preguntas clave para la producción de un cómic que le formula al comienzo de la obra un docente del Instituto Departamental en Cali: “Who am I?” y “Where (the hell) am I standing?” (Aguirre 2022, 2). La sección dedicada a su “Mentor” en Minneapolis, Zak Sally (Aguirre 2022, 163), localizada hacia el final del volumen, confirma que el cuestionamiento ha permanecido con Camilo, quien se replantea la pregunta y, al cabo, acepta la responsabilidad y decide responderla, confirmando que “I guess It’s about who I am and where do I come from” (163), planteamiento con el que el mentor expresa acuerdo (163). Mediante la crónica en viñetas de este esfuerzo, Aguirre dirime quién es, así como dónde se ubica y de dónde procede, proveyendo una vía, ruta o guía para adentrarse en la complejidad de la Colombia contemporánea, novedosa y singular en el ambiente en el que se publica. La clara ubicación de la voz de la enunciación facilita que el lector navegue la obra que tiene delante con conocimiento de sus criterios en la búsqueda de la verdad, mas también saber que no hay mediación ni persona que sea neutral en su ubicación ante el devenir histórico colombiano, alimentado por historias individuales y colectivas.

El análisis previo evidencia cómo Aguirre, siguiendo los patrones clásicos establecidos por autores como Nakazawa en los años 70, provee un arco narrativo en el que, tanto en la ideación del proyecto como en su diégesis, integra lo personal y lo político. Lo autobiográfico y la dimensión formativa de la historieta no separan al producto final de lo histórico y lo político, sino que refuerzan su verosimilitud mediante el recurso repetido de la anécdota significativa. Al alternar historias personales con una lectura crítica de la historia nacional confirma que, efectivamente, no solo ha recogido el testigo simbólico que su padre le había cedido en las viñetas finales, sino que ha absorbido sus enseñanzas de solidaridad, protección de los compañeros, creencia en los proyectos comunes, etc., y los ha conjugado con su gusto por el contraste de voces y fuentes, así como la narración de las decisiones tomadas sobre la naturaleza del cómic, lo que resulta en un posicionamiento singular. Si se une a esto el carácter único de su acceso al mercado angloparlante, la obra tiene la capacidad para convertirse en un punto de inflexión en la proyección internacional de su contenido y, en un nivel más amplio, los cómics asociados con Colombia.

### Obras citadas

- Aguirre, Camilo. 2016. *Ciervos de bronce*. Bogotá: Silueta.
- Aguirre, Camilo. 2022. *What Remains*. Minneapolis: Uncivilized.
- Aguirre, Camilo y Pablo Guerra. 2018. *La Palizúa. Ustedes no saben cómo ha sido esta lucha*. Bogotá: Centro Nacional de Memoria Histórica. [http://centrodehistoriahistorica.gov.co/wp-content/uploads/2020/01/la-palizua\\_ustedes-no-saben-como-ha-sido-esta-lucha.pdf](http://centrodehistoriahistorica.gov.co/wp-content/uploads/2020/01/la-palizua_ustedes-no-saben-como-ha-sido-esta-lucha.pdf)
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard. 2000. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Catalá Carrasco, Jorge L., Paulo Drinot y James Scorer, eds. 2017. *Comics and Memory in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/clevelandstate-ebooks/detail.action?docID=4877536>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. n.d. “Contexto.” Acceso, 29 de febrero de 2024. <https://centrodehistoriahistorica.gov.co/contexto/>
- Comisión de la Verdad. n.d. “Novelas gráficas de reconocimiento – Comisión de la Verdad.” Acceso, 29 de mayo de 2024. <https://web.comisiondelaverdad.co/novelas-graficas-comision-de-la-verdad>
- Conde Aldana, Juan Alberto. 2019. “Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI.” *Revista de pensamiento crítico y estudios literarios latinoamericanos* 20 (diciembre 2019): 61-77. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.662>
- Chalarka Grijales, Uliyanov *et al.* 1985. *Historia gráfica de la lucha por la tierra en la costa atlántica*. Montería: Fundación del Sinú. Banco de la República-Biblioteca Cultural, <https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll2/id/71/>
- Chute, Hillary. 2016. *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Dibujos que hablan. 2022. “Mesa 4 en línea: ‘Procesos de creación’.” Facebook Live, 7 de enero de 2022, <https://www.facebook.com/DibujosqueHablan/videos/mesa-4-en-linea-procesos-de-creacion/988637685068094/>
- Fanta, Andrea, Alejandro Herrero-Olaizola y Chloe Rutter-Jensen, eds. 2017 *Territories of Conflict: Traversing Colombia Through Cultural Studies*. Rochester, NY: University of Rochester Press.
- García Márquez, Gabriel. 2007. *Cien años de soledad*. Publicada originalmente, 1967. Madrid: Alfaguara.
- Gómez, Felipe. 2020. “Telling Images: Forced Disappearance and Territorial Displacement in Recent Mexican and Colombian Documentary Graphic Novels.” *Journal of Latino/Latin American Studies* 10, no. 2, 14-37.
- Grunow, Hendrikje. 2018. “Pensar la memoria desde el comic latinoamericano.” Reseña de *Comics and Memory in Latin America*, editado por Jorge L Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer. *Historia crítica*, 2018. <https://revhiscrit.blob.core.windows.net/book-reviews/2018-grunow.pdf>
- Hirsch, Marianne. 1997. *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory*. Cambridge: Harvard University Press.
- Mickwitz, Nina. 2016. *Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. New York: Palgrave Macmillan.
- Nakazawa, Keiji. 2023. *I Saw It*. Publicación original, 1972. San Francisco: Last Gasp.
- Taussig, Michael. 2011. *I Swear I Saw This. Drawings on Fieldwork Notebooks, Namely My Own*. Chicago: The University of Chicago Press.

### Notas

1. Bajo la etiqueta #Reconocerparanorepetir, la Comisión de la Verdad ha editado una docena de novelas apoyando su misión, disponibles en la sección de su página web titulada “Novelas gráficas de reconocimiento – Comisión de la Verdad”. Entre las historietas producidas por el Centro Nacional de Memoria Histórica, se incluye *La Palizúa. Ustedes no saben cómo ha sido esta lucha*, ilustrada por Aguirre y escrita por Pablo Guerra.
2. Al igual que en campos como la narrativa o el cine, algunos de los autores de cómics más significativos de la escena colombiana han pasado tiempo lejos de Colombia, estancias con frecuencia asociadas con investigación, formación, circunstancias personales diversas y, también, la integración de sus autores en estructuras profesionales con una mayor longevidad o solidez. En el caso de Aguirre, su estancia está asociada con sus estudios y labor docente en el Minneapolis College of Art and Design.
3. A este respecto, es importante anotar que Aguirre es el responsable de la parte gráfica de una de las novelas publicadas por el Centro Nacional de Memoria Histórica. Ver nota 1.
4. En adelante, cuando se hace referencia a Camilo, se enfatiza su rol narrador-testigo, mientras que cuando se hace referencia a Aguirre, se subrayan las labores asociadas con la autoría.
5. El trabajo de Felipe Gómez (2020) profundiza en el estudio de *La Palizúa. Ustedes no saben cómo ha sido esta lucha* (Aguirre y Guerra 2018), así como su integración en el contexto actual del cómic en América Latina.
6. La comprensión del cómic como medio documental no puede escapar de la paradoja que Andrea Fanta Castro, Alejandro Herero-Olaizola y Chloe Rutter-Jensen atribuyen a los procesos creativos en Colombia, en los que, de igual manera, “Whether self-consciously or not, cultural producers [...] openly reject conflict while simultaneously using (and needing) it for their creative projects” (2017, 1).
7. Es importante anotar que, en esta transmisión intergeneracional, Aguirre despoja a esta acción de toda idealización: no es solo un ritual de traspaso de responsabilidades, sino también un ejercicio de desmitificación, al hacer alusión a un amigo que “went to the guerrillas but that’s not why he was killed. He worked with drug trafficking” (Aguirre 2022, 186), en alusión al abandono de los ideales de la lucha comunitaria por parte de algunos de los participantes en el conflicto colombiano.

## Una conversación con Powerpaola sobre su cosmovisión comiquera: pinceladas telepáticas, diálogos artísticos y encuentros inter-especies

Jasmin Wrobel / Ruhr-Universität Bochum

*Jasmin Wrobel (JW): Paola, en primer lugar, me gustaría agradecerte la disposición de conversar conmigo al final de tu estancia como profesora invitada Samuel Fischer del Instituto de Literatura Comparada Peter Szondi de la Universidad Libre de Berlín (octubre 2023 – marzo 2024). Fuiste la primera artista visual que ocupó esta cátedra – siguiendo, entre otros, a escritores latinoamericanxs como Juan Gabriel Vázquez (2021), Samanta Schweblin (2020/21), Bernardo Carvalho (2019/20) o Héctor Abad (2014). Esta lista muestra, por un lado, el gran interés en la producción cultural de la región aquí en Alemania, pero, con tu presencia, también una profunda (re)apreciación de la forma visual – o antes intersemiótica – de narrar. Lo que me fascina de tu obra – como lectora, pero también como investigadora – son justamente las intersecciones, la hibridez y los campos de tensión que se crean a través de tus formas multimodales de narrar: entre lo universal y lo local, lo erudito y lo popular, entre la poesía y lo coloquial, entre imagen y texto, y, no menos importante, también entre diferentes especies. Siguiendo el tema del dossier en cuyo contexto esta entrevista se publica – “Trazos del cómic colombiano: Cien años de identidad” – quiero comenzar con una pregunta por lo colombiano en tu obra, considerando que siempre has sido una persona y artista itinerante, nómada, entre países, ciudades, lenguas y formas de expresión. ¿Cuáles son las presencias de Colombia en tus cómics, lugar donde iniciaste también tu carrera artística en Bellas Artes? ¿Y cómo ves la evolución de la escena del cómic colombiano en los últimos 10-15 años?*

Powerpaola (Pp): Hay muchas presencias de Colombia o de la colombianidad en mis historietas. Está el lenguaje, la manera de hablar, el acento, la comida, los objetos, las ciudades, la arquitectura, la idiosincrasia, el paisaje, formas artísticas como: obras de arte, cultura popular, la música, esculturas y referencias a autores, literatura, culturas ancestrales, la naturaleza, los animales y nosotros, su gente. Una de las referencias que atraviesan mi trabajo es Andrés Caicedo, no solo por lo autoreferencial que marca su obra, sino porque habla de un Cali dividido por sus clases sociales, por su amor por la salsa y conocer otros mundos por fuera de su burbuja, pero sobretodo por su trabajo colectivo, porque hizo parte de una generación de artistas, fotógrafos, cineastas como Luis Ospina, La Rata Carvajal y Karen Lamassone que eran amigxs y aún los que viven los siguen siendo: amigxs y artistas. Tenían un espacio en los 70s llamado Ciudad Solar, donde todxs se reunían.

También pienso en artistas como Débora Arango, Beatriz González, María Teresa Hincapié y Ethel Gilmour. Las siento como referentes en mi obra, con respecto a lo político, su pintura, los performances de María Teresa Hincapié, la que una vez me dijo que la belleza es observar en detalle.

Para graduarme de Artes Plásticas debía hacer un trabajo de grado. Yo sabía que tenía el oficio y la disciplina, pero no tenía un tema. Ese diciembre del 2001, pensando en las resoluciones del siguiente año, conversando con mi único amigo, quejándome que no tenía amigxs, se me ocurrió matar dos pájaros de un tiro: decidí invitar a una persona distinta a mi estudio (casa) cada día y pintarla. Al final del año 2002 tenía unos 300 retratos y 65 pinturas de sillas y espacios vacíos. A partir de este hecho creo que encontré mi proceso de trabajar, encontrar soluciones artísticas a mis problemas de la vida real. Y tengo varios proyectos que son soluciones. Un ejemplo es *Diálogos dibujados*, un proyecto que apareció cuando me separé de mi ex-esposo. Una compañera historietista me dijo que con los hombres no se podía tener un diálogo y mi manera de demostrarlo fue tener una cita cada semana con un dibujante hombre y tener un diálogo dibujado en forma de historieta. El primer año fue con distintos dibujantes varones y al año siguiente hice uno con dibujantes mujeres.

En cuanto a la escena actual del cómic colombiano, tengo una mirada de alguien que observa desde lejos. El hecho de haber empezado a hacer historietas desde afuera de la escena (comencé a hacer historietas en Australia) me ha hecho siempre verla desde lejos, pero veo que cada vez hay más gente haciéndola, gente interesada en publicarla, nuevas propuestas, unas más experimentales y otras más cercanas al gran mercado. Es enorme, muchos de mis amigxs, colegas e historietistas de mi generación pararon por falta de oportunidades, pero hay nuevas generaciones haciendo cosas frescas de todo tipo. Desde octubre del año pasado (2023) vengo haciendo una historieta mensual para “Lecturas Dominicales” del periódico colombiano *El Tiempo* donde hablo de algún libro. Muchas veces me dicen sobre qué libro debo hacer la historieta, pero muchas otras aprovecho para hablar de libros de los que no hablarían en un periódico oficialista.

*JW: El encuentro y las relaciones humanas me parecen aspectos que marcan tu obra profundamente, tanto tus novelas gráficas como *Virus Tropical* (2011) o *Todo va**

a estar bien (2015) como tus diarios visuales y proyectos colaborativos. Nos cuentas sobre el amor, la amistad, la familia, pero – como cronista de lo cotidiano – observas y dibujas también los encuentros más volátiles: en salas y filas de espera (p. ej. Espero porque dibujo, 2019), en cafés, en el tren o avión. Al mismo tiempo, gran parte de tu obra se marca por el trabajo en conjunto. Pienso en los cómics que crearon con Chicks on Comics (2008-2023), en los diálogos (inter)artísticos con Enrique Lozano (p. ej. La Madre Monte, 2014; el guion de la adaptación filmica de Virus Tropical, 2017), Pablo Besse (como No Tan Parecidos), o más recientemente con Fátima Vélez (Del porno y las babosas, 2022), Barbi Recanati (Mostras del Rock, 2022) o Irana Douer (el fanzine Ping Pong, 2023). Pienso también en el grupo-proyecto La Casa Telepática y en tus talleres y clases que pude presenciar en los últimos meses y que, en una ocasión, comenzaste con una meditación colectiva, seguida por una práctica de creación en que lxs alumxns se autoconcepcionaron como personaje y después respondieron y reaccionaron al dibujo de sus compañerxs. ¿Cuál es, entonces, el papel de las relaciones humanas y del encuentro, concebido en sentido amplio, para tu vida y arte? ¿Cómo se diferencia el proceso artístico para ti dependiendo si respondes con tu dibujo a otra obra (sea un texto literario, sea arte visual, sea música) o si eres la creadora iniciante? ¿Configuras el dibujo en conjunto en general como una práctica telepática, de conexión senti/mental, incluso paranormal? ¿Cómo te conecta el dibujo con las personas, y con el mundo?

Pp: Es cierto que me gusta experimentar con el texto, el dibujo y lo cotidiano – en colectivo y sola.

Para mí, el encuentro con el otro es lo que posibilita el diálogo, el encuentro con lo imprevisto, con el azar, con el drama,

la discusión, salir del lugar de comfort; es donde aparecen el cuestionamiento y el aprendizaje. Creo que en mi clase de arte contemporáneo con Natalia Restrepo en Medellín, ella nos planteaba que el arte del genio estaba mandado a recoger, que estábamos en un contexto social y político donde lo necesario era la confluencia de saberes y de gente, la sinergia en colectivo. Desde que estaba en Bellas Artes empecé con la idea de lo colectivo: Taller 7, por ejemplo, una casa donde 7 artistas nos dedicábamos a la práctica artística y al mismo tiempo exponíamos a otrxs, usábamos la casa como lugar de encuentro, el arte y la fiesta siempre estaban presentes. Luego, cuando empecé hacer historietas en completa soledad, necesité de otrxs para entender cómo se hacía, primero aprendí de otrxs historietistas, luego de colegas, a través de internet e intercambiando o comprando fanzines en ferias autogestionadas. Fue por la necesidad de conocer otrxs referentes mujeres y poder intercambiar ideas, ayudarnos, pero sobre todo para no sentirnos tan solas que apareció Chicks on Comics. Creo que siempre viene del interés, del disfrute, de salir de la burbuja conocida, a la que también es necesario volver a veces, poder balancearse entre lo colectivo y lo individual. Todo termina siendo un ensayo, un experimento de como jugar con las posibilidades de lx otrx y de unx, y en ese encuentro nos nutrimos, aprendemos de lx otrx, valoramos lo que lx otrx puede aportar y lo que cada unx de nosotrxs da a ese colectivo. A veces no es fácil, pero vale la pena.

Tú acudiste a un taller (fig. 1) que fue único, cada uno lo es. Tengo una base para hacerlo, pero cuando estoy ahí también me dejo llevar por la intuición y busco lo que es necesario y lo que el mismo juego pide dependiendo de las personas que se encuentren ahí. Así como cada persona es única, cada proceso artístico con lx otrx es único, aparecen nuevas ideas en ese diálogo, dependiendo de lo que cada persona quiera o pueda aportar y construir.



Fig. 1: Taller de historietas “El futuro ha pasado”, Universidad Libre de Berlín, 9 de febrero de 2024.

En La Casa Telepática (Marcela Rapallo, Pablo Besse, Alfonso Piantini y yo), jugábamos mucho con la idea de “el misterio es lo único que nos puede salvar”, estaba muy presente el juego con lo paranormal y el dibujo como dispositivo de ese encuentro presencial o a distancia. Es un proyecto que empezó en 2012, fue una iniciativa de Marcela Rapallo que viene trabajando con dibujo en escena. Creo que mi práctica telepática tiene que ver con la conexión con la gente, a Pablo lo conocí ahí y empezamos a dibujar juntos, primero en el grupo, después en una plataforma virtual y luego en mi proyecto de *Quiero Dibujar con Un Hombre (Diálogos dibujados)*. Luego formamos No Tan Parecidos. La Casa Telepática sigue su camino, en la pandemia la abrimos a un grupo más amplio, de manera virtual y esto fue muy poderoso. Gente de todo el mundo se conectaba de manera telepática al medio día de los jueves (hora Buenos Aires). Teníamos muchas ideas de mostrarlo a manera de obra de teatro, una puesta en escena. También pensamos hacer un fanzine, pero la muerte en medio de la pandemia de Pablo Besse, que lideraba La Casa Telepática, hizo que todo se frenara. Un día logramos hacer un programa de radio *COSAS LINDAS* con Ana Carolina (host del programa) y con Pablo presente, pero fue el único programa que no logró grabarse. Fue hermoso.

En cuanto al dibujo como práctica telepática: el dibujo me conecta con las personas porque a veces me siento a dibujarlas y eso permite una relación casi íntima con ellas. A veces también se asocia a experiencias que cualquier humano ha experimentado y en ese sentido la relación es casi telepática. Yo dibujo y a lx otrx le llega un mensaje a través de eso que experimenté y que resuena en lo experimentado por el espec-

tador o la lectora. Muchas veces siento alguna insistencia en dibujar algo que mi mente repite y necesita ser materializado. A veces estos dibujos están conectados a situaciones que ni yo misma la tengo muy consciente y otras veces aparecen por asociación de situaciones, momentos, personas, canciones, conversaciones, libros y películas. Creo que siempre tiene algo relacionado con lo emocional, sentimental o mental, mío y tal vez del contexto en donde me encuentro.

En mis diálogos dibujados con otrxs, generalmente la puesta en página es una propuesta entre lxs dos participantes, se aprende mucho del manejo del material con lx otrx. Lx otrx te lleva por un lugar desconocido y a sí mismo, vos lo llevás a lx otrx a nuevos lugares. Es lo que pasa con un diálogo real, uno nunca sabe cómo van a resonar las palabras en lx otrx y cuál será su reacción. Nunca hay una fórmula, o tal vez, se encuentra una fórmula propia en cada encuentro, en equipo, negociando cómo trabajar con lx otrx, donde cada unx pueda disfrutar del proceso y encuentre su manera de aportar y compartir su saber.

A veces, cuando trabajo con escritores, tratamos de proponernos maneras de colaborar en donde no sea siempre el habitual: dibujar en función de un texto, sino que a veces el dibujo incita al texto y viceversa. En *La Madre Monte*, un libro que hicimos con Enrique Lozano, fue un ejercicio contrario al habitual. Yo dibujé primero esas imágenes y luego apareció el texto. *Ping Pong* fue un juego con Irana Douer (fig. 2 y 3) en pleno confinamiento de la pandemia, cada una proponía una palabra o una canción y a partir de ahí dibujábamos. Eso nos sacaba de nuestra zona de repetición y aparecían ideas nuevas.



Fig. 2 y 3: Irana Douer y Powerpaola: *Ping Pong*. Buenos Aires: grusonii 2023, sp.

*Mostras del Rock* también fue un experimento de la pandemia, hacer un libro en seis meses como si fuera un fanzi-

ne, todo a mano, nutriéndonos mutuamente entre el texto de Barbi Recanati sobre su investigación de artistas que la

habían influenciado de alguna manera y lo poco visibilizadas que estaban estas cantantes. A su vez mi investigación fue visual, encontrar todo eso de lo que ella hablaba en imágenes. Algo curioso es que me di cuenta que muchas de las imágenes de mujeres afrodescendientes no estaban en internet o era muy difícil acceder a ellas, así que muchos de esos dibujos fueron imaginados basados en un contexto.

*JW: Siguiendo un poco la cuestión de los diálogos interartísticos: toda tu obra se caracteriza por una densidad enorme de referencias de todo tipo. Virus Tropical, por ejemplo, se presenta en partes como un registro revelador de la música contemporánea que se escuchaba por la región, entre lo global y lo local: la música citada oscila entre el indie pop español (Mecano, Christina y los Subterráneos, Los Rodríguez), el merengue y la salsa caribeños*



Fig. 4: Las plañideras en la tumba de Ramose



Fig. 5: “Las Mujeres”, en: *Virus Tropical*. Barcelona: Mondadori 2013, 39.

*Dijiste, en algunas ocasiones, que te consideras una artista en el limbo, itinerante, entre diferentes expresiones artísticas, lugares, tiempos. Eres también una poeta visual, una maestra de las relaciones íntimas entre palabra e imagen. ¿La historieta, en tu opinión, tiene un potencial especial para tu forma multimodal de narrar, de mostrar las conexiones entre lugares, tiempos, voces, y artes? ¿Buscaste, en tu trayectoria, cambios de rumbo artísticos o surgieron más bien de forma natural, por los cambios que te dio la vida? ¿Cómo te autodefinirías – si posible – como artista y cómo funciona inspiración para ti?*

Pp: Creo que el hecho de ser nómada e inmigrante hace que cada vez me replantee cómo voy a trabajar, adaptándome al tiempo, al espacio y los materiales. Me gusta mucho hacerle caso a lo que el contexto me pide. El hecho de haber abandonado las pinturas de gran formato en un momento

*(Miami Band, Juan Luis Guerra, Gilberto Santa Rosa), el bambuco (José A. Morales) o canciones como “Wish you were here”, de Pink Floyd, que reflejan sentimientos específicos – en este caso, el de la pérdida, de extrañar a una persona querida – a escala global. Por otro lado, los splash pages de Virus Tropical también reflejan tu condición de artista-pintora-comiquera que nutre su arte desde un conocimiento muy profundo de diferentes tradiciones culturales y temporales. Pienso en la splash page del capítulo “La adolescencia”, por ejemplo, que hace dialogar al mito de Ío con King Kong y Julie Doucet, en la de “Las Mujeres” que se inspira en la pintura mural de las plañideras en la tumba del chaty egipcio Ramose (fig. 4 y 5) – que me hizo pensar también en que las orígenes del arte secuencial son muy diversas y pluricéntricas.*

fue porque no tenía ni el tiempo, ni el espacio, para seguir acumulándolas, así que lo más lógico era trabajar en papeles o libretas, algo que no ocupara mucho espacio y que me permitiera trabajar en él en movimiento.

La historieta me permite mucho la experimentación con el cotidiano, el texto y la imagen, creo que me gusta mucho la idea de ser una “storyteller”, pero mi voz y mi manera de ser no me dejan expresarme a viva voz entre mucha gente que no puede escucharme. A veces pienso que hago historietas para ser escuchada, para darme el lujo de mezclar muchos referentes y compartirlos. Una vez en una exposición que hice en Sydney un espectador se me acercó a decirme que mi trabajo era: Social Post Naïve y me encantó esa definición.

Muchos de los dibujos de las portadas de los capítulos de *Virus Tropical* son dibujos hechos a partir de referencias

de libros de mi padre. Dibujos medievales, románicos, religiosos, incaicos y populares. Referencias a mi hogar y a mi infancia y adolescencia. Encontré esta imagen específica, la de las plañideras, en una enciclopedia de historia del arte. Ya había trabajado en una clase de pintura, con otra pintura egipcia, donde teníamos que copiar una obra de arte. Sabía que era una imagen poderosa sobre mujeres juntas, reunidas, sufriendo colectivamente. Hay imágenes que son como arquetipos del inconsciente colectivo, una biblioteca a donde todos podemos acceder; hay imágenes que funcionan como dispositivos y que a pesar de las diferencias culturales hacen parte de una información que todos conocemos. La inspiración, además, necesita de la práctica, aparece si estás ejercitándote, en conversaciones con otros, dibujando el presente, dibujando lo que tienes al frente, equivocándote, experimentando. Para mí, solo así aparece la inspiración.

*JW: Ya hablamos un poco de la condición de tus obras como crónicas de lo cotidiano, de las relaciones humanas, los viajes y los momentos-fragmentos que forman nuestras vidas. Pensando en los entrelazamientos entre la vida, la memoria y la tierra (o el cosmos), quiero volver a tu ubicación como artista que crea en – y piensa sobre y desde – Aby Yala. Hace poco releí La Madre Monte (2014) en que narras, en diálogo con poemas de Enrique Lozano que se inspiraron en tus dibujos – la leyenda de la Madre Monte, un cuento arraigado en la cosmovisión de los Andes centrales y occidentales colombianos. La Madre Monte, mitad mujer, mitad monte, cuida de la naturaleza y persigue a la gente que la perjudica (fig. 6).*



Fig. 6: *La Madre Monte*. Bogotá: La Silueta 2014, sp.

*Me hizo pensar en algunas conversaciones que tuvimos en los últimos meses en que has estado por estos lados sobre el nuevo interés del mundo occidental en lo holístico, en los conceptos del “buen vivir”, las cosmovisiones indígenas – y, relacionado a eso, el extractivismo epistemológico, practicado por una parte del mundo que es en gran medida responsable por la crisis ambiental que estamos enfrentando. Aparte de que el arte indígena suele ser una referencia estética importante para tus cómics, éstos también se caracterizan por seres híbridos o animales-antropomorfos. Pienso en Cato y su Cola, en tus ilustraciones dialógicas para los poemas de Fátima Vélez en Del porno y las babosas (2022), en los dibujos-diálogos con Irana Douer en Ping Pong (2023) o, de forma más general, en la omnipresencia de ornamentos vegetales en tus obras que caracterizan también las portadas de muchas ediciones. ¿Qué papel tienen los encuentros inter-especies para ti, y las relaciones entre los mundos humano, animal, vegetal, mineral, etc. –*

*si es que podemos pensar en ellos por separado? ¿Cuál es tu cosmovisión como artista? ¿Qué diferencia hace para ti si puedes expresar lo autobiográfico y autoficcional a través de fenómenos meteorológicos, encuentros (con) animales, movimientos fluviales? ¿Cuáles son tus preocupaciones con un mundo que parece haber perdido su equilibrio? ¿Y cómo se relaciona esto con la hibridez artística de la que acabamos de hablar?*

Pp: Es verdad, estos encuentros inter-especies siempre han estado presentes en mi trabajo. Creo que han aparecido de forma muy intuitiva y orgánica para mostrar una situación o fuerza natural que no puedo representar de otra manera, porque en ese diálogo o posesión lo expreso todo en imagen. Por ejemplo, cuando apareció la serpiente en mi trabajo fue cuando estuve dibujando por varios días junto a mi padre que se estaba muriendo. Fueron muchas páginas donde dibujé una historieta en mi libreta donde una serpiente me comía y

yo hacía un hogar dentro. Fue años después que entendí que esa serpiente era esa transición entre la vida y la muerte, de alguna manera yo también morí y algo de él se instaló en mí.

*Cato y su Cola* apareció cuando empecé una convivencia: él me dijo que no quería que yo contara nuestras historias y que él fuera un personaje de mis historietas. No supe muy bien cómo manejarlo, pues mi trabajo y mi vida están muy relacionados, así que apareció *Cato y su cola*, que es un poco ese diálogo interno que muchas veces es una contradiciéndose con una misma. Pero nada de esto lo pensé, fueron pequeñas soluciones que fui encontrando en el dibujo a situaciones concretas que no supe cómo lidiar si no fuera por el dibujo.

Los dibujos para el poemario de Fátima Vélez fueron un ida y vuelta, ella iba trabajando en los poemas a la par que yo los dibujaba. Ella sabía cuál era la dirección de esos poemas, veía documentales de animales y su vida sexual. Yo también quise aprovechar el dibujo para poder mostrar algo que está por fuera de la norma, pero que en el dibujo tiene cabida y habla más de un estado, de sensaciones y de esa unión entre especies.

Ese encuentro entre especies me parece como el encuentro de un chamán con el poder del animal. Enfatiza sus características, sus símbolos, que de alguna manera todo ser humano puede encontrar en el inconsciente colectivo. Cada vez

encuentro más fascinante poder introducir algo de surrealismo o pensamiento mágico a situaciones reales que tal vez de otra manera no tendrían esa misma fuerza. Lo digo ahora de manera consciente, pero siempre han aparecido de manera muy inconsciente, como algo que empiezo a ver por todas partes.

Desde adolescente apareció este interés por dibujar animales, plantas y el encuentro entre especies. Creo que una parte de mí quería ser bióloga, todos mis amigos en ese momento estaban estudiando biología, unos estudiaban pájaros, otros murciélagos, insectos y otros se hacían cargo de parques naturales. Mi vida en Cali en la adolescencia estuvo muy marcada por esa vida en el bosque húmedo, por meterse al río o a un charco, por pasar días en la selva, esa era nuestra mayor diversión. Otra cosa que también influyó mucho fue haber trabajado cinco años para *Sunrise Peace and Ecowear* (fig. 7). Creo que empecé a los quince años a trabajar para ellos, copiando diseños de camisetas de Estados Unidos; después de un tiempo me cansé y empecé hacer mis propios diseños. Fue una gran escuela. Entregaba a veces hasta sesenta dibujos semanales, fue un éxito en Colombia en los 90s, las camisetas se vendían en todo el país y en todas las cadenas de tiendas como Superley o el Éxito. Estaba muy comprometida con la causa ecológica, aunque como siempre había muchas cosas alrededor de la industria textil que llevaba la contradicción a todas esas consignas y dibujos.



Fig. 7: *Virus Tropical*. Barcelona: Mondadori 2013, 130.

En 2009 gané una residencia artística con la Fundación Gilberto Avendaño en el Amazonas. Me fui tres meses a hacer mi proyecto de Club del Dibujo inspirado en América Sánchez, Claudia del Río y Mario Gemín, de Rosario, Argentina, y en otros varios referentes del dibujo y de artistas que trabajan con su propia vida como obra. El club lo inicié en la Biblioteca de Leticia, pero solo venían tres personas, dos

profesores de dibujo y algún turista. Mi percepción me decía que la gente que iba esperaba aprender a dibujar. Mi plan era más un encuentro donde la gente pudiera conversar y dibujar. Un espacio donde el dibujo fuera el medio de encuentro, como un dispositivo colectivo de observación. Me tenía frustrada tener que viajar en colectivo 11 km desde la selva al pueblo para encontrarme con gente que esperaba algo que

no era mi proyecto. Al comentarle al propietario de las cabañas donde vivía, un español que llevaba 13 años viviendo ahí y alquilaba cuatro cabañas a estudiantes, biólogos y seguramente algún turista. Me dijo que lo hiciera con la comunidad Huitoto, que él conocía al curaca, jefe indígena. Fuimos juntos a preguntarle y al otro día empezó el proyecto. Decenas de niños y adolescentes dibujando conmigo en la maloka tres veces por semana.

Me gusta tratar de salirme de la idea antropocéntrica con la que crecí. Tratar de evidenciar la presencia de todos los seres que nos acompañan, indagar más en su manera de hacer vida, de estar en este mundo.

**JW:** *Queda muy claro que el hilo conductor en todo lo que haces como artista es tu propia vida, tus experiencias, dolores y alegrías. El dibujo y el arte visual parecen ser como un método auto-interpretativo, de (re)trabajar situaciones, circunstancias, (des)encuentros, amores. ¿Hubo momentos con tus lectores en que la dimensión autobiográfica o antes autoficcional de tu obra te ha causado desafíos – porque nos imaginamos que te conocemos como persona? ¿Cuáles son los riesgos de narrativas que se basan en la autoficción, y cuál es su gran potencial? Y, para cerrar: en Berlín dictaste una clase en Literatura Comparada que titulaste “I’m not talking about me (but also)” en que trabajaste justamente con narrativas autobiográficas y autofccionales de mujeres. ¿Cómo fue la experiencia de esta clase, y cómo se relaciona con las preguntas anteriores? ¿Qué te llevas de Berlín?*

**Pp:** Creo que todo se basa en la autoficción, como nos contamos la vida que vivimos a nosotrxs mismxs. Todas esas experiencias son material con la que se cuenta una historia, nunca sabremos si es o no real, pero podemos percibir algo de cierto en eso. Todo es ficción a la hora de contar una historia, no todo está puesto en escena, unx se enfocó en una parte de

la historia, la editó para que tuviera una especie de principio, nudo y desenlace, pero todo está en transformación continua y todo eso que hacemos para contar una historia y para intentar ordenar el caos que es la vida misma – filtrada por un punto de vista y con una intención de contar una historia y no otra.

Siempre hay desafíos, cómo dibujar la vida, cómo narrarla, cómo contar algo que sea interesante en la historia, cuál es el tono que te pide, con qué se une, a qué la asocio, qué otras disciplinas artísticas aparecen, qué obras musicales, de cine, arte, etc. complementan esa historia. Y otro gran desafío es que la historia sea interesante para otrxs. Es un gran desafío trabajar con tu propia vida, porque te obliga de alguna manera a trabajarte, porque es muy fuerte lo que pasa en una cuando una se expone demasiado, viene un tsunami de encuentros de diferente índole con tu propia psique. Una es un ser humano vulnerable como todxs.

El gran potencial de hacerlo es ser la protagonista de tu propia vida, darte cuenta el poder que tienen las palabras y cómo te cuentas las historias que vives, porque también tienes el poder de contarla o contártela de otra manera, entonces aparecen las preguntas: ¿dónde pones tu energía o la atención en esa historia, por qué eso es importante para ti, lo que te importa a ti también es interesante para lxs otrxs?

La experiencia de dar clases en la Universidad Libre de Berlín fue muy enriquecedora para mí, pues es la primera vez que comparto mi obsesión por este tipo de literatura de autoras, en su mayoría artistas y latinoamericanas que escriben con su propia vida. Pude ver y convocar discusiones alrededor de los textos escritos. Las miradas de lxs estudiantes ampliaron esos textos, generaron más preguntas y sirvieron a lxs mismxs estudiantes a perder el miedo de escribir y dibujar, entendiendo los textos y dibujos a partir de su propia experiencia imitando los procesos de las autoras. Fue un laboratorio donde todxs aprendimos de la mirada de todxs (fig. 8).



**Fig. 8:** Grupo de estudiantes del seminario “I’m not talking about me (but also)”, dictado por Powerpaola entre octubre de 2023 – febrero 2024 en la Universidad Libre de Berlín

De Berlín me llevo muchas cosas, era un deseo que tenía desde hace mucho tiempo, vivir unos seis meses allá. Me gustó sentirme en un lugar donde todxs son de todos lados y ya esa pregunta: ¿de dónde eres? ni siquiera es relevante. Me hizo ver lo valioso que tenemos acá, porque allá lo sentí valo-

rado, lo colectivo, el juego en el hacer, lo espontáneo. Me gustó que las cosas son claras, no hay mucho espacio para la ambigüedad y eso ayuda a que las cosas se manifiesten de una manera más directa y más al punto. Me llevo los paisajes, caminatas, charlas, gente, el compartir y las ganas.



**Fig. 9:** “Gran cuaderno”, Berlín 2023/2024

**Fig. 10:** En el tren, Berlín 2023/2024

## Entrevista con Lina Flórez y Pablo Pérez “Altais” de Altais Cómics

Joanne Rappaport / Georgetown University

A principios de la década de 1970, el sociólogo colombiano Orlando Fals Borda y un equipo de investigadores afiliados a la Fundación Caribe empezaron a colaborar con la Asociación Nacional de Usuarios Campesinos-Línea Sincelajo (ANUC), la facción radical de la asociación nacional de campesinos, para revivir las memorias populares de la resistencia campesina en la costa Caribe durante el siglo XX. Su proceso de investigación fue profundamente participativo, replanteando a sus interlocutores campesinos no sólo como narradores sino como intérpretes de la historia, y a sus comunidades como generadoras de la agenda investigativa. Transformaron los resultados en vehículos de educación popular mediante la creación de una serie de historias gráficas ilustradas por un artista de Montería, Uliánov Chalarka (1938-1977). El propósito de estos cómics era animar a los campesinos a reivindicar su pasado e incorporar sus lecciones a sus estrategias de movilización popular. La experiencia contribuyó a sentar las bases de la Investigación-Acción Participativa (IAP). Mi estudio de los archivos de Fals Borda en el Banco de la República en Montería, Córdoba, concluyó con una monografía académica sobre los inicios de la IAP en la costa Caribe, utilizando las historietas de Chalarka como ventana a momentos seminales en la formación de metodologías de investigación participativa.<sup>1</sup> Planeé seguir la monografía académica con una narrativa gráfica, dado que en la monografía estudio las historietas de la Fundación del Caribe. Lo que sigue es un extracto de una entrevista con Pablo Pérez (periodista e historietista) y Lina Flórez (sicóloga y periodista) de Altais Cómics en Medellín, con quienes inicié una colaboración que pronto resultará en la publicación de *Historieta doble: Una historia gráfica de la investigación-acción participativa*.<sup>2</sup> Nuestro libro no es tanto una traducción en formato gráfico de mi monografía como un replanteamiento colectivo de cómo acercarnos al archivo de Fals y una nueva mirada a su relevancia para los practicantes contemporáneos de la IAP. Nuestra metodología es participativa, ya que incluye lecturas de los cómics de Chalarka en comunidades rurales, como la comunidad palenquera de San José de Uré. *Historieta doble* es una doble historia que yuxtapone mi investigación sobre los inicios de la IAP y la investigación de Fals sobre los inicios del movimiento campesino colombiano, al tiempo que entrelaza el proceso de creación de cómics de Uliánov Chalarka con nuestra propia experiencia gráfica.

**Joanne Rappaport (JR): ¿Cómo llegaron ustedes a interesarse por la obra de Uliánov Chalarka?**

Pablo Pérez (PP): Me interesé por Chalarka porque su trabajo me pareció muy inusual. Los historietistas colombianos, tanto hombres como mujeres, tienden a buscar modelos en el extranjero. En este sentido, Chalarka y su trabajo con Fals Borda presentan un nuevo giro en el cómic, permite darnos cuenta de que en un momento en el que muchos creíamos que no se producía cómics en Colombia, Chalarka estaba haciendo algo que era muy moderno en el tratamiento de su tema, en particular en la forma en que rompió con la lógica del autor solitario. En cambio, participaba en procesos comunales de creación de historietas. Además, estos proyectos no infantilizaban el cómic, sino que permitían utilizar el medio para introducir diálogos sobre temas serios y dolorosos, que podían mirarse de nuevas maneras cuando se presentaban a través de los ojos de las comunidades de base.

**JR: Las historietas que hizo Uliánov Chalarka fueron hechas con el fin de abrir diálogos dentro del movimiento campesino. O sea, son herramientas políticas: más que productos finales, son un paso intermedio en un proceso político. ¿Ustedes tienen la esperanza de que nuestro cómic sea también un paso en una conversación más larga?**

Lina Flórez (LF): Así es. Desde el momento de su creación, los cómics de no ficción implican conversaciones que se extienden más allá de la fase de producción e incluso después de su publicación, dando lugar a reflexiones que van mucho más allá de las intenciones originales del proyecto. Siempre me ha parecido fascinante porque esas lecturas retroalimentan el proceso de investigación y creación. Yo llamo a esto “investigación-creación” porque, a la vez que propones un producto final, estás desarrollando continuamente nuevas formas de narrarlo. ¿Cómo reconstruir las pruebas? ¿Cómo unir todo lo que ocurre en el cómic? El proceso da lugar a una conversación más amplia, no sólo cuando se está formulando la idea del cómic y cuando se está produciendo, sino incluso después de haberlo terminado. Una vez que ese cómic llega a manos de los lectores, surgen nuevas conversaciones, muchas de ellas superando los límites de la propuesta original. En nuestro proceso de investigación, en el que nos hemos centra-

do en una experiencia anterior, hay muchas cosas que se traslapan entre nuestro punto de vista y el que intentamos ilustrar. Este traslapamiento influye en las imágenes e ideas que se eligen para transmitir. Sin duda, los lectores descubrirán algo nuevo cuando lean nuestro cómic, sobre todo los lectores de otros contextos culturales o políticos. O cuando se acerquen al libro a través de lentes que nunca imaginamos que fueran relevantes: a través del género, la política o nuevas metodologías de investigación. El proceso de descubrimiento tiene el potencial de impulsar nuestro cómic hacia nuevos nichos, abriendo conversaciones que nunca imaginamos posibles. Espero que los lectores se sorprendan de lo que ven en nuestro trabajo y de cómo puede ayudarles en sus propios proyectos, ya sean comunitarios u orientados a la investigación. Creo que este cómic abrirá muchas conversaciones nuevas, incluso en torno al propio tema de la creación de cómics.

**JR: Bueno, ya tenemos alguna idea de eso, por eso fuimos a Uré, y también hicimos talleres o conversatorios con creadores de cómics, con investigadores.**

PP: Estoy totalmente de acuerdo. Pretendíamos que nuestro cómic fuera un paso intermedio en una conversación más amplia. Pero también quiero pensar en los cómics de Uliánov Chalarka como una obra completa que informa nuestro propio proceso de creación. Quiero decir completa en el sentido de que es un ejercicio honesto que, además de insertarse en un diálogo o proyecto de investigación más amplio, deriva su poder de su honestidad. Y esto es lo que queremos inyectar en la conversación. Como mencionó Lina, tenemos una idea de quién es nuestro público potencial, empezando por aquellos con los que compartimos borradores preliminares. Queríamos averiguar si valía la pena el esfuerzo de participar en el ejercicio discursivo que es el centro de nuestro libro. En cuanto a un público más amplio, no puedo decir quién será, pero en este momento hay una necesidad de este tipo de conversación.

Si algo he aprendido en el transcurso de este proyecto es que, independientemente de sus autores, la narrativa gráfica permite trascender el momento histórico en el que se produce, ampliando así su público objetivo. He comprendido esto gracias a la obra de Chalarka. En un guiño a nuestros lectores anglófonos, señalaría *Maus* [de Art Spiegelman] o *Notas al pie de Gaza* [de Joe Sacco], que son grandes referentes en el género del cómic de no ficción. Son libros que plantean la cuestión de la perspectiva autoral. Lo que hacen estos autores —y lo que esperamos hacer nosotros— es un ejercicio honesto de presentación de una perspectiva particular: esto es el mundo que vemos, así es como vemos estos acontecimientos, estas son las personas que conocimos. Lo que hemos presenciado lo traducimos a una narrativa gráfica. Ofrecemos una experiencia testimonial, como ocurre en el periodismo en cómic. Establecemos experimentos de diálogo, empezando

por nosotros mismos como autores que vivimos esta experiencia y ahora invitamos a los lectores a conocerla. Considere este libro un “trabajo completo” que plantea las siguientes preguntas: ¿Qué emociones te provoca? ¿Qué te hace sentir? ¿Cómo te conmueve? Y todas estas posibilidades hacen que la narrativa gráfica sea tan poderosa, porque pide tanto a sus lectores.

**JR: Al respecto, en nuestro cómic hay muchas conversaciones plasmadas. O sea que la misma narrativa está basada en conversaciones. Pero no hay ninguna conversación con Chalarka, porque está muerto. Y si ustedes pudieran hablar con él, ¿sobre qué hablarían?**

LF: Es cierto que no representamos directamente nuestra conversación con él. Lo que hacemos, en cambio, es contemplar su creación imaginando que podemos observarle trabajando. Ese es el primer paso para componer una conversación: observar a alguien y acercarnos a él. Empezamos leyendo los cómics de Chalarka y luego intentamos contemplarle trabajando. Es cierto que no puede respondernos. No tenemos diarios o notas escritas por él que destilen su proceso creativo, pero creo que podemos intuir lo que ha podido pasar, basándonos en conversaciones que hemos tenido con otros creadores de cómic documental en Colombia. Por ejemplo, recuerdo una conversación con Henry Díaz, coautor de *Caminos condenados* [una historia gráfica sobre la expansión de las plantaciones de palma aceitera y la marginación de los campesinos en Montes de María, en la costa Caribe]. Henry nos contó que, aunque se había formado como artista, se transformó tras participar en la creación de un cómic de no ficción en colaboración con una comunidad campesina. Se sumergió en la investigación y en la naturaleza de la creación comunitaria. Empezó a contemplar y comprender lo que nos ocurre cuando participamos en estos procesos. En otras palabras, su perspectiva como ilustrador cambió y se amplió. Creo que a Chalarka le puede haber ocurrido algo parecido. Sospecho que, al participar en el proyecto de la Fundación, algo cambió en su mirada y en su oficio de ilustrador y pintor. No podemos corroborarlo, pero sí meditar sobre ello.

La forma en que miramos a Chalarka también nos ayuda a mirarnos a nosotros mismos. ¿Cómo deberíamos producir cómics de no ficción en Colombia? ¿Qué disciplinas académicas deberían participar? Es fascinante haber podido escuchar las voces de los investigadores que estuvieron allí [Orlando Fals Borda, Néstor Herrera, Víctor Negrete] y a Joanne, que pudo hablar con Fals. Hemos escuchado las voces de los que hicieron la investigación, pero nunca tuvimos acceso a la voz del ilustrador y a cómo se transformó su mirada de artista al participar en este proyecto: ¿Cómo cambió su forma de entender la realidad? ¿Cómo le afectó el proceso de creación? Pero también, ¿cómo influyó en el propio proceso de investigación?

**JR: ¿En qué han cambiado a lo largo de nuestra colaboración? ¿Y cómo crees que ha influido en el producto final?**

LF: Para mí, todo proceso creativo implica una evolución de la perspectiva y de la práctica. Por ejemplo, si pienso en los procesos creativos que supusieron escribir *Emilia* y, posteriormente, *Tres horizontes* e *Historieta Doble*, todos son diferentes: cada uno de ellos me ha ayudado a ampliar mi mirada. Con *Emilia*, estaba la cuestión de la investigación histórica, también el inicio de una lectura de género, que se acentuó con *Tres horizontes*, donde me vi obligada a reflexionar sobre cuestiones relacionadas con los derechos de la mujer y su representación. Y después de mi experiencia con *Historieta Doble*, pienso más en cómo los colombianos representamos lo que somos: algo que creo que debe ser cuestionado continuamente.

En el transcurso de nuestras conversaciones hemos reflexionado mucho sobre cómo representar los lugares de los que hablamos, cómo representar un proyecto de investigación del pasado, pero también uno del presente. Hemos meditado sobre cómo estos periodos de tiempo se entrecruzan. Nos hemos visto obligados a pensar en quiénes somos hoy en Colombia y en el Caribe. En particular, me he enfrentado al reto de cómo pintar un retrato respetuoso de la realidad. Para mí, el último capítulo —el de Uré— supuso un reto enorme, porque gira en torno a la representación de los afrodescendientes en Colombia. Yo soy mestiza del interior del país y aquí estamos hablando de un palenque en el sur de Córdoba. Esta realidad me es ajena, a pesar de ser colombiana. He tenido que enfrentarme al dilema de cómo acercarme respetuosamente a una comunidad a través de una representación gráfica y textual de su realidad. Y me parece que lo que ocurre en este tipo de procesos creativos trasciende las cuestiones particulares a las que te puedes enfrentar. Más bien, son cuestiones a las que te enfrentarás a lo largo de tu vida y para las que no tenemos todas las respuestas. Seguirán siendo preguntas abiertas, tanto en mis esfuerzos creativos como en mi vida en general. Son cosas que con el tiempo seguiré preguntándome a medida que amplíe mi apreciación de lo que hicimos y de cómo lograrlo en otros contextos.

**JR: Claro, es acumulativo el proceso. Uno nunca vuelve a lo que era antes.**

PP: A lo largo de las conversaciones que hemos mantenido [con investigadores y creadores de cómics] sobre nuestro cómic, he recordado que uno de los diálogos más importantes que surge de una narración gráfica es una conversación con uno mismo. En otras palabras, yo, Pablo Pérez, periodista y creador de cómics, debo preguntarme continuamente cómo me sitúo en relación con mis coautoras: la investigadora y la guionista. ¿Cómo me relaciono con la historia, con la representación de los personajes, las comunidades y los acontecimientos históricos con los que estamos traba-

jando? Además, la pregunta que me impulsa a crecer como profesional creativo es: ¿cómo afronto el reto de contar una historia que en realidad no me pertenece? No es mía, sino algo creado por tres personas. Soy responsable porque soy dueño de un tercio de ella.

Soy un autor diferente al de antes, como sugirió Lina con respecto a *Emilia*, ese cómic surgió de un desafío creativo entre dos amigos que tenían el afán por crear algo y en la que ambos estábamos cumpliendo todos los roles. Con *Tres horizontes*, empecé a tener un rol más definido como creador: Soy más ilustrador que guionista. Aunque participé en la investigación para *Historieta Doble*, mi papel ha quedado aún más definido: Soy el artista, que debe escuchar muchas voces, no sólo las voces de Joanne y Lina, sino la voz de la narrativa gráfica de Chalarka, que es nuestro mayor referente, procedente de una época diferente y sólo accesible a través de la investigación histórica. También están las entrevistas que realizamos, que nos pusieron en contacto con voces de la comunidad que necesitábamos escuchar.

Tuve que asimilar todo esto antes de hacer una propuesta visual, incluso antes de dibujar la primera línea. Esto implicó un profundo ejercicio de conciencia, que es la mayor transformación que percibo en mí: ahora soy un investigador, un autor, un periodista, un guionista, y una persona que se esfuerza por ser siempre consciente, una persona que entiende que lo que se expresa en un dibujo es una manifestación del pensamiento y de la conversación, tanto personal como en grupo, en ámbitos cada vez más amplios. Cuando fuimos a San José de Uré, experimentamos una escala diferente: una comunidad con una historia muy significativa. En el curso de nuestra relación con los uresanos formamos un espacio de investigación-creación cuyo objetivo era entender lo que están haciendo en Uré y presentarlo con la mayor claridad, honestidad y calidad posibles. Y personalmente, necesito entender cómo encajo en este proceso y cómo aprendo de cada nueva experiencia. Te pesa, en el buen sentido: te hace sentir vivo y cuestionarte las cosas.

Yo a las dos, a Joanne y a Lina les agradezco una cosa que he odiado y amado a partes iguales y es el nivel de conciencia que me han exigido para hacer este trabajo. A veces parece que los autores, sobre todo los hombres historietistas, enaltecemos la intuición como herramienta en el proceso de producción, pero eso también es una forma de negarse a reflexionar sobre el método, el paso a paso de lo que uno hace para llegar a la solución gráfica. Este trabajo ha sido muy exigente por la pregunta: ¿por qué dibujaste eso? Lo digo desde lo positivo, porque implica tratar de ser consciente de cuáles son los procesos, las conexiones, e ideas que se tejen para la creación de una viñeta.

LF: Para mí ha sido un gran ejercicio de colaboración. Nunca había colaborado con alguien que no fuera colombiano y me ha parecido muy interesante porque me mueve más

allá de las lecturas comunes o tradicionales a las que estoy acostumbrada. Ha sido muy enriquecedor entender las cosas desde otro punto de vista.

**JR: *Voy a desviarnos a otro tema. El cómic es diferente a otros medios por la forma por la cual conjuga el espacio y el tiempo. Debemos hablar de la conjugación del espacio en este comic y la conjugación del tiempo.***

PP: Mi experiencia personal me dice que el lenguaje visual del cómic tiene que ver esencialmente con el tiempo. Como han afirmado Marjane Satrapi [autora de *Persépolis*] y Art Spiegelman, el centro del cómic no es la imagen, sino la narración. Y el tiempo es fundamental para la narrativa: cómo puede expresarse elocuentemente una historia —en secuencias, por supuesto, pero no necesariamente en un formato lineal—. En nuestro caso, nos enfrentamos a enormes retos porque intentamos describir un momento histórico y a personas reales. El tiempo es algo a lo que siempre nos enfrentamos porque nuestro trabajo consiste en dividir las historias en fragmentos. No intentamos crear una narración que revele toda la información que estamos recopilando, sino que rompemos esa historia en pedazos para construir un mosaico de momentos que la condensan.

En este sentido, nuestro reto es entrelazar varios periodos de tiempo. Esto es intencionado. También es fruto de la intuición y se revisa constantemente a medida que se produce. Los teóricos nos dicen que los cómics son secuencias, una historia, imágenes yuxtapuestas, todo lo cual nos permite representar múltiples marcos temporales en una página. Tenemos a Richard McGuire [autor de *Here*] como ejemplo fascinante del potencial del cómic para expresar múltiples temporalidades [al representar una única habitación a lo largo de la vasta extensión del tiempo histórico y prehistórico]. Pero la forma concreta en que McGuire presenta el tiempo quizá no sea la más adecuada para presentar una historia real con personajes de carne y hueso. En consecuencia, proponemos una especie de trenzado, en el que presentamos una línea temporal en el presente que muestra a un personaje llamado Joanne que se desplaza por diversos paisajes, plantea preguntas, conoce a otros personajes; éste es el presente de la narración, aunque no sea el horizonte temporal de sus creadores. A partir de ahí, la narración se desplaza hacia los recuerdos de los personajes y los testimonios históricos con los que Joanne mantiene conversaciones.

Lo que nos ayudó a dar estos saltos en el tiempo desde el presente a momentos del pasado que pueden o no haber sido vividos por el narrador, son las personas con las que Joanne se relaciona. Es difícil captar este pasado porque está construido a base de recuerdos. Y la memoria es un personaje con el que hay que conversar con mucho cuidado, porque la memoria muta, cambia de forma. Puede moverse en direcciones muy distintas de las que los autores se propo-

nen narrar. Tomemos, por ejemplo, la idea de presentar una experiencia testimonial. Debemos tener en cuenta el marco temporal del lector, en el sentido de que debemos proporcionarle un camino que pueda seguir con relativa facilidad para que, con suerte, pueda ver lo que le estamos invitando a ver. La cuestión del tiempo está siempre presente, nunca se resuelve. Nos obliga a saltar hacia atrás y hacia delante constantemente, para construir una historia sobre algo que nos parece importante.

**JR: *Ustedes decidieron acercarse a un pasado más remoto, no solo con la generación de escenarios imaginados con base en fotos y otros materiales históricos, sino abriendo una conversación directa con Chalarka por medio de citas gráficas: ¿pueden hablar de esta decisión?***

PP: Gracias a nuestras continuas conversaciones, nos dimos cuenta de que la obra de Chalarka es un hito en la historia del cómic, para mí personalmente y para otros colombianos. Siendo éste el material de referencia con el que dialogamos, aunque el propio Chalarka ya no esté con nosotros, la mano que dibuja debe responder a las preguntas que planteamos a su obra. Y una de esas formas de entrar en conversación, es encontrar en su trabajo respuestas sobre cómo podemos configurar nosotros ese trenzado de tiempos. Recordemos que la obra de Chalarka es también un portal del tiempo, ya que es un relato histórico que abarca casi 500 años.

Chalarka describe un circuito a través del tiempo que se expresa de una manera particular. Supongo que se planteó algunas de las mismas preguntas que nosotros. Las respondió visualmente incluyendo fechas —coordenadas temporales— y nombres de lugares donde ocurrieron los hechos. En otras palabras, produjo un cómic que, además de los requisitos mínimos de paneles, globos, onomatopeyas y pies de foto, también proporciona información sobre la época, los lugares y los personajes con los que se teje la historia. Así que nos pareció natural no sólo apropiarnos de las convenciones gráficas que él utilizaba y transportarlas a nuestra época —recordando que nos separan casi cincuenta años—, sino también revitalizarlas, en el sentido de tomarlas prestadas para entablar una conversación con nuestra propia historia. Para ello, decidimos utilizar “citas visuales”, como las hemos venido llamando: en algunos casos, tomamos material gráfico de Chalarka y lo transcribimos a la voz visual del artista actual y, en otros, lo copiamos literalmente, como puede verse en algunas de las páginas completas que reproducimos de su cómic, en función de las necesidades de la narración. Este material puede revitalizarse y volver a cobrar vida en nuestro trabajo.

LF: Quiero hablar del espacio. En el caso de nuestro cómic, quiero hacer hincapié en la cuestión de la distancia. Por supuesto, trabajamos con el tiempo centrándonos

en varios periodos históricos: el tiempo de la investigación de Joanne en el siglo XXI, las investigaciones históricas de la Fundación en los años 70 sobre los [años 20 a] 40 en Colombia. Pero también hemos tomado decisiones sobre cómo representar el espacio. Una de las formas en que yuxtaponemos tiempo y espacio en *Historieta Doble* tiene que ver con la distancia y el viaje en los dos proyectos de investigación que narramos. Quiero centrarme en esto, porque en el Norte global —en Estados Unidos y Europa— la distancia se entiende en términos de kilómetros: cuántos kilómetros hay entre el punto A y el punto B. En Colombia, el número de kilómetros no te da necesariamente distancias dentro de un territorio. En cambio, la distancia se mide por el tiempo, porque, aunque un lugar esté a pocos kilómetros por carretera, puede ser un camino sin pavimentar o puede haber algún tipo de obstrucción, de modo que unos pocos kilómetros pueden llevarte mucho tiempo recorrerlos.

A veces nos ocupamos del espacio dibujando mapas o los medios de transporte público que hay que utilizar en esos lugares, que son muy lentos. O puede que tengas que viajar por río, lo que lleva otro tiempo. Así que, aunque no secuenciamos el tiempo literalmente —dando la hora de salida y de llegada—, al insertarlo gráficamente y organizar nuestras imágenes en torno a esta idea, estamos combinando el espacio y el tiempo en términos de distancias en Colombia, especialmente en el Caribe, donde se desarrolla esta historia. Lo llamo “tiempo caribe”, porque el tiempo funciona de manera diferente en el Caribe colombiano que en otras partes del país o en otros lugares del mundo. En consecuencia, nos enfrentamos al reto de transmitir gráficamente el tiempo caribe.

PP: Es lo que sugieren [Thierry] Groensteen y [Scott] McCloud cuando nos dicen que en el cómic el espacio es tiempo y el tiempo se expresa a través del espacio. Al final, tenemos que conectar esto con nuestro propio proyecto. No se trata sólo de la narración, sino de cómo la cortamos en fragmentos y la colocamos en paneles, de modo que cada panel sea un instante, un momento tangible y agradable, en el que podamos persuadir a los lectores para que se entretengan, estirando el tiempo de la narración. También prestamos atención a los detalles. Las obras de otros autores colombianos nos dicen que la participación de la comunidad implica escuchar sus voces y prestar atención a los espacios que habitan, que representamos con tipos particulares de plantas, bosques, los caminos que recorrimos. No sólo nos preocupamos por retratar a los personajes, también queremos retratar los espacios en los que viven. Queremos que ese árbol de mango, esas tortugas, el pavimento de las carreteras, esos amplios espacios de la sabana, sean reconocibles. El caos y el exceso de las selvas que cubren las riberas son, al final, espacios que nos dicen mucho, a menudo sobre cosas en las que no habíamos pensado antes.

**JR: Y una de las cosas muy importantes cuando se habla del espacio y del tiempo es el río.**

LF: Ciertamente. Creo que, sobre todo en esta historia, la centralidad del río es crucial. Las personas que han investigado a Orlando Fals Borda conocen su noción del “hombre anfibio” en el Caribe [una cultura ribereña que vive tanto en el agua como en la tierra]. Porque el río —más precisamente, los ríos— son entidades vivas que son actores en la vida de las comunidades; juegan un papel vital en estos territorios. Y fueron importantes en la investigación de la Fundación y en el trabajo de Joanne, porque cuando viajas por estos ríos, te das cuenta de cómo influyen en la vida de las comunidades. El río también ha sido fundamental en nuestra relación con la región. Para mí, el río Sinú en Córdoba es clave, porque puedes sentir el afecto que lo rodea. Nuestro cómic se abre con el río Sinú y se cierra con el río San Jorge, siguiendo los escenarios sociales que presentamos. Los ríos dan sentido a la investigación, a la historia de las comunidades y a la formación de la identidad en los pueblos y ciudades de la costa Caribe de Córdoba, Sucre y Bolívar. Por eso era fundamental que el río se convirtiera en protagonista de nuestras historias, en un personaje que intentamos representar.

PP: Así nos lo indicaban las maestras ancestrales de Uré cuando, por ejemplo, nos decían que el río tenía que estar en un determinado panel, o que no se ve el río en esa imagen, que un cuadro es muy bonito, pero pon el río aquí porque pasa por tal sitio. A veces bastaba con insertar el río en la imagen, no como escenario en el que se desarrolla una acción concreta, sino como una constante. Nuestro primer panel es un mapa que representa el recorrido del río Sinú, que está presente a partir del primer panel, apareciendo como una marea que entra y sale de la narración.

**JR: Lo que también es algo constante en el trabajo de Chalarka.**

LF: Totalmente. La Fundación también consideró esencial destacar la relación con el río y con el agua, por lo que muchas de sus representaciones gráficas incluyen el río, los vientos que soplan del río, cómo el río entra en las discusiones sobre agricultura. La presencia del río en la vida social es algo que destacan en sus historias gráficas. Tanto para nosotros como para las personas con las que hemos hablado, el río es un elemento recurrente.

Quiero hacer aquí una advertencia. Hay algunas terminologías, palabras y lenguaje que pueden resultar bastante ajenos a muchos lectores, incluidos los colombianos. Sin embargo, nos hemos comprometido a incluir algún lenguaje característico de las comunidades caribeñas o de los narradores porque queremos conservar la oralidad de los sujetos de esta investi-

gación. Entendemos que representará un reto para los lectores, no sólo de América Latina sino también de Colombia, pero es un compromiso narrativo que hemos asumido.

**JR:** Bueno, fue como por chiste cuando nos reunimos en Medellín que yo dijera como posible título “Historieta doble”. Pero se quedó con nosotros. ¿Pueden hablar un poco sobre eso? ¿Por qué?

PP: Creo que funciona como título porque recuerda mucho de lo que hemos estado hablando a lo largo de esta conversación. Hay un doble proceso de investigación y un doble procesamiento, quizá incluso triple. A medida que organizábamos cada capítulo, los personajes entraban en nuestra conversación: lo que piensa Joanne, lo que piensa Lina, lo que yo veo en estas conversaciones. Para mí, “historieta doble” refleja nuestro proceso creativo, a la vez que nos impulsa a pensar

más profundamente en el cómic de Chalarka, que es nuestro referente, yace en el centro de nuestras conversaciones. Así que todo lo que hacemos, lo hacemos dos veces. Es nuestro esquema operativo que, como esta conversación, siempre ha estado con nosotros.

LF: La explicación más sencilla es el título del libro de Fals Borda, *Historia doble de la Costa*, que él concibió como una conversación en dos canales.<sup>3</sup> Pero, como sugirió Pablo, “doble” tiene muchos significados. “Doble” indica cómo la obra de Chalarka ha sido uno de nuestros referentes centrales, pero estamos creando otro cómic. Además, Joanne investigó sobre un proyecto de investigación anterior. Hay muchas capas en esta duplicación, que atraviesa nuestro proceso creativo. Aunque no estemos dividiendo nuestro cómic en dos canales, existe la doble posibilidad de leerlo desde una perspectiva académica o desde el punto de vista de alguien que disfruta de la narración gráfica. Todo esto está entrelazado.



**Notas**

1. Rappaport, Joanne, *El cobarde no hace historia: Orlando Fals Borda y los inicios de la investigación-acción participativa* (Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2021).
2. *Historieta doble* está en preparación de la edición en castellano con la Editorial Universidad del Rosario y la versión inglesa está próxima a ser publicada por la University of Toronto Press. Esta entrevista es un extracto de una entrevista más larga que aparecerá como apéndice a la historia gráfica. Flórez y Pérez son los autores de varios cómics documentales, entre ellos, *Emilia* (Bogotá: Cohete Cómics, 2019) y *Tres horizontes* (Bogotá: Cohete Cómics, 2021).
3. Orlando Fals Borda, *Historia doble de la Costa*, Bogotá: Carlos Valencia Editores, 1979-1986.

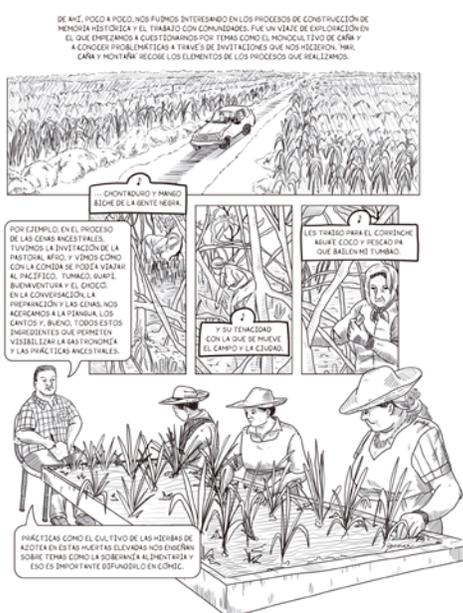
# Una comictiva con José CampoH

Javier Peña-Ortega/ Grupo de Investigación en Arte y Antropología

Oz/ La Comictiva

Entrevista dibujada con José Campo, quien es artista, gestor, investigador, caricaturista, docente y coautor de diferentes publicaciones, entre las que destaca Historia de Indias, la primera novela gráfica colombiana.

Una comictiva con:  
**JOSE CAMPOH**



Una comictiva con:  
**JOSÉ CAMPOH**



DE AHÍ, POCO A POCO, NOS FUIMOS INTERESANDO EN LOS PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA HISTÓRICA Y EL TRABAJO CON COMUNIDADES. FUE UN VIAJE DE EXPLORACIÓN EN EL QUE EMPEZAMOS A CUESTIONARNOS POR TEMAS COMO EL MONOCULTIVO DE CAÑA Y A CONOCER PROBLEMÁTICAS A TRAVÉS DE INVITACIONES QUE NOS HICIERON. 'MAR, CAÑA Y MONTAÑA' RECOGE LOS ELEMENTOS DE LOS PROCESOS QUE REALIZAMOS.



... CHONTADURO Y MANGO  
BICHE DE LA GENTE NEGRA.

POR EJEMPLO, EN EL PROCESO DE LAS CENAS ANCESTRALES, TUVIMOS LA INVITACIÓN DE LA PASTORAL AFRO, Y VIMOS CÓMO CON LA COMIDA SE PODÍA VIAJAR AL PACÍFICO, TUMACO, GUAPI, BUENAVENTURA Y EL CHOCÓ. EN LA CONVERSACIÓN, LA PREPARACIÓN Y LAS CENAS, NOS ACERCAMOS A LA PIANGUA, LOS CANTOS Y, BUENO, TODOS ESTOS INGREDIENTES QUE PERMITEN VISIBILIZAR LA GASTRONOMÍA Y LAS PRÁCTICAS ANCESTRALES.



Y SU TENACIDAD  
CON LA QUE SE MUEVE  
EL CAMPO Y LA CIUDAD.

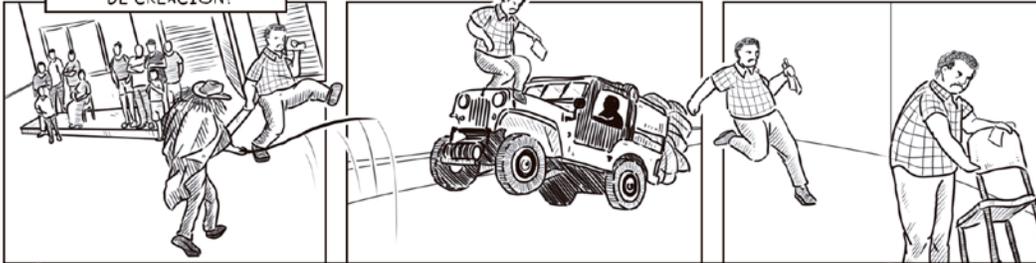


LES TRAIGO PARA EL CORRINCHÉ  
AGUA'E COCO Y PESCAO PA  
QUE BAIEN MI TUMBAO.

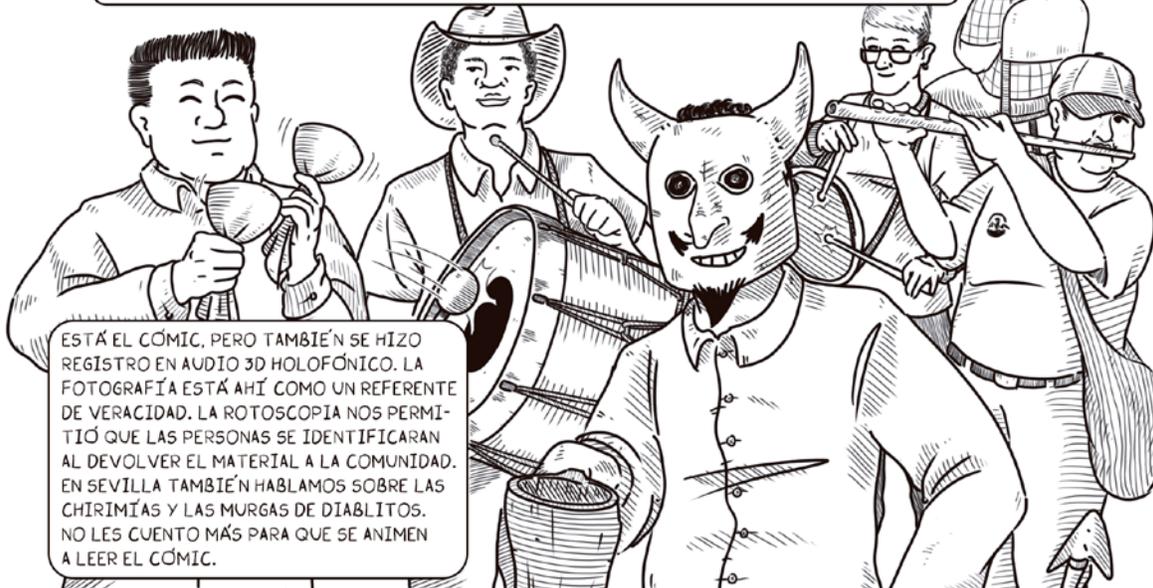


PRÁCTICAS COMO EL CULTIVO DE LAS HIERBAS DE AZOTEA EN ESTAS HUERTAS ELEVADAS NOS ENSEÑAN SOBRE TEMAS COMO LA SOBERANÍA ALIMENTARIA Y ESO ES IMPORTANTE DIFUNDIRLO EN CÓMIC.

¿CÓMO FUE EL PROCESO DE CREACIÓN?



ES DISTINTO EN CADA CASO. POR EJEMPLO, EL 28 DE DICIEMBRE, A 30 MINUTOS DE JAMUNDÍ, LLEGAMOS A VILLAPAZ, SIN UNA HISTORIA CONCRETA, Y CONOCIMOS LA FIESTA DEL REJO, EN LA QUE EN CUALQUIER MOMENTO LE METEN A UNO EL LATIGAZO. APRENDIMOS QUE EL AZOTE NO ES VIOLENCIA, ES UNA RESIGNIFICACIÓN HISTÓRICA. LOS TOREADORES SON LOS DESAFIANTES, LOS QUE RETAN ESE DOMINIO. NOS RECIBIERON MUY BIEN, Y EL CONOCER A PERSONAS COMO VÍCTOR Y SU TRAYECTORIA EN EL AUDIOVISUAL NOS HIZO PENSAR EN PROCESOS TRANSMEDIA.



ESTÁ EL CÓMIC, PERO TAMBIÉN SE HIZO REGISTRO EN AUDIO 3D HOLOFÓNICO. LA FOTOGRAFÍA ESTÁ AHÍ COMO UN REFERENTE DE VERACIDAD. LA ROTOSCOPIA NOS PERMITIÓ QUE LAS PERSONAS SE IDENTIFICARAN AL DEVOLVER EL MATERIAL A LA COMUNIDAD. EN SEVILLA TAMBIÉN HABLAMOS SOBRE LAS CHIRIMÍAS Y LAS MURGAS DE DIABLITOS. NO LES CUENTO MÁS PARA QUE SE ANIMEN A LEER EL CÓMIC.

PARA LOS QUE SOMOS CALEÑOS, ESTAMOS FAMILIARIZADOS CON LAS COMITIVAS, PERO LA PUCHA ES OTRA COSA. SON MUCHO MÁS QUE UN ESPACIO PARA COMER.



LA PUCHA ES UN PROCESO COMUNITARIO EXTRAORDINARIO. SON ESOS AMIGOS QUE SE REÚNEN, QUE INVITAN UNA COMIDA, DONDE CADA PERSONA TRAE INGREDIENTES Y, YA CON ESO, SE DECIDE QUÉ SE PREPARA.



Y ASÍ, CON UNA PUCHA, SE HIZO EL COLEGIO. SE TRANSFORMÓ EL PARQUE. SE MEJORÓ LA CARRETERA.









¿CÓMO INICIÓ TU VÍNCULO CON EL CÓMIC?



¿CUÁLES SON TUS FUENTES DE INSPIRACIÓN?



¿CÓMO ESTABLECES LA RELACIÓN ENTRE PALABRA E IMAGEN?



¿CÓMO DEFINES EL CÓMIC EN LA ACTUALIDAD COLOMBIANA?



¿CUÁL ES TU PROCESO CREATIVO PARA LLEVAR UNA IDEA Y CONVERTIRLA EN UN CÓMIC?

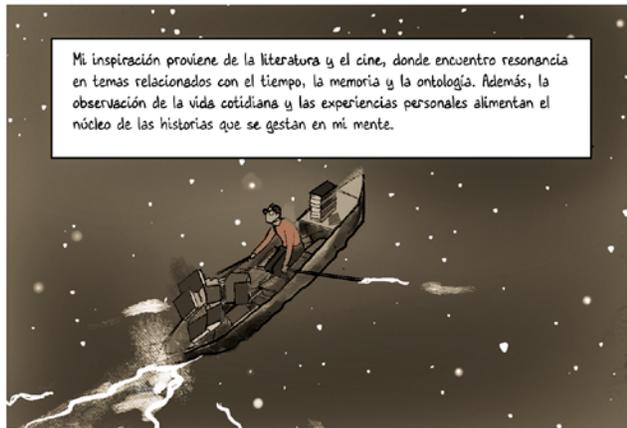


¿CONSIDERAS QUE DEBE HABER UNA POSTURA POLÍTICA O IDEOLÓGICA EN LA NOVELA GRÁFICA CONTEMPORÁNEA?





Desde los doce años me encontraba absorto en las portadas e historias de cómics como Spawn, Batman y Spiderman.

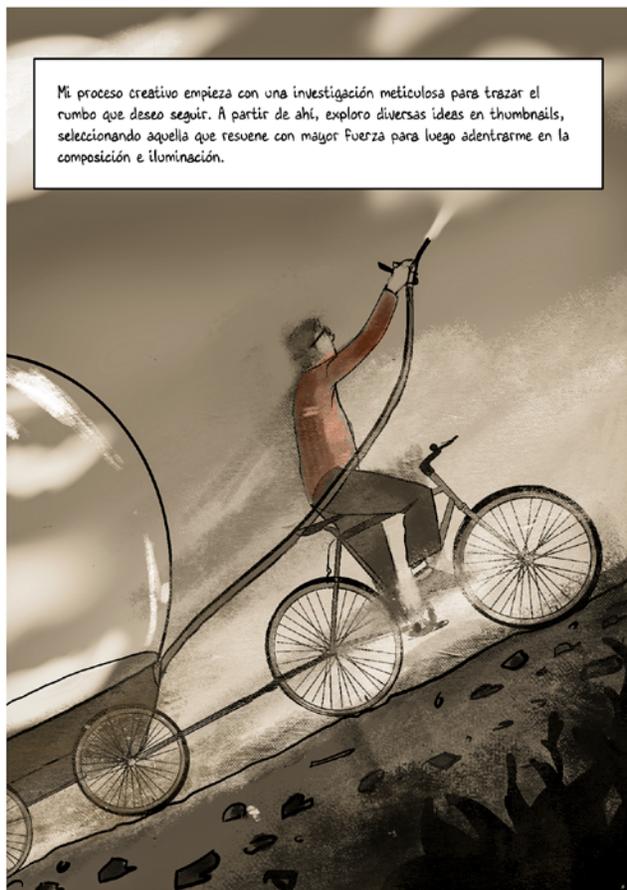


Mi inspiración proviene de la literatura y el cine, donde encuentro resonancia en temas relacionados con el tiempo, la memoria y la ontología. Además, la observación de la vida cotidiana y las experiencias personales alimentan el núcleo de las historias que se gestan en mi mente.



La relación entre palabra e imagen lo concibo como interdependiente. Cuando trabajo a partir de un texto, busco complementarlo y amplificarlo, aspirando a que la imagen pueda comunicar por sí sola, trascendiendo esa interdependencia.

La novela gráfica en la actualidad colombiana experimenta un vibrante fortalecimiento de estilos y temáticas que encapsulan la riqueza cultural y social del país.



Mi proceso creativo empieza con una investigación meticulosa para trazar el rumbo que deseo seguir. A partir de ahí, exploro diversas ideas en thumbnails, seleccionando aquella que resuena con mayor fuerza para luego adentrarme en la composición e iluminación.



A través del cómic, buscamos estimular un pensamiento crítico, contribuyendo así a la construcción del conocimiento y a la transformación de imaginarios. Por ello, este lenguaje puede abordar crítica y reflexivamente temas políticos e ideológicos.

### Notas

1. Malevo Editores ha publicado 3 libros: *Fotodramas: relatos de amor y traición*, una antología de fotonovelas en 2019, *Nocturno: antología de pesadillas* e *Historia política poética posible de Colombia* en 2024. Actualmente está en prensa el cuarto libro *Fotocandela: crónicas fotográficas de La Candelaria*, realizada con una beca “Es Cultura Local” de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño y la Alcaldía Menor de La Candelaria.
2. El tráiler de este libro se puede ver en: <https://vimeo.com/675700075>

# La urgencia de destacar a las autoras del cómic colombiano

Francisca ‘Panchulei’ Cárcamo Rojas/ Historietista e ilustradora

En esta entrevista dibujada conducida por Francisca Cárcamo Rojas “Panchulei” se muestra el trabajo de investigación y difusión realizado por Lina Flórez y Estefanía Henao, el cual ha logrado la visibilización que hacía falta para las historietistas presentes en el cómic colombiano. No solo aquellas autoras que durante el siglo xx conformaron parte de la escena, si no que también se hace urgente generar una panorámica de aquellas mujeres que realizan este oficio en la actualidad, para así impulsar nuevas creaciones locales, logrando así una circulación a nivel nacional e internacional de sus trabajos.

## LA URGENCIA DE DESTACAR A LAS AUTORAS DEL CÓMIC COLOMBIANO

POR PANCHULEI

**Lina Flórez**, periodista de profesión, creadora de las historietas *Entra* (2019) y *Tres Horizontes* (2021), y copropietaria de *Alta* junto a Pablo Pérez.

**Estefanía Henao**, maestra de primaria, autora de *Tres Pisos* (2020) y *El canto de la palomera* (2023), colaboradora de *Alta*.

Ambas han desarrollado su labor de investigación sobre la historia del cómic colombiano, leyendo un especial dedicado en el resultado de las autoras presentes en la escena pasada y actual de Colombia. Incluyen esta investigación, creando diversos artículos y realizando una serie de entrevistas para ello.

**Voces cruzadas**

Investigan: Mujeres en el Cómic Colombiano de Hoy y Mañana, presentada con tanta vitalidad a las mujeres historietistas.

Las autoras: Apoyan para la construcción de una genealogía presentada de la historieta colombiana (2023), dirigida por Lina Flórez y Estefanía Henao, publicada en Bogotá, por *Alta* (2023).

¿Por qué? Necesitamos un país que valore la urgencia de generar una genealogía de como presentamos la historieta colombiana, que promueva entre más a las autoras.

Hay mujeres hacer otro tipo de participaciones que en el siglo del mismo discurso de derechos colombianos de la mujer, y así fortalecer el relato de la historieta del cómic en Colombia, lo cual creemos que ha sido una contribución de hombres a hombres, ignorando la participación femenina e incluso sin considerarse su existencia.

¿Por qué? Necesitamos un país que valore la urgencia de generar una genealogía de como presentamos la historieta colombiana, que promueva entre más a las autoras.

¿Por qué? Necesitamos un país que valore la urgencia de generar una genealogía de como presentamos la historieta colombiana, que promueva entre más a las autoras.

Las búsquedas generadas por Lina y Estefanía han logrado sorprendentes resultados: en los que se pueden encontrar diversas autoras. En su artículo *Apoyan para la construcción de una genealogía presentada de la historieta colombiana* (2023), podemos encontrar la construcción de tres grandes categorías:

**UN CUARTO INFANTE**, publicaciones para público infantil.

**JOSE CUELLAR SEBASTIÁN**, historietista de *Paracuellos* (1987).

Es importante considerar una genealogía de mujeres autoras, sobre todo en tiempos de aislamiento, ya que en ocasiones no recibimos el impacto que necesitamos. Sobre todo en el tema de representación de las mujeres en la historieta, recordando la idea de que una mujer que dibujaba porque había una mujer que abrió el camino.

**ANITA FERRAZ DE KRAMER**, dibujante que junto a Clara dibujaron *El Día de la Señora*.

**CLAIRA FELICIANO VARGAS**, guionista y directora de *La revista del Pájaro*.

**UN CUARTO FENÓMENO**, publicación en revistas presentadas y de participación.

**CECILIA CÁCERES (CELI)**, historietista de *Más Coma* (1998).

**ESTEFANÍA HENAO (PAPA)**, creadora de la historieta *Historieta* (1998).

**DIANA**, *La vida*, *La vida*, *La vida*.

La escena de las mujeres de trabajo y familia abordada. Las autoras de las 80s y 90s participan fuertemente en publicaciones de educación popular en organizaciones, apuestan en las luchas por los derechos de las mujeres. Hay un interés a dar los a los temas que antes les eran importantes. El cómo documental e investigativo no es algo nuevo, debemos reconocer una nueva historieta.

**UN CUARTO PROPIO**, creación y participación en espacios independientes o adaptativos.

**SORIANA MOSQUERA (NINA)**, creadora del personaje *Figurín* (1988).

**ISABEL CORREIA**, creadora del personaje *Amorosa* (2002).

**PAULINA DE LA ROSA**, autora de *Por ahí* (1981).

**ESTEFANÍA CÁRCAMO**, guionista de *La Capitana* (2003).

**LUCEA LOZANO (LUCE)**, creadora del personaje *La Lucea* (1992) y *Elito* (1996).

**ESTEFANÍA CÁRCAMO**, guionista de *La Capitana* (2003).

**ESTEFANÍA CÁRCAMO**, guionista de *La Capitana* (2003).

Una de las diferencias que han querido destacar, es la que se encuentra en el llamado *cuarto femenino* y el *cuarto masculino*, ya que en ambos casos se trata de mujeres en su artículo *Entra* y *Entra* en Colombia, una misma panoplia (2023), donde las autoras, tras a historieta relacionada con las luchas feministas han sido destacadas. Las mujeres desde el mundo gráfico realizan un importante aporte a la sociedad.

**BUENAS PREGUNTAS**

¿Tenemos ejemplos como *Stella* de *Entra* como corresponsables junto al dibujante *Entra* y las autoras que realizan para la revista *Entra*. Lo que tiene en el fondo es una pregunta de interés social. Buscan a través de las autoras la pedagogía para darle a entender. Lo gráfico aparece como algo urgente para comunicar algo que era necesario. Las mujeres no solo narran relatos *Entra*, si no que también participan en los grandes temas del país.

**SEGUNDA OLA**

Las últimas cambios sociales han sido protagonizados por las mujeres, son encabezadas por ellas. También es un acto de autoridad documentar el trabajo de las mujeres en el siglo 21 y anterior. La buena vida es lucha por el aborto, en el para nacional, en especifico de otros cambios, de otros roles. Ejemplo de ello en la década de las 80s, son las cartillas *Series mujer y sociedad*, que buscaban mejorar las condiciones socioeconómicas de las mujeres en Colombia.

¿Cómo fue investigar sus necesidades? ¿Cómo a ellas las autoras que se involucran en el presente de la historieta colombiana, se paró que la escena de contar con un documento sobre que tiene en cuenta la genealogía, así como una muestra textual del qué hacer histórico actual de mujeres en el presente.

Y sobre todo entendiendo que en Colombia no se puede para las autoras tener un trabajo digno como historietista. Casi siempre se cuentan con trabajos paralelos para sobrevivir. ¿Menciona algún caso para las autoras?

Con una publicación del *Entra* evidente dónde están las autoras, ya que casi siempre se cuentan a las autoras más adelantadas y reconocidas en la escena. Apoyando el trabajo de las autoras, que en muchas ocasiones ni siquiera se reconocen como autoras.

¿Hay una muestra de recursos y participaciones, cómo se lo investigaron?

**DIANA CÁRCAMO**, **ESTEFANÍA CÁRCAMO**, **LUCEA LOZANO**, **ISABEL CORREIA**, **DIANA CÁRCAMO**, **ESTEFANÍA CÁRCAMO**, **LUCEA LOZANO**, **ISABEL CORREIA**.

Vinculando la mirada del pasado con el presente.

Llegar a una *Entra* mujer, no es de Medellín y de Bogotá, si no que del país completo.

Una genealogía de las mujeres que están ejerciendo el oficio en Colombia.

Mujeres indígenas, afrodescendientes, que están comenzando, que ya tengan más experiencia.

Que sean protagonistas las autoras, generar su propio perfil y mostrar de su trabajo.

Un equilibrio en los límites más comerciales y educativos, para hacer de todo un poco digno.

Que sea un impulso creativo que permita mostrar creaciones de historieta locales.

Que genere una circulación a nivel latinoamericano e internacional.

Que sean protagonistas las autoras, generar su propio perfil y mostrar de su trabajo.

Un equilibrio en los límites más comerciales y educativos, para hacer de todo un poco digno.

\*Este dibujo, que hace el momento en el que este artículo dibujado fue entregado, aún no se cuenta con la mujer para generar esta muestra de mujeres historietistas en Colombia, y que se realizó en el GACULTI, España, abril de 2023.

# LA URGENCIA DE DESTACAR A LAS AUTORAS DEL CÓMIC COLOMBIANO

POR PANCHULEI



Lina Flórez, periodista de profesión, coautora de las historietas *Emilia* (2019) y *Tres Horizontes* (2021), y co-fundadora de *Altas* junto a Pablo Pérez.



Estefanía Henao, maestra de profesión, autora de *Tres Picas* (2020) y *El canto de la golondrina* (2023), colaboradora de *Altas*.

Ambas han desarrollado su labor de investigación sobre la historia del cómic colombiano, teniendo un especial énfasis en el rescate de las autoras presentes en la escena pasada y actual de Colombia. Juntas están investigando, creando diversos artículos y realizando una serie de iniciativas para ello.



*Incógnita: Mujeres en el Cómic Colombiano de Ayer y Hoy*, proyecto que busca visibilizar a las mujeres historietistas.



Los artículos: 'Apuntes para la construcción de una genealogía feminista de la historieta colombiana' (2021) y 'Viñetas feministas en Colombia, una mirada panorámica' (2023).



Pódcast *Voces cruzadas*, que busca difundir sobre la labor de seis autoras en torno a la creación, edición, promoción y gestión cultural en Medellín.

¡Hola queridas! Hemos hablado un par de veces de la urgencia de generar una genealogía de mujeres presentes en la historieta colombiana. ¿Me podrían contar más sobre esta necesidad?

Nos motiva hacer otro tipo de posicionamiento que se aleje del mismo discurso de «próceres colombianos» de siempre, y así cuestionar el relato de la historia del cómic en Colombia, la cual creemos que ha sido construida de hombre a hombre, ignorando la participación femenina e incluso sin cuestionar su ausencia.

Todavía nos falta mucho por realmente entender cómo se ha articulado la participación de las mujeres en toda la historia del cómic colombiano. Es importante reconocernos históricamente.



Las búsquedas generadas por Lina y Estefanía han traído sorprendentes resultados, en los que se pueden encontrar diversas autoras. En su artículo *Apuntes para la construcción de una genealogía feminista de la historieta colombiana* (2021), podemos encontrar la construcción de tres grandes categorías:

**UN CUARTO INFANTIL,**  
publicaciones para público infantil.

**OLGA CUELLAR SERRANO,**  
historietista de *Jugarretas* (1989).

Es importante construir una genealogía de nuestras antecesoras, sobre todo en términos de referentes, ya que en ocasiones no tuvieron el impacto que ameritaban. Sobre todo en el tema de representación de las mujeres en la historieta, reconforta la idea de que una pueda ser dibujante porque hubo una mujer que abrió antes el camino.



**CLARA HELENA CANO,**  
guionista y directora de la revista *Los Monos*.



**ANA MARÍA DE HERRERA,**  
dibujante que junto a Clara publicaron la tira *Las Monitas*.

**UN CUARTO FEMENINO,**  
publicación en revistas femeninas y de organizaciones.

**CECILIA CÁCERES (CECI),**  
historietista de *Miss Cosas* (1986).



**MYRIAM NEIRA (MINA),**  
creadora de la historieta *Subsana* (1986).



**Dolores, carlilla sobre Derecho Penal** (1987).



Le sumaría los métodos de trabajos y temáticas abordadas. Las autoras de los 80s y 90s participaron fuertemente en publicaciones de educación popular en organizaciones, aportaron en las luchas por los derechos de las mujeres. Hoy se vuelve a dar luz a los temas que antes les eran importantes. El cómic documental e interdisciplinario no es algo nuevo, debemos reconocer sus raíces históricas.

**UN CUARTO PROPIO,**  
creación y/o participación en espacios independientes o autogestionados.

**ADRIANA MOSQUERA (NANI),**  
creación del personaje *Magola* (1986).



**ISABEL CORREDOR,**  
co-creadora del fanzine *Lunática* (2003).



**MARTHA DE LA ROSA,**  
directora de *Mercado de Ideas* (1981).

**LILIANA CADAVID,**  
guionista de *La Capilana* (1983).



**LUCÍA LOZANO URIBE,**  
historietista de la tira *Lucrecia* (1992) y *Elbac* (1996).



**CONSTANZA ESPITIA,**  
gestora cultural, co-creadora del fanzine *Lunática* (2003).

Una de las diferencias que han querido destacar, es la que se encuentra en el llamado «arte femenino» y el «arte feminista», y es en este último al que se dedican a indagar en su artículo *Viñetas feministas en Colombia, una mirada panorámica* (2023), donde las viñetas, tiras e historietas relacionadas con las luchas feministas han sido destacadas. Las mujeres desde el mundo gráfico realizan un importante aporte a la sociedad.

VIÑETAS SUFRAGISTAS

Tenemos ejemplos como Ofelia Uribe de Acosta como co-realizadora junto al dibujante Rafael Patarroyo y las viñetas que realizaron para la revista *Agitación Femenina*. Lo que tienen en el fondo es una pregunta de interés social. Buscan a través de las viñetas la pedagogía para darlo a entender. Lo gráfico aparece como algo urgente para comunicar algo que era necesario. Las mujeres no solo narran relatos íntimos, si no que también participan en los grandes temas del país.



SEGUNDA OLA

Los últimos cambios sociales han sido protagonizadas por las mujeres, son encabezados por ellas. También es un acto de sororidad documentar el trabajo de las mujeres en el siglo XX y anterior. Lo hemos visto en lucha por el aborto, en el paro nacional, son expositoras de otros matices, de otras voces. Ejemplo de ello en la década de los 80s, son las cartillas *Serie mujer y sociedad*, que buscaba analizar las condiciones socioeconómicas de las mujeres en Colombia.





Si tuvieran una avalancha de recursos y posibilidades, ¿cómo se lo imaginarían?



\*Cabe destacar, que hasta el momento en el que este artículo dibujado fue entregado, aún no se cuenta con los medios para generar esta muestra de mujeres historietistas en Colombia, y que su realización es URGENTE. España, abril de 2024.

**Pablo Guerra, Diana Ojeda, Sonia Serna,  
Julio Arias, et al., comps., *Recetario de sabores lejanos*.**

**Bogotá: Cohete Cómics, 2021. 146 pp.  
ISBN: 9789585216686**

**Camila Núñez-Bergsneider/ University of Iowa**

*Recetario de sabores lejanos* es un cómic documental colombiano publicado en 2020 por *Cohete Cómics*. Esta obra es el resultado del trabajo colaborativo entre nueve investigadores, ocho dibujantes y un guionista. Esta labor grupal produjo ocho historias que surgieron a partir de ocho preparaciones culinarias provenientes de diferentes comunidades del territorio colombiano. Un aspecto esencial que tienen en común la mayoría de las historias que componen el cómic, es que la problemática principal de cada caso gira alrededor del agua. Específicamente en la forma en la cual se ha privatizado y restringido el acceso a ella de forma ilegal. La contaminación ocasionada por la minería y las actividades relacionadas con la ganadería y el monocultivo de palma de aceite, también son elementos recurrentes en los testimonios de los personajes. El desplazamiento forzado es otro tema reiterado en *Recetario*, un fenómeno que como se explora en varios de los capítulos está profundamente relacionado con las iniciativas económicas recién mencionadas. Asimismo, es sustancial señalar que los autores se enfocan en mostrar la forma en la cual la cocina y la mesa, espacios de la esfera privada, se configuran como un lugar de exposición y construcción de testimonio, y de resistencia comunitaria e individual.

Las problemáticas presentadas en *Recetario de sabores lejanos* hacen parte de un grupo de acciones que tiene como objetivo segregar, precarizar y desplazar a unas comunidades compuestas por campesinos y por minorías raciales. Ganaderos, empresarios de la palma y grupos armados ilegales despliegan un plan sistemático para hacer inviable la existencia de las personas que protagonizan las historias, para así apropiarse de las tierras que habitan y trabajan. La expansión de sus empresas y su éxito económico está ligado a un racismo histórico que en primer lugar envió a afros, indígenas y comunidades campesinas a la periferia socioeconómica colombiana, alejándolos literal y simbólicamente del centro del país. El abandono estatal sobresale en departamentos como el Chocó, el Amazonas, Bolívar y Sucre, lugares en donde toman lugar las diferentes historias. Lo anterior facilitó que los diferentes grupos armados ilegales se hayan convertido en el establecimiento en estas regiones.

En cuanto al uso del lenguaje visual en *Recetario* debe mencionarse que el juego con el color es una herramienta

narrativa poderosa empleada por los autores. Por ejemplo, en “Viuda de bocachico”, “Sancocho de coroncoro” y “Tapao de doncella”, los colores que se usan además del blanco y el negro (aguamarina, azul y fucsia, respectivamente), se utilizan para representar el pasado, el agua y los pescados necesarios para las recetas. Es decir, el color elegido para cada capítulo contiene una carga emocional alta que conecta a los relatos con las experiencias específicas que genera reflexionar sobre todo lo que implica realizar las recetas. Esta estrategia gráfica también se usa para conectar al pasado con el presente ya que en cada historia los protagonistas plantean que antes era sencillo preparar las recetas ya que no existían las problemáticas socioambientales que dificultan cocinar los platos como se hacía originalmente.

Otro aspecto fundamental del cómic es que siempre que se representa a alguien preparando alguna de las recetas, es una mujer la que está cocinando. Sin tener que mencionarlo explícitamente, *Recetario* propone una problemática que es esencialmente femenina, los autores plantean unas discusiones que surgen en la cocina, lugar tradicionalmente habitado por las mujeres. De igual forma, la mayoría de las personas entrevistadas para construir esta publicación son mujeres. Así el cómic representa las voces femeninas que están componiendo una narración testimonial e histórica de los fenómenos presentados en los diferentes capítulos. *Recetario* expone el acto de cocinar no como una actividad aislada y mecanizada sino como una operación en donde se configuran reflexiones personales y comunitarias sobre la forma en la cual los aspectos esenciales para la existencia de una persona, como lo es la alimentación, se ven trascendentalmente afectados por las potentes e imparables empresas de la agroindustria.

De este mismo modo es imprescindible comentar que la labor editorial de coordinar una publicación con tantos autores no es simple, sin embargo, Cohete Cómics hizo un trabajo impecable con *Recetario*. Sobresale la fluidez de la narración general que sigue los pasos enunciados en cada capítulo. A pesar de que cada historia sucede en territorios y comunidades diferentes, la formulación del libro hace evidente la conexión que existe entre todas las secciones. Los autores ofrecen una representación breve pero minuciosa de los problemas presentados en cada capítulo para entregar una radiografía

meticulosa de los problemas vinculados a la agroindustria colombiana. Por medio de las historias que surgen de las recetas culinarias, se expone a la cocina y la mesa como espacios fundamentales para reflexionar sobre cómo la minería a gran escala, la ganadería y el monocultivo de palma interfieren con la posibilidad de llevar una vida digna.

Finalmente es necesario agregar que, dentro de la conmemoración de los 100 años del cómic en Colombia, *Recetario de sabores lejanos* sobresale por presentar un trabajo basado en una investigación de campo exhaustiva, que demuestra un

interés agudo por representar el testimonio de personas que conviven con la consecuencia de diversas prácticas industriales en la periferia colombiana. Este título se suma a un cuerpo de cómics documentales que narran la historia colombiana desde la perspectiva de individuos subalternos. Lo anterior inserta a esta publicación en la tradición literaria latinoamericana testimonial, que según John Beverly y otros autores, se caracteriza por tener una urgencia de contar las historias de las personas involucradas en los diferentes aspectos de las luchas socioeconómicas y sociopolíticas propias del Caribe y Suramérica.

## Óscar Osorio, *Allende el mar*

Bogotá: Tusquets Editores, 2023. 203 pp.  
ISBN 9786287567603

Aldona Bialowas Pobutsky / Oakland University

Migration occupies a central role in global debates, as people cross oceans and continents en masse, risking their lives for a better future. Oscar Osorio's *Allende el mar* is thus a particularly timely contribution to contemporary dialogues on human movements, wars, national borders, otherness, social inequalities, the heterogeneity of human experience and its actual oneness despite divisive politics on race and nationalism.

*Allende el mar* presents a Bakhtinian polyphony of voices, giving stage to ten Colombians whose life circumstances drove them to migrate to the US. These first-person accounts conserve the interviewees' voices, shedding light on individual struggles and desires presented in the form of a literary chronicle. The author remains invisible, yet it is evident that he gained the trust of his subjects and paid attention to the pivotal moments in their lives, as each story stems from the circumstances that determined their future. This focus, as well as the depth of each narrative, make *Allende el mar* a singularly intimate insight into the Colombian diaspora.

Osorio's account starts with a captivating anecdote unique to Colombian reality and yet universally common in that, oftentimes, fierce political opponents cross paths under the most mundane circumstances. The first narrator's father, a member of the renowned Bloque de Búsqueda that led to the capture of Pablo Escobar, used to run into Escobar's hitman in his own house because one of the infamous Prisco brothers was courting his father's aunt. Exasperated over what she considered a pure nuisance, the grandmother—their family matriarch—would order the warring men to take their conflict outside and stay away from her freshly cleaned floors.

Yet readers would be mistaken if they assumed that the escalation of this conflict was what led to the tragedy detailed in the story. In an ironic twist of fate, following the death of Escobar, the father died in the ensuing wave of violence, but it was his superiors who secretly murdered him. In fact, the narrator who conducted his own investigation—as the law appeared unfazed and ineffective—discovered that the killer was the man lauded for decades as a national hero. As the crime went unpunished, the young narrator and his family suffered acute poverty, societal indifference, and lifelong trauma. Seeking justice for his father's murder became the

narrator's mission and it took him all the way to the American courts.

The effects of the sixty-years armed conflict in Colombia mark the lives of many interviewees. A social worker dedicated to helping underprivileged housewives from the shantytowns was threatened by paramilitaries to stay away from her project and the neighborhood. When her coworker from the Bienestar Familiar disregarded a similar warning and was found dead, and when someone tipped the narrator off about three assassins waiting for her nearby, she promptly left Colombia, leaving the life she really enjoyed behind. Similarly, another male subject barely escaped with his life dodging various murder attempts by the police for standing up to his superiors against corruption in the Secretaría de Tránsito.

Nonetheless, political violence is not the only motivator of Colombia's diaspora in Osorio's book. It is more a lack of opportunities and familial neglect. Generations of wife beaters and proverbial Latin lovers attest to the continuous hold that sexism maintains over Colombian society. Some of the fathers have multiple women with whom they form (legal or not) families they do not bother to support. Other husbands openly take much younger lovers who then taunt their legitimate partners, calling them old and neglected. In some cases where the wives prove to be better earners, husbands insist they stay home in poverty, so that the men preserve their symbolic hegemony while their children suffer hunger and intimidation. Life stories emerging from Osorio's accounts reveal entire generations of victims of domestic violence, with women and adult children scarred for life from the inescapable male aggression. Their painful realities attest to society's tacit acceptance of gendered cycles of abuse, with other women (read: mothers-in-law) reinforcing their sons' belligerent ways, blaming the victims for the perpetrators' aggression.

Predictably, migration complicates familial bonds, fragmenting the social fabric and leading to isolation, both physical and emotional. Generations of children grow up without parents, who work tirelessly during their first years in the US in order to adjust to their new circumstances. Yet leaving home and starting anew also proves beneficial, as Osorio's subjects can start to heal their traumas, away from the place of wound. Thus, migration offers them another opportunity

at life, at love and at simple pleasures. While hoping to one day return to retire in the place they call home, his subjects triumph over hardship, finding solace in newly found independence and financial security that allows them to save for a dream house in Colombia and a peaceful retirement. They recover from troubled relationships, find new loves, freedom to express their sexuality, and dedicate themselves to passions that bring them true satisfaction, such as writing and literature.

Osorio's collection of stories unmasks a panorama of social history that prompted many Colombians to establish themselves in the US. It explores painful circumstances at home, and individual challenges of uprooting and making a fresh start in a new setting. Its elegant and concise narration engages with stories that reveal unique circumstances and diverse characters. Every life story is unique, but at the same time, they share similar fears, regrets, and desire for happiness, thereby demonstrating a deep humanity that knows no boundaries or borders.

**María Victoria Uribe, *Cuerpos sin nombre, nombres sin cuerpo. Desapariciones en Colombia***

**Bogotá: Siglo Editorial, 2023. 194 pp.  
ISBN 9789586657532**

**Aldona Bialowas Pobutsky / Oakland University**

The extensive work of Colombian anthropologist and historian María Victoria Uribe sheds light on the political, symbolic, and ritualistic aspects of violence spanning from the times of La Violencia (1948-1958) through the present. Uribe examines massacres, its victims and victimizers, as well as the phenomenology of crimes, ranging from emotions and perceptions to the social activities, volition and linguistic communication of the violent subjects. Importantly, her oeuvre also addresses human rights and memory; memory as historical testimony and memory of the victims, largely belonging to the non-combatant civilian population, whose identities have been destroyed post mortem. These are, no doubt, particularly somber topics explored by various institutions in the 2016 peace process which have sought to come to terms with a legacy of violations and abuses. They aim to provide an accountability for crimes, to serve justice, and to fulfill the rights of victims for truth and reparation. Fittingly, María Victoria Uribe served as a member of the Historical Memory Group (2007-2013) tasked to prepare a report on the origins and causes of the armed conflict. This group of experts worked under the auspices of Colombia's National Commission for Reparation and Reconciliation.

Uribe's latest book *Cuerpos sin nombre, sombras sin cuerpo* is the result of decades of research, as it centers on the ongoing enforced disappearances in Colombia committed by various armed actors. (By 2022, 110,000 people were reported forcefully disappeared in Colombia, but the number of victims could be as high as 210,000.) The academic rigor characteristic of Uribe's writing is combined with a clear, accessible language, making this book comprehensible and engaging to readers outside Academia. This, no doubt, is intended to raise public consciousness and to break through the apparent indifference of a great part of society adapted if not resigned to human dramas occurring to marginalized populations.

Forced disappearances tend to impact Colombia's most vulnerable populations, from peasants, miners, and fishermen to ethnic minorities living in the rural areas dominated by the groups warring over resources and drug trafficking routes. They also affect the urban poor (often people displaced by violence from rural areas), the LGBTQ population, the

homeless, addicts, and prostitutes. Apathy towards daily human dramas combined with the lax sentences meted out to the victimizers embolden criminal elements and thus the cycle of violence continues. Giving voice to the voiceless, whose existence has been wiped out, and whose fate in most cases remains unknown, Uribe forces us to confront the systematic atrocities committed on the nation's underprivileged citizens. The four categories of the crimes of "disappearing" explored in the book attest to pervasive social inequalities plaguing Colombia and the ongoing impunity for crimes against humanity.

Uribe begins the victim categorization with people working in the rural service who are "disappeared" by the army or the paramilitaries for the offense of allegedly sympathizing with the guerillas. The author ponders on the absurdity of these accusations, since what the victims are targeted for is talking, being courteous, offering their usual services that constitute their jobs to people who request them (be it various types of transportation, or selling food in their stores, or selling products in various locations). And if those who use such services or briefly interact with the victim are suspected of ties with guerillas, the presumed culprit is added to the death lists carried by the paramilitaries. Such lists were read in public places to sow further terror among the civilians living in the area. Aside from lists that sometimes only indicated last names, thereby putting everyone with the same last name in danger, paramilitaries would carry old photographs of presumed "guerilla helpers," pictures so damaged by use that anyone even close in appearance was also being targeted. Finally, people who despite warnings and threats felt obliged to bury corpses floating in the rivers were also targeted and killed, their houses burned to the ground, and their families silenced through terror.

Other disappeared non-combatants have included those who in some way brought together various communities, either through mobile services or leadership functions. Often it sufficed to be accused of helping the guerillas by one of local spies, people who acted on grudges and sought revenge by proxy. In other words, mere survival in rural communities embroiled in conflict has been a feat, as violence deployed by the state and sundry non-state actors is rampant and haphazard,

destroying the very social fabric of countless populations. As Uribe points out, these types of disappearances are tragically connected to Colombian rivers, veritable liquid tombs that have been carrying fragmented bodies of countless victims for decades. The Dique canal (El Canal del Dique) situated at the mouth of Magdalena River on the Caribbean coast, is a giant tomb according to the Special Jurisdiction for Peace (JEP), an organization that calls for investigating a site where as many as 9000 bodies may be submerged.

Another type of disappearing occurring with frequency is what has been called euphemistically “social cleansing.” This crime perpetrated by paramilitaries targets the marginalized populations mentioned above (and typically urban) whose social status has been determined by the perpetrators as inferior to others. Uribe ponders on the mechanisms that allow one group to consider another as “less than,” speculating on at what point targeted individuals are no longer considered human so that their erasure does not produce guilt, but rather pride in the entrepreneurs of violence. The third group of victims analyzed by the author are the children and teenagers forcefully recruited into the FARC in the areas controlled by the insurgent groups.

Due to space limitations, Uribe focuses on the Cauca region, where the indigenous Nasa population (which constitutes roughly 40 % of the population) resisted the guerillas, refusing to join their ranks. It is estimated that 18, 677 children were forcefully recruited by the FARC between 1996 and 2016, of which 68% were younger than 15. Most of them, to this day, cannot be accounted for. Torn from their homes and neighborhoods, they suffered multiple types of abuse, including sexual violence, forced abortions, and forced contraception. Families of the disappeared children search for truth to this day. Dialogues begin to take place regarding the whereabouts of the human remains and stories behind their children’s disappearances as part of the process of transitional

justice which includes encounters between victims’ families and the FARC ex-combatants, their victimizers.

The final group addressed by Uribe are the so-called *falsos positivos* murdered by the army, meaning, innocent civilians kidnapped to serve, albeit postmortem, to inflate the numbers of enemy combatants killed by the nation’s military forces. This devious practice does away with a human to utilize his physical shell. They are murdered and subsequently dressed in uniforms to simulate their combatant lifestyle. Army agents, in fact, carry such clothes and weapons called “el kit de cuadro” in order to convincingly stage “el paquete” (read the dead) as armed insurgents. The barbarity of this devious practice cannot be overemphasized: not only are these non-combatants innocent victims of murder committed by the state, but their reputation is tarnished after death, requiring arduous efforts by the surviving family members to clear up their names. Statistics have revealed at least 6402 cases of “false positives” between 2002 and 2008 in Colombia.

Uribe’s categorizations are accompanied by specific cases and anecdotes, going far beyond statistics into the deep realms of inhumanity. These stories come from a variety of sources: confessions of convicted military personnel, recorded encounters between the perpetrators and their surviving victims, journalistic research and testimonies, confessions of members of the FARC offered during the process of Justice and Peace, as well as court proceedings. Testimonies coming from the victims and victimizers are both revealing and heart-wrenching, attesting to deep wounds and profound human tragedies. *Cuerpos sin nombre, nombres sin cuerpo* is a unique treasure; it constitutes an effort to name the victims and reclaim the disappeared bodies of people whose voices have been systematically silenced. Its academic precision and objectivity, combined with empathy and deep humanity, make it an invaluable source of information and testimony of war crimes for worldwide audiences.

## Powerpaola, *Todas las bicicletas que tuve*.

Buenos Aires: Musaraña, 2023. 120 pp.  
ISBN 108419261033

Felipe Gómez Gutiérrez/ Carnegie Mellon University

La novela de formación o aprendizaje ha sido un subgénero literario destacado desde el siglo XIX, especialmente en Europa. En América Latina, esta forma literaria ha encontrado nuevas expresiones en la literatura e incluso el cine: desde novelas canónicas hasta obras más recientes han sido publicadas y examinadas por la crítica a la luz de este modelo. En el contexto del cómic contemporáneo, la obra de la destacada historietista colombo-ecuatoriana Powerpaola ofrece una rica exploración del bildungsroman a través de su más reciente trabajo, *Todas las bicicletas que tuve*.

*Todas las bicicletas que tuve* es una memoria autobiográfica que narra episodios de la vida de Paola, la protagonista, a través de la relación con sus bicicletas, que sirven tanto de vehículos literales como de símbolos metafóricos de su viaje hacia la independencia y el autodescubrimiento. A diferencia del bildungsroman tradicional, que se caracteriza por una narrativa lineal que sigue el desarrollo del protagonista desde la infancia hasta la madurez, *Todas las bicicletas que tuve* presenta un “crecimiento lateral”, donde el desarrollo del personaje no sigue una progresión lineal cronológica y la trama no se centra en la integración en la sociedad de éste. En su lugar, la estrategia narrativa de Powerpaola es la fragmentación y la retrospección empleadas para ofrecer historias cortas y sueltas: la memoria está impregnada de imágenes ricas y evocadoras que capturan la esencia de las experiencias de Paola. Las viñetas transitan sin problemas entre el pasado y el presente, entrelazando recuerdos de aprender a andar en bicicleta con temas más amplios de libertad, independencia y autodescubrimiento, momentos clave en su vida que posibilitan una visión más detallada, significativa, compleja y diversa de las experiencias y de cómo moldean el crecimiento personal y artístico de Paola mientras viaja por el mundo y por su vida.

Cada capítulo de la obra está centrado en una bicicleta diferente que Paola tuvo en distintas etapas de su vida. Por ejemplo, la primera bicicleta de su infancia simboliza la primera experiencia de independencia, mientras que la bicicleta que tiene en su adolescencia representa la búsqueda de identidad y pertenencia. A medida que Paola crece y se traslada por diferentes ciudades del mundo, incluyendo Quito, Medellín, Bogotá y Buenos Aires, las bicicletas se convierten en compañeras inseparables de su viaje físico y emocional, reflejando sus cambios internos y externos,

pero también actúan como símbolos de libertad y agencia, proporcionando a la narradora una forma de exploración y comprensión de su entorno. La memoria creada se compone entonces de viñetas episódicas que destacan momentos significativos en su vida, como recibir su primera bicicleta o explorar nuevas ciudades. Esta estructura desafía el bildungsroman convencional, enfatizando la multiplicidad y fluidez de la formación de la identidad en lugar de un viaje singular y cohesivo.

El uso de la bicicleta como metáfora en la obra resalta la independencia y el crecimiento de Paola. A diferencia de su primera y archiconocida novela gráfica *Virus tropical*, que se centra en la concepción, el origen y la infancia del personaje de Paola, esta obra de Powerpaola explora la independencia y agencia que le brindan las diversas bicicletas que la han acompañado a lo largo de su vida, desde la infancia en Ecuador y Colombia hasta la adultez en Argentina, Alemania y Francia. Cada bicicleta simboliza una fase diferente de su vida, ofreciendo ideas sobre su identidad en evolución y su agencia. El acto de andar en bicicleta se convierte en un medio para explorar nuevos horizontes, tanto geográfica como existencialmente.

Aparte de las maneras mencionadas arriba, *Todas las bicicletas que tuve* desafía y tensiona las convenciones arquetípicas del bildungsroman y del künstlerroman, desplazando el foco del típico protagonista masculino blanco, cisgénero y heterosexual. La obra presenta una narración más inclusiva y diversa, abordando temas de género, feminismo e identidad no solo mediante la documentación del propio crecimiento de Paola, sino también a través de la exploración de cómo su género y contexto cultural influyen en su experiencia de vida a través del prisma de las bicicletas. Paola aborda su experiencia como mujer en un mundo dominado por hombres, destacando las dificultades y desafíos que ha enfrentado en su camino. A través de sus bicicletas, la autora encuentra una forma de resistencia y empoderamiento, utilizando este medio para navegar y desafiar las expectativas de género impuestas por la sociedad. El feminismo está presente en toda la obra, no solo en la narrativa sino también en la forma en que Powerpaola presenta sus historias. La autora utiliza el cómic como una herramienta para cuestionar y subvertir las normas tradicionales, creando un espacio donde las voces y experiencias de las mujeres son valoradas y celebradas. Este

enfoque es particularmente relevante en el contexto del cómic latinoamericano, donde las mujeres historietistas han luchado por obtener reconocimiento y visibilidad, como Powerpaola lo sabe de primera mano.

La memoria gráfica también aborda temas feministas, mostrando la navegación de Paola por las expectativas sociales y la autonomía personal. Las bicicletas sirven como una alegoría de su independencia y movilidad, tanto física como metafóricamente, de modo que el acto de andar en bicicleta se convierte en un medio para explorar nuevos horizontes, reflejando su búsqueda continua de autocomprensión y expresión artística. La obra incorpora igualmente elementos del *künstlerroman*, explorando el desarrollo artístico de la protagonista junto con su crecimiento personal. El uso del medio del cómic por parte de Powerpaola le permite transmitir emociones y narrativas complejas a través de una combinación de imágenes y texto, creando una experiencia de lectura profundamente personal e inmersiva.

*Todas las bicicletas que tuve* es un valioso aporte al cómic latinoamericano contemporáneo. Es una obra que desafía las convenciones del *bildungsroman*, ofreciendo una narrativa fragmentada y diversa que explora temas de género, identidad y crecimiento personal a través de las bicicletas, pero es además un testimonio de la habilidad de Powerpaola como

narradora y artista y de su capacidad para entrelazar historia personal, crítica social y exploración artística en un formato visualmente atractivo al tiempo que subraya el poder y la vitalidad de los cómics como medio.

Esta memoria gráfica con sus técnicas de narración visual no solo enriquece nuestra comprensión de la vida y obra de la artista, sino que también contribuye al discurso más amplio sobre identidad, memoria y expresión artística en el contexto de la literatura y los cómics colombianos y de América Latina. Como tal, representa una valiosa adición al canon de las memorias gráficas latinoamericanas contemporáneas y una evolución significativa en la tradición del *bildungsroman*. La obra no solo ofrece una exploración matizada y una visión íntima y personal de la vida de la autora, sino que también combina las anécdotas personales con comentarios más amplios que proporcionan una reflexión crítica sobre temas socioculturales más amplios, convirtiéndola en una lectura esencial para cualquier persona interesada en el cómic y la narrativa gráfica. A través de su estilo único y su enfoque innovador en la narrativa de formación Powerpaola destaca la importancia de la diversidad y la inclusión y continúa expandiendo los límites del cómic y ofreciendo nuevas perspectivas sobre lo que significa crecer y encontrar un lugar en el mundo.