

Un país visto a través de tinta y fotogramas

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez⁹

⁹ Diseñador Visual de la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia; Realizador Profesional en Animación 3D de Image Campus, Buenos Aires, Argentina; Especialista en Video y Tecnologías Digitales On line/off line de la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia; Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje del Instituto de Formación Docente de Virtual Educa; Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia. Ph.D. en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia. Docente Asociado II - Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co, aguzman789@hotmail.com

Resumen

Colombia es un país de contrastes que ha trasegado un largo camino durante todo el siglo XX y lo que llevamos del XXI en pos de buscar un sueño anhelado de paz. La realidad nacional a veces supera las posibilidades de ser retratada de manera directa y se hace necesario constantemente el apropiarse de formas alternativas de visibilizar lo que sucede en el territorio nacional a pesar de los riesgos que esto implique. Muchos artistas y realizadores han abordado el tema del conflicto y la paz, ya sea para cuestionar, criticar, reflexionar, disentir o pedir a gritos una respuesta que lleve a Colombia a un escenario diferente en donde se pueda expresar libremente lo que se piensa sin ningún tipo de temor. La caricatura, el cómic, la narración gráfica y la animación se han convertido en una suerte de contracultura que se ha logrado establecer como corriente de expresión, por medio de la cual se impide que no se conviertan en frases de cajón cosas como reparación, denuncia y visibilización.

Érase una vez Colombia...

Para iniciar este escrito, es necesario primero contextualizar al lector en el que se considera para esta disertación como el punto de partida más identificable en el escenario socio político de Colombia y que es el origen no declarado de muchos de los elementos que vinculan a las expresiones como la caricatura, el cine y, posteriormente, el cómic y la animación, en un proceso de cuestionamiento de la realidad nacional, motivada por un ferviente deseo de restablecer la dignidad del pueblo colombiano. Este punto de inflexión mencionado es la conversión del político liberal Rafael Núñez al Partido Nacional en 1884.

En primera instancia este hecho no parece ser significativo en medio de la marea de líderes, hechos políticos y afectaciones culturales que han existido a lo largo de la historia del país desde la colonia. Pero inicialmente con este acto se da término a lo que podría considerarse como una larga y turbulenta hegemonía del partido liberal, dándole

cierre a los denominados Estados Unidos de Colombia y dando pie al tránsito del federalismo al centralismo, conformando a su vez la actual República de Colombia a través de la Constitución Política sancionada por el mismo Rafael Núñez en 1886.

Para finales del siglo XIX, Colombia presenta un enorme rezago en el pensamiento artístico, siendo esto la expresión del caldo de cultivo en el que se convierte una sociedad amancebada y subyugada, sin claras posibilidades de expresión frente a la realidad que la abrumba. Evidencia de esto es que mientras en varios países latinoamericanos existen escuelas de arte desde finales del siglo XVIII, en Colombia se funda la Escuela de Bellas Artes de Bogotá apenas en 1886, por iniciativa del gobierno, y como una medida para “modernizar” el estado desde el pensamiento del presidente Núñez.

Debido a lo anterior, y en ausencia de una capacitación fuerte en las artes, así como en el entendimiento de las vanguardias artísticas, que ya se habían extendido enormemente en Europa y Estados Unidos, es que probablemente sea el dibujo de caricatura, por su misma naturaleza, la expresión artística que más se compromete con la situación política y social del país. En este sentido, el primer exponente, altamente recordado y fundador del Papel Periódico Ilustrado en 1881 fue Alberto Urdaneta (1845-1887), que con su temprana muerte no sólo marca el cierre de ese bello y necesario proyecto un año más tarde, sino que priva al país de uno de sus más grandes y críticos talentos en el área de la caricatura y del avance del arte plástico nacional.

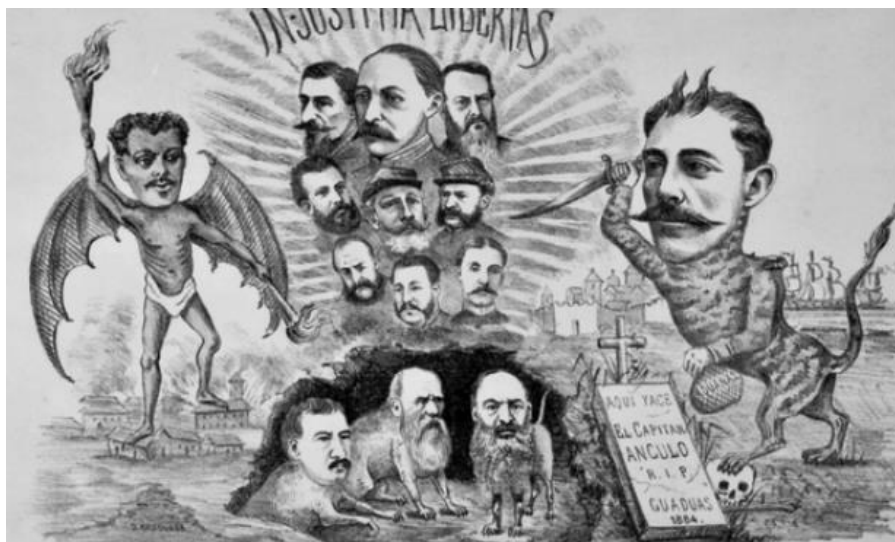


Imagen 1. Alberto Urdaneta (atribuido) (1845-1887) /Arboleda (seudónimo) In Justitia Libertas (Ricardo Gaitán Obeso) 1885. Litografía sobre papel 35,6x 54,8 cm.

Fuente: <https://www.radionacional.co/detalle-hitos/escuela-de-bellas-artes-de-la-ciudad-de-santa-fe>

En paralelo existe un marcado proteccionismo económico del gobierno buscando establecer algo de equilibrio en medio de la pugna entre liberales y conservadores, y que se resolvió mediante la censura y el autoritarismo del reinante Partido Nacional, el cual no parecía representar incluso los intereses de los mismos conservadores a pesar de su abierta actitud de exclusión al pensamiento liberal. El inconformismo liberal era expresado de manera abierta a través de periódicos, caricaturizando, ridiculizando y criticando al gobierno, situación que fue manejada por él mismo declarando estado de sitio, momento en el que cierra varios diarios a través del uso de la fuerza armada y arresta y exilia los que considera enemigos del estado.

En este hervidero de tensiones se desata la llamada “guerra de los mil días” entre liberales y conservadores, en una lucha fratricida que se extendió desde 1899 hasta 1902, y que además de involucrar a nacionales, inmiscuye recursos económicos y militares de Ecuador, Venezuela y Estados Unidos, entre otros, dejando devastado al país y en un mayor desasosiego político y social del que ya reinaba en dicho momento. En medio de esta marea de procesos bélicos y ausencia

de recursos, la caricatura ha encontrado su espacio propicio como forma de expresión del sentir nacional, ya que tanto liberales como conservadores reconocen su fuerza, impacto e inmediatez, y no dudan en usarla bajo la pluma de excelentes y sagaces dibujantes.

Los anteriores hechos, además de una desvalorización de la moneda, así como el abandono en el que quedaron sumidas las regiones producto del marcado y desacertado sistema centralista instaurado en el país, son el motivo de la separación de Panamá como parte del territorio nacional en el año de 1903, en medio de un soslayado apoyo y manipulación por parte de Lo Estados Unidos de América. Para ese entonces Rafael Reyes asume la presidencia entre los años de 1904 a 1909, tratando a toda costa de superar la crisis social y financiera en que ha sumido a Colombia la guerra civil y llevando la carga de iniciar el nuevo siglo con una polarizada sociedad sumida en rencores y bipartidismo que incluía sus propias divisiones internas.

Un nuevo siglo, un nuevo mundo y un nuevo país... más pequeño

Todo lo anterior es vital en este texto para mostrar que, aparte del dibujo de corte político y la caricatura, empieza a emerger un pensamiento creativo alrededor de las tecnologías que van ingresando al país, retomando los acontecimientos que de una u otra manera han marcado el territorio nacional. Ese es el caso del largometraje “Garras de Oro”, elaborado por Alfonso Martínez Velasco en 1926 bajo el pseudónimo de P.P. Jambrina, en el que se usan técnicas de coloreado a mano sobre película, y aunque no se hable directamente de animación como se la conoce actualmente sí se utiliza el pintado a mano de la bandera colombiana, ondeante y majestuosa en el firmamento en momentos culmen del filme. Esta obra se basará en la separación de Panamá para construir una ficción de corte altamente nacionalista, que empieza a evidenciar el uso de este tipo de recursos visuales como una forma de retratar y cuestionar la realidad nacional.



Imagen 2. Fotograma extraído de la película *Garras de Oro*.
Tomado de: <http://www.banrepcultural.org/node/73193>

Igual de importante que su antecesor Urdaneta, para la segunda década del siglo XX emerge el nombre de Ricardo Rendón (1894-1931), que con dibujos de línea estilizada y trazo suelto, elaborados en su mayoría con plumilla, realiza una sátira y una crítica, casi sin distinción política, de todos aquellos que manejan las riendas del país. Su período de mayor importancia transcurre durante los años veinte, publicando en numerosos periódicos y libros, pero lamentablemente se quita la vida en el año 1931. Rendón se convierte en otro exponente de la consistente y permanente forma de cuestionamiento y visibilización de los intereses políticos, económicos y religiosos detrás de la toma de decisiones gubernamentales, y el impacto casi siempre nefasto de dichas acciones sobre los ciudadanos de este país. A la par, en el marco de esa segunda década, se lanza en 1924 la que es considerada la primera historieta colombiana, su nombre es *Mojicón*, editada por su creador Adolfo Samper hasta 1930. Aunque con raíces en influencias extranjeras, no deja de ser un referente importante en la consolidación de un campo de expresión que es uno de los pocos refugios en la conformación de una sociedad crítica y propositiva.

Para el año 1933 los hermanos Acevedo realizan una obra llamada “Colombia Victoriosa”, basada en la refriega militar que hubo en dicho momento entre Colombia y el vecino país de Perú. Una pieza de alto contenido nacionalista nuevamente, pero que curiosamente tuvo que acudir al recurso de la animación para poder explicitar parte de los movimientos bélicos en ambos países, hecho generado debido a la falta de material directo del momento de la situación y “gracias” a la relativamente corta duración del conflicto, que hizo que cuando llegaron los realizadores, ya se hubiera resuelto la querella.

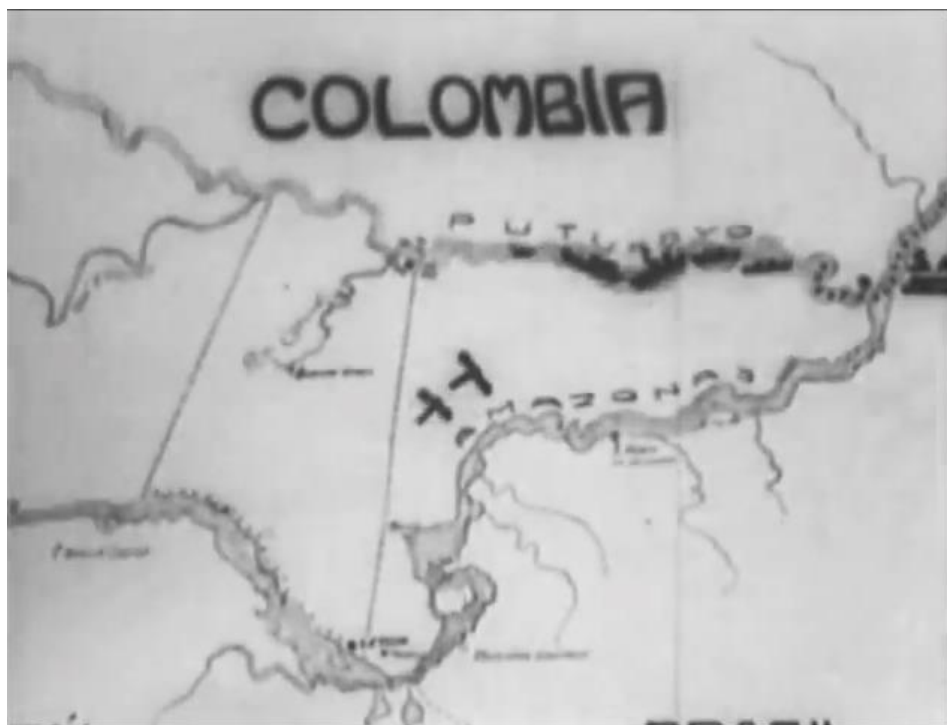


Imagen 3: Fotograma extraído de la película Colombia Victoriosa.

Fuente: <http://www.revistaarcadia.com/impresas/especial-arcadia-100/articulo/arcadia-100-colombia-victoriosa-alvaro-gonzalo-acevedo/35027>

Esta película, al igual que la anteriormente mencionada, es el retrato de un conato de producción cinematográfica que terminó siendo absorbido por la censura, los intereses económicos de empresas como Cine Colombia y la mal llamada necesidad de encauzar los

esfuerzos de comunicación en procesos “constructivos” por el país y que no necesitaban de cuestionamientos que exacerbaban al pueblo en contra de sus dirigentes. En ese espacio de tiempo la animación al igual que el cine queda circunscrita a un estancamiento productivo de alto impacto con contenidos de verdadero desarrollo conceptual. En este punto resaltan nombres como Mario Posada Ochoa, Marco Tulio Lizarazo, Charles Riou y Manuel Mundó, quienes a manera de pioneros conservaron elementos de los procesos animados y llevaron a ciertos ámbitos comerciales estas pequeñas producciones, permitiendo que sobreviviera en medio de un incierto periodo de pasividad artística y tecnológica en el campo, pero sin que quedara un registro muy extenso de su obra.

El gran hermano de la censura y el control de medios

Luego de un extenso periodo en que parece no existir mayor desarrollo o producción significativa o relevante en los campos abordados, así como una constante seguidilla de problemas sociales, políticos y económicos que de una retorcida manera cíclica parecen afectar a Colombia a lo largo de su historia, surge una figura altamente relevante en medio de un desmesurado y caótico panorama de rivalidades, enfrentamientos y desazón político. El militar Gustavo Rojas Pinilla se toma el poder mediante golpe de estado, derrocando al presidente titular Laureano Gómez el 13 de junio de 1953. Este suceso implicó de una u otra manera un cambio de orden en las lógicas que conformaban la nación e introdujo una serie de dinámicas tales como:

- En 1954 concedió el derecho al voto a las mujeres.
- Construyó el aeropuerto El Dorado en Bogotá.
- Construyó el Hospital Militar Central de Bogotá.
- Construyó la calle 26 en Bogotá.
- Construyó el Centro Administrativo Nacional (CAN).
- Lanzó el programa social Sendas.
- Permitió el ingreso de la televisión al país.

Muchos de estos desarrollos son vistos con recelo en medio de una suspicaz revisión de los complejos hechos de censura y represión que se terminaron viendo en el país bajo su régimen dictatorial. Sin embargo, la incursión de la tecnología televisiva, aunque controlada y supervisada en su momento, dará pie posteriormente al desarrollo comercial y progresivo de la animación en el país. La censura o el manejo de la información no fue un elemento presente en la dictadura, por el contrario, antes de ella el control de los medios estuvo presente, pero sí hay que reconocer que a partir de ese momento el ejercer coacción sobre los medios se convirtió en un proceso de carácter directo y explícito. En este escenario el proceso de trabajo de la animación pasó a tratar de sobrevivir a través de la producción comercial y la exploración personal e intimista. Los procesos de uso de la animación como sistema de denuncia, evidencia o postura política se dejan de lado por completo desde antes de la segunda guerra mundial hasta finales de los años 70.

En el marco de exploración visual de carácter artístico de la animación en esa época, alejada de los contenidos de corte político, se unen grupos de jóvenes dibujantes, realizadores y artistas de la talla de Jean Balavoine, Pedro Morán, Robert Rossé, Luis Enrique Castillo, Frank Ramírez y José Carbonell. Todos ellos entusiastas de las formas de expresión relacionadas con los medios audiovisuales y las artes plásticas, que encontraron en la animación una forma de búsqueda que permite nuevas maneras de contar y crear mundos. La caricatura, sin embargo, sigue siendo sistema de denuncia, polémica y sentir de una voz nacional que busca explicar las desigualdades sociales y los aquejamientos de un país somnoliento.

En dicho sentido nuevos representantes de este tipo de dibujo se vuelven visibles y vigentes desde la década del 50. Es el caso de Lucas Caballero Calderón (1913-1981), cuyo pseudónimo era “Klim” y que trabajó como columnista y caricaturista en publicaciones como El Tiempo, El Espectador y la Revista Cromos. Su humor refinado y crítico hacen parte de una genealogía talentosa en el área periodística

que incluía a su hermano y su sobrino, siendo una familia que ha sido significativa en dicho sentido en el país. En igual o mayor medida el humor de Héctor Osuna (1936), de corte político y sin distinciones partidistas, ha sido inspiración de gran cantidad de pupilos caricaturistas, y se ha codeado igualmente con los mejores columnistas y periodistas de los diarios nacionales. Ambos profesionales han tenido como fuente de inspiración la realidad nacional transversalizada por duros conflictos sociales, políticos y económicos, reiterando esa extraña condición nacional de parecer repetir indefinidamente un círculo de inequidad y desequilibrio social.

Aprincipios de los años 70 surge una nueva generación de animadores que se articula a las lógicas de control mediático que han sido naturalizadas por los gobiernos incluso después de la dictadura. Es así como en el campo de la animación vinculada a la publicidad y a los desarrollos comerciales se visibilizan nombres como Nelson Ramírez, Juan Manuel Agudelo, Héctor Acebes, Ernesto Díaz, Salvador García, Carlos Lersundy, Horacio Posada, Efraín Zagarra, Álvaro Sanabria y Alberto Badal. Todos ellos si bien no se dedicaron a las formas más plásticas y de corte social de la animación, sí conformaron uno de los llamados períodos de oro de la animación nacional. En su haber se crearon memorables piezas comerciales que fueron el asidero audiovisual de referencia en el campo de las generaciones entre los años 80 y 90, y que, gracias a su tenacidad en buena parte, permitieron el desarrollo base para otras generaciones de profesionales que tomaron la bandera de la imagen en movimiento en un momento crítico generado por la apertura económica y el ingreso de las tecnologías digitales al país.

Desde el otro lado de la producción animada, es decir, de la animación generada de manera independiente y sin un fin comercial tan directo, se pueden ver un pequeño grupo de nombre no menos representativo e importante en cuanto se refiere al impacto generado a nivel nacional, pero con la particularidad de que en muchas de sus piezas sí existe nuevamente un retorno a los procesos discursivos de denuncia y

evidenciación de aquejamientos sociales. Reivindicaciones necesarias frente a un sistema de pensamiento que ha anquilosado al país y lo ha sumido en el lento desarrollo de su propia pasividad. Fernando Laverde, María Paulina Ponce, Luis Enrique Castillo y Carlos Santa son exponentes de la diversificación de técnicas, formas de representación y necesidades narrativas alternativas que han producido un grupo de largometrajes y cortometrajes simbólicos para Colombia, poniendo en el panorama internacional de la animación al país y conformando un panteón fílmico que consolida la producción desde este norte estético y narrativo.

Para finales de los años 70, en medio de la búsqueda de alternativas que potencien diversas formas de expresión cultural como el cine, el cual se concibe también como un posible motor de desarrollo económico, se genera la Ley del Sobreprecio como un esquema de apoyo al cine nacional, pero infectada por un profundo desconocimiento práctico de la forma de aplicarla positivamente y que efectivamente redundara en una producción audiovisual de alta calidad. La ley surge rodeada de pensamientos como los expresados por Gustavo Nieto Roa, Francisco Norden y Lizardo Díaz (s.f.), quienes incluso afirman que “debemos hacer películas positivas, mostrar las cosas agradables que entretengan al pueblo y lo distraigan de sus problemas” (Martínez, 1978, citado en Sandoval, 1993, p.55).

Este tipo de mentalidad solo reflejaba una visión nuevamente de silencio frente a la realidad que sobrecoge al país, pero que además mostraba la indiferencia frente al entendimiento del origen de los verdaderos problemas sociales que afectan a Colombia. Adicional a esto, hay un erróneo manejo de la aplicación de la ley, y para el campo de la animación resultó ser altamente nocivo pues las consideraciones de una filmación en vivo no son las mismas que para una película animada. La época del sobreprecio permitió ver muchos de los mejores productos animados de carácter argumental que ha tenido el país, pero también significó el desgaste y adormecimiento de una producción animada que pudo trascender a niveles industriales.

La ventana abierta de la tinta y los fotogramas

Como se había expuesto anteriormente, si bien la animación en Colombia durante los años 70 tiene un corte más publicitario, empiezan a surgir algunos exponentes con una postura crítica ante nuestra realidad y que lograron filtrar dicha mentalidad hasta la actualidad. Sin embargo, el concepto de lo animado se atribuye a lo infantil y se piensa que no posee la misma seriedad que lo documental. Algo parecido le sucede a las expresiones como el cómic y en muchas no se le da suficiente seriedad a la caricatura. Todo esto es producto de un largo adoctrinamiento social y de la incentivación del mantenimiento de una ignorancia generalizada en pos de conservar un status quo que permita el manejo del pueblo de la manera más sencilla posible.

Actualmente Fernando Laverde (1933) es el realizador de animación que cuenta con la mayor trascendencia nacional no solo por tener en su haber tres de los 10 largometrajes nacionales generados en el campo, sino que es uno de los más sensibles en el desarrollo de una técnica lograda desde el empirismo total en apoyo de una productora conformada por su propia familia para presentar unos temas que hoy más que nunca siguen vigentes. En su proceso, que al parecer de entrada va dirigido al público infantil, se puede ver la construcción de unos temas sociales profundamente cuestionados, así como elementos de corte ecológico. Su obra más representativa en dicho sentido es el cortometraje *En el País de Bellaflor* (1972), en donde se refleja una población rural cuyo producto interno bruto es una flor muy particular, que debido al manejo de sus dirigentes es explotada y administrada por el “amigo del norte”, y luego de que se apresura a “picofino” que es un pájaro que está en evidente contradicción contra dicho proceso, el pueblo se levanta en revolución y a cañonazos destruye la máquina que los oprime.

A pesar de ser catalogada para público infantil, como se había mencionado, es evidente que su trama dista mucho de ser solo un material lúdico o de entretenimiento, e incluso el corte político es altamente declarado con un

llamado a la insurrección y a las armas. El resto de su producción durante la década de los 70 debe tener un rasero menos beligerante y se enfoca mucho más en lo ecológico. En esta época Laverde produce *La maquinista* (1973), *La cosecha* (1974) y *Pepitas Rojas* (1979).

Por su parte, el cómic y la narración gráfica empiezan a surgir en Colombia a finales de los años 70 de manera ingenua, pero que progresivamente más adelante llegaron a una pugna diametral entre el discurso oficialista y la denuncia en cuanto hablamos de procesos de paz, conflicto e identificación de esa zona de la realidad nacional. En esa área se tiene como referente la historieta *Policía en Acción* (1962) de Ernesto Acero y Francisco Bernal, editada por la institución, cuyo contenido altamente oficialista buscaba mostrar unas situaciones en las que la Policía fungía como “personaje principal”, tratando de acercar a la gente a esta institución desde una visión más amable. En contraposición, para 1978 Ricardo Potes publica *Soldados en Zona Bananera 1928*, una novela gráfica que retoma este oscuro momento de la historia colombiana y resalta la participación gubernamental y militar en contra del pueblo para favorecer los intereses económicos de las compañías extranjeras en el país. Como se puede evidenciar, el contrapunteo entre la visión de gobierno y la de denuncia es ya explícita y comienza una particular escalera de producciones que se alternan en dicho sentido en años posteriores.

Nuevos vientos, nuevas voces, los mismos problemas

De una u otra manera, muy a pesar de la denotada intención por mantener control en los discursos y, por ende, en las producciones gráficas y visuales que generen controversia por parte de los gobiernos de turno, emergen de nuevo otros artistas inquietos por el estado social del país y de la realidad, esta vez con la posibilidad de una difusión un poco más masiva gracias a las tecnologías y a la apertura cultural que, de una u otra manera, se logró generar en Colombia gracias a un pensamiento progresista que se pudo ir inculcando desde mediados del siglo XX en instituciones académicas y universidades.

En este nuevo barullo visual se presenta Carlos Santa (1957) a través de una propuesta plástica que involucra técnicas mixtas como el rayado sobre película, la rotoscopia, el *cut out* análogo y la pintura, entre otras. En su largometraje *El Pasajero de la Noche* (1989) expresa toda la complejidad del mundo visto en la década de los 80 con una fuerte crítica a los grandes metarrelatos existentes y su incapacidad para resolver los problemas reales de la sociedad. La ciencia, la educación, la religión y el sistema social son cuestionados a través de la travesía de Isaac Ink, que recorre las calles de una ciudad similar a Bogotá cargando a costas un muerto que resulta ser su propio yo. Esta alegoría analizada por otros investigadores es parte de una nueva corriente que no busca un público consumista, sino que, por el contrario, se enfoca en personas críticas que se van a tomar el tiempo de analizar el contenido por encima de mero fetiche visual.

Desde la trinchera de la tinta caricaturesca se yergue entonces otro contingente de corajudos dibujantes, que sin quererlo y envalentonados por personajes como Osuna, llegan también a las páginas de los periódicos nacionales para llenar de sátira y mordaz trabajo las secciones políticas. Vladimir Flórez - Vladdo (1963), nacido en Armenia, se ha convertido en un fuerte exponente de este género con un reconocimiento que incluso traspasa las fronteras nacionales. Periodista de oficio, ha trabajado para diferentes periódicos del país y en revistas de la talla de *Semana*. En dicha revista, bajo el título de su propia sección “vladdomanía” ha generado una caricaturización del Palacio de Nariño desde la presidencia de Andrés Pastrana, pasando por los periodos de Álvaro Uribe y con el último Gobierno de Juan Manuel Santos. En todos ellos va adornando el histórico edificio con los diferentes escándalos y procesos de conflicto internos y externos del país a manera de mampostería que va siendo anexada a las fachadas.

El entendimiento de las nuevas y penetrantes formas de comunicación en el mercado nacional implica también una revisión de la forma de presentar contenido alrededor de las instituciones para “apoyar” los

procesos y comportamientos de lo gubernamental y lo militar en el país. En esa dinámica surge la producción *Hombres de Acero* en 1999 de la mano de Carlos Alberto Osorio Monsalve (1956). Este cómic seriado de corte altamente oficialista surge como una suerte de transmediación de una serie de televisión nacional titulada con el mismo nombre y que se mantuvo al aire por un buen tiempo sin mucho éxito. En la versión impresa, se retrata un estilo de línea norteamericana, con un *feeling* a superhéroes altamente entrenados y equipados que combaten contra simios *cyborg* que desde las montañas tratan de destruir la infraestructura nacional y, por ende, la tranquilidad del país. Es evidente el discurso oficialista con el tono de exageración que pretende inculcar cierto tipo de sentimientos en el pueblo y que erróneamente buscó en este tipo de expresión cultural un asidero en un nuevo proceso de adoctrinamiento político.

El nuevo milenio trajo consigo la apertura no solo de las economías extranjeras al país de manera más explícita, sino el de nuevas formas de producción y distribución, al igual que una oxigenación en los discursos y las estéticas que los evidencian. Tanto dibujantes como animadores se dieron a la tarea de retratar de una manera más actualizada los procesos políticos, sociales y militares del país a través de narrativas más ingeniosas para tratar de llegar a una mayor cantidad de población. Esto último no ha sido tan exitoso pues lastimosamente se tiene que luchar en desigualdad de fuerzas contra novelas, refritos y realities que siguen siendo la fuente de entretenimiento de una Colombia desmemoriada y acomodada en el fango de la insatisfacción.

Para el 2011 Pablo Guerra y Federico Neira empiezan a producir *Los Perdidos*, una historieta que se publicó en el diario *El Espectador*, que con una temática de literatura de género toma la excusa de lo paranormal para tratar temas de derechos humanos y de los desplazamientos, masacres y exterminio a la población por parte de los actores del conflicto armado. Ese mismo año, Oscar Andrade (1971) y Jairo Carrillo (1969) producen el largometraje *Pequeñas Voces*, que a través de

una estética basada en dibujos infantiles representa las vivencias de niños víctimas del conflicto con sus propios relatos, aprovechando las nuevas tecnologías para lograr un resultado audiovisual que no requiere los procesos de producción cinematográfica tradicional que tantas dificultades y sinsabores trajeron a los cineastas y realizadores colombianos en décadas anteriores.

Para el año 2014 surgen dos publicaciones de la mano de Laguna Libros. La primera se llama Caminos Condenados de Pablo Guerra y la segunda titulada Los Once de los hermanos Miguel y José Luis Jiménez y Andrés Cruz. En caminos condenados se hace una ficcionalización de una investigación elaborada por la geógrafa Diana Ojeda y el Centro de Estudios en Ecología Política, tratando de evidenciar las incidencias del desplazamiento forzado y las nuevas formas de violencia territorial a las que se ve sometida la población rural de los Montes de María. En el caso de Los Once, se realiza una alegoría al estilo de Art Spiegelman con su representativa obra Maus, en donde unos personajes ratoniles se ven envueltos en una toma violenta del Palacio de Justicia y que cuando esperan ser rescatados por un noble y elegante canido, este se transforma en una bestia violenta que lleva a la oscuridad a 11 personajes que quedaron en el olvido y las cenizas de ese infame suceso de la historia nacional.

Del lado audiovisual una nueva ola de animadores, con acceso a nuevas tecnologías y mayor capacidad de impacto, emergen en el siglo XXI y con ellos otros retos para un país que tiene problemas tanto o más serios que en la época de sus predecesores, pero con atisbos de una paz esquivada. Se crean entonces memorables producciones tales como El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo (2016), que de la mano del director Juan Manuel Acuña (1976) trata de mostrar una mirada de la violencia bipartidista matizada por el carácter religioso de la Colombia de mediados del siglo XX. Las niñas de la guerra (2016) producida por el samario Carlos Smith (1971) retoma el concepto de lo documental para metaforizar los procesos de violencia y represión establecidos

de manera sistemática por los actores del conflicto armado sobre los colombianos, en este caso mujeres adolescentes de zonas rurales del país. En esa misma línea, y con una exploración no sólo de argumentos sino de técnicas de animación se produce *Relatos de Reconciliación* (2016), una compilación de vivencias de situaciones de conflicto que, vistas a través de la mirada de Rubén Monroy y Carlos Santa, exponen una problemática que afecta a todos los colombianos sin distinción de sexo, estrato social o ubicación geográfica.

Por último, y para retomar la forma de representación con la cual se dio apertura a este texto, desde el rincón de la caricatura sale uno de sus últimos y más publicados exponentes en la actualidad que es Julio César González - Matador (1969). Este dibujante desde su natal Pereira se ha convertido en el último y más polémico crítico de los procesos políticos y sociales de Colombia, siendo altamente difundido a través de las redes sociales, las cuales se han convertido en un nuevo frente de discusión política con todos los cuestionamientos que esto trae. Matador en sus trazos expone a una maltratada justicia en manos de presidentes, expresidentes, políticos y un enorme panteón de seres pertenecientes a una clase dirigente llena de contradicciones, gazapos y una inevitable y casi redundante forma mezquina de seguir sacando partido de una ignorante y muy pasiva población colombiana en su mayoría.

Como se puede ver, expresiones como la caricatura, el cómic y la animación han sido sistema de visibilización de la realidad nacional desde los albores de una república que parece tener una repetición cíclica de desaciertos y malos gobiernos a lo largo de su historia, que con diferentes sistemas y enfoques han sumido al país en un interminable proceso de polarización y división intestina con nefastos resultados para el común de sus ciudadanos, pero que, sin importar cuánto se siga repitiendo, siempre existirán artistas críticos que pondrán sus plumas y talento al servicio de una sociedad necesitada de “voces en el desierto” que expongan otras miradas de una realidad muy cruda.

Referencias bibliográficas

- Andrade, O. (2003). Cine Colombiano: Maestros de la animación en Colombia | Proimágenes Colombia. Colombia: Retrieved from http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=427
- Andrade, Ó., & Pedraza, J. M. (2010). Loop (Historia del cine de animación en Colombia 1926-2010). Retrieved August 23, 2016, from http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79
- Arce, R. (2014, August). La animación colombiana durante el siglo XX: una historia en construcción. Cuadernos de cine colombiano N° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento, 20, 21-34. Retrieved from <http://www.cinematecadistrital.gov.co/node/256>
- Arce, R., Sánchez, C., & Velásquez, Ó. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. (Andrés Londoño Londoño, Ed.). Bogotá, Colombia: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Retrieved from <http://avalon.utadeo.edu.co/servicios/ebooks/animacion/>
- Biblioteca Virtual Banco de la República. <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/>
- Cinemateca Distrital - Gerencia de Artes Audiovisuales - Idartes. (2014). Cuadernos de Cine Colombiano No. 20., Animación en Colombia: una historia en movimiento. Bogotá: Cinemateca Distrital de Bogotá. Retrieved from http://www.cinematecadistrital.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno_No_20_Animacion.pdf
- Cogua, C., Andrade, Ó., Smith Róvira, C. E., Pedraza, J. M., Zuluaga, P. A., Arce, R., Santa, C. (2017). Estudios sobre animación en Colombia - Acrobacias en la línea de tiempo. (C. Cogua, Ed.) (1st ed). Bogotá, Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- León, A., & León, W. (1985, February). No. 15 Fernando Laverde. Cuadernos de Cine Colombiano | Cinemateca Distrital. Cinemateca Distrital, 15. Retrieved from <http://www.cinematecadistrital.gov.co/content/no-15-fernando-laverde-cuadernos-de-cine-colombiano>
- Ronderos, M. T. (2007). *5 en humor*. Bogotá: Aguilar.
- Sandoval, J. H. (1993). *El cine caleño desde la recepción*. (Trabajo de grado de pregrado) Corporación Universitaria Autónoma de Occidente, Cali, Colombia. Retrieved from <https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/1834/1/T0000218.pdf>

Diseño centrado en la memoria¹⁰

Félix Augusto Cardona Olaya¹¹

Lina María Cortés Cardona¹²

¹⁰ Este artículo es presentado como ponencia en la sexta versión del Coloquio: Imagen, Cultura y Territorio, realizado el 1 de noviembre de 2018.

¹¹ Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá; Especialista en Ingeniería de la Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España; Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica Popular de Risaralda, Colombia; Posgrado online en Artes Mediales de la Universidad de Córdoba, Argentina; Master en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia. Actualmente candidato a Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia. Docente investigador del grupo ANUDAMIENTOS, actualmente se desempeña como Director Operativo del programa de Diseño Visual adscrito a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho.

¹² Diseñadora de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente, Colombia; candidata a Magister en Dirección Estratégica con Especialidad en Gerencia de la Universidad Internacional Iberoamericana, Puerto Rico; candidata a Magister en Dirección Estratégica especializado en Marketing de la Universidad Europea del Atlántico, España. Docente tiempo completo e investigadora del grupo ANUDAMIENTOS adscrita a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho.

Resumen

Este artículo es producto del proyecto de investigación “Artefactos mnemotécnicos, sustentabilidad de un paisaje cultural”¹³. Su objetivo es presentar a la disciplina del diseño como un agente transformador en la construcción de memoria, donde se vincula de manera activa procesos en escenarios transmediales y de participación, mediante una aproximación al contexto del Paisaje Cultural Cafetero (PCC), cuyo reconocimiento otorgado por la UNESCO habla de la necesidad de lograr una apropiación social fuerte con este reconocimiento del territorio, el cual se sostiene gracias a las prácticas caficultoras.

El proceso contó con la participación de personas de la tercera edad adscritas a la Asociación de Familiares Víctimas del Conflicto (AFAVIT) del Municipio de Trujillo del Departamento del Valle del Cauca, puesto que son ellos quienes a través de sus prácticas identitarias transmiten generacionalmente las manifestaciones de la memoria colectiva construida alrededor del café, con el propósito de contribuir a su conservación como patrimonio de la humanidad y construcción de sus realidades como paisaje cultural, proyectando su desarrollo y aportando significativamente a la sustentabilidad cultural.

Palabras clave

paisaje cultural cafetero, sustentabilidad, patrimonio de la humanidad, caficultura, diseño, memoria.

Discusión

El modelo de desarrollo de hace algunas décadas planteaba para el diseño desde su práctica, la idealización de una población global homogénea, donde se procuraba hacer énfasis en lo económico y lo productivo, sin dar cabida a una sociedad que fluyera libremente en su

¹³ Proyecto 0417 de la convocatoria interna UNIAJC 2018-2019.

ámbito sociocultural. Este tipo de modelo, proyectado globalmente, no permitía fluir las diversas manifestaciones sociales de comunidades que han trabajado arduamente por décadas en mantener sus tradiciones, y las prácticas de evolución eran centradas en una meta etnocentrista.

En los últimos años, este tipo de desarrollo económico dentro del modelo capitalista y una política neoliberal ha empezado a revalorizar la dimensión humana, sus caracteres creativos y diferenciadores ante una sociedad global que demanda mejores condiciones de bienestar y que, gracias al poder de información que ofrecen las TIC, conoce las consecuencias de seguir esta idea de desarrollo. Por eso muchas comunidades en los más diversos contextos han iniciado un proceso de reencantamiento (Maffesoli, 2012) con sus raíces ancestrales, para que fundamentadas en ella se puedan cocrear estrategias que potencialicen su presencia y legitimidad, con el único fin de satisfacer sus reales necesidades de acuerdo a sus formas de vida, y no las impuestas por un pensamiento hegemónico.

Con este cambio en la visión general de lo que es el desarrollo, dentro de la práctica y concepción de diversas áreas de estudio en el campo de las ciencias sociales y humanas incluidas el diseño, ahora concebido como una plataforma para la concepción junto a las comunidades de soluciones a las problemáticas contextuales, debido a que posee dentro de su implementación múltiples posibilidades de desarrollar procesos colectivos, asequibles, en red y contextualizados (Fry, 2012) que permiten, bajo una guía, lograr la sostenibilidad de los modos de vida en los territorios.

Colombia, país multicultural y pluriétnico, inmerso en la transformación global que, dentro de su efectos, tiene la amenaza de desarraigar lo que hace únicas a las comunidades de diferentes sociedades. Por lo que, ante ello, organizaciones como la UNESCO desde su programa de Patrimonio Mundial, identifica y reconoce recursos y manifestaciones únicas, otorgándoles el reconocimiento de patrimonio para la humanidad.

Dentro de la lista del Patrimonio Mundial se encuentran 981 sitios que son hitos históricos culturales, naturales y mixtos. En ese listado, Colombia se encuentra representada por 7 sitios entre los cuales se encuentra el Paisaje Cultural Cafetero, el cual en junio de 2011 se consagró como parte de la lista del Patrimonio Cultural de la Humanidad. Región que en medio de su difícil geografía, ha permitido el desarrollo de una comunidad caficultora, siendo ahora uno de los principales distintivos del imaginario de la identidad nacional.

Este paisaje cultural es un territorio donde no predominan los latifundios, la concentración de la propiedad se ha dado de manera comunitaria; existen cientos de familias que desde hace más de 30 años habitan allí, casi tres o cuatro generaciones han apropiado su territorio como elemento que forja sentimientos y habilidades de resiliencia, persistencia y fidelidad al café, configurando la caficultura colombiana.

Sin embargo, hoy en día el PCC es un territorio que presenta problemas como la degradación ambiental, el envejecimiento de la población, el desarraigo social y una homogeneización cultural, que hacen perder de manera constante sus condiciones iniciales de diversidad biológica y cultural, de allí que su conservación y proyección sólo se daría al lograr una apropiación social en el tratamiento sostenible de los estilos de vida de sus habitantes, pues son ellos los que benefician o perjudican directamente al territorio.

Asimismo, el fenómeno de la globalización trae consigo un turismo masivo que conlleva la degradación ambiental como factor de alto riesgo, derivado de las transformaciones sociales, ambientales, culturales y económicas, en escalas de orden local, regional y global, que experimenta Colombia como nación embebida en los modelos actuales de desarrollo. Tal situación está configurando procesos sociales muy rápidos de pérdida de la identidad, primero sobre su reconocimiento como Paisaje Cultural y luego como patrimonio de la humanidad.

Ante esta sumatoria de factores problemáticos, el diseño como área de conocimiento dentro de las ciencias sociales y humanas propone dos perspectivas teóricas muy pertinentes, la primera planteada por Ezio Manzini con el Diseño para la Innovación Social (2015) y, una segunda, por el colombiano Arturo Escobar y su propuesta del Diseño Autónomo (2016). En ambas el diseño deja ser una disciplina preocupada únicamente por la producción de bienes desde sus diferentes ángulos, a ser una disciplina cuyos campos de acción tienen que ver con la dirección estratégica de las comunidades en la consecución de soluciones a sus problemas contextuales de manera sostenible, sin negar los avances y ventajas que la tecnología lograda hasta ahora trae consigo.

Estas dos perspectivas presentan metodologías importantes a la hora de abordar problemáticas sociales especialmente en comunidades vulnerables, su contribución abarca desde marcos teóricos hasta procesos que incluyen activamente la participación de las comunidades, que propendan dar soluciones o mitigación de problemas encontrados en el interior mediante trabajos colaborativos, de red y contextualizados. (Cardona, Balanta, Munz, & Álzate, 2018)

Bajo estas perspectivas y ante el problema planteado del PCC, los diseñadores visuales adquieren un rol importante al contribuir con dos aspectos fundamentales: guiar los procesos de visibilización de las problemáticas presentes en el contexto determinado, de tal forma que se llegue a la población de manera clara y concisa, y a partir de ello diseñar, ojalá junto a la comunidad misma, productos con los cuales aminorar tal problemática.

Esta intervención práctica, situada e interactiva, se relaciona con una dimensión ontológica que está centrada en la lucha de comunidades y movimientos sociales, que actúan en pro de la defensa territorial y cultural ante estragos de globalización neoliberal (Escobar, 2016). En este sentido, los diseñadores no deben responder a una institucionalidad que busca imponer ideas de bienestar disímiles a la comunidad. Más bien deben propender, desde y para la identidad, una manera de vivir el

territorio a través de diferentes prácticas culturales, en donde se incluye el vínculo caficultor creado en el territorio por la comunidad a través de productos del diseño.

Ahora bien, esta identidad se puede ver alterada directamente por la comunidad, debido al conocimiento que se tiene o no de su memoria colectiva (Halbwachs, 2001) que coloca en riesgo su reconocimiento como patrimonio cultural de la humanidad, trayendo consigo el quebranto de la comunidad caficultora como factor de identidad nacional, pues no solo actúa en el territorio del PCC, sino que posee lazos muy fuertes con otras regiones y comunidades creadas alrededor de la caficultura.

Esta interacción entre la comunidad con su identidad y paisaje se logra gracias a que el diseño reconoce en la memoria colectiva el punto de partida de una práctica social que da paso a procesos intersubjetivos y contextuales que cobran sentido al ser transmitidos en el interior de la comunidad de manera intergeneracional.

Lo anterior, permite ver al PCC como facilitador de espacios de participación para la reconstrucción de la memoria, a través del diseño de estrategias para la visibilización de costumbres y prácticas propias, con lo cual se puede lograr que las generaciones futuras se sensibilicen, apropien y transmitan los valores de la cultura cafetera, y con ello construir un patrimonio biocultural sólido que permita la apropiación social comunitaria de la declaratoria otorgada por UNESCO.

Se esboza aquí una contribución a la implementación de las perspectivas teóricas del diseño para la innovación social y el diseño autónomo, planteando un proceso de diseño centrado en la memoria, el cual permite reconocer y establecer límites en la relación e interacción entre la comunidad y sus manifestaciones culturales, lo que logra expandir los campos de acción del diseño.

Con el fin de que se construya una narración comunitaria como elemento esencial de la identidad sobre el territorio que se habita, y no lo impuesto por una institucionalidad que responde en la mayoría de los casos a sistemas políticos y socioeconómicos externos a las comunidades mismas (Krippendorff, 2016). Esto nos permite hablar de un diseño autónomo fundamentado en la recombinação creativa de los activos culturales existentes, mediante la estrategia de diseño que usa recursos de la comunidad misma para crear colaborativamente innovaciones que esencialmente parten de su autoconocimiento (Manzini, 2015).

En este orden de ideas, la memoria se configura como elemento fundamental para lograr que las comunidades se impliquen en el diseño de soluciones. Debido, entre muchos otros factores, a que es a través de la memoria que se reconocen en el pasado las formas adecuadas para transformar el futuro (Macías, 2011), lo que permite reflexionar sobre las maneras en que las sociedades han decidido sentar su tecnología y cultura en un tiempo vivencial dentro de un contexto real.

Puesto que el ejercicio básico de su interpretación contribuye a la creación de identidad de sí mismo, de su grupo cercano y de la comunidad en general. La memoria surge de las comunidades mismas y nos indica el porqué de las circunstancias de los contextos actuales. Nos muestra las buenas y malas decisiones que ha tomado la colectividad y su institucionalidad sobre un territorio en particular (Macías, 2011). La memoria aporta el conocimiento sobre el pasado desde visiones diferentes a lo institucional y hegemónico, dentro de los sistemas actuales de generación de conocimiento y definición de políticas. Tiene la capacidad de brindar visiones desde y de la comunidad misma, en su esencia más clara al ofrecer puntos de vista multidiversos y emancipatorios que no solo evocan la construcción histórica, sino la construcción posible o la imaginada, ya que se fundamenta en relatos comunitarios, locales y a la vez abiertos (Lyotard, 1981).

Así, diseñar desde la memoria nos permite proyectar contextos particulares donde se implican las capacidades de la gente para diseñar en referencia a las dimensiones que enmarcan sus procesos de autoconocimiento e información sobre los valores, ritos y costumbres de las comunidades que los habitan de manera cotidiana y biopolíticamente (Cassigoli & Sobarzo, 2008).

Por lo anterior, este documento presenta una estrategia inicial que busca visibilizar algunas manifestaciones culturales identitarias de la caficultura, que permitan lograr apropiación social de la declaratoria UNESCO a partir de la narración de la realidad actual sobre los procesos de identidad de los habitantes del territorio y mediante nuevas formas de adaptación a los cambios tecnológicos que repercuten en su desarrollo como comunidad a fin de crear “vínculos físicos e interpretativos” (Gómez, 2010).

Aspectos metodológicos

El proyecto de investigación “Artefactos mnemotécnicos, sustentabilidad de un paisaje cultural”¹⁴ recibe apoyo de la Institución Universitaria Antonio José Camacho y está vinculado al semillero Lumen del grupo de investigación Anudamientos, adscrito a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Es desarrollado con la comunidad de la tercera edad del Municipio de Trujillo, Valle del Cauca¹⁵, siendo la fuente primaria para obtener información respecto a las prácticas culturales cafeteras, a través de relatos identitarios, con el objetivo de indagar lo que para ellos significa el paisaje y su cultura cafetera.

¹⁴ Proyecto que se inscribe en la segunda fase del proyecto en formación doctoral de la Universidad de Caldas, denominado “Mediación de la memoria en las perspectivas contemporáneas del diseño”.

¹⁵ En el Valle del Cauca la caficultura se encuentra representada por municipios como Trujillo, Sevilla, Caicedonia, Ríofrío, Ansermanuevo, El Cairo, Ulloa y Alcalá, los cuales tienen un PIB aproximado del 22% de producción agrícola departamental con cerca de 1'200.000 sacos de 60 kilogramos anuales, lo que equivale alrededor del 1% de cosecha colombiana y el 22% en el área influenciada por el PCC en 26.038 fincas cafeteras (Hincapié, Becerra, S Zapata, 2013).

Se busca diseñar estrategias de mediación de la memoria colectiva con el patrimonio cultural del paisaje cafetero, para la lograr apropiación social de su realidad frente al contexto mundial como patrimonio de la humanidad. Por tal motivo, se opta por un proceso de investigación dentro del paradigma cualitativo, desde un método de teoría fundamentada donde los conocimientos adquiridos directamente por la comunidad se han de identificar de manera participativa y experiencial, a través del diseño autónomo y para la innovación social con el fin de recobrar prácticas culturales que contribuyen a modos de desarrollo alternativos surgidos de los campesinos mismos, quienes deben ver más allá del conflicto armado que los afectó y la nostalgia de un pasado próspero y sin competitividad, a fin de lograr sostenibilidad local pero con proyección global.

Tal y como se ha logrado hasta ahora, en Trujillo (ver imagen 1), un municipio donde el conflicto armado se ha sentido en toda su dimensión, repercutiendo en la memoria de todos sus habitantes: en algunos porque es una constante, como en el caso de los miembros de AFAVIT, y en otros porque niegan lo ocurrido. Y en esta diatriba, los jóvenes herederos no construyen apropiación social de la cultura que los ha caracterizado como uno de los municipios más influyentes en el sector caficultor de esta zona del país.



Imagen 1. Paisaje cultural de Trujillo.
Fuente: Elaboración propia, 2017

La memoria de Trujillo ya debe empezar a cambiar... ya no más dolor, debemos mostrar que hemos superado la violencia y que somos personas que pueden dar mucho para la comunidad.... Yo nunca imaginé hablar en público, de ser expositora, guía... después de todo lo que pasó... por eso agradezco a personas como ustedes que vienen y nos visitan para poder mostrar que somos un pueblo hermoso que aún vive del café. Entrevista hecha a María Ludibia Vanegas (Vanegas, 2017).

El anterior extracto de la entrevista realizada en el trabajo de campo desarrollado dentro del proceso investigativo (ver imagen 2), nos demuestra el interés de la población adulta mayor por hallar soluciones a problemáticas de tal índole. Asimismo, reconocen que su falta de alfabetización digital no les ha permitido construir flujos de transmisión más idóneos con los jóvenes. Y por ello, la memoria colectiva alrededor del café en el PCC del Valle del Cauca no presenta los resultados esperados o proyectados en un inicio (Cardona, 2015). Siendo esto una desventaja frente a la declaratoria presentada por la UNESCO, cuyas consecuencias no son reconocidas por los habitantes en cuanto a la pérdida del reconocimiento como un Paisaje Cultural Cafetero que ha sido catalogado a nivel mundial como patrimonio de la humanidad.



Imagen 2. Entrevista María Lubidia Vanegas.

Fuente: Elaboración propia, 2017

En este sentido, se corrobora que la falta de apropiación social es consecuencia de una transmisión fallida de lo que representa la cultura cafetera como memoria colectiva de la comunidad en su territorio; por lo cual, desde el diseño como disciplina de las ciencias sociales y humanas, y la aplicación de lo que denominamos diseño desde la memoria, se han desarrollado hasta el momento cuatro tácticas investigativas, las cuales propenden por la visibilización de las narraciones identitarias que den lugar a conexiones entre la población cafetera adulta mayor con la población juvenil en una primera instancia de la estrategia, que se ha ido configurando desde y para los fundamentos teóricos de las perspectivas del diseño señaladas.

Estas tácticas se han ido implementando a lo largo del proceso investigativo, tanto en zonas urbanas como rurales del Municipio de Trujillo, específicamente en el centro de memoria del conflicto en Colombia, ubicado cerca de la plaza central y en dos de sus veredas: el Chocho y la Sonora, en un recorrido sugerido por los mismos habitantes.

La primera táctica en desarrollar fue un proceso de antropología visual, mediante la fotografía de recorridos por el PCC de Trujillo (Ver imagen 3). Recorridos realizados con el grupo del semillero de investigación LUMEN y estudiantes del programa de Diseño Visual de la UNIAJC, a fin de que se sumen en el logro de apropiación social del contexto para con ello darle la importancia que se merece al promover la identidad sobre su patrimonio cultural.



Imagen 3. Recorridos hechos en el territorio.

Fuente: Elaboración propia, 2017

Como segunda táctica se diseñó un taller (Ver imagen 4) denominado “Reminiscencias visuales del paisaje cafetero del PCC” fundamentado en el proceso de recolección de información propuesto por Frieri (2014), denominado: el objeto significativo y valor inmaterial, el cual sugiere a partir de algo personal, un objeto importante y propio, que la persona identifique y relate desde su experiencia lo que le da valor a ese elemento elegido. Se obtuvo como resultado fotografías de álbumes de familia que reflejan sus valores sociales arraigados en el paisaje (Ver imagen 5), y en cuya narración se establece la importancia de la memoria colectiva del territorio trujillense respecto a lo que comparte y lo diferencia del resto del PCC colombiano.



Imagen 4. Taller Reminiscencias Visuales del paisaje cafetero del PCC.

Fuente: Elaboración propia, 2017



Imagen 5. Fotografías de álbumes de familia.

Fuente: Elaboración propia, 2017

La tercera táctica consistió en aplicar el instrumento denominado: Historias de vida, cuyo fin “permite encontrar información sobre una comunidad a partir de la observación de la vida de una o varias personas en su contexto social” (Frieri, 2014, p.81), donde se logró entrevistar a algunos habitantes de la tercera edad pertenecientes a AFAVIT y así sistematizar audiovisualmente narraciones respecto al PCC del Trujillo de hace 20 o 30 años (Ver imagen 6). Lo que está dando pie para comprender las realidades de sus contextos de vida y sus procesos autónomos de identidad.



Imagen 6. Entrevistas habitantes de la tercera edad.

Fuente: Elaboración propia, 2017

Finalmente, durante el trabajo de campo que aún está en proceso, se ejecutó como cuarta táctica una capacitación en TIC (tecnologías de la información y la comunicación) a los miembros de la tercera edad de AFAVIT, con la finalidad de lograr interactuar desde nuevos canales con las fotografías recolectadas y de sus álbumes de familia. Esto ha permitido vincular los resultados de la estrategia anterior con productos de diseño en redes de reconfiguración de toda la información recolectada, para lograr su incorporación en plataformas digitales a través de productos transmedia, que permiten visualizar mejor los procesos por los cuales la comunidad ha pasado y que, de una u otra forma, han superado para convertirse en lo que hoy en día se conoce como patrimonio caficultor.

Algunas conclusiones preliminares

La visibilización de la memoria colectiva puede desarrollar una oferta de productos en el sector turístico, en los cuales la flexibilidad pueda dar respuesta a la tendencia de la individualización creciente de este mismo sector, como medio de generación de ingresos alternos a la comercialización del grano de café. Por lo que el diseño de estrategias de visibilización puede crear nuevos escenarios que eviten el deterioro tanto del territorio como del patrimonio cultural.

En este sentido, se debe tener muy en cuenta que la memoria en los artefactos no emerge en el mismo espacio, ni en el mismo momento; es dinámica y reflejo tanto del criterio proyectual del diseñador, como de los criterios atribuidos por una sociedad o una comunidad adscrita a ella, ya que “los artefactos no actúan por sí mismos, aunque ejecuten funciones automáticamente” (Mendoza, 2015, p.77), y esta capacidad refiere al catálogo de tópicos con los cuales es posible persuadir. Tanto es así, que los tópicos conocidos pueden ser convocados según las necesidades del contexto y la situación (Debray, 2007).

De este modo, la memoria colectiva digitalizada permite posesión de una amplia información del contexto donde actúan, y más importante aún, donde actuaron todos los elementos culturales y sociales como reflejo de una sociedad en contexto. Esta evocación, según el diseñador canadiense Guy Jolier (2012), nos habla de la dimensión cultural del diseño, aquella ligada a la pertenencia de grupos sociales desde la experiencia, dado que vincula dialécticamente el presente con el pasado por medio de la conservación del recuerdo, al experimentar un proceso de transmisión de la tradición conducente a procesos de reinterpretación de nuevos significados en los contextos adecuados (Cardona, 2015).

Todo este proceso de investigación, hasta el momento, reconoce que visibilizar la memoria colectiva de una comunidad en contexto, como en este caso de Trujillo, a partir de tácticas de investigación cualitativa, puede lograr apropiación social (Rogers, 2006) de la declaratoria UNESCO sobre este territorio en particular. En donde se han detectado dos artefactos que son susceptibles de implementar en la propuesta de diseño desde la memoria: el primero, las fotografías de los álbumes de familia como medio de narración visual de experiencias dentro del territorio, y el segundo, las cocinas de las fincas cafeteras, como espacios de narración primigenios de estas experiencias (Ver imagen 7).



Imagen 7. Artefactos mnemotécnicos

Fuente: Elaboración propia, 2018

Es así como la combinación de estos dos artefactos desde el lenguaje visual, a partir de la triangulación de las perspectivas teóricas de Manzini y Escobar como primer nodo de la relación, el planteamiento de la estrategia del diseño centrado en la memoria como segundo nodo y la declaración de este territorio como patrimonio cultural de la humanidad como tercer nodo, justifica el inicio de la organización de redes de intercambio en el mundo virtual y en el real, de manera complementaria y sincronizada. Combinatoria que permite crear ambientes propicios para establecer relaciones más allá del paisaje cultural cafetero, con varios niveles de participación al ser proyectada la memoria colectiva mediante experiencias transmediales que den paso a la construcción de soluciones frente a los problemas hallados y que trabajen en pro de la restitución de la identidad cafetera como punto focal en la sostenibilidad de la declaratoria UNESCO.

Referencias bibliográficas

- Cardona, F. (2015). *Diseño de estrategias para la apropiación social del patrimonio cultural* (Tesis de grado Maestría en Diseño y Creación Interactiva). Manizales, Colombia, Universidad de Caldas.
- Cardona, F., Balanta, S., Munz, C., & Álzate, M. C. (2018). Diseño para la visibilización de los paisajes culturales. Una apuesta por el diseño autónomo y para la innovación social. *Sapientia*, 10(20), 6-17.
- Cassigoli, I. y Sobarzo, M. (2008). *Biopolíticas del Sur. Memorias del Primer y Segundo Coloquio de Biopolítica*. Buenos Aires, Argentina: ARCIS.
- Constitución política de Colombia. (1991). 2da Ed. Legis
- Debray, R (2007). Transmitir más, comunicarse menos. *Revista A parte rei*, 50. Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/debray50.pdf>
- Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades. (2018). *Cuarto pre-coloquio en diseño y creación. Memorias*. Manizales, Colombia: Universidad del Caldas
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño*. Popayán, Colombia: Universidad del Cauca.
- Frieri, S. (Comp.). (2014). *Manual de herramientas participativas para la identificación, documentación y gestión de la manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial. Convenio patrimonio cultural inmaterial desde la perspectiva local*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura & Tropenbos Internacional Colombia.
- Fry, T. (2012). *Becoming human by design*. Londres, Inglaterra: Berg.
- Gómez, A. (2010). El paisaje como patrimonio cultural, ambiental y productivo. Análisis e intervención para su sostenibilidad. *Revista KEPES* 7(6), pp. 91-106.
- González, C. (2015). *El diseño como acción. Hacia una ética de la actividad proyectual*. Manizales, Colombia: Ed. Universidad de Caldas.
- Halbwachs, M. (2002). traducción de Aguilar Miguel. *Fragments de la memoria colectiva*. Athenea Digital, 2. Disponible en <http://blues.uab.es/athenea/num2/Halbwachs.pdf>
- Hincapié, R., Becerra, S, & Zapata. (2013). *Paisaje Cultural Cafetero del Valle del Cauca, patrimonio cultural*. Santiago de Cali, Colombia: Programa Editorial Universidad del Valle.

- Jolier, G (2012). *La cultura del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn*. Boca Raton, EEUU: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Lyotard, F. (1981). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. (A. Mariano, Trad.). Buenos Aires, Argentina: Cátedra.
- Lyotard, J. (1991) *La condición Postmoderna*. Buenos Aires, Argentina: Ed. R.E.I.
- Macías, R. (2011). *Factores culturales y desarrollo cultural comunitario. Reflexiones desde la práctica*. Recuperado de <https://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/985/>
- Maffesoli, M. (2002). El reencantamiento del mundo. *Sociológica*, 17(48), 213-241.
- Manzini, E (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid, España: Ed. Experimenta
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. Cambridge, Reino Unido: MIT press.
- Mendoza. J. (2015). *Semiótica del diseño con enfoque agéntivo. Condiciones de signifiicancia en artefactos de uso*. Bogotá, Colombia: Ed. UTadeo.
- Ministerio de Cultura. (2011). *Paisaje cultural cafetero. Un paisaje cultural productivo en permanente desarrollo*. Bogotá, Colombia: Taller Editorial Escuela Taller de Bogotá
- Rogers, R. (2006). A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation From Cultural Exchange to Transculturation: School of Communication, Northern Arizona University, Flagstaff, AZ 86011 doi:10.1111/j.1468-2885.2006.00277.x
- UNESCO (2007). *La cultura: clave para el desarrollo sostenible*. UNESCO.
- Vanegas, M. (2017). (F. Cardona, Entrevistador). [In person]. Trujillo, Valle del Cauca.

Investigación para la producción de un cómic reconociendo la ciudad¹⁶

Julio César Rodríguez

¹⁶ Este artículo es presentado como ponencia en la sexta versión del Coloquio: Imagen, Cultura y Territorio, realizado el 1 de noviembre de 2018.

Resumen

La producción de un cómic es un acto creativo que, aparte de involucrar la escritura de un guion y su representación ilustrada y secuencial a través de los signos que lo definen como lenguaje, también reviste una serie de reflexiones acerca del mismo como medio, en tanto se comprende la evolución de los géneros y formatos por lo que ha trasegado. En este artículo se evidencian las distintas consideraciones que se tuvieron para la producción del cómic “El Cerra’o”, partiendo desde la comprensión misma del medio hasta adentrarse en las claves de realismo y la fantasía que el género del terror comparte, y culminando con una investigación documental de experiencias y escenarios asociados con el espiritismo y la brujería.

¿Qué es un cómic¹⁷?

La narrativa gráfica y secuencial ha acompañado a la humanidad desde el momento mismo en que las comunidades de las cavernas dominaron las técnicas para marcar el suelo y las paredes que los rodeaban. Así como un niño descubre primero el dibujo que el alfabeto, en la historia humana la imagen precedió al lenguaje escrito. Pinturas rupestres, ideogramas egipcios y códigos precolombinos, entre otras manifestaciones gráficas, pueden ser consideradas como las antecesoras de un lenguaje que se anclaría en la civilización contemporánea a través de la prensa impresa de mediados y finales del siglo XIX en Europa, Japón y Estados Unidos¹⁸.

Si bien varias fuentes señalan el nacimiento del cómic hacia el año 1896, de la mano de Richard Felton Outcalt con su “Yellow Kit” en

¹⁷ El término “cómic” surge del anglicismo para “cómico”, definición que se le otorgó a una serie de productos narrativos, historietistas de tinte humorístico, pero que posteriormente identificaría a toda la producción de este medio en Estados Unidos. Dicha asignación ha perdurado a lo largo del tiempo, sin embargo el objeto que señala ha sido llamado de distintas maneras a lo largo del globo, siendo en España conocidos como tebeos, manga en Japón, bande dessinée en Francia, fumetto en Italia e historietas en Latinoamérica.

¹⁸ Santiago García en su libro “La novela gráfica” señala cómo a lo largo de todo el siglo XIX pulularon en Europa y Japón distintos relatos gráficos ilustrados que incluían fragmentos de texto, considerados en ese apartado como “La prehistoria del cómic”.

un suplemento ilustrado del New York World (Ver imagen 1), en Europa el autor ginebrino Rodolphe Töpffer realizaba desde 1830 secuencias narrativas en formato de tira con inclusión de textos (Ver imagen 2). A grandes rasgos, tales propuestas derivaron de una serie de experimentos gráficos influenciados por la ilustración editorial, la caricatura satírica y el arte pictórico. Durante este periodo el cómic apuntaló dos elementos fundamentales para su caracterización: una secuencia narrativa consolidada a través de viñetas y texto como un inserto superpuesto al contenido de cada viñeta en cartuchos y/o globos de diálogo.

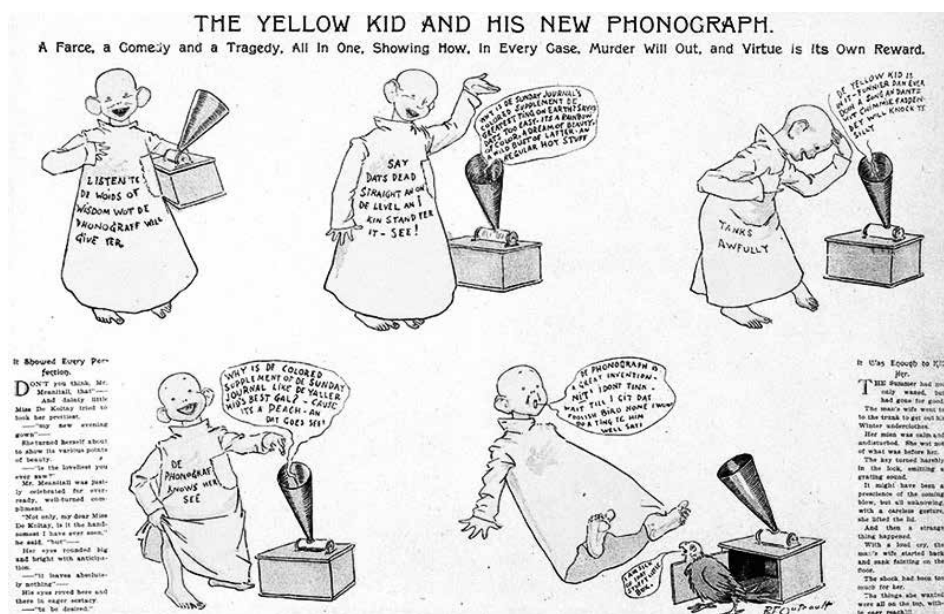


Imagen 1. "The Yellow Kid and his new phonograph"
de Richard Felton Outcault.

Fuente: <http://images.tcj.com/2016/05/YellowKid4.jpg>



Imagen 2. “Mr. Pencil” de Rodolphe Töpffer.

Fuente: <https://journals.openedition.org/bcrfj/docannexe/image/7178/img-3.jpg>

Posteriormente, el compendio de signos con los que se articulaba el lenguaje del cómic se ampliaría con unos de carácter icónico, lingüístico y cinético. Así las viñetas cambiaron de forma, de contorno, surgieron las onomatopeyas, las líneas cinéticas para expresar movimiento y una serie de recursos gráficos que autores como Luís Gasca y Roman Gubern han recopilado juiciosamente¹⁹.

En paralelo a la evolución del cómic en términos de código, el cual amplió sus soluciones gráficas para expresar las acciones de una trama, los formatos en los que se soportaba se transformaron notoriamente. En sus comienzos, y debido a la dependencia de la prensa escrita, la tira diaria o daily strip y la lámina eran los más recurrentes, el primero siendo una serie de viñetas de una franja de extensión y el segundo siendo una historieta de una página, utilizado usualmente en los suplementos dominicales de los periódicos. En los años 30 surgiría en Estados Unidos el formato comic-book, una revista de grapas de 32 a 64 páginas de extensión, el que popularizaría particularmente a los superhéroes; mientras en Europa proliferaría el álbum, un formato tapa dura de producción más cuidada con una extensión entre las 48 y 64 páginas (Varillas, 2014).

¹⁹ De la obra conjunta de Gasca y Gubern se puede señalar a “El Discurso del Cómic” como el principal aporte a modo de inventario de los códigos propios del medio. De su obra también hacen parte “Diccionario de onomatopeyas del Cómic”, “Enciclopedia erótica del cómic” y “La pintura en el cómic”.

Aunque estos formatos aún circulan, el cómic contemporáneo también ha aprovechado el avance digital para inscribirse en otros formatos como el motion comic, soporte que puede rastrearse desde los 60's y que consiste en un relato audiovisual de animación limitada cuyo principal insumo lo constituyen las ilustraciones estáticas del cómic impreso (Ver imagen 3). El cómic digital, cuya distribución se basa principalmente en archivos de imagen .pdf y.cbr, también ha apelado a formatos interactivos que emulan el paso de las páginas (flip page) o que agregan sonido a las viñetas. Así mismo, las tecnologías de programación html5 han permitido que la narrativa se logre a través de interacciones propias de los exploradores web²⁰.



Imagen 3. Serial animado del Captain America. Marvel Comics Group. 1966
Fuente: <http://marvelsilverage.blogspot.com/2016/01/captain-america-cartoon-star-of-small.html>

Estos recientes formatos develan una nueva forma de lenguaje historietista, caracterizado por las posibilidades cinéticas, sonoras e interactivas propias de la tecnología digital, que a diferencia de su ancestro impreso, no requiere las convenciones que solventan las carencias de la página de papel. Sin embargo, podría de la misma manera que los dibujos animados adoptaron las líneas cinéticas, reinterpretar en la interacción digital los signos propios del cómic.

²⁰ Los premios de la industria del cómic estadounidense "Will Eisner" han integrado a sus categorías una a "mejor cómic digital" y otra a "mejor cómic web", categoría que ganó en 2016 "These memories won't last" de Stu Campbell, un webcomic cuya lectura es posible a través de la acción de scroll en el sitio web <http://memories.sutueatsflies.com/>.

Realismo y Fantasía

Toda ficción o diégesis de lo relatado puede darse a partir de un hecho de factibilidad real o apelar por completo a fuentes mágicas o altamente tecnológicas que empujen el desarrollo de la trama. Esta condición de realista se diferencia de la distinción argumental-documental que caracteriza al relato cinematográfico, y que como veremos, también se hace presente en el cómic.

El escritor cubano Evelio Traba Fonseca señala que:

Lo realista intenta por todos los medios reproducir las cualidades de aquello que damos por cierto, palpable y objetivo, en cambio, lo fantástico se encarga de quebrar las normas de la objetividad para dar paso a un mundo que sabemos imposible pero cuyas reglas se nos infiltran en la conciencia de manera tal que terminamos aceptando como plausibles los hechos que en él se dan. (Traba, 2018)

Algunos subgéneros literarios englobados en la fantasía son la ciencia ficción, la fantasía épica y el terror. No obstante, es necesario entender en el caso particular del terror, que este define en su aplicación historietista tantas historias de carácter fantasmagórico y demoniaco como historias de asesinato y violencia explícita.

Por otro lado, la clave realista en el cómic opera tanto para ficción, así como para adaptaciones de hechos reales, definiéndose desde la fuente de la que se obtiene la historia narrada. Por ejemplo, los reportajes-historietas del maltés Joe Sacco (Ver imagen 4), en los que el autor recopila desde un sentido periodístico hechos ocurridos en zonas de conflicto, demuestran como los cómics narran y reconstruyen hechos verificables de la realidad con la fidelidad del reportaje escrito más no con la del reportaje gráfico; mientras productos como “From Hell” de los ingleses Alan Moore y Eddy Campbell (Ver imagen 5) muestran como cómics de ficción pueden estar basados parcialmente en la realidad. En este los autores construyen una ficción para describir con rigurosidad

histórica la Inglaterra de finales del siglo XIX, teniendo como punto de partida la teoría no probada de la identidad de Jack El Destripador.

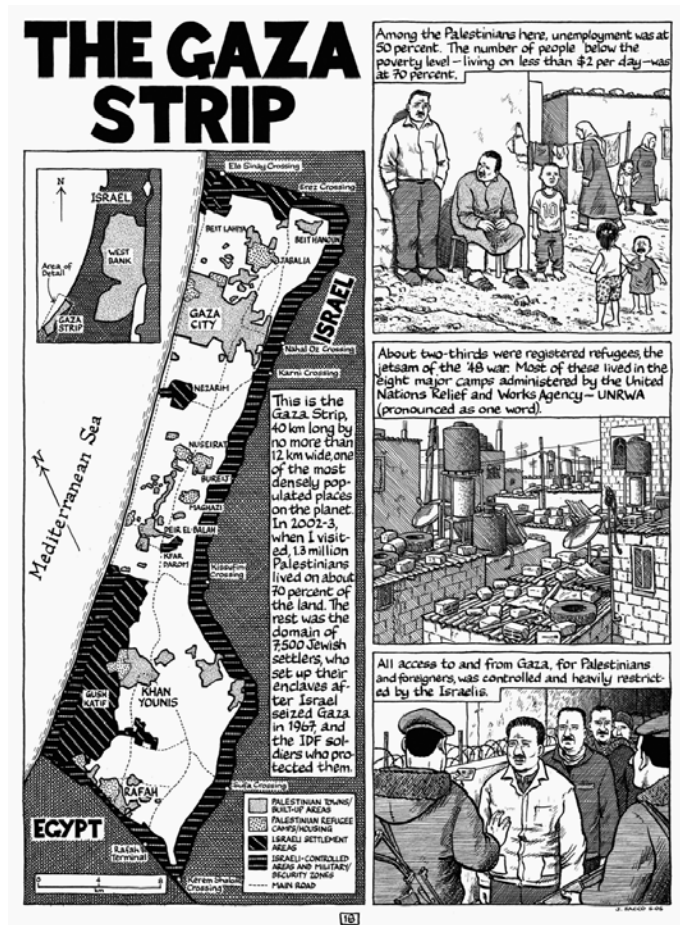


Imagen 4. "Palestina" de Joe Sacco.

Fuente: <https://mondoweiss.net/wp-content/images/2009/12/footnotes-in-gaza/Joe-Sacco-Footnotes-in-Gaza-18.png>



Imagen 5. "From Hell" de Alan Moore y Eddie Campbell.

Fuente: <https://www.fabulantes.com/wp-content/uploads/2017/05/mierda-from-hell-Christ-Church-Spitalfields.jpg>

Podría hacerse aquí el paralelo entre lo argumental y lo documental que el relato cinematográfico plantea, distinción que varía en el cómic al ser elaborado, por tradición, con una expresión pictórica o dibujada y que, por ende, no documenta la realidad gráficamente, pero sí lo hace relatando episodios de eventos reales.

Desde la publicación a finales de los sesentas en Estados Unidos del "comix underground", los autores de esta vanguardia, caracterizada por el desarrollo de contenidos satíricos y la soltura para tratar temas como

el sexo y las drogas, involucraron en sus tramas personajes de corte autobiográfico y que se relacionaban de manera mucho más íntima con el contexto, a diferencia del cómic comercial de aventura fantástica y pánico nuclear que caracterizó a los héroes de la época. Así lo señala Rubén Varillas Fernández:

Ya no hablamos de revistas infantiles o de cuadernillos de cómics con héroes inverosímiles destinados a barnizar fantasías adolescentes y a provocar catarsis colectivas en tiempos de exaltación patriótica. Los comix de los años sesenta y setenta eran publicaciones dirigidas a un público adulto, normalmente ansioso de emociones fuertes que le empujarán ideológicamente contra el establishment. (Varillas, 2014)

En el comix underground emergieron autores que priorizaron las experiencias personales sobre la ficción, consolidando así el género autobiográfico, género que a largo plazo se convirtió en uno de los estandartes del cómic independiente. Por ejemplo, Harvey Pekar, en su “American Splendor” de 1975 (Ver imagen 6), relataba su vida como archivista de un hospital de veteranos, y Art Spiegelman, entre 1980 y 1991, publicaría en la revista Raw la aclamada serie Maus (Ver imagen 7), cómic que narraba las experiencias de su padre durante El Holocausto. Posteriormente, Marjane Satrapi en el 2000 con “Persepolis” (Ver imagen 8), no sólo construye un relato de intimidad familiar sobre su vida y migración desde Irán, sino que también narra los cambios políticos de su país natal en medio de la Revolución Islámica. Estas, entre muchas otras obras, reflejan la posibilidad del cómic como medio, para atestiguar no solo las experiencias individuales, sino también registrar la historia de las comunidades de las que sus autores hacen parte.



Imagen 6. “American Splendor” de Harvey Pekar. Portada de Robert Crumb
Fuente: https://static.comicvine.com/uploads/scale_large/12/124613/2936261-american_splendor_book_v1986_001_1986_pagecover.jpg



Imagen 7. “Maus” de Art Spiegelman
Fuente: http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/resources/imagenes/maus_grande.JPG

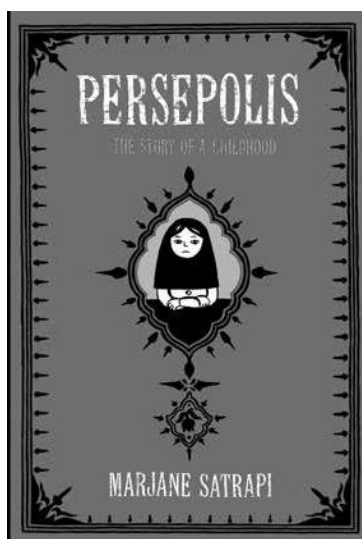


Imagen 8. “Persepolis” de Marjane Satrapi

Fuente: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81iniAfNnxL.jpg>

Describiendo el género

“La emoción más antigua y poderosa de la humanidad es el miedo, y la clase de miedo más antigua y poderosa es el miedo a lo desconocido”.
(Lovecraft, 2018)

La definición del terror, como género en el cómic, obliga primero a una revisión del mismo en el medio que le dio origen. Aunque la experiencia del terror puede ser rastreada en la tradición oral y la cosmogonía de distintas comunidades, con la presencia de deidades, demonios y espíritus, es en la literatura donde encuentra un espacio asentado para su circulación, arte que innegablemente retomó estas antiguas creencias para la construcción de sus arcos argumentales.

Howart Phillip Lovecraft en su reconocido ensayo “El terror en la literatura” resume la evolución del género en occidente, desde la novela gótica hasta la creación del subgénero del horror cósmico. En esta revisión el autor define el terror a partir de un supuesto de

inexplicabilidad o ignorancia del origen de ciertos fenómenos, cuya mera ocurrencia altera y asusta al individuo. De manera similar, Rafael Llopis, traductor español de la obra de Lovecraft, lo define en el cuento como: “Lo que caracteriza al verdadero cuento de miedo es la aparición de un elemento sobrenatural e inexplicable, que rompe los esquemas conceptuales vigentes e insinúa la existencia de leyes y dimensiones que no podemos ni intentar comprender” (Llopis, 2015).

No obstante, la búsqueda de definición del género evidencia unos tenues límites que lo acercan a otras estéticas literarias. En *Frankenstein* o *El moderno Prometeo* de Mary Shelly el origen de la bestia se remonta a un experimento de origen científico, que en la obra no queda del todo explicado, pero cuyas consecuencias, una ola de asesinatos, aterran al lector. Dicha obra se acerca a la ciencia ficción, en tanto utiliza a la ciencia como excusa para reflexionar sobre la vida, la creación y la responsabilidad social. Por otro lado, la novela negra o noir puede integrar un componente de horror motivado por la violencia del crimen, el cual racionalmente puede ser explicado, pero no por eso alarma en menor medida al lector.

Esta separación entre el miedo de origen mágico y el de actos humanos racionalmente explicables es una relación que en el cine y el cómic se integra en la práctica creativa, pero que enciclopédicamente suele distinguir como horror a aquello de origen paranormal y terror a aquello de origen racional. Como mencionan los autores de la monografía “El terror en el cómic”:

El concepto de terror es complejo y de ningún modo unitario. Existen barreras muy difusas entre dicho concepto y el de horror, por lo que normalmente el punto de partida de cada aportación no es coincidente desde la teoría de los géneros. (Jiménez-Varea, 2003)

Si bien durante sus primeros años el cómic apeló al humor, su evolución como medio gráfico dio paso a la exploración de diversas temáticas que se alimentarían de la literatura y el cine. Es a mediados de la década

de 1950 que el cómic estadounidense se atrevería a publicar cómics de terror, contenido que se hallaba vetado debido a la orientación claramente infantil y humorística de la prensa. La editorial EC Comics fue la más prolífica de este periodo en cuanto a terror se refiere, sin embargo, con la creación en 1954 de la Comic Code Authority su vasta producción se vio reducida ante las exigencias del organismo sensor, que vetó, entre otros, todo contenido que tratara el terror o la violencia explícita (Ver imagen 9).

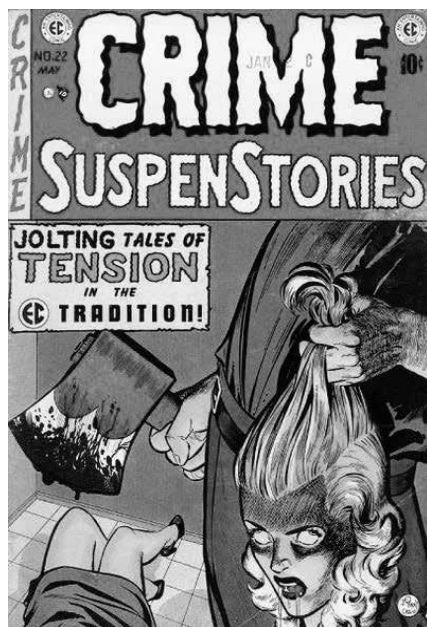


Imagen 9. “Crime Suspense Stories” de EC Comics.

Fuente: https://eccomics.fandom.com/wiki/Crime_SuspenseStories_Vol_1_22

A mediados de los 60's debutarían las revistas “Creepy” y “Eerie” de Warren Publishing, revistas de cómics de terror orientadas para adultos, lo que les permitió ignorar el código de censura y poner nuevamente en el mercado el terror como género historietista. La influencia de estas revistas se expandiría con su publicación en España a principios de la década del 70.

Warren se mantendría hasta los 80's, periodo en que el cómic comercial estadounidense cedía espacio al terror con obras como “Swamp Thing”

y “Hellblazer”, ambas de Alan Moore, incursión del comic de terror que continuaría hasta nuestros días con historietas como “The Walking Dead” de Robert Kirkman.

El Cerra’o

El Cerra’o es un cómic de terror y fantasía (Ver imagen 10), basado en historias de la vida real, crónica judicial y creencias populares. Para su creación se abordaron dos de los aspectos citados anteriormente: el género del terror en el cómic y la noción de realismo, entendida como la creación de ficciones cuya base resulta ser documental. Como bien lo señala la descripción de “El Cerra’o”, los elementos a indagar fueron en primer lugar las creencias populares que se hallaron en la tradición oral contemporánea y en reportajes de prensa.

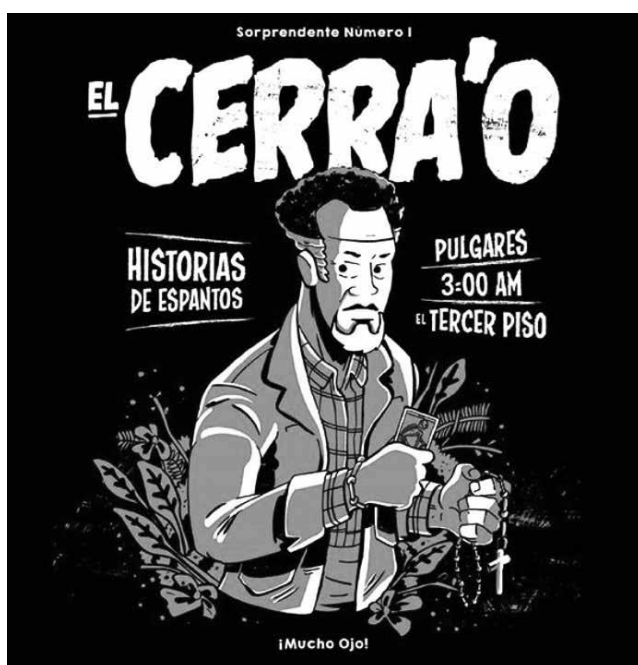


Imagen 10. Portada de “El Cerra’o” No. 1.

Fuente: Julio C. Rodríguez

La construcción del género, o subgénero literario, aportó una serie de condiciones estéticas, tanto literarias como plásticas, que determinaron

la identidad del producto narrativo, identidad articulada también a partir de tres obras fundamentales, examinadas previamente a la investigación bibliográfica aquí citada, y que coinciden parcialmente con las tres oleadas de cómic de terror en Estados Unidos.

La primera obra que se revisó fue la serie regular de Hellboy de Mike Mignola, publicada por Dark Horse desde 1993 (Ver imagen 11). En este cómic Mignola integró en un solo corpus mitológico las diversas creencias del origen y fin de la humanidad, cuyo nexo radica en el protagonista Anung-Un-Rama, alias Hellboy, un demonio invocado por ocultistas nazis en la segunda guerra mundial. Debido a su estética económica y expresiva, así como a la construcción de todo un universo mítico, Hellboy es en la actualidad un referente obligado del cómic de terror.



Imagen 11. “Hellboy No. 1. Seed of destruction” de Mike Mignola.

Fuente: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81DypnIH5wL._SL1500_.jpg

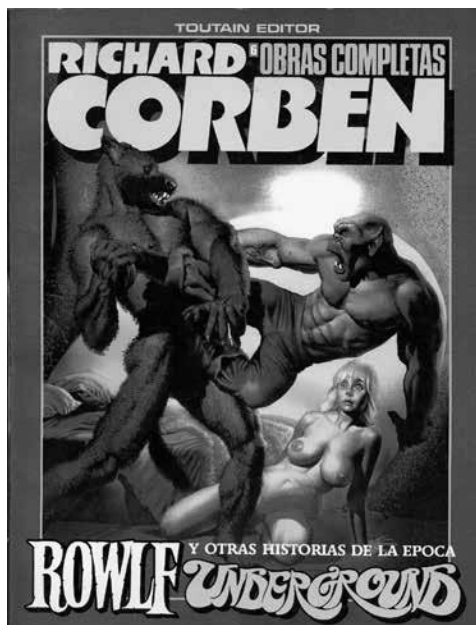


Imagen 12. “Rowlf y otras historias de la época underground” de Richard Corben.
Fuente: <https://pictures.abebooks.com/SANCHEZ/1547300632.jpg>

El segundo referente que instigó la creación de “El Cerra’o” lo constituyen dos cómics de Richard Corben, publicados en *Rowlf y otras historias de la época underground* de Tountain Editor (Ver imagen 12). El primero es la adaptación de *Las ratas en las paredes* de H.P. Lovecraft, cuento publicado originalmente en 1924, en el que se narran las desventuras del heredero de un priorato inglés, quien descubre como sus antecesores se entregaron a ritos antropófagos, y el segundo es *Un cuento gótico* de plena autoría de Corben, pero cuya evocación a Lovecraft resulta evidente. En este se narra cómo el también heredero de un monasterio descubre las antiguas prácticas necro-científicas de uno de sus ancestros. Corben demuestra gráficamente en estos dos cómics su habilidad para lo grotesco y lo explícito.

El último referente que inspiró la creación de “El Cerra’o” fueron dos publicaciones de la serie *Creepy presenta* de Editorial Planeta. Ambas recopilan las obras de Alex Toth y Bernie Wrightson en su paso por Warren Publishing. Estos dos autores, aparte de demostrar una calidad gráfica narrativa notable, resumen el tono del cómic de terror de los

70's, cómics en los que se trataba a los extraterrestres, las apariciones y los asesinatos como parte del género del terror, sin las exclusiones que plantea la distinción de géneros ya citada.

Encontrando los hechos

Como ya se ha señalado, las tramas abordadas en los tres números que hasta ahora se han publicado de “El Cerra’o”, surgen de una investigación que se da en dos frentes particulares: la crónica judicial o “crónica roja”, y los testimonios que se difunden voz a voz. El primero de estos se nutrió de prensa de circulación nacional, en la que fácilmente se pueden encontrar reportajes sobre brujería y distintas prácticas esotéricas realizadas tanto en el marco del conflicto rural como en el de violencia urbana. Por ejemplo, la primera edición de “El Cerra’o” se inspiró en la noticia registrada en el diario El Tiempo²¹ de la profanación de un cuerpo en el Cementerio Central de Puerto Tejada, Cauca (Ver imagen 13). Allí se reportaba como al cuerpo de un joven le fueron cercenados los pulgares de los pies, como medida de prevención de sus asesinatos ante una posible retaliación a través de brujería.



Imagen 13. Noticia. Rituales de brujería acechan a los cementerios del Pacífico

Fuente: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-1523393>

²¹ “Rituales de brujería acechan a los cementerios del Pacífico”. Artículo disponible en <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-15233937>.

El otro recurso documental lo constituyen los testimonios recopilados a través de diversas entrevistas informales a amigos, familiares y personas cercanas, que tienen algún conocimiento sobre espiritismo o prácticas de brujería. Algunas de estas entrevistas fueron grabadas y recopiladas en una base de datos online, que constituye un marco de referencia para la escritura de futuras tramas. Es importante señalar que en el contexto caleño es muy común toparse con todo tipo de experiencias personales respecto al tema, que reflejan a su vez aspectos familiares, de los barrios e incluso de la historia de Santiago de Cali, como lo es por ejemplo la leyenda del demonio Buziraco, que motivó la creación de uno de los monumentos de los cerros tutelares de la ciudad.

La realización de algunas de las viñetas ha requerido constantemente el uso de referencias fotográficas, obtenidas a través de búsquedas en internet o con fotos de autoría propia (Ver imagen 14). También ha sido necesario el uso de Google Street View, recurso que facilita el diseño de exteriores cuando los medios de movilización física lo impiden. En una de las ilustraciones para el cuento “El Tercer Piso”, historia que se desarrolla en el barrio Sucre del centro de Cali, se optó por esta herramienta para lograr la referencia a uno de los edificios del sector (Ver imagen 15).



Imagen 14. Referencia fotográfica para viñeta de “El Cerra’o” No. 3
Fuente: Julio C. Rodríguez



Imagen 15. Referencia para ilustración de “El Cerra’o” No. 1.

Fuente: Julio C. Rodríguez

Estos procesos resultan de suma importancia para la realización de la obra, en tanto son un ejercicio de representación gráfica y narrativa, pero, por otro lado, dan al cómic un factor de identidad y reconocimiento entre los lectores locales, así como permiten divulgar entre aquellos ajenos al tema, creencias y prácticas que resultan cercanas para el caleño y el colombiano promedio. El impulso actual que la cinematografía y los medios digitales han dado a la narración gráfica, representan una oportunidad para la renovación de contenidos en aras de fortalecer una expresión artística que, si bien no ha alcanzado en el contexto colombiano el impacto que se observa en otras regiones, sí permite, como todas las artes, crear memoria histórica, identidad cultural y conciencia social.

Referencias de consulta

- García, S. (2010). *La Novela Gráfica*. España: Ediciones Astiberri. Bilbao.
- Jiménez-Varea, J. (2003). *El terror en el cómic*. Sevilla, España: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Lovecraft, H.P. (2018). *El terror en la literatura*. Barcelona, España: Ediciones Brontes.
- Llopis, R. (2015). *Antología de cuentos de terror 1*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Traba, E. (2018). La verosimilitud de la narración. Narrar en clave realista. “*El desafío de narrar*”, curso llevado a cabo por MCA Business & Postgraduate School y Miriadax.net. Miami, Estados Unidos.
- Varillas, R. (2014, abril). *El cómic, una cuestión de formatos: revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas*. Cuco, Cuadernos de cómic número 2. Recuperado de http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/El_comic_una_cuestion_de_formatos_2_cuco2.pdf