



**DOCUMENTO DE OBRA DE PROYECTO DE GRADO
NARRATIVA ILUSTRADA “SEMILLAS”**

Juan Pablo Jiménez Robayo

C.C. 1.070.705.774

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

ECSAH - Programa de Artes Visuales

2022



“El dibujo es dar una actuación; un artista es un actor que no está limitado por el cuerpo, sólo por su capacidad y, tal vez, experiencia”

Marc Davis





ÍNDICE

PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA NARRATIVA ILUSTRADA (MANGA)	5
1. Resumen.....	5
Sinopsis	7
Enlace para ver la obra	7
2. Justificación.....	8
2.1 ¿De dónde nació la idea de un manga?	8
3. Las narrativas ilustradas en la historia	11
3.1 Orígenes del Manga	23
3.2 ¿Qué es el manga?	32
3.3 Características del Manga	35
3.4 Los géneros del manga.....	38
3.5 El Manga en Colombia	40
4. Los comics, el manga y las artes visuales.....	55
4.1 ¿Cómo el manga y el anime empiezan a tener un gran impacto cultural?.....	56
4.2 El proceso de elaborar mi manga.....	58
4.3 ¿Es “Semillas” una obra de arte?	64
4.4 Nuevas maneras de hacer arte	70
5. El eje temático	74
5.1 La afectación ambiental en Colombia	74
5.2 Afectación a las comunidades.....	76
5.3 El sentido del arte en una visión ambiental	82
6. Propósitos del proyecto.....	84
6.1 Propósito general	84
6.2 Propósitos específicos.....	84
7. Marco teórico y artístico	85
7.1 Surgimiento de la idea	85
7.2 Impacto de la obra hacia la sociedad y las comunidades	87
7.3 Principales referentes	90
7.4 Elementos narrativos y estéticos	96
7.4.1 El título.....	97
7.4.2 Personajes y escenarios	97
7.5 Elementos compositivos complementarios	112





7.6 El guion	113
7.7 Marco contextual	115
7.8 El futuro de la obra	116
7.9 La línea entre lo que es y no es arte	118
7.10 Marco conceptual	121
8. Fase de exposición.....	127
9. Conclusiones	139
10. Referencias.....	140





PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA NARRATIVA ILUSTRADA (MANGA)

1. Resumen

En este proyecto se expone la propuesta de una narrativa ilustrada, de estilo Manga, una historia corta impresa con determinado número de piezas dibujadas a mano y en serie, estructurada en viñetas y que permite su lectura e interpretación por parte de cualquiera que pueda tener interés en esta. El título de esta historia es *Semillas*, con la que se ha querido hacer una alusión al crecimiento y la capacidad del ser humano de elegir sembrar aquello que recogerá, ya sea el bien o el mal.

Con esta narrativa se pretende transmitir un mensaje que contribuya a visibilizar las afectaciones ambientales y humanas que se desprenden de la minería ilegal cuyas acciones, son ejecutadas en algunos departamentos colombianos. Se ha abordado esta realidad desde una perspectiva fantasiosa y a la vez, simulando situaciones que viven las comunidades nativas, mientras se ponen en escena actos imaginarios que cuentan las consecuencias que acarrea desafiar a la naturaleza.

El método investigativo se ha soportado en la historia de las narrativas ilustradas, cómo son estas una práctica artística, y en cómo estos relatos impactan en los públicos, y en la recolección de datos acerca de las repercusiones que desatan las actividades de minería ilegal y los intereses de sus promotores. Quiero exponer mi visión y preocupación frente a estas problemáticas, mi inconformidad con respecto a su manejo por parte del gobierno, y mostrar cómo desde el medio de las historietas, es posible apoyar la representación de rasgos culturales e intereses sociales en lapsos de transición. ¿Es posible inspirar por medio de este arte, soluciones a las afectaciones humanas mientras comprendemos que nuestro rol individual puede influenciar en ello?





Abstract

In this project I expose the proposal of an illustrated narrative, Manga style, a short story printed with a certain number of pieces drawn by hand and in series, which allows its reading and interpretation by anyone who may have an interest in it. The title of this story is Seeds, with which I wanted to make an allusion to the ability of human beings to choose to sow what they will reap, be it good or evil.

With this narrative I intend to convey a message that contributes to making visible the environmental and human effects that arise from illegal mining whose actions are carried out in some Colombian departments. I have approached this reality from a fantasy perspective and at the same time, simulating situations that native communities live, while imaginary acts are staged that tell the consequences of challenging nature.

The investigative method has been supported by the history of illustrated narratives, how these stories impact the public, and the collection of data about the repercussions unleashed by illegal mining activities and the interests of their promoters. I want to expose my vision and concern regarding these problems, my disagreement regarding their handling by the government, and how from the medium of comics, the representation of cultural traits has been supported and a vehicle for social interests has been found. in transition periods. Is it possible to inspire, through this art, solutions to human affections while understanding that our individual role can influence it?

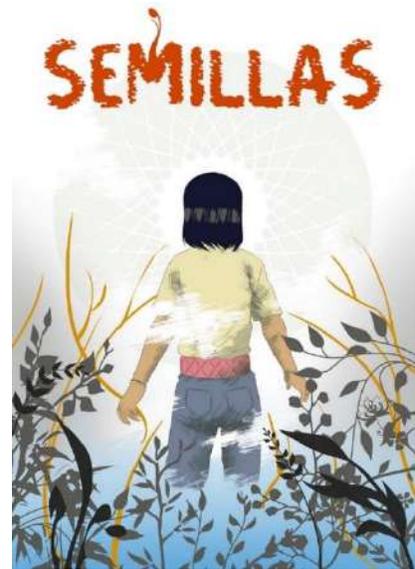
Palabras clave: Narrativa, ilustración, medio ambiente, minería ilegal, comic, manga.





Sinopsis

Durante siglos la naturaleza ha guardado silencio ante los ataques de la humanidad en su insistencia por someterla y explotarla, pero sin importar los territorios que hayan sido ultrajados, tarde o temprano, de una forma u otra, terminará por reclamar lo que es suyo, en una confrontación final después de muchas batallas perdidas. El día que la naturaleza decida ganar esa confrontación, la humanidad quizá no esté allí para atestiguarlo.



Es así como conocemos la historia de Mahuu, una joven perteneciente a una comunidad indígena colombiana, que se ve alcanzada por las afectaciones colaterales derivadas de las actividades de minería ilegal muy cerca de su territorio, un territorio que también sufre las carencias venidas del abandono estatal. Acompañaremos a Mahuu en su camino por descubrir que en ella existe algo que es mucho más especial que en cualquier otro ser humano; en ella yace la voluntad misma de la naturaleza, pero también, su agobio, y con ello, el poder de dominar los elementos.

Ahora está en las manos de nuestra protagonista, quien, desde su crianza y enseñanza por parte de los taitas de su comunidad, ha apropiado un profundo amor hacia la madre tierra y por toda forma de vida. El dilema ahora está en si usar ese don que la ha sido otorgado para castigar o para enseñar, pero el camino por delante no es para nada sencillo.

Enlace para ver la obra: <https://www.flipsnack.com/A7BFABEEFB5/semillas-t9565f5hp8.html>





2. Justificación

A través de la investigación realizada, entre otras cosas, se evidencia una marcada necesidad de implementar metodologías desde nuestras posiciones y profesiones, que contribuyan a visibilizar las diferentes afectaciones que derivan de la minería ilegal en nuestro país. Se cita también de manera referenciada, que las narrativas ilustradas han sido vehículos de propósitos e identidades sociales, culturales e ideológicos en diversos momentos de la historia. Se pretende mostrar que en un momento de la historia tan delicado como el que vivimos a raíz de una serie de amenazas ambientales que derivan principalmente de un cuestionable comportamiento humano, y en que una afectación real y constante que le está ocurriendo a las comunidades aborígenes y rurales a causa de prácticas industriales de dudosa moral, un medio comunicativo y narrativo tan tradicional como las historietas, pueden una vez más, visibilizar la realidad con su toque único e inspirador, y ofrecer una visión alternativa hacia una esperanza de cambio.

2.1 ¿De dónde nació la idea de un manga?

[Narrado por el autor] Desde muy pequeño siempre tuve interés por el dibujo, y mis primeras prácticas consistían básicamente en calcar figuras que veía en los libros. Me gustaban mucho las actividades escolares que involucraban de alguna manera hacer dibujos, y aunque por supuesto mis primeros trazos eran muy desproporcionados y garabateados, ya tenía cierto reconocimiento por parte de mis compañeritos y profesores por este gusto.

Desde el colegio nunca tuve muchos amigos, de hecho, puedo confesar sin pena que fui una de tantas víctimas de bulling. Siempre me he considerado una persona poco sociable, y aún hoy sigo sin ser el “alma de la fiesta”. El dibujo es una de esas cosas que me sirvió de refugio, construí mundos a partir de un lápiz y un papel, y como muchos, garabateaba en las últimas páginas





de mis cuadernos cuando sentía la necesidad. Recuerdo que cuando estaba en grado séptimo en el año 2002, un compañero llegó con un dibujo que él mismo hizo en un taller que estaba tomando los días sábado. Por aquellos días eran muy comunes los álbumes para llenar, y su dibujo era basado en una ficha de un álbum de esos. Ese dibujo no era otro que un personaje de manga, no sabría decir de qué serie o programa era, pero en ese momento ese estilo hizo “click en mí”. Nunca fui a ninguno de esos talleres a los que mi compañero asistía, pero practicaba muy seguido motivado por los trabajos que él llevaba cada lunes. Este gusto pasó a un nivel mayor cuando un día por la calle, me pidió que le prestara un dinero para comprarse un pequeño libro que vimos al pasar por una papelería. Se trataba de un volumen #26 del manga *Video Girl Ai*, del artista japonés Masakazu Katsura. Por aquellos días estos mangas aún se podían conseguir fácilmente en algunas papelerías regulares, hoy hay que ir a sitios especializados.



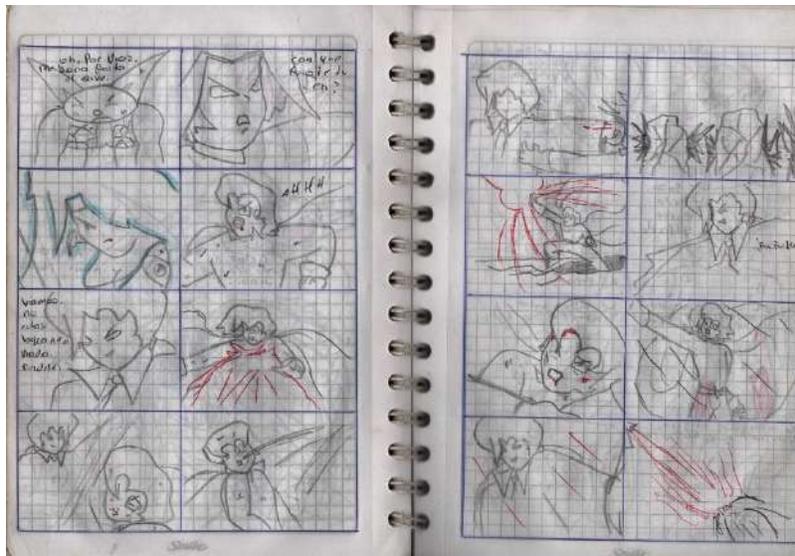
Video Girl Ai #26. [Manga impreso],
de Grupo Editorial VID. De Masakazu Katsura. Whakoom

Al ver las increíbles ilustraciones de aquel pequeño libro, puedo decir que me enamoré de lleno de este estilo. El libro tenía una particularidad, y es que se leía de derecha a izquierda, y para leerlo había que iniciar por la última página. Le pedí a mi compañero que como pago por el dinero





que le presté para el tomo, me dejara leerlo cuando él terminara. Naturalmente me fascinó, y luego compré más ejemplares para mí, los cuales hoy en día aún conservo con gran cariño. Luego de eso, maravillado por aquellos relatos, me propuse crear mi propia historia, pasaba días y semanas enteras imaginando personajes y creando mis propias historias. Al cabo de un tiempo, mi compañero también empezó a crear su propia historia, y era muy divertido porque cada semana nos intercambiábamos los cuadernos para saber qué pasaba en la historia del otro. Aquellos tomos eran un cuaderno normal, con cada página dividida en ocho recuadros del mismo tamaño. A mi historia le puse “FITS”, y la de mi compañero se llamaba “Digital Power”. Hasta conservo todavía algunos de estos cuadernos.



Al pasar los años dejé de hablarme con ese amigo, y no lo volví a ver. Pero seguí con mi pasión por el manga, intentando copiar imágenes de grandes producciones como Dragón Ball y Caballeros del Zodiaco, especialmente populares en los tiempos de mi niñez y adolescencia. Empecé a enfocarme en realizar piezas gráficas sueltas, ilustraciones tipo afiche, y aunque sí he hecho un par de intentos en cuanto a narrativas en serie cortas, el deseo de crear una historia manga propia de alto nivel y con un objetivo colectivo siempre ha permanecido en mí.





La historia de mi gusto por la ilustración y el estilo manga tuvo un nuevo apartado cuando aprendí sobre las técnicas digitales en el año 2011 por medio de un curso técnico en el SENA, de hecho, fue precisamente mi gusto por la ilustración lo que más me impulsó a estudiar diseño gráfico, teniendo en cuenta también que, en ese momento, no había disponible una carrera profesional de Artes Visuales en mi municipio de residencia. De ahí en adelante he velado por fortalecer mis habilidades en este medio, me he venido especializando como diseñador gráfico y en esto trabajo, pero siempre hay espacio para practicar la ilustración tradicional. Puedo decir con gran satisfacción, que en el lugar donde me encuentro laborando actualmente, se valora y requiere constantemente mi labor como ilustrador.



Algunas de mis obras como ilustrador.



En 2012 tuve la oportunidad de dictar clases de dibujo manga a estudiantes de 6° y 7° del colegio Seminario de Facatativá.

3. Las narrativas ilustradas en la historia

No puede resultarnos tan difícil asumir que las palabras son la base de la comunicación universal, parte natural de nuestra humanidad, pero muchas veces, se ven limitadas a raíz de la multiculturalidad y la diversidad de idiomas. Una imagen trasciende, habla por sí misma, nos permite crear mundos enteros sin decir ni una palabra. La imagen ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes a la mano derecha de su necesidad de expresarse. La comunicación, en tanto la





comunicación visual, se da en torno a los elementos significantes y expresivos de carácter visual, una manera en la que el proceso de comunicación es posible por representaciones y formas que significan y expresan experiencias, mediante elementos asentados principalmente por la percepción visual, y que se diferencian de manera significativa de la codificación lingüística de experiencias y fenómenos. (Meza, 2018) p.4

Mucho antes de que las historias de superhéroes se convirtieran para muchos, incluyéndome, en sinónimo de cómics, la humanidad ya utilizaba figuras y colores para registrar su día a día e inmortalizar sus glorias. Recuerdo que desde la escuela ya nos enseñaban acerca de las pinturas rupestres y los tallados indígenas. En el propio municipio donde crecí, Facatativá, hay diferentes grabados, pinturas y monumentos en el parque arqueológico *Piedras del Tunjo*, al que nos llevaban periódicamente con excursiones escolares, aunque en ese momento uno solo pensaba en jugar en el parque y casi no le prestaba atención. Ya durante la universidad se empieza a tener más interés en ello, saber de su importancia y legado, y que, aunque no se puede determinar con exactitud la época de estas expresiones, se cree que fueron hechas por la población indígena Muisca y que datan de hace aproximadamente entre 500 y 1.500 años.



Pictografías con pigmento en piedras del parque "Piedras del tunjo", Facatativá. [Fotografía de Viviana Chicuzaque] Turismo Muisca <http://turismomuisca colombia.blogspot.com/2017/10/piedras-del-tunjo.html>

Al parecer existen manifestaciones de esta naturaleza que pueden atestigüarse en muchos lugares, por ejemplo, la cueva de Lascaux en Francia, Serra da Capivara, en Piauí (Brasil) o la isla





de Sulawesi en Indonesia, donde pueden distinguir figuras retratadas del ambiente y de animales, y cuyo análisis del carbono, concluye en que este tipo de expresión tiene al menos 40.000 años.



Cueva en Sulawesi, Indonesia [Fotografía de archivo]
Artículo de Domestika. 2021

<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Siguiendo en la historia, es posible encontrarnos con más datos interesantes que nos hablan de la expresión narrativa ilustrada en tiempos antiguos, y cuyos datos han sido corroborados. Hace 4.500 años, los sumerios plasmaron las figuras de sus guerreros victoriosos en lo que se conoce como el *Estandarte de Ur*. Otras civilizaciones como la egipcia, la griega y romana también inmortalizaban con ilustraciones sus grandes figuras heroicas. Por supuesto, las predicciones y los jeroglíficos también hicieron parte de estas composiciones. Estos personajes pueden perfectamente ser descritos como los “primeros superhéroes”.



El estandarte sumerio de UR. [Fotografía de archivo]
Artículo de Domestika. 2021.

<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>





Jarrón griego clásico. [Fotografía de archivo]
Artículo de Domestika. 2021
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Luego de siglos de reproducciones manuales, la invención de la imprenta a mediados del siglo XV por Johannes Gutenberg, dio un giro a los relatos ilustrados que encontraron un punto de partida y de total inflexión. Se dio vía libre a un viaje hacia otras realidades, una nueva manera de contar el pasado y de imaginar el futuro. Se daría pie a todo tipo de publicaciones ilustradas que rápidamente se difundieron por el mundo.

Ya en el siglo XVIII en algunos países de Europa, la ilustración de tipo satírico empezó a ganar popularidad, convirtiéndose la ilustración en una poderosa herramienta de crítica social. No había miembro de la realeza que pudiera escaparse de las burlas plasmadas en las parodias ilustradas.

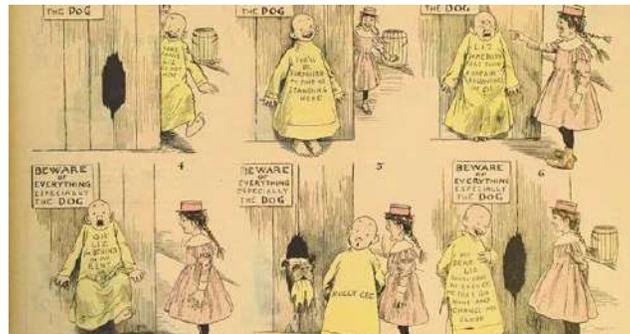


"John Bull Taking a luncheon" James Gillray - Ilustración satírica del siglo XVIII
[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>





Entra el siglo XIX donde las historietas empezaron a definirse estableciendo elementos que serían característicos de su naturaleza como son los globos de texto, y la distribución orgánica de las ilustraciones y el texto. Se considera la primera historieta en usar estos elementos a la obra del dibujante y pintor estadounidense Richard Felton, *Yellow kid* o *El chico amarillo*, aparecida en 1895 en el periódico New York World.



Yellow Kid, de Richard Felton

[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021

<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Luego de indagar por otros ejemplos de aquellas historietas pioneras, se puede distinguir que era muy común que las historias que narraban hicieran referencia a situaciones cotidianas, aunque ya se usaban otro tipo de personajes como animales o cosas en vez de humanos exclusivamente. Esta idea de plasmar el realismo empezó a variar luego de los periodos entreguerras, donde el empobrecimiento de las poblaciones obligó a mirar otro tipo de posibilidades políticas y culturales.

Basados en personajes mitológicos antiguos, nacieron entonces los superhéroes, personajes que no solo salvaban al mundo sino también al mercado editorial, siendo el primero de estos *The Phantom*, en 1936, y posteriormente, el icónico *Superman* en 1938.

En el auge de estas historias fantásticas con personajes super poderosos y lo rentable que resultaba desencastillarse de las situaciones cotidianas, el estadounidense Will Eisner popularizó





el término “novela gráfica”, refiriéndose a tramas más elaboradas y complejas con potenciales literarios más marcados. La obra de Eisner representa un invaluable aporte para la redefinición de los comics y las historietas, y se convirtió en el líder de un amplio repertorio de nuevos ilustradores y escritores.



A Contract With God,
de Will Eisner. 1978.
[Imagen de archivo]. Artículo de
Domestika. 2021.
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Aunque estas historias fantásticas nos han encantado por décadas, según datos de la industria editorial, cerca del 80% del contenido narrativo producido en este medio está enfocado a las historias “realistas”, en Europa, Asia y América Latina donde este tipo de industria se estableció con increíble impacto. Estas disciplinas estimulan el despertar de los sentidos, imponen la estética como punto de visión y son un medio de expresión para el ser humano de carácter artístico-creativo. (Enoc, 2013).

Un ejemplo emblemático de la gran acogida de los relatos tipo realista y que encontramos en nuestro continente, es la siempre increíble *Mafalda*, del historietista argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón, más conocido como “Quino”. La pequeña de vestido rojo y cabello alborotado es todo un referente de las tiras cómicas, el humor satírico y la cultura popular de Latinoamérica. ¿Quién puede decir que no conoce a este tierno e icónico personaje? Yo personalmente, la conocí en los ejemplares dominicales del diario “El Tiempo”, cuando tenía como 12 años. Las vivencias



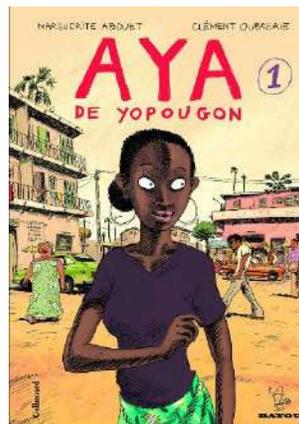


de la pequeña Mafalda han representado durante generaciones, las ideas y preocupaciones de las clases medias de la sociedad, y son un referente de los pensamientos progresistas de quienes ven el panorama futuro del mundo con preocupación.



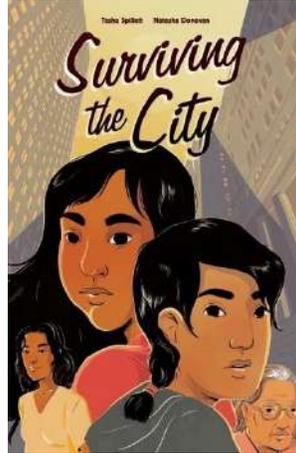
Mafalda, de Quino. 1964.
[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021.
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Hemos podido disfrutar de increíbles historias llenas de color, acción, drama, suspenso, amor y repletas de referencias propias. Muchas comunidades también han podido verse representadas en dichas historias; Negros, indígenas, asiáticos, mujeres, colectivos LGBTI+, personas con discapacidad y otros tipos de protagonistas han conquistado su merecido espacio.

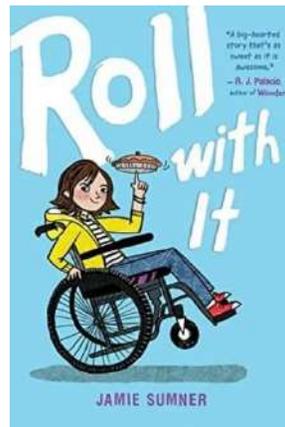


Aya de Yopougon, de Marguerite Abouet y Clément Oubrerie. 2005.
[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021.
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>





Surviving the city. de Tasha Spillett y Natasha Donovan. 2018.
[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021.
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>



Roll with it book, de Jamie Sumner.2019.
[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021.
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Para obtener un poco más de contexto en cuanto a estos inicios de las narrativas ilustradas, dejo a disposición el siguiente enlace que encontré y del cual me ayudé durante mi investigación y análisis. Se trata de un contenido muy interesante dispuesto por la comunidad creativa “Domestika” [Historia del cómic: ¿quiénes fueron los primeros superhéroes?](#)

Es ineludible hablar del importante rol de las historietas durante épocas de ruptura social a la hora de hablar sobre la historia de las narrativas ilustradas. Volviendo a América, durante los estragos de la Gran Depresión, la moral y esperanzas de los estadounidenses se encontraban por el



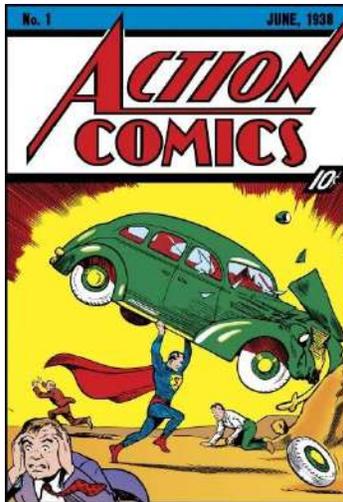


piso, esperando la llegada de un nuevo símbolo que les permitiera recuperar la fe en medio de una crisis sin precedentes y con consecuencias aún inciertas. Dicho símbolo llegaría en forma de superhéroe, creado por dos jóvenes judíos de Clevelan en 1938, Jerry Siegel y Joe Shuster, para el primer número de la revista *Action Comics* (ahora DC comics), en un tiempo en el que las historietas eran poco más que un negocio de venta de papel. Superman era aquel personaje que representaba la fuerza del ciudadano común, una inspiración nacional llevando los colores de Estados Unidos, un auténtico fenómeno cultural que marcó sin saber, el inicio de la era de los superhéroes.

La Gran Depresión de 1929 impulsaría una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense, demostrando que el medio no solo servía para hacer tiras humorísticas. Los siguientes años estarían marcados por el desarrollo del género de aventuras, donde destacaría Buck Rogers como la primera historieta de ciencia ficción (realizado por Philip Nowlan y Dick Calkins en 1928) y el cómic basado en la novela de *Tarzán de los monos* (realizado por Harold Foster en 1929). Las noticias y modas sociales influirían en el contenido de estas publicaciones y, por ejemplo, la vida de Al Capone serviría como fuente de inspiración para la creación de Dick Tracy (realizado por Chester Gould desde 1931). (Ballester, 2018)

En este especial de History Channel, podemos deleitarnos con un especial muy completo sobre cómo los superhéroes marcaron una época, en el que por supuesto, puede corroborarse la información que expongo. [SUPERHEROES LA HISTORIA - EPISODIO #01: LEYENDAS AMERICANAS](#)





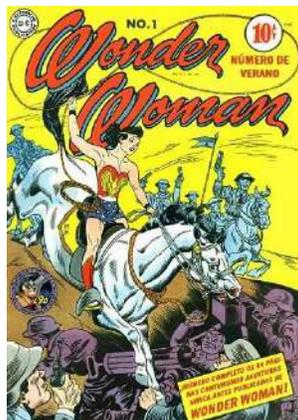
La primera edición de un comic de Superman. 1938. Subastado en un millón de euros.
[Imagen de archivo]. Artículo de Domestika. 2021.
<https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Pantera Negra, personaje de Marvel comics creado en 1966 por Jack Kirby y Stan Lee, fue el primer superhéroe negro, nacido como repercusión de unas condiciones civiles complejas y una era marcada por una difícil situación política. Las personas de raza negra eran constantemente vulneradas en sus derechos, lo que regularmente desencadenaba fuertes protestas y el surgimiento de movimientos en busca de la abolición del racismo. Esto representó un problema para Marvel tras la posterior aparición del partido político Black Panthers, visto por los medios como una organización intimidante y radical que se alejaba de los ideales pacifistas de importantes líderes como Martin Luther King.



Los Cuatro Fantásticos vol. 152 (1966), "El misterio de la Pantera Negra"
[Imagen de archivo]. Artículo de Esquire. 2019.
<https://www.esquire.com/es/actualidad/a22600788/la-sorprendente-historia-de-black-panther/>

Otro gran ejemplo al hablar de la estrecha relación entre un personaje y una ideología social es *Wonder Woman*, o la *Mujer Maravilla*. Creada en 1941 por el psicólogo y escritor estadounidense William Moulton Marston, este icónico personaje de la era dorada de los comics, es otro producto inevitable de una época marcada por conflictos sociales y necesidades de representación. No solo la inminente amenaza que se alzaba sobre el mundo de la mano de la ideología nazi y el auge de la segunda guerra mundial fueron detonantes para la aparición de *Wonder Woman*, la superheroína era una viva representación de la lucha feminista por el derecho al voto, y una inspiración "para ser ellas mismas y conquistar el mundo".



Wonder Woman #1 (1942) de William Moulton Marston
[Imagen de archivo]. Artículo de Zona negativa. 2017.
<https://www.zonanegativa.com/wonder-woman-volumenes-1-2/>





Considero a estos, ejemplos acertados si se quiere hacer referencia al poder y alcance de este tipo de representaciones en momentos complejos, y de cómo han servido de vehículos de pensamientos e ideales en medio de diferentes periodos de transición. Si bien su incidencia no ha sido determinante, sí es posible ver que sus roles marcaron una diferencia y cumplieron como un símbolo necesario en medio del forcejeo social de distintas comunidades en la lucha por el reconocimiento de sus derechos y sus ideales. Quisiera recomendar un enlace dónde puede obtenerse más información al respecto y de paso, corroborar muchos de los datos que he suministrado. [Enlace](#)

El Cómics explora la construcción de lenguaje, se basa en los elementos clave de los que se vale el hombre para comprender al mundo: La imagen y la palabra. Tiene recursos propios y no necesita de procesos decodificadores; se construye mediante imágenes que se abastecen y significan a sí mismas, como las palabras. Diversos sectores han apreciado al Cómics y han reconocido su familiaridad con otras expresiones artísticas como el Dibujo y la Pintura, ya que estas técnicas se prestan a la elaboración del Cómics en sí. Un ejemplo de cómo ha sido un medio valorado por la sociedad, lo tenemos en San Diego California, donde anualmente se llevan a cabo los Premios *Eisner* durante la San Diego Comic Con, evento de cómics, animación y cine. (Enoc, 2013) p.13-

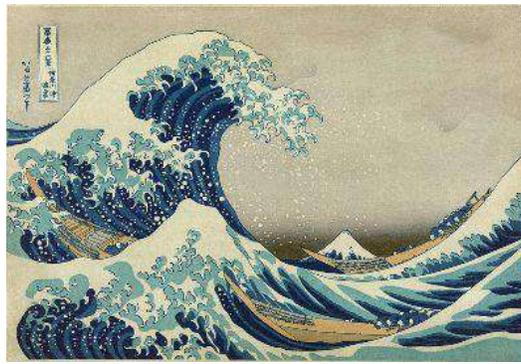
14.





3.1 Orígenes del Manga

Entre los populares estilos emergentes también surgió por supuesto el Manga. La historia nos dice que este particular estilo tiene su origen en japon, entre 1790 y 1912, siendo una combinación del arte gráfico tradicional japonés que tiene sus raíces en el siglo XI, y de la influencia de la historieta occidental en el siglo XIX. El término “Manga” fue acuñado por el pintor y artista de grabados japonés Katsushika Hokusai, adscrito a la escuela *Ukiyo-e* del periodo *Edo*¹.



La gran ola de Kanagawa. Obra parte de la serie de grabados “*Treinta y seis vistas del monte Fuji*” (1830) de Katsushika Hokusai. [Imagen de archivo] Artículo de la BBC. 2021. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59060024>

Hokusai combinó los sinogramas kanji (caracteres japoneses de un sistema de escritura de tipo logográfico y originalmente silábico) que representan “informal” y “dibujo”, para dar forma a la palabra “Manga” y bautizar así, su estilo artístico narrativo. Con su “Hokusai Manga”, muestra la vida diaria de su población, así como la naturaleza y vida cultural de oriente. Los grabados de Hokusai llegarían a París a mediados del siglo XIX, sirviendo de influencia para artistas postimpresionistas de renombre como Vincent Van Gogh, Paul Gauguin y Henri de Toulouse-Lautrec.

¹ Periodo Edo, también conocido como Periodo Tokugawa, tuvo su comienzo el 24 de marzo de 1603 cuando Tokugawa Ieyasu inició su gobierno oficialmente. Tokugawa Ieyasu es el primer Shogun, título de comandante del ejército que era otorgado por el emperador.



漫画

Manga

Escritura Kanji para la palabra "Manga" (dibujo informal)



Chie no umi (Oceans of Wisdom) (1834) de Katsushika Hokusai.

[Foto de stock 2B1FA9Y]. Alamy. 2020.

<https://www.alamy.com/katsushika-hokusai-whaling-off-goto-oceans-of-wisdom-series-woodcut-print-1832-1834-image345159415.html>

Solo hasta finales del siglo XIX y comienzos del XX, el manga se estableció como una corriente artística en Japón, en gran medida gracias a la obra de Rakuten Kitazawa, considerado el primer mangaka o creador de cómics manga profesional y, para muchos, el creador del manga japonés moderno. El lenguaje gráfico desarrollado por Kitazawa era simple pero poderoso, sus historias narradas a través de viñetas y marcos fueron publicados en varios periódicos de finales del siglo XIX con un rotundo éxito. Su trabajo reflejó a la perfección las principales características del manga como lo conocemos.



Rakuten Kitazawa. [Fotografía]. Comicgram.

Artículo de Tebeosfera.

https://www.tebeosfera.com/autores/kitazawa_yasuji.html



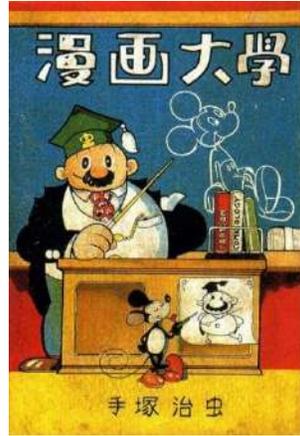
Tagosaku y Mokube visitan Tokio (1912), uno de los primeros mangas primitivos de Kitazawa.

[Imágen de archivo]. Artículo de Japonpedia.

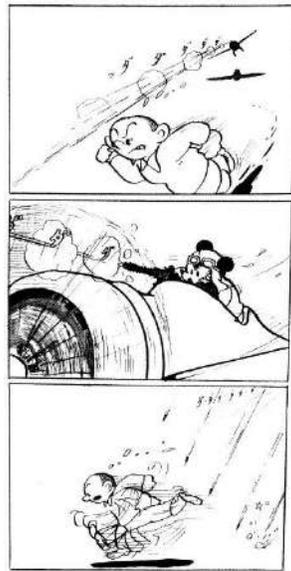
<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

Luego de la Segunda Guerra Mundial, el manga tomaría vuelo en medio del resurgimiento del país asiático durante la posguerra. El mercado editorial se acrecentó con la labor de importantes autores como Ozamu Tezuka, quien redefinió el concepto de las historietas manga, y que es curiosamente nombrado como “el dios del manga” por haber sido el responsable de la difusión masiva del manga como entretenimiento popular, influyendo profundamente en la sociedad japonesa de la posguerra. Tezuka replanteó las características con las que se contaban las historias dentro de los mangas, para hacerlas aún más largas y complejas, lo que cayó bastante bien a los consumidores de este mercado en Japón. Otros cambios notorios abarcan la nueva estética corporal de los personajes, unos ojos más grandes y expresivos (inspirados en las caricaturas de Walt Disney) y una estética más “circular” de los personajes que resultaron muy llamativas para los lectores.





Manga College (1950),
De Osamu Tezuka.
[Archivo regular].
Expresión Otaku
<http://expresionotaku.com/conferencia-marc-bernabe-osamu-tezuka-part-i/tezuka-osamu-manga-college-august-1950/>



To the Day of Victory (1945),
De Osamu Tezuka
[Imagen de archivo]. Oldskull.
<https://www.oldskull.net/ilustracion/las-influencias-de-osamu-tezuka-1a-parte-disney/>

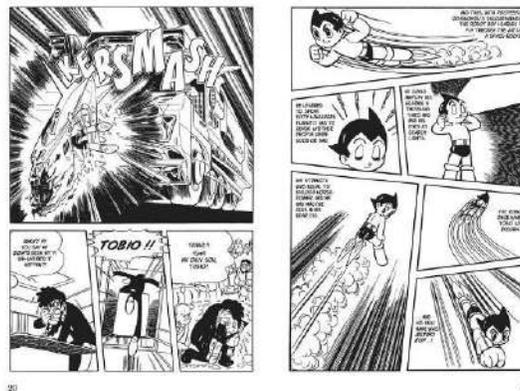
Como dato curioso, se encontró que Tezuka adaptó gráficamente la novela *Crimen y Castigo*, del escritor ruso Fiódor Dostoyevski, una de las grandes obras maestras de la literatura mundial. Tezuka usaba mucho este tipo de literatura como inspiración para crear sus propias obras.





“Me gustó Disney, yo adoraba Disney, aquí ante ustedes un hombre cuya vida fue determinada por Disney.” Ozamu Tezuka, 1973. [Fotografía de archivo]. Oldskull. <https://www.oldskull.net/ilustracion/las-influencias-de-osamu-tezuka-1a-parte-disney/>

Sus obras se cuentan en alrededor de 700 mangas, entre los que se encuentran la conocida *New Treasure Island* (1947), *Jungle Taitei* (1950) y su mayor obra, considerada el primer manga como tal, *Astroboy* (1952), el cual recuerdo perfectamente que vi en su adaptación animada cuando era muy pequeño. Esta serie es muy conocida por los colombianos nacidos especialmente después de 1980. Esta producción a color de los 80 es un remake de una adaptación animada de este título que ya se había hecho entre 1952 y 1968, empezó a emitirse en 1963 y fue la primera serie animada en la historia en hacerse popular en Japón y el primer anime en ser transmitido en el extranjero. Realizada en blanco y negro y con una extensión de 193 episodios.

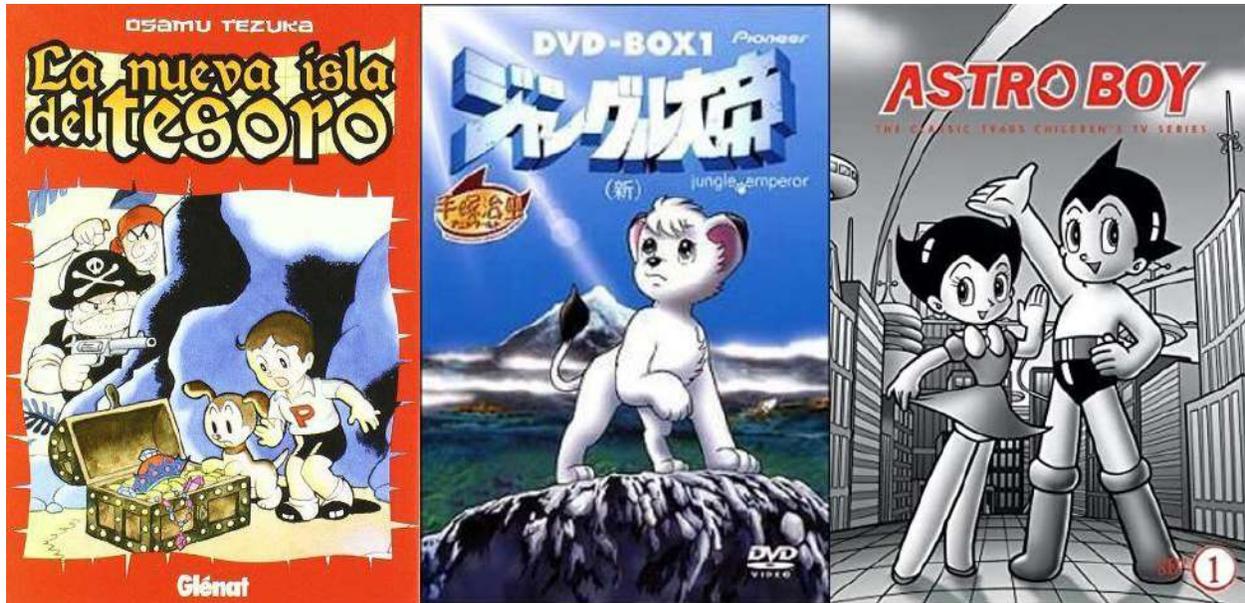


Manga Astroboy,
De Ozamu Tezuka. 1960.
[Imagen de archivo].
<https://theslingsandarrows.com/astro-boy-volume-1-2/>





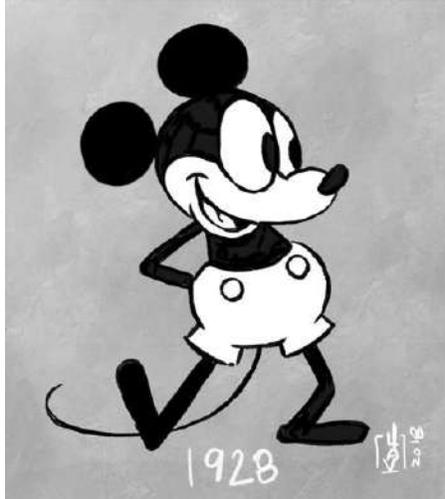
Astroboy (serie animada)
(1952).
[Imagen de archivo]. 2021.
Spacenerd.
<https://spacenerd.it/2021/12/la-storia-dei-manga-pt-3-anni-della-rivolta/>



Algunas de las obras más conocidas de Ozamu Tezuka
[Imágenes de archivo]

Artistas como Tezuka, encontraron en las producciones occidentales, una inspiración para el desarrollo de nuevas técnicas narrativas y de animación, concretamente de la mano de genios como Walt Disney y Max Fleischer, que ya brillaban con personajes como Mickey Mouse y Betty Boop. Estos pioneros de la industria de la animación introdujeron muchas novedades a la manera de contar historias, así como avances técnicos.





Mickey Mouse, 1928.
Bett Boop, 1930.
[Imágenes de stock].
Deviantart.
<https://www.deviantart.com/lokirize/favorites>
Pinterest
<https://www.pinterest.es/pin/278801033162345776/>

Para 1980, aparecen los grandes clásicos que conocemos los ochenteros y noventeros en Colombia, las historietas de *Dragon Ball* de Akira Toriyama, *Caballeros del Zodiaco* de Masami Kurumada, y los *Super campeones* de Yōichi Takahashi. Producidos y distribuidos inicialmente como tiras cómicas, tendrían una gran acogida en Japón, lo que inevitablemente llevó a sus adaptaciones animadas, que serían transmitidas internacionalmente.



Yo crecí con los protagonistas de estas historias, cada día al salir del colegio no podía esperar a ver lo que pasaba con Gokú, Seiya y Oliver, cuyos programas eran transmitidos por *Canal Caracol* (que yo recuerde) y ¿Quién de mi época no recuerda esas tardes? Pensar en esta nostalgia no solo me trae gratos recuerdos, sino también, fundamenta aún más mi profundo afecto por este estilo de dibujo. Siempre me pareció interesante que en muchas conversaciones de la





universidad y del trabajo, o simplemente en reuniones familiares y con amigos, hemos terminado hablando de Dragon Ball u otra serie. Independientemente de sí les gusta o no a mis allegados, siempre saben a qué me refiero cuando nombro alguno de estos programas.

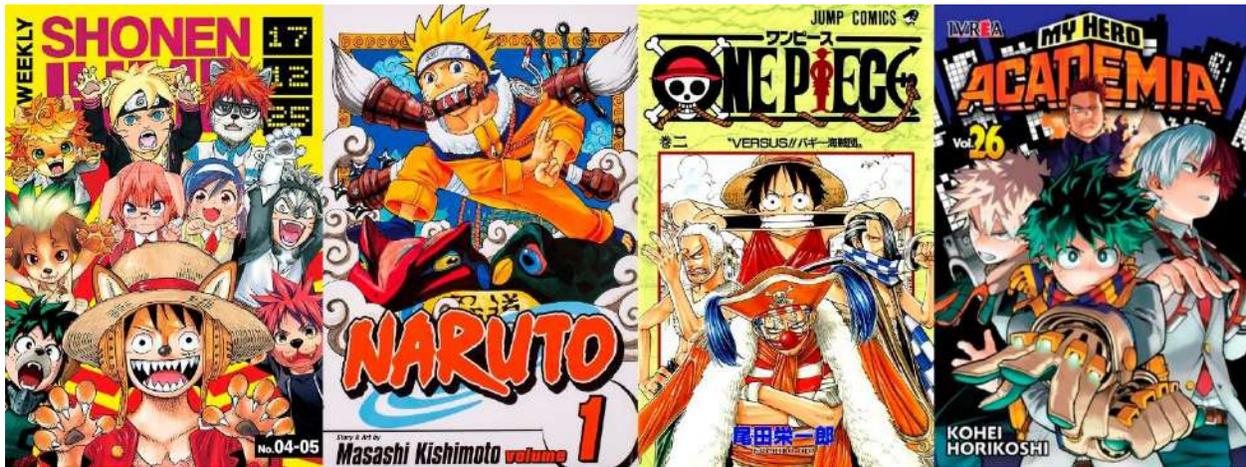
Pero continuando con la historia, es importante nombrar otro referente destacado dentro de esta industria. Obras como *Akira*, de Katsuhiro Otomo, otro de los máximos responsables de la popularización tanto del manga como del anime en el mundo, es una autentica obra de culto, una obra que tardó 2000 páginas para cerrar su historia con un nivel de detalle impresionante no visto hasta ese momento, y cerca de ocho años de trabajo. *Akira* fue adaptada a un largometraje aun cuando el manga no se había concluido, -estrenada en 1988 con un gran éxito de crítica y público a nivel mundial: escrita y dirigida por el propio Otomo, se trató en ese momento del anime más caro jamás hecho. (Diaz F. 2021).

Se convirtió en un rotundo éxito en occidente, lo que escaló en el primer auge del anime a principios de los 90, y posteriormente, se empezó la comercialización del manga siendo el primer cómic serializado en ser coloreado completamente por ordenador. Otros proyectos de este reconocido autor de merecida trayectoria son “*Steamboy*” (2004), “*Freedom Project*” (2006) y “*SOS Tokyo Metro Explorers: The Next*” (2007).





Actualmente el manga está fuertemente establecido como cultura en Japón, y los hay para todos los gustos, abarcando gran variedad de géneros. Allí cada semana se imprimen libros que contienen varios mangas y se hace una medición sobre cuáles de estas historias tienen mayor acogida y así, los editores deciden qué títulos tienen potencial para ser lanzados de manera independiente. Una de las ediciones semanales más populares es el magazine *Shonen Jump*, de la editorial Shueisha, y la revista de manga más conocida a nivel mundial. Según sus propias cifras, la revista tiene un tiraje semanal de 5 millones de ejemplares. De ella han salido obras de muchísimo éxito como *Naruto*, *One Piece* y *My Hero Academia*.



Pueden conocer más sobre el magazine *Shūkan Shōnen Jump* en la siguiente página: [Página Web](#)

En esta investigación consulté un referente que considero resume de manera muy sólida y digerible la historia del manga y el anime, y que funciona como soporte a muchos de los datos que he suministrado en este apartado. Se trata de un especial hecho en 2017 por el noticiero del canal mexicano *Televisa*. Dejo el enlace a este especial aquí: [La historia del manga](#)





3.2 ¿Qué es el manga?

La palabra “Man-ga”, es la definición japonesa para “Comic”. En sí, el término Manga se refiere a los libros de cómics japoneses. Estos libros manga son equivalentes a comics norteamericanos, y al igual que estos últimos, son distribuidos con cierta frecuencia, gozan de gran popularidad y muchos son adaptados a producciones animadas que, en el caso del manga, se denominan como *Anime*. A quien se dedica a dibujar manga y crear relatos gráficos con este estilo, se le llama Mangaka, Mas adelante hablaré de algunos autores colombianos que, dentro de lo que he logrado investigar, han adoptado este estilo o se han influenciado de él de alguna manera.



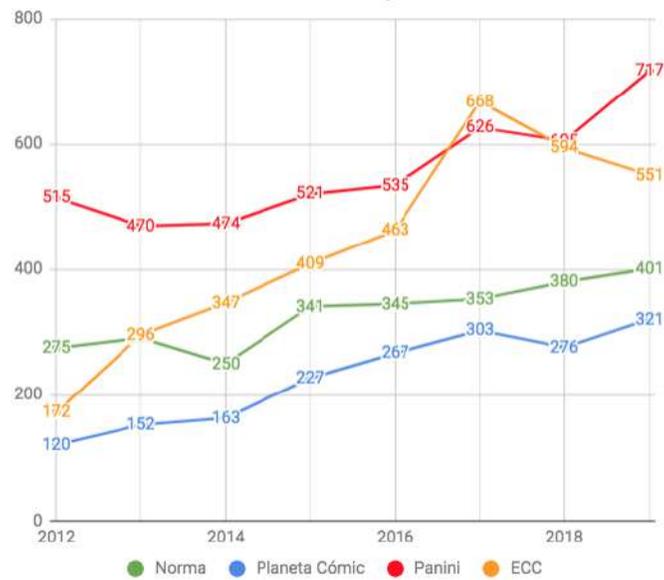
Productos con temática de dibujo manga. 2021.
[Imágenes de stock].
@mangashop
<https://www.crehana.com/blog/dibujo-pintura/que-es-el-manga/>

Para abarcar un poco acerca de la popularidad de estos mangas, buscando al respecto me encontré con *Guia del Comic*, entidad que monitorea el mercado editorial de comics y manga en español, y que nos muestra una comparativa de las cuatro principales firmas editoriales en cuanto al mercado del manga, en una relación entre 2012 y 2018, que muestra el crecimiento de cada una con respecto a la comercialización de nuevos títulos por año. Recordemos que todos los mangas que son distribuidos en Colombia, vienen impresos y editados desde México o España.





Norma, Planeta Cómico, Panini y ECC, 2012-2019

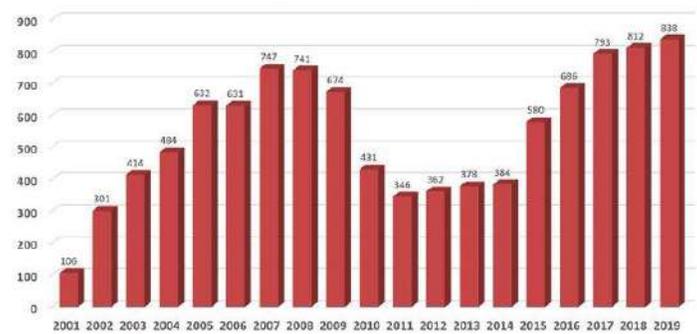


Recopilación y edición de **Jose A. Serrano (@guiadelcomic)**

Fuente: elaboración propia (con agradecimientos a @SabadellComics y @Whakoom)

También ofrecen un acercamiento en cuanto a cómo está el mercado japonés y sus novedades en España.

Manga en España (2001-2019)



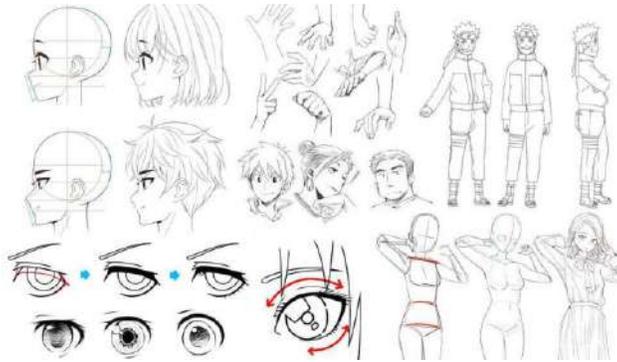
Consulta: <https://twitter.com/guiadelcomic/status/1210162091660853250>

El termino es también empleado de manera generalizada para referirse al estilo de dibujo que conserva la mayoría de características propuestas por Tezuka, y que lo hacen visualmente





diferenciable, aunque difiere en algunos aspectos según la experiencia y al estilo propio de cada dibujante, como en todo buen arte, este requiere de práctica constante.



Bocetos de dibujo manga. 2021.
[Imágenes de stock].
Industria Animación.
<https://www.industriaanimacion.com/2021/01/recursos-gratuitos-para-aprender-a-dibujar-manga-anime/>

En nuestros días es muy frecuente ver imágenes de estilo manga o variaciones del mismo en gran variedad de escenarios como revistas, páginas web, videojuegos, videos musicales y publicidad.



Captura del Video musical *Levitating*, de Dua Lipa, visible en su canal, cuya estética es claramente asociable al anime *Sailor Moon*.
https://www.youtube.com/watch?v=N000qgImmY0&ab_channel=DuaLipa



Publicidad comercial del producto *Gastrofast*, de laboratorios TQ. 2021.
En ella se ve un personaje con varias características del estilo manga.
https://www.youtube.com/watch?v=cP_5uA5LIYU&ab_channel=TQConfiable





3.3 Características del Manga

Los libros manga difieren en algunas cosas frente a las historietas occidentales, por ejemplo, el dibujo manga tiende a utilizar menos sombreados pesados y la línea del trazo es también más suave. Aunque la técnica parece sencilla, la atención al detalle en los mangas más profesionales es impresionante, dotando de identidad propia incluso a cada escenario.

Captain America Steve Rogers #1. De Marvel comics. 2016.
<https://www.nolapeles.com/2016/05/29/capitan-america-es-agente-encubierto-hail-hydra/>



kimi no suizou wa tabetai
Vol.1 Chapter 2 : Polar Opposites, de Yoru Sumino. 2015.
<https://yaoihentai.me/yaoihentai/kimi-no-suizou-wotabetai/vol-1-chapter-2-polar-opposites/>

Un lector poco habitual de historietas manga puede no reconocer fácilmente ciertos aspectos o llegar a confundirse. Algunos de los aspectos más esenciales son los siguientes:

- En el manga, las viñetas y páginas se leen de derecha a izquierda
- Es frecuente en el manga japonés que los personajes u objetos se dibujen de forma más realista, combinando personajes caricaturescos con un entorno realista.
- Los libros manga tienen mayor variedad de transiciones entre viñetas.
- Los personajes manga tienen ojos muy grandes y expresivos, cuerpos delgados y alargados.





- Las expresiones faciales suelen exagerarse para acentuar la situación tanto como sea posible.
- Los mangas tienen diversas temáticas y las más comunes son romance, acción, ciencia ficción o fantasía.



Página del manga *El Ratón de biblioteca*, de Miya Kazuki y Suzuka para Kitsune Manga. 2020.
CPT.[Imagen de stock]. <https://comicparatodos.wordpress.com/2020/10/15/el-raton-de-biblioteca-1-de-miya-kazuki-y-suzuka/>

Como dibujante de este tipo de historietas, me he podido percatar de la importancia de tener presentes los aspectos que hacen que un personaje luzca y se exprese como lo que es; un personaje de manga. Así como también, de que existen elementos muy recurrentes y fácilmente asociados al estilo manga, como los brillos de los ojos, la famosa “gota de sudor” sobre la ceja para indicar tensión, o la pequeña nube que sale de la boca del personaje para indicar alivio, las gafas ocultando los ojos para indicar que el personaje oculta algo o que ha notado algo interesante, y la vena protuberante en la sien para indicar rabia y frustración. Pueden parecer detalles sutiles, pero me





consta que enriquecen la obra general de una manera muy importante y la dotan de su identidad como parte del género.



A diferencia del anime (adaptación animada del manga), el manga suele ser presentado en blanco y negro, debido a cuestiones artísticas, financieras y de imprenta. Considero también que el hecho de hacerse a dos tintas, permite también dotarle de tonos más cinematográficos y dramáticos. Por otro lado, el anime suele estar lleno de colores vibrantes e involucrar muchos más recursos técnicos dado su formato, como lo es la música, las voces, el tipo de software etc.

Aunque suele referirse al manga como un término exclusivamente japonés, por supuesto el estilo ha sido aceptado y adoptado por múltiples artistas y editores de occidente, y seduce tanto a dibujantes profesionales como aquellos que desean iniciarse en el dibujo. Este deseo por apropiarse del estilo manga involucra tanto dibujos sueltos o piezas individuales, como la intención de abarcar narrativas gráficas completas, como fue mi caso. Estas prácticas no solo me permitieron afinar mis habilidades de dibujo, sino también, desarrollar y pulir mis técnicas literarias con las que expresar de la manera más acorde las historias que quería contar.

Como podemos ver, son muchos los detalles a la hora de pensar en dibujar manga, cuando ya se ha practicado por tanto uno mismo a veces olvida que estos elementos están allí. No me considero aún un artista manga profesional, pero disfruto mucho plasmando historias y que quien las lea me pregunte qué pasará más adelante. Es una sensación mágica poder tener el control sobre





los acontecimientos de una historia, y conducirla como se considera correcto. Ver referentes de los grandes autores me motiva al saber que estoy aprendiendo para mejorar cada vez más.

3.4 Los géneros del manga

Como sucede en muchas obras literarias e ilustradas, existen muchos géneros y subgéneros dentro del universo del manga. Los más recurrentes que se pueden encontrar son:

- **3.4.1 Kodomo:** Abordan temas infantiles con temáticas simples y generalmente transcurren en ambientes familiares o escolares. Ejemplo: Hamtaro



- **3.4.2 Shojo:** Narrativa con toques románticos y sensibles, dirigido especialmente a mujeres jóvenes y adolescentes. Ejemplo: Sakura Card Captor, Sailor Moon



- **3.4.3 Shonen:** Posiblemente el tipo de manga más popular. Las historias van dirigidas a hombres jóvenes y adultos, y cuyos protagonistas suelen ser hombres que se desenvuelven en entornos llenos de acción, combate y humor. Ejemplo: Dragon Ball, Naruto





- **3.4.4 Josei:** Género enfocado en un público femenino más maduro. Sus temas suelen abordar problemáticas complejas con respecto a las relaciones humanas. Ejemplo: Paradise Kiss o Honey and Clover.



- **3.4.5 Seinen:** Varios subgéneros hacen parte de esta categoría enfocada en los relatos intrincados para hombres adultos. La violencia, política, misterio, policiaco, crítica social e incluso erotismo pertenecen a esta clasificación. Ejemplo: Ghost in the Shell, Death Note. Conan el detective





3.5 El Manga en Colombia

En Colombia el manga es un género identificado principalmente por las series televisivas que se transmitieron en la televisión pública nacional alrededor de la década de los 90. Los Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon y la que no necesita presentación, Dragon Ball, marcaron a toda una generación de televidentes con esos ojos rasgados, los pelos parados y batallas con poderes fuera de este planeta. Como ya he mencionado antes, yo me siento con la fortuna de haber crecido por aquella época, hablando con mis amigos del colegio sobre el capítulo del día anterior, e intercambiando y pegando las fichas del último álbum en tendencia.

Las revistas manga como tal nunca han sido un mercado con la mejor demanda por estos lados aledaños a Bogotá, al menos en lo que respecta al municipio donde crecí (Facatativá). De hecho, en aquellos días ni siquiera sabía que esos programas estaban basados en unas famosas historietas, tampoco es de extrañarse que aún se ignore dicho detalle, y menos con el retiro de dichas series de la televisión abierta, y del hecho que estas historietas solo se encuentren en tiendas especializadas. De cualquier manera, si le preguntas a cualquier amigo o familiar acerca de alguna de estas series, lo más probable es que tenga al menos una referencia, por mínima que sea. Sucede también con otros reconocidos programas como *Los Simpson*, aunque no necesariamente sean de su gusto o agrado, es muy difícil encontrar a quien no sepa algo de estos “shows”.

Los libros de manga en Colombia son distribuidos por almacenes especializados en este tipo de entretenimiento. Es posible adquirir una gran variedad de títulos en español en tiendas como la cadena Panamericana, y otras más especializadas como Mangalianza Centa, una de las tiendas más importantes en Colombia respecto al medio, situada en Bogotá. Tuve la oportunidad de visitarla hace un par de años, y la verdad es que es muy impresionante.





Tienda de Mangalianza en Bogotá, Calle 53b #27b-27 [Fotografía]. 2019. <https://mangalianza.com/>

La famosa tienda en Bogotá la levantaron Ángela Hernández y Sergio López, dos jóvenes estudiantes de japonés y amantes de las series de antaño, como lo manifiestan en su entrevista para el diario *Portafolio* "Empezamos a buscar contactos, sobre todo con editoriales de México, para importar libros de manga. Éramos muy pequeños y lo primero que hicimos fue identificar las necesidades del mercado. Nuestra brújula era traer lo que nos gustaría encontrar como clientes", dice Ángela.

Con esfuerzo constante siguen creciendo con la intención de despertar la atención y el interés del público hacia el género manga y la literatura japonesa y otras cositas. Por supuesto la invitación a visitar este lugar está más que firme.



Ángela Hernández y Sergio López, fundadores de Mangalianza Centa, empresa que distribuye en el país títulos del género manga y cómic. [Fotografía]. 2019. <https://mangalianza.com/>





Al igual que en muchos países, en Colombia el fenómeno del manga se ha hecho sentir con fuerza junto al de los comics y los videojuegos. Si bien es un país donde se evidencia una alta acogida hacia estas culturas alternativas, no se encuentra dentro del top de países de América dónde son más populares, dicho honor le pertenece a Bolivia, seguido de El Salvador y Perú. (Vandal, 2021). Esto lo podemos evidenciar con la presentación anual de importantes eventos de talla internacional como el SOFA (Salón del ocio y la fantasía), y el Comic Con que, hasta hace unos cuantos años, no se llevaba a cabo en Colombia, y que reúne innumerables manifestaciones de arte, música, danza y cosplay¹, entre otros.



El Salón de Ocio y la Fantasía es una de las plataformas de gestión cultural alternativa, nuevas tendencias, creatividad, entretenimiento y emprendimiento más importantes de Colombia. Su más reciente versión se llevó a cabo del 14 octubre al 18 octubre en 2021.

[Fotografía] Zona Captiva.
<https://zonacaptiva.com/entretenimiento/confirmadas-las-fechas-para-el-comic-con-y-sofa/>

El Comic Con es un evento que se ha desarrollado en varias ciudades del mundo desde hace cerca de 50 años, fundado en San Diego, Estados Unidos, por el dibujante y caricaturista Sheldon Dorf Es uno de los eventos más grandes del mundo para los amantes de las historietas, basta con apenas echar una ojeada en internet, a las redes sociales del evento, por ejemplo. "...Encuentros con artistas invitados y una zona comercial donde podrán encontrar coleccionables, cómics, anime, manga y demás aficiones que conforman el maravilloso universo pop y la industria cultural y del entretenimiento" señalan sus organizadores, Planet Comics en asocio con Corferias para le edición de 2021.

¹ Actividad que consiste en disfrazarse de un personaje de ficción, generalmente de un cómic o de una película, aunque también de otros ámbitos culturales.





Fue en la versión de 2015 del Salón del Ocio y la Fantasía donde conocí a la artista bogotana Liz Mogollón, reconocida por emplear en sus obras colores fuertes, texturas y relieves, mezclando diferentes conceptos y elementos de la cultura popular, en lo que ella misma ha bautizado como “Manga Pop art”, una fusión estética entre el manga, caricatura japonesa, y el Pop Art. Su impresionante trabajo ha sido parte de importantes galerías en Alemania, Inglaterra, Estados Unidos y otros países.

Su obra está fuertemente influenciada por la cultura japonesa, y posee también un impresionante dominio sobre el arte fantástico de ensueño y el retrato. Actualmente, Liz Mogollón además de mostrar su carrera en artes plásticas, también realiza cortos audiovisuales y cine animado, además de enseñar sobre arte con su academia “*Manga college*” de dibujo Manga y Comic, cuyo enlace para su consulta comparto a continuación: <https://www.cursosdemanga.com/>

El estilo de esta talentosísima artista me encanta por la fusión de elementos y la armonía que logra en sus composiciones. Sus obras están inspiradas en la música, en lo urbano, en la cultura japonesa y en personajes clásicos y contemporáneos de inspiración para ella. Esta combinación que renueva el concepto de “manga” es uno de los principales pilares que he procurado incorporar en mis obras.

Tuve la oportunidad de compartir con ella un dibujo mío y solicitarle una foto. Sus cuadros de gran tamaño son muy impresionantes y de inmediato se puede evidenciar su gran talento. Invito también a conocer más de su obra en sus redes sociales: <https://www.facebook.com/liz.mogollon>





Algunos cuadros de la artista Liz Mogollón





Manga *Paralelo*, de Liz Mogollón [Imagen de stock]. <https://co.pinterest.com/pin/69876231693020957/>

Liz mogollón también ha lanzado su propio comic manga titulado “Paralelo”, pude hacerme de un ejemplar de esta bonita obra en la que Liz nos narra acerca de cómo puede distorsionarse la vida de una persona cuando empieza a disolverse la línea entre lo real y lo irreal. La manera en la que logra que el espectador este siempre atento a cuál será el próximo giro de la trama, es también inspirador.

Pero en Colombia además de los artistas cuya pasión llega a crear un manga, tanto en los niveles profesionales como en los menos reconocidos, también hay colectivos entorno a este fenómeno cultural que lo abarcan de múltiples maneras. Uno de estos es el *Club Cosplay Colombia*, quienes se hacen presentes no solo en el SOFA o el Comic Con anual, sino en eventos de todo tipo con temáticas de personajes reconocidos en el anime-manga, cómics y videojuegos. También ponen a disposición del público un catálogo de productos relacionados a las culturas alternativas. Pueden conocer más de este colectivo en su página web <https://clubcosplaycolombia.com/>



Cosplay del videojuego Mortal Kombat. Imagen tomada de una de las redes sociales de Club Cosplay Colombia.



Cuando se es amante de estas culturas alternativas y se asiste a estos eventos, la verdad es que es muy emocionante y se disfruta mucho. La primera vez que asistí al SOFA, fue en el año 2011, y desde entonces, procuro asistir cada año. Aunque asistí solo porque me enteré de este evento muy cerca de su realización y no me fue posible invitar a nadie, me emocioné y me divertí muchísimo al poder adentrarme en aquel mundo y saber que había miles de personas que también sentían como yo el gusto hacia el manga y los videojuegos. Un gusto muy grande también se representó al ver a las personas que hacen cosplay en Colombia porque uno al ver esas imágenes en internet piensa que eso solo se hace por allá en Estados Unidos o Japón. No pude contener la emoción y la verdad es una de mis partes favoritas, siempre que asisto me tomo fotos con casplayers¹. Por supuesto, todo lo que uno puede ver en estos eventos y la gran variedad de productos entorno al comercio de las culturales alternativas es igualmente maravilloso.



¹ Personas que realizan actividades de cosplay, usan disfraces, accesorios y trajes representativos de un personaje específico o una idea dentro del manga, el cine, los comics etc.



Imágenes capturadas durante mis asistencias
al evento SOFA.





Mayra Alejandra Roa es una de las modelos Cosplay más reconocidas y frecuentes en el medio. También tiene su propia línea de productos como afiches y agendas.

Pueden conocerla en sus redes sociales

<https://www.facebook.com/MayraAlejandraRoa>



Cosplayer Mayra Alejandra Roa compartiendo con niños de la Fundación Hogar Integral.

Imagen tomada de sus redes sociales.

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10211074850409288&set=pcb.10211074856609443>





Por supuesto a la hora de hablar de Manga Colombiano, no puedo de ninguna manera dejar de mencionar a aquellas obras literarias e impresas nacidas de nuestro mercado nacional, al menos de las que conozco porque seguramente hay muchísimas otras más.

Con la gran acogida del manga y otras culturas alternativas a nivel global, supongo que se convierte en algo inevitable que los amantes y consumidores en respuesta nos dispongamos a generar nuestros propios contenidos y a resignificar el medio desde nuestras propias experiencias, preferencias y habilidades.

De estas prácticas surgen autores y colectivos como lo es el *Club de Mangakas de Medellín*, un espacio de interacción y creatividad de jóvenes artistas apasionados por el manga y el estudio de expresiones culturales japonesas, en dicho sentido, el colectivo ofrece análisis a las mediciones que emergen de explorar la comunicación transcultural de dicho país, y cómo estas se relacionan con la manera en que la sociedad colombiana se muestra ante el mundo. Una de las principales herramientas que usan estos jóvenes es por supuesto el manga, y en sus consecuentes encuentros, se dedican a construir diferentes proyectos entre los que es posible mencionar publicaciones y exhibiciones en diferentes puntos de Medellín. Sin duda conocer la labor de este colectivo no solo resulta interesante sino muy inspirador, puede conocerse un poco más de la labor de este colectivo en <https://bibliotecamedellin.gov.co/parque-biblioteca-belen/club-de-mangakas/> y en <https://www.medellinjoven.com/club-de-mangakas>





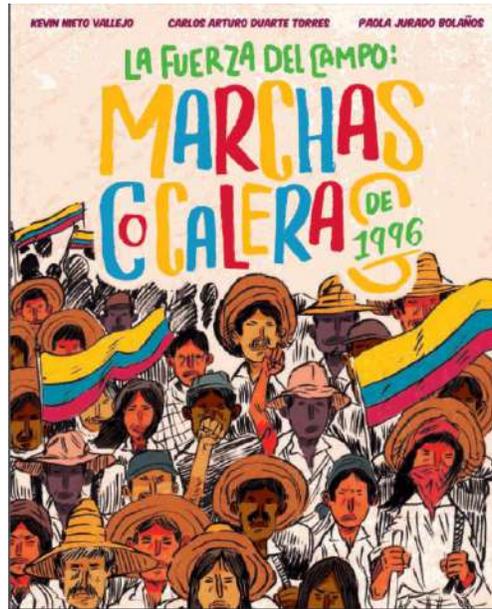
Ejemplar que conservo del periódico temático KNK News, que se distribuye gratuitamente en eventos de gran aforo como el SOFA o el Comic Con, Edición SOFA 2014

El siguiente proyecto no pertenece propiamente al género del manga, pero sí al de las narrativas ilustradas orgullosamente colombianas que vale mucho la pena destacar. Con un profundo sentido de retrato y crítica social, ganador de la beca de publicación de libro ilustrado - cómic del Portafolio Nacional de Estímulos en 2018. Se trata de la obra de investigación de Kevin Nieto Vallejo, Carlos Arturo Duarte y Paola Jurado de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, *La fuerza del campo: marchas cocaleras de 1996*. Una historieta que trata acerca de las difíciles circunstancias de las comunidades campesinas colombianas en los años 90. El desplazamiento forzado y otras muestras de violencia derivadas del abandono estatal, el conflicto armado y el narcotráfico entre otras consecuencias que deben enfrentar los personajes en vilo y a la espera de ayudas que nunca llegan. Este retrato narrativo e ilustrado me parece un recordatorio ideal de las crudas realidades colombianas que suelen dejarse en el olvido, y que lastimosamente se siguen presentando a la sombra de la indiferencia de la ciudadanía y la incompetencia de los gobernantes.





Recomiendo mucho tener ejemplares físicos de obras tan hermosas como esta, sin embargo, comparto un enlace donde puede verse esta historieta de manera digital https://issuu.com/artesvisualesmincultura/docs/c_mic_mc1996-compressed



Portada de La fuerza del campo: Marchas cocaleras de 1996. 2018.
De Kevin Nieto Vallejo, Carlos Arturo Duarte y Paola Juado. [Imagen de stock].
<https://fce.com.co/producto/la-fuerza-del-campo-marchas-cocaleras-de-1996/>

Pensando en estos referentes que han contribuido a la difusión del medio de las historietas en Colombia, me resulta importante mencionar al maestro Bernardo Rincón, de quien tuve la oportunidad de recibir un taller mientras estudiaba un diplomado de animación con la academia Nazka Digital en 2015.

Él es un reconocido historietista colombiano y además es docente universitario en importantes instituciones como la Universidad Nacional y la Jorge Tadeo Lozano. Al indagar sobre su vida me ha sido posible saber que es Magister en Estudios Culturales, y que, entre otros grandes logros, se conoce por ser el fundador de la revista *Acme Comics*, donde varios dibujantes nacionales e internacionales publicaron sus historietas, según sé, la revista dejó de circular hace unos años. Fundó también el *Museo Virtual de la Historieta Colombiana* en el año 2000, y organiza





el *Salón de Historieta Universitaria* desde 2013. Ha publicado sus obras como historietista en periódicos como *El Tiempo* y *El Espectador*, y dictado charlas y conferencias sobre cómics alrededor del mundo. En el siguiente enlace se puede ver el perfil profesional del profesor Rincón

<http://artes.bogota.unal.edu.co/docentes/brincomm>



Bernardo Rincón Martínez,
Historietista y Diseñador Gráfico
Colombiano.
[Imagen de archivo].
Universidad Nacional de Colombia.
<http://artes.bogota.unal.edu.co/docentes/brincomm>



Revista Acme Comics,
De edición trimestral. 1992.
[Imagen de archivo].
Diseño Gráfico Latinoamericano.
<https://www.disgraficolatinoamericano.com/disentildeadores/bernardo-rincon-martinez-colombia>

En Colombia también se han hecho esfuerzos por explorar el manga desde su siguiente peldaño, el anime. Confieso que no conocía esta producción antes de esta investigación, y fue uno de los referentes que mi tutor guía me mostró en el acercamiento de lo que ya se ha hecho en Colombia en dicha clasificación, lo que por supuesto me motivó a verla. *Bolívar, el Héroe*, es un proyecto de animación producido y dirigido por Guillermo Rincón en 2003, en la que relata la historia del libertador Simón Bolívar mediante personajes y situaciones ficticias. Aunque supongo





que la intención de Rincón fue la de llegar a un público más infantil y adolescente y, por supuesto ser el promotor de la apropiación del estilo anime japonés que vimos en televisión, pero adaptándolo a en nuestra visión criolla, creo que la película se queda un poco corta en cuanto a calidad en varios frentes. No puedo decir que sea mala, de hecho, me parece un buen intento por darle la oportunidad al manga dentro del cine colombiano, pero sí creo que debió hacerse un esfuerzo mayor para darle una mejor estética y de paso diferenciarla de otras producciones animadas hechas previamente como *Blanca y Pura* y *Betty Toons*, siendo esta una última obra del reconocido estudio *Conexión Creativa*, basada en la telenovela *Yo soy Betty la fea* de 2002, y la primera serie animada vendida a un canal de reconocimiento internacional como es Cartoon Network, valga la mención.



Bolívar, el héroe. 2003,
De Guillermo Rincón.
[Imagen de archivo].
<http://dullahanschariot.blogspot.com/2015/12/resena-la-pelicula-bolivar-el-heroe.html>



Betty Toons. 2002,
De Conexión Creativa.
[Imagen de Twitter].
<https://www.colombia.com/entretenimiento/television/betty-toons-la-serie-animada-de-la-fea-mas-querida-de-colombia-235719>





4. Los comics, el manga y las artes visuales

Una pregunta que sin duda está presente a la hora de hablar de estas narrativas es; ¿el comic es un arte?, y, por consiguiente, ¿el manga lo es también? Para responder a esta pregunta, quisiera ofrecer un acercamiento a los procesos que se involucran en la realización de un comic, un manga o una pieza ilustrada individual, desde mi perspectiva y experiencia como dibujante.

Cada vez que le digo a alguien que me gusta el manga y que me dedico a dibujarlo, es común que su primera impresión sea la de voluptuosas señoritas en falda, un paradigma que se ha formado dado que ese tipo de dibujo es muy distribuido en diferentes contextos evidentemente por su aspecto sexualizado. Es algo que yo como artista manga no puedo negar, ya que en mis épocas de colegio ya se comercializaban libremente cartas de poker con este tipo de ilustraciones, e incluso, recuerdo haber visto publicaciones con servicios sexuales en periódicos regulares que usaban ilustraciones manga sugerentes para promocionarse. Muchos animes (recordemos, la adaptación animada del manga), se han ayudado mucho de sus protagonistas femeninas para impulsar su popularidad, lo que puede definirse como una mera estrategia comercial con buenos resultados.

Lo que debemos empezar a asimilar, es que el manga no es eso, es mucho más que eso, ya lo vimos con la historia de las narrativas ilustradas y la del manga, son un vehículo cultural de pensamientos e ideales, que puede dirigirse a públicos objetivos para transmitir mensajes de reflexión y promover iniciativas de articulación social e histórica.

El mero hecho de hablar sobre la labor del dibujo, es de por sí hablar sobre hacer arte. He logrado tomar mis pensamientos y darle forma a través de una imagen ejecutada por un lápiz sobre un papel, es como tener el poder de darle vida a algo. He encontrado la sensación de paz y equilibrio con ello, pues muchas veces y como todo ser humano, mis emociones parecen





incontenibles y solo intentar plasmarlas en el dibujo ha sido para mí una salida razonable. Yo creo que el dibujo es el principio de otras manifestaciones y un modo de expresión genuino dentro de las artes visuales. Uno siempre comienza con un dibujo simple cuando quiere generar una idea y quiere expresar lo que está en el pensamiento. Como lo manifiesta Estrada R. (2016) “Cuando dibujo busco formas y colores, en los que me sumerjo y me pierdo buscando una armonía, es una mezcla entre jugar y estar con la cabeza en las nubes”. El dibujo es como el lenguaje gráfico universal, una manera de comunicación que, como vimos hablar de la historia de las narrativas ilustradas, ha acompañado a la humanidad desde sus tiempos más primitivos, mucho más antiguo que las mismas palabras, es un don que trae la posibilidad de transmitir emociones, frustraciones, pensamientos, anhelos, visiones, costumbres, etc. Y en este caso para mí, la posibilidad de plasmar mi preocupación frente a una preocupación social.

4.1 ¿Cómo el manga y el anime empiezan a tener un gran impacto cultural?

Pero yo puedo afirmar con seguridad que el manga es mucho más que un conjunto de bonitos dibujos, es una forma de expresión artística visual, es un medio para narrar historias y cautivar, es una expresión pura del arte literario. En el mundo del manga se encuentran mundos enteros, realidades fantasiosas (o no) que nos presentan personajes con sus propias motivaciones y frustraciones, con anhelos y también impedimentos, historias tan complejas que nos apasionan y nos enganchan hasta el punto de no esperar para saber qué va a suceder más adelante. Muchos de los personajes que yo mismo he creado tienen mucho de lo que soy o de lo que quisiera ser, así como rasgos personales de personas que he conocido a lo largo de mi vida.

Nos gustan estos personajes, nos identificamos con muchos de ellos y queremos saber qué van a hacer ahora con respecto a algo, cómo van a salir de cierta situación y qué será de ellos.





Muchas veces no podemos evitar pensar en qué haríamos nosotros si estuviésemos allí. Las historias manga son un reflejo de sus autores, pero también de sus lectores, una proyección de cómo percibimos el mundo en general y el nuestro propio, tenemos allí el poder de la decisión y cómo darle una nueva cara a lo que consideramos justo e injusto. No sé si en todas las prácticas artísticas esto sea igual, pero para mí es difícil imaginar otro tipo de arte en el que puede proyectarme con tanta satisfacción. También es el tipo de arte que permite un alto nivel de empatía por su prolongación y serialidad, y las historias que nos cuentan se convierten en parte de nuestra vida, en parte de nuestras experiencias y conocimientos personales.

Los alcances del manga también se ven reflejadas en otros medios, muchas obras están basadas en obras literarias y también, al contrario, inspiran otro tipo de producciones como películas y novelas, esto hace que su alcance se articule para llegar a más públicos. Pero también encontramos mitologías y personajes de la cultura popular de muchos países, como es el caso del Zorro de Nueve Colas, entidad mitológica procedente de China, frecuente también en la mitología de Asia Oriental, y el cual podemos ver en varias obras de manga. Según pude averiguar, se trata de un mito sobre un espíritu de naturaleza maligna que se camufla para engañar a las personas. Algunos animes donde podemos tener una referencia de esta criatura son *Naruto*, *Yu gi oh* y *Pokemón*.



Algunas representaciones del Zorro de nueve colas en el manga / anime





El manga de ciencia ficción *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow, ha inspirado varias adaptaciones, incluyendo una película en 2017 protagonizada por la reconocida actriz estadounidense Scarlett Johansson, y una serie animada en 2020 para la plataforma de streaming por suscripción Netflix.

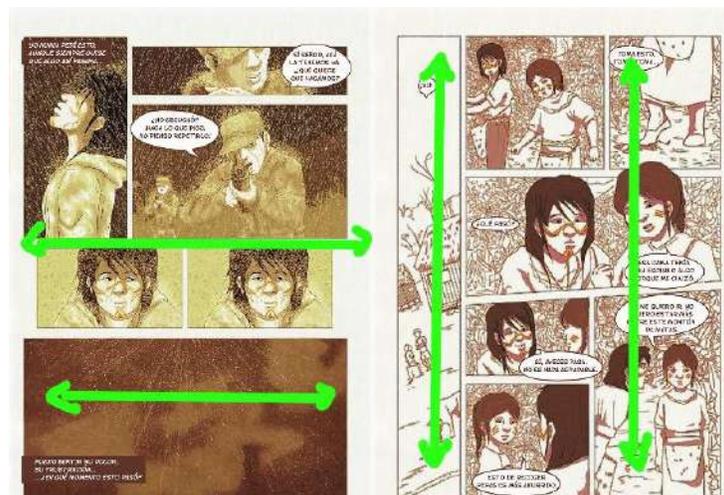
4.2 El proceso de elaborar mi manga

Al tratarse de una obra original, hacer un manga requiere dibujos hechos a mano uno por uno, la complejidad de cada uno de ellos depende por supuesto de la habilidad y experiencia de su autor. Esto puedo soportarlo desde mi propia experiencia, la verdad no creo que haya otra manera de hacerlo, supongo que no se puede entrar a un programa en el computador y dar click en “crear manga”. Como mencioné en un momento, no me considero un experto, intento ver y aprender de otras obras, estoy orgulloso de mi nivel actual pero consciente también de que aún puedo ser mejor por amor a lo que hago.

La extensión de la historia que se quiere contar también puede variar mucho según la trama y la intención, pero esto puede ser una labor que abarque semanas y hasta meses enteros. A veces hay que pensar bastante en cada viñeta y se cometen muchos errores, uno siempre pretende que cada página sea lo más llamativa posible, pero, sobre todo, que se mantenga un factor armónico



constante con relación a las páginas anteriores. Por ejemplo, una de las cosas que siempre tengo presentes haciendo manga, es que las páginas encontradas no tengan una estructura demasiado similar, entonces si la página de la derecha tiene una distribución vertical, intento que la de la izquierda lo sea en horizontal, así evito también que queden con la sensación de que una línea imaginaria viaja de lado a lado del pliego y corta la composición. Pequeños detalles como estos convergen en un desafío para mí como dibujante, pues no solo se vela por la buena apariencia del trazo, sino que, se procura mantener una estructuración óptima que también se nutre al cuidar los ángulos de visión, las expresiones faciales y corporales, la ambientación, los diálogos, el grado de tensión, la coherencia de la trama etc.



Distribución complementaria de las viñetas de mi manga *Semillas*, en las páginas encontradas 2 y 3.

Basándome en los mangas que he leído, puedo decir que por lo general son trabajados en blanco y negro, añadiendo color únicamente a paginas adicionales y la portada. Se utilizan diversos lápices y estilógrafos, en mi caso es son los 4H, 2H, y HB, y un borrador convencional de miga de pan, en cuanto al papel, mi preferido es la cartulina Durex por su consistencia y durabilidad. Entre otros materiales suelo usar rapidógrafos para entintar.





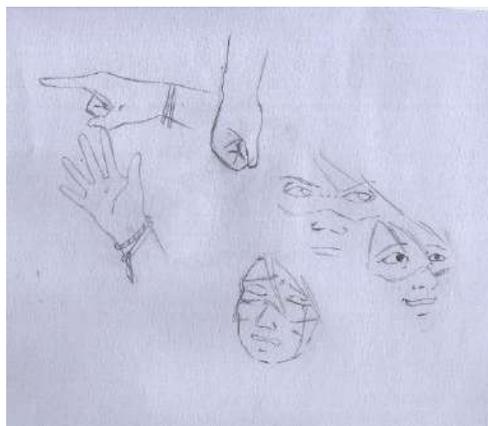
Puede existir también un guion o storyboard previo a la bocetación o plasmarse sobre la marcha, yo generalmente lo hago así, me va fluyendo, aunque una que otra viñeta no me queda como quiero y lo que hago es que tomo una hoja aparte y hago una nueva versión para esa viñeta, luego puedo ajustar ese espacio en el computador. El proceso de perfeccionamiento de los trazos y posterior entintado sombreado, puede ejecutarse de manera completamente análoga o involucrar intervenciones digitales. En mis últimos trabajos he notado que obtengo resultados más cercanos a lo que busco usando un proceso digital sobre bocetos a lápiz, ya que en este sentido no soy muy hábil pintando con lápices de colores o haciendo los detalles con tinta análoga. En el proceso para este manga he usado el software Adobe Photoshop y una tabla digitalizadora. Me gusta más y me siento más confiado sabiendo que si cometo algún error podre corregirlo volviendo atrás. Admiro muchísimo a aquellas personas que pintan con pasteles y oleos porque no hay cabida a errores y la concentración debe ser plena, pintar de manera tradicional me parece maravillosos porque es el retrato fiel de una inspiración efímera que lleva un solo intento y resulta en un único ejemplar. En cualquier caso, aspectos como la teoría del color, la iluminación, los detalles del entorno, la pertinencia de los efectos y otros aspectos están siempre presentes desde el mismo arte conceptual. Aunque mi obra se haga involucrando un proceso hibrido entre dibujos a lápiz y herramientas digitales, estoy siempre conforme porque estas herramientas representan nuevas formas de hacer arte y no se puede decir que esté ni bien ni mal usarlas, son una opción más a disposición del autor, y sé que es mi estilo y mi visión los que predominan en el resultado final.

Pero esto no se queda ahí. En un acercamiento más profundo, es posible identificar el uso de muchos otros conceptos y elementos que, aunque en ocasiones puedan pasar desapercibidos, son complementos de la obra, y contribuyen significativamente a la experiencia. Entre ellos mencionaré la anatomía corporal, cuyas proporciones pueden variar según el autor. El principio





general dice que en el manga el cuerpo tiene una altura de ocho cabezas (ocho veces la altura de la cabeza), cuidando que en cada escena el cuerpo tenga la misma altura y complexión. Para retratar las diferentes posturas requeridas en cada escena, lo que hago es pedirle el favor a algún amigo o familiar que haga esa postura y enseguida le tomo una foto, este método es algo peculiar, pero me ha funcionado bastante bien. Quiero destacar también las expresiones faciales que vinculan de la mejor manera posible al espectador con las emociones y pensamientos de los personajes, es algo en lo que constantemente me estoy referenciando en otras obras, la gran mayoría de expresiones ya las tengo presentes y no me resulta tan difícil plasmarlas. En cuanto a dibujar las manos, pues son otro elemento que en ocasiones se torna algo complejo debido a las miles de posibilidades que ofrecen, lo que suelo hacer es usar mis propias manos adoptando la postura que necesito dibujar, y tomo una fotografía, luego mirando dicha imagen intento replicar eso en el papel. Para retratar la reacción de la ropa ante diferentes tipos de fuerzas, tengo que recurrir más a mi creatividad e intentar imaginar dónde va cada arruga, cada doblez, cada sombra etc. Para la representación más precisa de escenarios y climas también recurro a referentes en libros e internet, sin la intención de hacerlos explícitamente igual. Mas bien intento identificar las características de ese paisaje y basado en ello, ya sé que tipo de aspectos son los que me ayudarán a darle más fuerza a la atmosfera que quiero lograr.



Algunos bocetos de mi autoría para manos y expresiones faciales.





Algunos bocetos de mi autoría para escenas y páginas de *Semillas*.





Semillas, obra que he realizado para este proyecto de grado, está pensada como una experiencia narrativa ilustrada completa e interesante, con el manga como estilo artístico dominante, pero en el que he adoptado las facciones de las comunidades indígenas a mi estilo para darle más realismo y seriedad. El argumento, del cual hablaré a mayor cabalidad un poco más adelante, aunque se cerrará completamente en esta muestra para no dejar la sensación de quedar a medio camino, dejará una puerta abierta para que el lector pueda suponer los hechos que preceden lo acontecido en la obra, y en su imaginación pueda darle continuación según su propia interpretación del escenario inicial.

La situación que se narra a través de 15 páginas completas, es el retrato de una realidad que he podido distinguir desde hace tiempo y en la que profundicé con mi investigación para este proyecto. Nos muestra a unos personajes que se ven confrontados por sucesos de afectación colectiva, inspirados en una de las tantas realidades que afectan a nuestro país. Como ciudadano colombiano, me preocupo afanosamente ante la indiferencia y falta de empatía que tenemos los colombianos ante el sufrimiento y las desgracias del otro. Nuestra riqueza ancestral y natural se pierde de manera crítica en medio de los avances capitalistas y los intereses privados.

El compromiso personal que siento ante esto que considero injusto, es lo que siento que me ha llamado a realizar esta propuesta; Una narración con mis capacidades de ilustración que pueda contar a todo aquel a quien interese, una situación por la que están sufriendo cientos y hasta miles de personas miembros de estas comunidades vulnerables de nuestro país, y una naturaleza que se ve acorralada ante un actuar inconsciente que pretende enriquecerse sin importar lo que ello implique. Ambas angustiantes amenazas adornadas por el abandono estatal y nuestra propia indiferencia pero que están allí, latentes, silenciosas y mortales.





4.3 ¿Es “Semillas” una obra de arte?

Hasta este punto hemos tratado acerca de cómo el mero hecho de ejercer una actividad de dibujo acarrea ya el deseo de comunicar algo, lo usamos para manifestar una necesidad o una emoción, un acercamiento al dibujo como lenguaje universal y medio de expresión elemental de la naturaleza humana que no necesita regirse por ninguna condición. También se ha citado un poco acerca de cómo este mecanismo artístico ha sido empleado para retratar ideales y hacer referencias a todo tipo de circunstancias dentro de panoramas socio-culturales.

Fue en 1894 donde nacería el Cómic como un nuevo modo de expresión, derivado de las disciplinas artísticas, latente hasta la fecha en diversos formatos y estilos y con una característica recién descubierta y aplicada: la continuidad o el manejo del espacio-tiempo. (Enoc, 2018).

Decir que una obra como “*Semillas*” no pueda calificarse como una obra de arte, no sólo sería desacertado, sino también injusto, a mi parecer. El tomar un lápiz con el fin de plasmar una idea mediante un dibujo o un texto es en ocasiones un reto muy grande, pues no siempre sabemos cómo retratar lo que ronda en nuestras mentes, es algo que puede ser efímero y condicionado por una emoción o inspiración momentánea. Es incluso un indicio de nuestra esencia más desconocida, ya que, si, por ejemplo, dibujas un círculo, aunque no sea perfecto, los demás sabrán que efectivamente es un círculo, o probablemente intenten relacionarlo con una pelota, una llanta o a algo que simplemente les resulte familiar. Otra cosa interesante es, que, aunque todos intentemos dibujar el mismo círculo, esos círculos resultantes jamás serían idénticos, ya que la variación del trazo no es solo el retrato de la exclusividad de la labor de quien la ejecuta y del momento, sino que, va incluso más allá, a jurisdicciones de la psicología donde un simple trazo compone una técnica para el estudio de una persona y el modo en que nos comportamos y pensamos.





Un punto o una línea trazada en un papel pueden ser solo eso, o, puestas en el lugar justo, son sinónimos de acentuación y énfasis, también puede depender de la perspectiva con la que se mire. Un punto en el vacío puede ser algo a lo lejos, o puede no ser nada en absoluto, una línea puede ser un trazo de ensayo, o puede ser una división. Muchos puntos y muchas líneas pueden ser una composición, el hecho, es que tan solo con hablar de punto y línea estamos hablando de puntos básicos de composición artística y conceptual. Como notamos, el lenguaje puede ser muy abstracto, muy sutil y hasta imperceptible a los ojos menos exigentes, y he allí parte de la dificultad al denominar a una obra como artística o no, el arte o lo es todo o no lo es en absoluto.

El debate de si un comic es o no parte del arte está muy vivo y no es un tema que viene con la incorporación de las herramientas digitales, es una arista más en la lejos de acabar odisea por determinar los límites al intentar definir lo que es o no es arte, como lo manifiesta Ballester, 2018: “Gran parte de los prejuicios que acarrearían los conceptos arte y cómic, tanto dentro como fuera de sus respectivos campos, vendrían dados porque su significado continúa abierto en muchos sentidos y esto suele dificultar que se aclare su comprensión. De este modo, el debate se generaría al intentar relacionar dos términos tan característicamente subjetivos, cuyo libre entendimiento promovería mantener la constante discordancia de opiniones e impediría llegar a un consenso. Gracias al incesante enfrentamiento que se profesa en este sentido, en ambas vertientes se habrían llegado a mostrar un menosprecio mutuo y a que desarrollen reticencias una respecto a la otra. En lo concerniente a este tema, varios autores señalarían lo llamativo de esta falta de acuerdo...” (p.19).

Una narrativa ilustrada es una traducción de lo que vemos y entendemos del mundo como lo hemos conocido y cómo nos hace sentir lo que nos rodea, es dar forma a una realidad haciendo uso del lenguaje gráfico que debe equilibrarse con el literario, en una coexistencia en la que





convergen cientos de ideas que son efímeras ya que en muchos casos no vuelven a presentarse. Dibujar toda una historia no solo implica darle forma a un relato e incorporar detalles que van desde los más sutiles hasta los más evidentes, es también tener el don de alegrar, de conmover, de preocupar, de seducir etc. Se requieren miles de trazos para hacer un sólo corto, y atención plena a una serie de elementos dispuestos en el lugar y momento precisos para transmitir correctamente la emoción deseada. Yo me refiero siempre a esto como crear un universo y darle identidad propia, y si ello no es hablar de una labor artística, entonces no sé qué lo es.

Algo que siempre me ha parecido muy curioso es el hecho que una novela gráfica como la mía, que conlleva meses de trabajo y dedicación, puede ser leída en tan solo minutos, sin embargo, considero que esos minutos son inmensamente valiosos, son un fragmento muy especial en el que el espectador se conecta con mi historia y está sintiendo algo, algo que solamente él o ella sabe qué es. Creo que es algo fascinante usar este lenguaje que va mucho más allá de cuando te cuentan una historia o lees un libro, circunstancias en las cuales debes asumir una apariencia de los hechos sin la capacidad de imaginar el escenario con plenitud. En una novela gráfica sabes quién es el personaje, dónde y con quien está y percibir lo que está pensando y sintiendo. No es fácil ser un “profesional de la emoción” y conseguir un grado eficiente de vinculación con las personas que reciben el contenido. Los expertos en el *Storytelling*, (historia-story y contar-telling), afirman que saber cómo contar historias es todo un arte, más allá de captar la atención, es causar un efecto en las personas que escuchan, ven o leen, con un mensaje final que deja un aprendizaje o al menos un concepto que retumba.

El objetivo de contar estas historias es claro: conectar emocionalmente con otros. Creo que es un lenguaje puro y honesto, una manera idónea para que el público se identifique y capte un mensaje que se le quiere dar mediante una historia que, de alguna manera, es similar a la suya, y





que le sugiere perseverancia y superación. Dicen que todos somos las cosas que hemos vivido, y eso quiere decir también, que somos un manojo de historias de vida, que solo cada uno sabe con qué está cargando. De alguna manera todos somos contadores de historias, pues es común que queramos compartir nuestros relatos con familia, amigos o con alguien a quien queremos impresionar, persuadir o convencer. Las fotos en nuestras redes sociales también hablan de nosotros, los estados que publicamos en nuestro whatsapp y nuestra hoja de vida, son una fotografía, un tráiler de nuestra larga historia de vida.

Pero ¿Cómo podemos hacer de eso una buena historia para contar? Creo que lo primero es tener claro el mensaje que se quiere transmitir y el modo en que se dará ese mensaje. La correcta armonía entre ambos es clave para comunicar lo deseado. La claridad del concepto genera impacto, y el impacto genera que la obra sea recordada. Pensar en el ambiente que servirá como escenario para el desarrollo de los hechos, plasmar con claridad el sitio donde se encuentran los personajes de la obra hace que las mentes expectantes se trasladen a ese lugar con más facilidad y eficiencia. Lo siguiente es pensar en el personaje que vivirá y se enfrentará a los hechos, y quien finalmente, llevará el mensaje. Un buen personaje que sea tan humano como cualquiera, con dudas y miedos. También son muy importantes por supuesto, los personajes que rodean al principal, y que contribuyen al desarrollo de la escena y le aportan al protagonista en su crecimiento.

Otro factor vital es el planteamiento del conflicto, pues es quizá lo que más mantiene al público a la expectativa. Mantener el interés del público ante el desarrollo de los hechos es para mí, quizá lo más desafiante. El lector de mi historia debe sentir la tensión, la frustración de Mahuu (*Semillas*), debe querer saber que vendrá después y cómo terminará. Un conflicto no puede ser algo sencillo y fácil de superar, debe ser exigente y difícil, debe involucrar los propios valores y principios del lector.





Espero haberme manifestado claramente hasta el momento sobre el por qué creo y considero fervientemente a mi obra como una práctica artística, he manifestado acá las razones con criterio y según mi experiencia personal y profesional de una manera genuina y sincera, cuya conclusión defiendo y apropio hasta el final. Y es que la obra lo involucra todo; Es un esfuerzo de meses de planeación y ejecución, una emoción y un mensaje que se quieren transmitir al espectador, el retrato de una preocupación frente a una problemática social, situaciones narradas que bien pueden presentarse en nuestra realidad social, personajes pensados para diferenciarse con su carácter y carisma propios, un hilo argumental que se complementa y justifica en sí mismo pero deja una puerta abierta a la imaginación, y, por supuesto, todo lo que técnicamente se involucra el dibujar; anatomía humana, lenguaje corporal, paisajismo, luces y sombras, teoría del color, planos y ángulos de cámara, etc.

Ensamblar correctamente estas piezas que se plasman en casi 20 páginas totalmente ilustradas, además de referirse a un trabajo sobre la obra propiamente dicha, es referirse a un trabajo con uno mismo como autor. Se requiere de un buen trabajo de autoconocimiento para tener una noción de hasta donde puedes llegar como artista y como dibujante, de qué te mueve para contar esta historia, de tus valores y principios como ser humano y como ciudadano, es una tarea de compromiso y honestidad en la investigación, planeación y estructuración de las páginas, es entenderse y conocerse a sí mismo para explicárselo a los demás. Es remontarse a hechos de la vida personal, es recordar hechos que han marcado lo vivido, de lo aprendido y los errores cometidos. La obra final es una huella única de su autor, así que no hay otra igual en el mundo, quizá unas parecidas, pero jamás igual. Además, no es posible mentir en este relato, cualquier mentira al tratar una problemática social tan sensible como el desplazamiento de comunidades aborígenes en consecuencia de actividades de minería ilegal, tema del que hablo en mi obra de



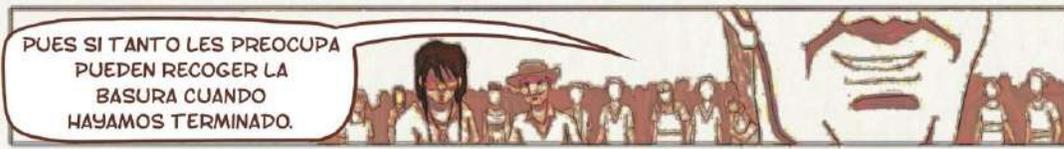


narrativa ilustrada, no solo sería deshonesto y poco profesional, sino que, sería desmentido inmediatamente por quienes conozcan del tema.

Otra cosa es tener empatía para con nuestros semejantes, no solo con quienes lo rodean a uno sino con aquellos que sufren a la distancia. El hecho de que las comunidades indígenas se encuentren en zonas alejadas y estén siendo desamparadas por el estado, no significa que deban ser olvidadas ni menospreciadas. Lo que narro en “*Semillas*”, es una situación que se me ocurrió basándome en lo investigado con respecto a estas comunidades y sus vivencias. Colombia es un país con personas tremendamente racistas y clasistas, yo quiero también dar mi granito de arena para aportar a que eso empiece a cambiar.

La razón por la que cito diversos aspectos no es otra que, por considerarlos relevantes, y quiero asegurarme de que nada se me queda por fuera, y es que en una narrativa ilustrada todo vale, todo tiene peso y significado, al igual que en un cuadro pintado o en el párrafo de una poesía, nada está ahí solo porque sí. Hay un proceso detrás de cada decisión, es como dirigir una película, debe ser por eso que el comic se considera por muchos como el noveno arte, de hecho, recomiendo un documental con ese nombre, *Comic: el noveno arte*, de 1989, de Alejandro Vallejo, una serie muy interesante sobre la historia de esta vanguardia que se divide en 13 episodios. Volviendo al tema, entre estos aspectos que son relevantes en esta justificación del por qué considero a mi obra *Semillas* como una obra de arte, y que no puedo dejar de mencionar, está el uso de la retórica, y la magia de lo elegante en lo común. Elegir las mejores palabras y en concordancia con la imagen de turno, dota de una energía adicional a la obra, y permite mostrar el mensaje con un elemento más directo. El uso de metáforas añade un tono más de encanto a este recurso.





En cuanto a la prolongación de los hechos narrados en la historia, pienso que en este caso entre más corto mejor, pues hay el objetivo claro de transmitir un mensaje contundente y no veo la necesidad de acudir a especificaciones innecesarias. Cuanto más corto y concreto pueda ser, más contundente es, a veces menos, es más, y el objetivo es lograr que un sentido complejo se pueda simplificar en pocas páginas. A su vez, en una obra que relata una historia en un lapso tan “corto”, también es imperativo dejar en claro quién es cada uno de nuestros personajes, qué los caracteriza y qué finalidad tienen. En pocas palabras, se trata de lograr que, en pocos cuadros, el lector ya sepa qué clase de persona es el personaje en cuestión. Noble, arrogante, temerario, extrovertido o irónico, saber presentar al personaje es extremadamente eficaz y agradable para el público.

Como podemos evidenciar, el crear y contar una historia por medio de una novela gráfica es un proceso que involucra muchos aspectos, es una técnica de comunicación que exige saber lo que se está haciendo y lo que se quiere transmitir. Las modalidades para hacer arte cambian constantemente a través de los tiempos, pero la intención de transmitir una experiencia que despierte interpretaciones y emociones sigue intacta.

4.4 Nuevas maneras de hacer arte

A lo largo de toda nuestra historia como humanidad siempre han surgido nuevas formas de hacer arte que marcan y desmarcan tendencias y épocas, es decir, que el arte evoluciona y se redefine constantemente llegando incluso a adelantarse a su propia época. Como argumenta Philips S. (2011): “El arte acompaña al ser humano en su transitar histórico; la estética está plasmada en





todas las culturas, no siempre con las mismas manifestaciones. Cada época privilegia ciertos valores estéticos por encima de otros, de ahí que la definición de arte es una tarea compleja; sin embargo, posible, imperativa y urgente”. (p.75). Es así como nos es posible empezar a comprender al formato de novela ilustrada como una nueva expresión artística que, por supuesto, se desmarca de las prácticas artísticas convencionales para conducirnos por nuevas maneras de percibir e interpretar las realidades.

Por ello resulta muy complejo e insostenible asegurar una única definición que englobe satisfactoriamente al concepto de “arte”, pues posee una amplia gama de variantes que, contrario de acercarnos a esa única consolidación, amplía las perspectivas en todas direcciones. La novela gráfica hace parte por supuesto de dicho despliegue, una nueva arista del concepto “arte” que se propone en un formato donde hacen fusión el dibujo y la narrativa. Puede afirmarse que este formato representa una vanguardia artística del siglo XXI, que encuentra sus bases en el Dadaísmo, pues nos estamos refiriendo a obras (y sus respectivos autores) innovadoras y experimentales que se desmarcan de los límites establecidos cultural y artísticamente hablando. Una característica notable de una vanguardia es la libertad de expresión, alterando los parámetros creativos y las estructuras ya conocidas para darle su nuevo orden y toque únicos.

La historieta alternativa, concepto del cual se desprenden los pilares modernos como el comic occidental y el manga japonés, es un neologismo posmoderno de gran impacto internacional, aceptado como una revolución en el modo de abordar historias, hecho tendencia desde la década de 1970. Muchos artistas se han identificado con este movimiento, y continúan haciéndolo, pues encuentran en este peculiar estilo de arte, una manera para contar sus historias con plena libertad, sin condiciones rígidas, y un medio sin censura para comunicar su posición





política, cultural, social e histórica que muchas veces se plasma de manera explícita, y de paso, cautivar y generar un impacto determinado en sus públicos.

En el libro *La pintura en el comic* (2014), de Luis Gasca y Asier Mensuro, se hace un balance acerca de la inspiración que las novelas gráficas buscan en el arte y viceversa. En esta publicación encontramos muchas referencias que nos relacionan directamente a las novelas gráficas con el arte, y también, cómo genios del Pop Art como Warhol, Roy Lichtenstein o Richard Hamilton tomaron su iconografía para conectar su arte y adaptarlo con los nuevos tiempos. Gasca y Mensuro mencionan también a la obra del reconocido pintor español Francisco de Goya como precursor del lenguaje del comic, analizando especialmente su obra de seis cuadros *La captura del bandido Maragato por fray Pedro de Zaldivia* (1806), dejando tres lecciones de dibujo que representan un legado en la ilustración y la novela gráfica actual: la capacidad de síntesis gráfica, el uso de los sombreados para destacar aquellos elementos de la imagen que son más importantes y la inteligencia para dibujar solo aquello que es necesario. También dan cabida a algunas referencias que ha tenido la conocidísima obra *El Guernica*, del Pablo Picasso, la cual, ha tenido un gran impacto en el mundo del cómic, y ello ha hecho que podamos verla en diversas viñetas de obras de Quino, en historietas como *Un tiempo del Führer* de Víctor Mora y Florenci Clavé, y en obras como *El Intruso* (1969).



“El intruso”, realizado por el Equipo Crónica en 1969. [Archivo regular]

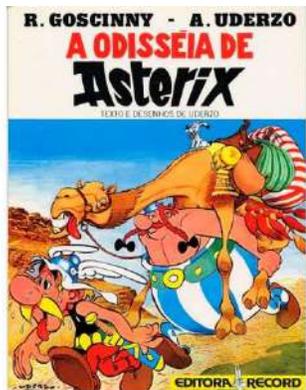
Diario La Razón. 2016. larazon. <https://www.larazon.es/local/andalucia/el-intruso-en-el-horror-DC12549974/>





Artistas como el famoso dibujante estadounidense Will Eisner, padre del personaje *The Spirit*, señalan como el origen de las narrativas ilustradas a las pinturas rupestres como una forma de contar historias a través del dibujo, mencionándolo en su obra *La narración gráfica*, teoría respaldada por unos y rechaza por otros.

Podemos encontrar también ejemplos en los que el comic se vale de la pintura como parte de su proceso de planeación para ambientar historias, dado que la pintura suele ser la única fuente de referencia visual para muchos periodos históricos, en especial los más antiguos por supuesto. *La odisea de Asterix* es uno de estos ejemplos, donde su autor, Albert Uderzo, se basa en el antiguo panel de *La guerra del Estandarte de Ur*, para retratar las poses y vestimenta de un ejército babilonio.



Es altamente recomendable para este apartado, echar un vistazo a *La pintura en el comic* para encontrar muchas más relaciones entre el arte y el comic, que se relacionan más de lo pensado.

Enlace recomendado: <https://pdfroom.com/books/la-pintura-en-el-comic/NpgpZ8rO5jr>

“El cómic está considerado todavía, sobre todo por algunos inexpertos, como un subproducto cultural. A estas alturas, me parece absurdo que alguien dude de este medio como





noveno arte, es como dudar que el séptimo sea el cine. Como en todas las artes, existen obras buenas y malas, pero eso es parte de su identidad. Las creaciones artísticas no se pueden realizar íntegramente a máquina y en serie, requieren de la creatividad, que es el don común en el que todas se dan la mano y que define su razón de ser.” (Ballester, 2018) p. 309.

5. El eje temático

5.1 La afectación ambiental en Colombia

La contaminación es un concepto al que, si me preguntan, puedo definir como un determinado proceso que irrumpe nocivamente en la estabilidad de un lugar y el de los seres que ahí habitan. Por supuesto esta invasión no solo puede darse en un lugar sino también en un cuerpo.

Uno de estos procesos contaminantes en Colombia no es otro que la minería ilegal en busca de minerales como el oro, y todo lo que ello conlleva. ¿Pero qué es la minería ilegal? Según Zapata E. (2021), “el Grupo de Diálogo sobre Minería en Colombia (GDIAM), define la minería ilegal como aquella que no dispone del correspondiente título minero vigente o de la autorización del titular de la propiedad en la que se realiza y que, además, no cumple con al menos uno de los requisitos exigidos por la ley: la licencia ambiental, las normas laborales y ambientales de seguridad o de salubridad industrial”.

En un país tan corrupto como el nuestro, y creo que no necesito exponer las razones por las que me atrevo a afirmar esto, no es difícil suponer que existan estas estructuras con influencias corruptas y criminales de la mano con organizaciones estatales y de control, que son los que impulsan estos actos que terminan por deforestar nuestros bosques y contaminar nuestra agua. La minería ilegal es un factor especialmente responsable de la degradación forestal y la pérdida de biodiversidad en varios departamentos de nuestro país, dado que para sus operaciones es necesario





arrasar grandes hectáreas de bosque, este fenómeno está especialmente en la Amazonia y el Cauca. De acuerdo con los datos la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC), Pérez M. (2020), el área de extracción ilícita de oro de aluvión en tierra avanzó 6,5 por ciento durante 2020. Cifras como esta son las que me dejan con profunda preocupación y frustración, y más que nada, con poca fe en el futuro gracias a nuestros nada diligentes gobernantes.

Según lo investigado, otros asuntos que influyen en estas prácticas son la apropiación de tierras y el tráfico de fauna silvestre, y sabemos que en Colombia eso es un negociazo. Estas son los principales actos con los que están acabando con nuestros recursos y especies, y están afectando por supuesto también a las comunidades que habitan en los alrededores de estos territorios.



Este es parte del panorama ambiental que se observa como consecuencia de la minería practicada de forma ilegal.
[Fotografía]. Foto de Colprensa, 2021.
<https://www.radionica.rocks/analisis/mineria-ilegal-el-parasito-silencioso-que-devora-colombia>

Entre algunas de las zonas donde uno puede ver que hay afectaciones por este reprochable actuar, está el río Sambingo, en el departamento del Cauca, el cual ha reducido dramáticamente su caudal, el río Atrato en el Chocó, impactado por el mercurio, y la ya mencionada devastación de la Amazonía por supuesto. En una gran cantidad de departamentos está siendo destruida a su paso la tierra, la flora y la fauna, siendo las más afectadas la región Pacífica y la Amazonía, según lo indica el estudio *Hacia una minería de oro transparente en Colombia*, realizada por el Global





Financial Integrity (GFI), en conjunto con la Alianza por la Minería Responsable (AMR) y el Centro de Estudios del Trabajo (Cedetrabajo).

Solo hasta 2015, y según se expresa en el artículo *Nuevos desiertos avanzan detrás de la fiebre del oro*, del diario El Tiempo, Torres J. (2015): “La magnitud del desastre ecológico apenas se está cuantificando. El Sistema de Monitoreo Antinarcoóticos de la Policía (Sima), que utiliza alta tecnología para ubicar las zonas con cultivos ilícitos y minería clandestina, se habían identificado en todo el país 6.330 puntos donde se saca oro de aluvión. Sus reportes de inteligencia señalaron que hay 95.000 hectáreas “con total afectación” por efectos de la extracción sin control. Chocó (40.780 hectáreas), Antioquia (35.581 hectáreas), Bolívar (8.629) y Córdoba (5.291) tienen los mayores niveles de daño”.

Enlace de apoyo: <https://www.semana.com/sostenible/actualidad/articulo/mas-de-150-organizaciones-de-la-sociedad-civil-le-piden-al-presidente-duque-que-radique-el-proyecto-para-ratificar-el-acuerdo-de-escazu/202100/>

5.2 Afectación a las comunidades

La minería se convierte en la detonante de muchos otros conflictos socio-económicos en los que se incluye por supuesto al narcotráfico y mafias que están despojando de la tierra a comunidades indígenas y afrodescendientes, como lo menciona Miguel Ángel Julio, coordinador movimiento social *Buen Vivir*, Zapata E. (2021): Para el ambiente hay una destrucción de los bosques, el agua y las especies, y para las comunidades, condiciones de vida y de trabajo indignas, desplazamiento, intimidación y violencia. Es decir, estas actividades convierten en cuestión de meses, bosques enteros en desolados desiertos ¿Cómo no sentirse indignado ante esta realidad y





cómo no intentar al menos hacer algo? ¿Cómo mantenemos el silencio ante semejante violación de nuestro amado territorio?



Según el IDEAM, cada año se vierten 205 toneladas de mercurio en ríos de Colombia.
[Fotografía]. Diario El País. 2015. <https://www.elpais.com.co/colombia/cada-ano-se-vierten-205-toneladas-de-mercurio-en-rios-de-ideam.html>

Luis Germán Meneses, presidente de *Continental Gold*, entidad dedicada a realizar negocios de extracción de acuerdo con todas las leyes, regulaciones y normas aplicables, cuenta cómo hacia el 2013, en Buriticá, Antioquia, la población había pasado de 6.000 a 13.000 habitantes, por la minería ilegal de oro, propiciando fenómenos como la prostitución, en buena parte de menores, drogadicción y criminalidad. - Pérez M. (2021)

Según la revista *Semana*, el valor del oro ha estado subiendo durante los últimos años, pero la situación desatada por el coronavirus disparó su precio con un 35% de aumento debido al aumento de la demanda. Según el informe *Socavando los derechos: las tierras indígenas y la minería en el Amazonas* del World Resources Institute (WRI) y la Red Amazónica de Información Socioambiental Georreferenciada (RAISG), se estima que 1.131 territorios indígenas de la cuenca amazónica sufren del impacto de la minería legal e ilegal, información que puede ser corroborada en el siguiente [Enlace](#).

En dicho informe es posible evidenciar que aproximadamente el 20% del territorio indígena amazónico ha sido invadido, lo que representa unos 450.000 kilómetros cuadrados, además, que





las operaciones mineras ilegales están filtrando químicos tóxicos principalmente mercurio en al menos 30 ríos del Amazonas. De los 370 territorios indígenas invadidos, 29 pertenecen a Colombia.



La minería en la cuenca del Amazonas cubre ahora más del 20 por ciento de los territorios indígenas.
Foto: Socavando los derechos: las tierras indígenas y la minería en el Amazonas Revista Semana.
<https://www.semana.com/impacto/articulo/mineria-amenaza-20-por-ciento-de-las-tierras-indigenas-en-la-amazonia/56200/>

A pesar de la evidente desventaja, los indígenas han hecho lo posible por defender sus territorios y ejercer labores de vigilancia y documentación, pero no lo pueden hacer solos, muchas veces hemos sido testigos de sus luchas por medio de los noticieros, pero solo reciben ser tachados de “terroristas”. Estos pueblos no pueden prohibirles la entrada a estas actividades solo con lo que tienen, necesitan el apoyo del gobierno, el cual, a pesar de que se supone debe velar por la protección de estos territorios e implementar leyes para la protección de los recursos y las comunidades, parece que lo está haciendo de manera insuficiente, ahí si como quien dice, o “se lo están pasando por la galleta”, o definitivamente hay una complicidad de entes de control en juego. Necesitan también de nuestro apoyo como ciudadanos, y es que da rabia solo escribir esto, en análisis hechos por las misma WRI, se descubrió que las legislaciones y normativas nacionales suelen favorecer a las empresas antes que a los pueblos indígenas. Inaudito, pero no sorprende, para nada.





“Esto no trae riqueza para nosotros. En la Amazonia, los 1,5 millones de indígenas necesitamos del bosque, el agua y los recursos naturales para vivir, ya que estamos conectados espiritualmente con ellos. Sufrimos mucho cuando afectan las tierras y ponemos en peligro nuestras vidas para protegerlas”.- Manifiesta un miembro de una comunidad indígena amazónica en entrevista con Revista *Semana*.



Las tierras sagradas de los indígenas están plagadas de minería.
Foto: Socavando los derechos: las tierras indígenas y la minería en el Amazonas
Revista Semana.
<https://www.semana.com/impacto/articulo/mineria-amenaza-20-por-ciento-de-las-tierras-indigenas-en-la-amazonia/56200/>



Los cuerpos de los indígenas contienen el mercurio de la actividad minera.
Foto: Juan Arredondo (alianza PNN - ACT)
<https://www.semana.com/impacto/articulo/mineria-amenaza-20-por-ciento-de-las-tierras-indigenas-en-la-amazonia/56200/>

Michael McGarrell, representante de la Asociación de Pueblos Amerindios de Guyana y coordinador de derechos humanos de la Coordinadora de las Organizaciones Indígenas de la Cuenca, nos indica que muchos líderes indígenas se ven obligados a aceptar sobornos de parte de estas redes criminales, para solventar sus necesidades y sobrevivir. Esto es pues un círculo vicioso como yo lo veo, pues estas redes destruyen las tierras productivas y al no haber dónde sembrar, no





hay un adecuado comercio, lo que lleva a la pobreza, esta lleva a la necesidad y finalmente, a aceptar sobornos.

Los conflictos violentos son inevitables cuando hay ausencia del Estado. Colombia es uno de los países en donde más de asesinan líderes ambientales por año, según INDEPAZ, Instituto de Estudios para el Desarrollo y la Paz, 611 personas líderes y lideresas defensoras del medio ambiente han sido asesinadas desde la firma del acuerdo de paz. De ellos, 332 son indígenas (custodios ancestrales de la madre tierra), 75 son afrodescendientes miembros de consejos comunitarios protectores del territorio, 102 son campesinos defensores de territorio, 25 son líderes activistas ecologistas y 77 campesinos miembros de Juntas de Acción Comunal que se han caracterizado por la defensa de su territorio. Sin duda cifras lamentables que nos muestran una vez más lo mal que estamos como país, donde querer hacer las cosas bien es una sentencia de muerte.

Con la demora en la consolidación del acuerdo de Escazú por parte del estado, cuyo plazo vence en agosto de 2022 y aún no ha sido radicado en el congreso, y que protegería a los líderes ambientales, se evidencia una vez más que al gobierno del presidente Iván Duque, esta realidad le importa solo lo suficiente como para incorporar sus políticas nefastas de fracking, y para quedar bien cuando habla en conferencias internacionales con sus cifras acomodadas.



Los defensores del medio ambiente se oponen a prácticas como el fracking.
Foto: León Darío Peláez.
Revista Semana
<https://www.semana.com/sostenible/actualidad/articulo/mas-de-150-organizaciones-de-la-sociedad-civil-le-piden-al-presidente-duque-que-radicue-el-proyecto-para-ratificar-el-acuerdo-de-escazu/202100/>





Las comunidades indígenas nos hacen constantes invitaciones a que los involucremos en el desarrollo y a que nos involucremos con sus problemáticas, a que seamos conscientes de todo lo que pueden ofrecernos como aliados en la preservación del planeta. Yo no considero a estas comunidades pobres ni primitivas, y es que no lo son, ellos son guerreros ancestrales que, a diferencia de nosotros, llevan siempre muy presente nuestras raíces como humanidad y nuestro rol de guardianes del planeta.

Este es uno de esos temas que entre más uno investiga, más frustrante se vuelve, y es que uno no puede decir que conoce de lleno el tema, estos datos le hacen a uno tener apenas una idea del padecimiento por el que tienen que pasar estas comunidades que lo único que quieren es vivir en paz y proteger los recursos naturales que, finalmente, son de todos y para el beneficio de todos. Yo sinceramente espero que mi obra en la que plasmo mi sentir frente a esta angustiante situación, pueda transmitir una invitación involucrarse más sobre en estos asuntos que muchas veces damos como ajenos a nosotros al igual que muchos otros, pero que nos compete absolutamente como hijos de la tierra y ciudadanos de la humanidad.

Como colombianos, es importante saber que cada uno de nosotros puede aportar desde su quehacer, quizá no contra las grandes maquinarias que destruyen hábitats y que son operadas por manos criminales y corruptas, pero sí desde nuestra cotidianidad. Dar a conocer estas realidades y generar conciencia desde nuestros quehaceres y profesiones, es un gran primer paso. Pequeños esfuerzos sumados pueden hacer una gran diferencia y generar un cambio a gran escala, aunque pueda parecer inútil ante un reto tan grande. Lo importante es empezar a visibilizar y compartir el compromiso desde el presente, y hacer lo que se pueda desde nuestros talentos y habilidades, en mi caso, con amor e ilusión empleo mi experiencia en ilustración para tal fin. Ante un tema tan serio, ningún esfuerzo puede parecer mínimo o exagerado.





5.3 El sentido del arte en una visión ambiental

Para mí hacer arte es una manera genuina de expresar lo que siento, me da la libertad para plasmar lo que quiero decir y en cierto sentido, siento que tengo el control para crear mundos basados en mis ideas. Estas ideas se alimentan y acrecientan cuando percibo que algo no está bien o que puede mejorar, son parte del reflejo de mis frustraciones y mi deseo de justicia, también suelo retratar mi empatía cuando veo una situación de infortunio ajeno. Ver cómo tratamos la naturaleza y nuestra inconciencia con la que actuamos y generamos hábitos destructivos día a día para mí es agobiante, representa una de mis mayores preocupaciones al ver como simplemente el panorama que muestra el deterioro de la naturaleza empeora año tras año. Es esto en gran medida lo que me ha llevado a crear “Semillas”, un deseo profundo por hacer algo ante esta lenta caída hacia el abismo.

Constantemente es común ver pinturas, cuadros, caricaturas y obras en general que toman la naturaleza como inspiración, a través de todos los periodos de la historia y en todos los estilos artísticos. La razón, la magia y los sentimientos se mezclan para hacer una apuesta a la majestuosidad que yace en ella, pero también, cómo no respetarla puede resultar no ser algo tan agradable.

En cuanto a esto aprovecho para hacer referencia a una obra que siempre me ha fascinado tanto por su complejidad estética como por lo que representa, o al menos según la interpretación que yo le he dado. Esta es *El Jardín de las Delicias* de Jheronimus Bosch (el Bosco), una de las obras más emblemáticas del pintor neerlandés. Está formada por un tríptico que representa tres momentos de la existencia humana, aludiendo a su principio y a su final. Narra cómo la misión del hombre fue originalmente servir como guardián de un mundo majestuoso y de las criaturas que





sobre el caminan, que le proveería todo lo que él necesitara. Sin embargo, en un punto de su travesía, el hombre perdió el rumbo y olvidó su misión. Una obra en forma de narrativa en tres momentos y una íntima relación entre la humanidad y la tierra por la cual fue formado. El ejemplo ideal a mi parecer.



El Jardín de las Delicias, de Jheronimus Bosch. 1515

Pero no solo los paisajes de la más pura y viva naturaleza representada son considerados como una alusión al medio ambiente, según sé, el enfoque de un “arte ambiental” surge a finales de la década de los 60, cuando ya se empezaba a gestar en la sociedad ese sentido ecologista, con artistas que pretenden convertir la propia obra en un mecanismo para generar conciencia del daño al planeta y un llamado a la acción. La agudización de los factores que influyen directamente en la problemática ambiental con la modernidad, supongo que también es lo que ha potenciado esa intención de explorar nuevas posibilidades artísticas, es así que, a través de la fotografía, la pintura, el teatro, la danza y la escultura, y otras disciplinas, se pueden construir mensajes de conciencia ambiental, un medio propicio para expresar los sentimientos, pensamientos y preocupaciones que nos resultan de dicha realidad.





En 1969, el artista Hans-Jürgen Schult, conocido como HA Schult, bloqueó con basura una importante calle en Múnich y fue arrestado. Fue uno de los primeros creadores en reflejar su preocupación por el medio ambiente en su trabajo.
[Fotografía].
<https://www.foroambiental.net/archivo/noticias-ambientales/cultura/642-5-imagenes-que-generan-conciencia>

6. Propósitos del proyecto

6.1 Propósito general

He querido crear una narrativa ilustrada que, con toques fantásticos, cuente al espectador una situación real que se deriva de las actividades de minería ilegal, y las repercusiones ecológicas y humanas que esta práctica está teniendo en los territorios más vulnerables. Se espera contribuir a visibilizar la necesidad de implementar acciones que rechacen y condenen esta aberrante práctica, así como las consecuencias de no hacerlo, apoyándome en la manera en la que históricamente, las narrativas gráficas han servido como vehículo para propósitos ideológicos y socioculturales.

6.2 Propósitos específicos

- Profundizar y ofrecer un acercamiento verás sobre la historia de las narrativas ilustradas, cómo se han venido construyendo, la inspiración que dio lugar a ellas, las características que hacen que un público se vincule con ellas, y los métodos que ofrezcan la mejor experiencia para cautivar el interés del espectador.





- Señalar datos de fuentes confiables con respecto a las principales causas y efectos de la minería ilegal, a fin de ofrecer una justificación en cuanto a mi decisión de representar situaciones que retratan las afectaciones a nuestros territorios en la realidad.
- Involucrar personajes con diseños propios, basados en comunidades indígenas y escenarios reales de Colombia para dotar a la obra con la mayor capacidad posible para contextualizar la realidad que ocurre como repercusión de la minería ilegal.
- Ejecutar una medición en dónde el público consultado expresa los aspectos que considera relevantes a la hora de abarcar el tema de la afectación ambiental desde el manga, y qué recomiendan desde sus perspectivas tener en cuenta para generar el mayor impacto positivo posible.

7. Marco teórico y artístico

El marco teórico está asociado a un acercamiento a los fundamentos que dieron origen a la idea, los conceptos principales que se tuvieron en cuenta para componer la narrativa ilustrada con influencia manga “Semillas”, y los referentes estéticos y temáticos.

7.1 Surgimiento de la idea

El manga de manera especial, siempre ha sido un referente muy importante en mi vida personal y profesional, actualmente me dedico al diseño gráfico y en muchas de las piezas que se me asignan suelo usar ilustración, y en mi lugar de trabajo les encanta lo que hago. Llevar a cabo mi propia narrativa ilustrada sobre este eje, es un verdadero anhelo para mí, esta idea ha acompañado siempre mis propósitos académicos y profesionales, y siempre estoy constantemente buscando nuevos conocimientos que me aporten a desarrollar dicha idea. También soy un consumidor constante de obras dentro del género del comic, el manga, la animación tanto japonesa





como americana, y por supuesto también del cine y los videojuegos. Estas pasiones mueven mi carrera y me impulsan a seguir porque siento que hago lo que más me gusta.

Como ya lo he mencionado, estas desafortunadas circunstancias que comprometen el bienestar de la naturaleza y de la riqueza cultural de nuestro país, son temas que son mi profundo interés y atención. Son como un parásito que devora la vida de su huésped, siento que cada día estamos perdiendo algo valioso, irreparable, que hay gente que está sufriendo mucho y que no hacer nada nos convierte en parte del problema. Por lo general estoy muy atento a las redes sociales en donde constantemente estoy teniendo confrontaciones por cuestiones políticas, y aunque a veces siento que no vale la pena discutir, vuelvo a sentir que es una manera de aspirar a que las cosas cambien algún día.

Pero no voy a entrar en detalles entorno a mis posiciones políticas. Al punto al que quiero llegar, es que en dichas redes también puedo evidenciar que, con relación a tantos temas políticos, faranduleros y publicitarios, las situaciones que ocurren en los escenarios más remotos de nuestro país y que son los que más nos deberían interesar, terminan por ahogarse y pasar casi totalmente desapercibidas. Todo esto entorno a la minería ilegal, el narcotráfico, el desplazamiento, el asesinato de líderes, la contaminación del agua etc. Es terrible para nuestra historia, porque no hemos aprendido nada, y es algo ante lo que hay que actuar.

Las redes sociales son otro lugar para evidenciar el tremendo poder que tienen las imágenes. Su poder para comunicar y trascender de manera profunda en nuestras nuevas maneras de comunicarnos. Las historietas y caricaturas de Autores como Matador, Yeyo y Bacteria, y los ya reconocidos relatos de Quino con *Mafalda*, son algo que también tienen su equivalencia dentro de la inspiración que me ha conducido a optar por una narrativa ilustrada.





Quiero concluir este apartado confesando que me haría inmensamente feliz poder terminar mi proceso académico profesional con una obra final que no sólo abarca todos los conocimientos que adquirí, sino que, además, la siento muy mía, empapada de mis gustos y alzada como símbolo de años de práctica en el dibujo y pasión por el manga.

7.2 Impacto de la obra hacia la sociedad y las comunidades

Lo que se busca principalmente con la realización de este proyecto, es generar un sentido reflexivo frente a una problemática que afecta de manera directa a las poblaciones de al menos 9 departamentos de Colombia, me refiero por supuesto, a las actividades de minería ilegal, y la metástasis que ello conlleva. La intención de transmitir dicho sentido, deriva de mi preocupación a raíz de lo que es posible evidenciar sobre el cambio climático mundial, y más concretamente, los daños ambientales en nuestro país, que, se ven también acompañados por una negligente acción por parte del estado y de corruptos gobernantes.

Yo soy de los que cree que el voto de uno como ciudadano, es algo que vale muchísimo y hay que darle buen uso, sin embargo, en dichas regiones que se consideran apartadas de la jurisdicción efectiva del estado, se presentan muchos actos de corrupción e intimidación hacia la población a fin de conservar las comodidades que la ilegalidad le facilita a los actores de estas prácticas. Leyendo titulares al respecto uno solo puede pensar que, si esto es lo que sale a la luz, no me imagino lo que desconocemos. Entonces con el daño ambiental y el menos precio y denigración que es evidente que existe en Colombia frente a las comunidades indígenas y los líderes ambientales, fue que me dispuse a armar la idea que se narra en *Semillas*.





Entonces primero que todo lo que se busca es visibilizar estas realidades por medio de acciones desde mi oficio artístico, yo considero pertinente y acertado que cada intento por generar conciencia ante algo que uno considera injusto, por pequeño o grande que sea, puede ser muy significativo. Las personas que tuvieron la oportunidad de apreciar *Semillas* durante la jornada de exposición, mostraron su agrado y respaldo a este tipo de obras con estas temáticas. Entre algunos comentarios hacia la obra que se recibieron cito textualmente los siguientes:

- *“Es interesante cómo la realidad que ya se conoce y que a diario se refleja en diferentes medios de comunicación, la resalta a través de este manga, lo que, para mí, puede que sea interesante para visibilizar de esta forma a la niñez y juventud con respecto a la realidad de diferentes territorios en nuestro país”.*
- *“Siento que más obras como esta (Semillas), deberían llevarse a cabo, hablando de la cruda realidad que viven nuestros indígenas en Colombia. El hombre tiende a querer lo que no le pertenece”.*
- *“A través de una historia como Semillas, se logran transmitir emociones, sentimientos y sensaciones, donde se logra reflexionar sobre el medio ambiente y las luchas sociales por defender los territorios”.*
- *“Muy buena la obra, considero que está muy bien retratada una situación social real que le está pasando ahora mismo a mucha gente en esas comunidades. Que bueno que se empiece a orientar el arte del dibujo hacia estas realidades”.*
- *“Sigue demostrando por medio del arte, exponiendo las injusticias, la corrupción, la destrucción de nuestras raíces; avanza, nunca pares de aprender y de expresar”.*

Se dispuso de una libreta junto a la obra para que los espectadores dejaran sus comentarios de manera voluntaria. Como puede verse, estos comentarios muestran un recibimiento muy positivo





por parte del público para con la obra de narrativa ilustrada *Semillas*, y queda en evidencia que, efectivamente hubo un impacto, por sencillo que pueda parecer. Llevadas a cabo con mayor frecuencia, este tipo de proyectos pueden no solo visibilizar y vincular, sino también inspirar a hacer cosas similares. Yo creo que al ver que es un medio que está alcance de cualquiera, fácilmente niños y jóvenes pueden empezar a hacer uso de esta herramienta y darnos a conocer la manera en la que perciben el mundo y nuestra sociedad. Esto da cabida también a que el público sienta más interés hacia estos temas, investiguen y se empapen más de lo que sucede en el país, y, por qué no, empiecen a reformular su voto, en el caso de los jóvenes y adultos, para que, en temporadas de elecciones, empiecen a ejercer su derecho al voto con más conciencia al saber el valor que tiene y a quienes afectan sus decisiones. Por supuesto es también una invitación a aquellos artistas y dibujantes con un nivel más “profesional” que el mío, y puedan llevar este tipo de experiencias a otros niveles con sus talentos.

También resulta interesante pensar en que las comunidades ancestrales tengan una presencia más frecuente en nuestras nuevas maneras de hacer arte. Involucrarlos más en nuestras narrativas, mostrar sus sabidurías y cuánto nos pueden aportar para mejorar nuestra sociedad. A mí sí me interesa que las comunidades vean que admiramos y respetamos profundamente sus culturales, y que queremos hacerlas parte de nuestra cotidianidad. Tú ves en Bogotá indígenas y te preguntas ¿por qué se les aprecia en los museos, pero se les denigra en las calles? Tú ves en Transmilenio a las madres indígenas tejiendo o haciendo manillas y dices eso es arte, pero eso también es mendicidad, es denigrar a una población, lo que pasó hace poco con los indígenas Emberá en el Parque Nacional en Bogotá es apenas un vistazo al retrato de una sociedad clasista que no pudo aprender a valorar, dignificar y respetar su patrimonio cultural y aprender de sus antepasados.





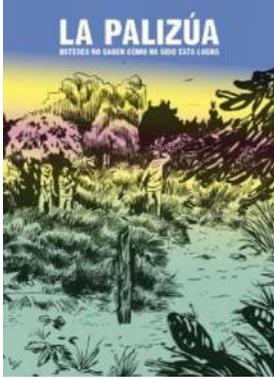
7.3 Principales referentes

Para esta propuesta de narrativa me basé por supuesto en los mangas que he leído y que han despertado durante años mi interés por sus historias y por crear mi propia obra de este estilo. Quería que cuando lo hiciera, fuera cuando ya tuviera un nivel sobresaliente en ilustración y en narrativa para estar a la altura de todas estas grandes historias que me han maravillado. Estoy seguro de que este es el momento.

De ninguna manera puedo dejar de mencionar a aquellas obras de las cuales me he influenciado para construir “Semillas”. Son verdaderos referentes que me han ayudado a aterrizar la idea y me encaminan con sus artes únicos y grandes narrativas para darle forma a mi historia propia. Con ellos he podido también tener una noción más clara en cuanto a qué se ha hecho, cómo puedo tratar este tema, qué conceptos y elementos debo mezclar y mostrar, y qué impacto puedo esperar tener.

Aquellas obras en las que de alguna manera se relacionan problemáticas ambientales, me resultan en algo alentador al encontrar a otros autores que ya han explorado ideas de dicha naturaleza, y han incorporado en sus obras el sentir ambiental como yo lo quiero hacer también. Quiero que mi historia sea apasionante, inspiradora para proyectos futuros, y aunque en su realización he involucrados tintes reflexivos, no pretendo hacer uso de un lenguaje que resulte anticuado, repetitivo ni demasiado “académico”, sino más bien, interesante y entretenido.





7.2.1 La Palizúa

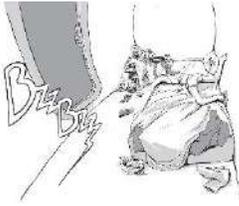
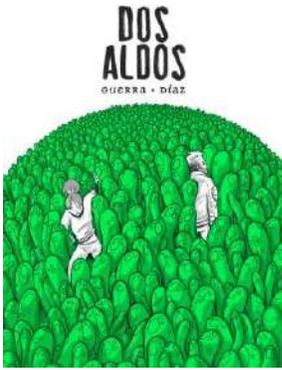
Investigación de Nury Jatsu Martínez, Guion de Pablo Guerra y Dibujos de Camilo Aguirre. Centro Nacional de Memoria Histórica.

Esta historieta documental narra el testimonio de la lucha campesina que ha sobrellevado La Palizúa, una comunidad campesina olvidada de tres municipios del departamento del Magdalena desde 1980. Con esta historieta no solo se quiso mostrar la realidad que el país parece estar condenado a sufrir hasta el fin de los tiempos con el accionar paramilitar, sino que también, se visualiza y dignifica merecidamente el trabajo de la comunidad en cuestión.

Lo que me llamó la atención de esta obra es su manera de retratar las vivencias de una comunidad con un estilo de dibujo sencillo en el que se representa lo esencial, pero que resulta tremendamente poderoso para hacer que el lector perciba el dramático tinte de los hechos. Esta obra es la que me hizo decir “yo quiero hacer un retrato social así”.

Para conocer más sobre este título, recomiendo ir [aquí](#)





7.2.2 Dos Aldos

Esta novela creada por Pablo Guerra; guionista, editor y crítico de cómics, y Henry Díaz; historietista e ilustrador, fue publicada por *Cohete Cómics* en 2016. La obra hizo parte de la convocatoria de *Japan International MANGA Award*, y se convirtió en el primer libro latinoamericano en ganar esta condecoración. Con esta gran obra se demuestra que, aunque el comic y las historietas suelen asociarse a la labor de otros países, existe un gran potencial en Colombia.

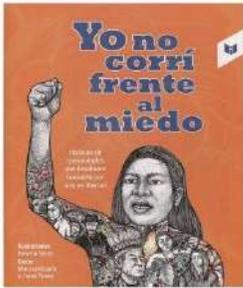
En cuanto a la historia pues puedo decir que esta nos presenta a una pareja de científicos que, en su odisea investigativa, conocen a un ser como híbrido entre planta-animal que, a su vez, puede imitar otras formas de vida. Tras un incidente sufrido por uno de los protagonistas, la nueva forma de vida toma su apariencia, y esto resulta en un triángulo amoroso que confrontará las identidades de todos los involucrados.

Destaco el uso de la ciencia ficción como recurso para explorar temas y problemáticas de contexto humano, pues creo que es un género complejo en el que hay que saber contar bien el asunto para saber acercarse al lector. La anatomía expresiva de los personajes es también un punto fuerte, llegando a transmitir el nivel de atención y tensión en su justa medida para cada situación. La diagramación de las viñetas me parece fenomenal, con una fluidez y dinamismo increíbles, los diálogos son muy creíbles y en general toda la lectura es muy buena.,





	<p>Todos los elementos juegan y se complementan perfectamente para mostrarnos un retrato de los sueños y esperanzas de los autores, traducidos en un lenguaje digerible y preciso que transmite emociones y pensamientos de manera contundente.</p> <p>Para conocer más sobre este título, recomiendo ir aquí.</p>
--	--

 	<h3>7.2.3 Yo no corrí frente al miedo</h3> <p>De Maru Lombardo, Javier Forero y Rowena Neme, como si se tratara de un relato de Tarantino, este comic periodístico nos conduce por cuatro relatos de lucha ilustrados en tinta, cuyas comunidades protagonistas, se unen para reclamar y hacer valer sus derechos.</p> <p>Una compilación inspiradora que contiene, entre otras, el relato de la huelga sexual conocida como la protesta de las “Piernas cruzadas” que frenó una guerra de pandillas en la ciudad de Pereira y Dosquebradas.</p> <p>Los autores retratan con increíble capacidad las características y singularidades de cada comunidad de la que hablan, dotando a cada historia de mucho espíritu y de un impresionante realismo, es como si se estuviera viendo una serie de fotografías. Personalmente, encuentro complejo de lograr este tipo de nivel, pero me esfuerzo por alcanzar el mejor resultado en “Semillas”.</p> <p>Para conocer más sobre este título, recomiendo ir aquí.</p>
--	---





7.2.4 Profesor Súper O

Esta serie de televisión colombiana y de carácter educativo no necesita presentación, lo hemos visto en los canales colombianos institucionales o los que yo llamo “la verdadera televisión”, a lo largo de más de 10 años de emisión, y también tuvo sus apariciones en formato comic. El popular personaje no ha dejado de combatir a uno de los villanos reales que más nos acecha como humanidad y sobre todo como colombianos: la ignorancia. El apreciado profesor enseña tanto a niños como a adultos el buen uso del idioma español de una manera divertida, todo haciendo uso de juegos de palabras que contienen el puro sabor de la jerga lingüística colombiana. En su evolución ha incorporado otros enfoques que tienen que ver con temáticas ambientales y políticas.

La obra de animación “Profesor Super O” es toda una exponente en el género de la animación en Colombia y Latinoamérica, que se caracteriza por el efecto de sencillez en su dibujo, se complementa a la condición de estereotipos, pero que permite identificar una estructura narrativa constante que resguarda una identidad inconfundible. La dinámica de la narrativa se resume en el surgimiento de un problema, una aventura a través de la cual se busca la respuesta de dicha problemática y una resolución exitosa.

Con este referente vemos el poder transformador que puede contener una obra cuando hace uso de los conceptos y elementos correctos.





	<p>También creo que muestra cómo desde el entretenimiento, aprender puede convertirse en una labor muy entretenida.</p> <p>Para conocer más sobre este título, recomiendo ir aquí.</p>
--	--

	<h3>7.2.5 Verinautas</h3> <p>Este último referente es un poco más especial que los anteriores, pues es una obra de mi autoría. En este comic de apenas dos páginas, se cuenta la historia de una joven indígena, un joven afrodescendiente y una pequeña niña quienes en su angustia por cambiar el lamentable futuro en el que Colombia ha sido devastada por el conflicto armado, encuentran la manera de regresar al pasado para convocar a los jóvenes a que juntos encuentren una solución para llevar a Colombia hacia la paz.</p> <p>Una hermosa obra que realicé hace un par de años y de las cuales rescato varios elementos estéticos para usar en el manga de mi obra de grado. Guardo con cariño este intento de incursión en el manga a color, y como un recordatorio de mi amor por contar historias.</p>
--	---





7.4 Elementos narrativos y estéticos

Semillas es la obra que resume toda mi investigación y dedicación para esta propuesta de grado. Es una narrativa ilustrada tipo manga con una extensión de 20 incluyendo la portada y contraportada. Su elaboración me ha tomado alrededor de 4 meses, en los que he invertido aproximadamente unas 30 horas semanales. Hubo que replantear muchos aspectos con relación a cómo imaginaba la idea inicialmente, pero la esencia permanece vibrante como el primer día.

Encontrar los recursos adecuados para decir lo que se quiere y para intensificar la emoción del autor, es parte del desafío de conducir una narrativa ilustrada. Constantemente se están intercambiando ángulos, aristas y lugares, todo con la intención de generar una emoción determinada según sea la intención, y ese dinamismo es clave a la hora de capturar la atención del lector. Por supuesto como todo, este tipo de obras no son del gusto o del agrado de todo el mundo, sin embargo, yo sí que me siento muy conforme con el resultado final, y lo que más importa, es que quien tenga contacto con ella, pueda captar su mensaje y darle su propia interpretación.

En cuanto a los elementos de diseño en su desarrollo propiamente dichos, encontramos que, hasta la libertad creativa más fugaz, debe seguir ciertos aspectos preestablecidos y fundamentales que, si bien no son una regla inmodificable, conocerlos hará que la obra mantenga un orden y la dote de una lectura acorde. Para mí son importantes porque estos aspectos aportan proporción, simetría, perspectiva, dinamismo de lectura y una cantidad de elementos relevantes para complementar a los personajes, los escenarios y a la historia que quiero contar en general.





A continuación, ofreceré una síntesis en cuanto a los elementos estéticos y temáticos que componen la obra, en la que incluyo por supuesto, las razones por las cuales tomé la decisión de hacerlos de su respectiva manera.

7.4.1 El título

Una semilla es un grano que podemos encontrar en el interior del fruto de una planta y que, puesto en las condiciones adecuadas, germina y da origen a una nueva planta de la misma especie.

Elegí el nombre **Semillas** como alusión clara a que los seres humanos crecemos y nos formamos según el entorno donde nos correspondió, pero también, a que tenemos la capacidad de sembrar y posteriormente recoger eso de lo que hemos sembrado. Dicho esto, pues está en nuestras manos la decisión acerca de qué será aquello de lo cual cosechemos, sí será bueno o será algo nocivo. Las consecuencias son un eslabón que sigue en la cadena de nuestros actos, y debemos entender que la tierra nos devolverá aquello que le hemos dado nosotros.

7.4.2 Personajes y escenarios

Tanto personajes como escenarios y objetos deben estar dotados de ciertas características, gestos y/o movimientos para que siempre se transmita de la mejor manera posible la situación por la que están pasando, las intenciones que tienen, lo que están pensando y otras características intangibles. Reitero que esto representa una capacidad comunicativa muy poderosa y muy similar a la que podemos ver en una película.

En mi manga “*Semillas*”, la protagonista es una joven indígena adolescente de nombre Mahuu, que ha sufrido las angustias del desplazamiento forzado y los conflictos armados. Este nombre es extraído de la expresión *Mahūu Didtā* que en dialecto indígena significa *Madre Tierra*.





Mahuu es una joven de personalidad noble pero decidida, ella ama a la madre tierra porque desde muy joven es lo que han inculcado sus padres y los Taitas de su comunidad. Ha sentido siempre un sentido de responsabilidad y deber para con la naturaleza.

Para mí es de vital importancia que, desde el primer momento, se pueda sentir qué tipo de persona es Mahuu, considero este aspecto algo clave. En ella plasmé parte de la manera de ser que tengo yo, pero también, quise que fuera un reflejo de un carácter que yo mismo he echado en falta muchas veces, con relación principalmente a decir lo que pienso pero que a veces me guardo por miedo o por respeto. Este ha sido un aspecto de mi vida que, muchas veces, he querido mejorar, pero aún no lo logro. Creería que muchas personas padecen de este mismo tipo de frustración, y es que, al tener esta deficiencia en el carácter, uno se siente luego en conflicto por no haber dicho nada ante algo, irónicamente, por no haber querido ocasionar un conflicto.

Lo más importante que he querido transmitir a través de Mahuu, es una figura de justicia, esperanza, aquella que me recuerda a los líderes sociales en sus comunidades, personas normales sin superpoderes, que con su voz y sus manos se colocan al rente y demuestran que la naturaleza no está sola, que hay quienes la defienden y protegen, auténticos héroes sin capa de nuestro mundo real que actúan con corazón a pesar de no recibir nuestra atención.

Imaginé que sería muy interesante mostrar un acontecimiento inicial que se sintiera futuro, una situación en la que no sabemos cómo se ha llegado a ello, y queremos saber por qué pasó eso. Vemos a una joven desconocida en medio de un escenario hostil, la lluvia cae incesantemente, y es que estos panoramas lluviosos me gustan mucho porque permiten dar a entender que se trata de un momento tenso y difícil, tan importante que las cosas están ocurriendo en medio de la lluvia. Por lo general cualquier persona prefiere detenerse y escampar antes de continuar, pero eso no





ocurre al inicio de Semillas, algo está ocurriendo de manera tan frenética, que el aguacero parece ser lo de menos.



El momento introductorio se ve interrumpido para dar paso a los acontecimientos previos que desencadenaron ese suceso. No quería que se viera una línea argumental tan “lineal”, así que procuré incorporar este tipo de técnicas que he podido evidenciar en algunas producciones cinematográficas. Eso le da cierto encanto a la manera de contar la historia, y genera inquietud no solo de saber la razón, sino también de conocer la conclusión del evento. Durante el desarrollo de estos aconteciendo se van sumando otros personajes y situaciones que dan cuenta de un proceso que resulta necesario a la hora de contar una historia; un momento de armonía que nos muestra cómo viven nuestros personajes, un acto que interrumpe esa armonía y fractura la trama, un conflicto y una resolución de ese conflicto. Durante cada una de esas etapas vemos cómo reacciona Mahuu ante tales hechos.

Ella no es una guerrera ni una salvadora, es una muchacha común y corriente que sólo quiere vivir en paz con su gente. Como yo lo veo, esta característica puede verse como una





representación de nosotros los colombianos que, por más que buscamos la paz, esta no logra concretarse, y es que, ¿Quién no quiere vivir en paz? Esto nos muestra lo humana que es Mahuu.

En la historia de *Semillas*, Mahuu se da cuenta durante los sucesos finales de la historia, que ella tiene en su interior algo inexplicable, que ni ella ni nosotros entendemos, ni siquiera dentro del ritmo que hasta ese punto llevaba la historia puede sentirse como algo racional o que se veía venir. Este suceso en el que ella rompe en ira por su frustración y justamente una grieta se abre en el suelo y se traga los vehículos es algo totalmente inverosímil, que rompe totalmente con la armonía y la lógica de la lectura, nos toma por sorpresa a todos, y es ahí donde sabemos que cualquier cosa podría pasar. Las buenas historias son impredecibles.

Resulta que la esencia misma de la naturaleza a la que tanto ha amado, vive dentro de Mahuu, y que, tiene ahora el poder de dominar los elementos, pero pasará mucho antes de que siquiera pueda entender qué es lo que está pasando y por qué. De nuevo entra en acción el nombre “Semillas”, pues ahora está en las manos de Mahuu decidir qué es lo que va a sembrar con este nuevo don que le fue otorgado; sí ayudará a la humanidad a recordar el valor de la vida, o sembrará más devastación al ser testigo de muchas veces en que la humanidad le ha faltado el respeto a la madre tierra. O más será que ni aun así es tan fuerte para evitar ser otra víctima de las manos criminales. No lo sabemos.





Mahuu, protagonista de *Semillas*.

El vestuario de Mahuu y de otros personajes que se pueden ver en el manga, representan en sí a la población indígena sin hacer referencia de manera explícita a una población específica. Decidí abarcarlo de esta manera porque no me parece correcto referenciar a una única tribu o a un lugar específico y llegar a generar algún tipo de exclusión, sobre todo sabiendo que todas son víctimas y que se han visto afectadas de diferentes maneras por las actividades de la minería. Lo que sí está definido son algunos elementos que caracterizan a las tribus que viven en la Amazonía colombiana, lugar en el que transcurren los hechos del manga. Algunas de estas tribus son la Cubeo, Matapi, Tubu y Tatuyo.



Joven indígena residente en Bogotá.
[Fotografía]. Archivo regular.





Pueblo Tatuyo



Fragmento de "Semillas"





Indígena Tubu.



El maquillaje es un elemento muy importante dentro de las manifestaciones artísticas de muchas comunidades indígenas, está dedicado a resaltar el trabajo artesanal, las costumbres y las representaciones simbólicas de estas poblaciones.





En algunas culturas indígenas, esta figura construida a partir de dos rombos, representa el Equilibrio



Figura 8. Diseño textil guambiano



El diseño angular que puede estar presente en varias zonas del cuerpo de la mujer tukano, simboliza la fertilidad. Este rasgo también se encuentra en la zona media del cuerpo de la mochila arhuaca, que además de representar a la serpiente simboliza el movimiento, el tiempo y la renovación.



Figura 10. Diseño en cestería waunana

La niña que acompaña a Mahuu al comienzo de la historia representa nuestra ignorancia frente a la naturaleza y su importancia. Por supuesto es una niña que también está siendo educada para ello, pero su espíritu joven, inocente y curioso le motiva a inclinarse por otro tipo de actividades que, por supuesto, necesitan también los niños, como jugar, por ejemplo. Me imaginé una niña porque son personas que necesitan una guía y muchas veces no son conscientes del mal cuando lo hacen o cuando les rodea, y creo que nos pasa a nosotros como adultos también. Somos desconocedores, unas veces por que no nos ha llegado la guía correcta o porque simplemente no queremos enterarnos.





Otro personaje que destaca es el antagonista, el hombre que dirige las operaciones de extracción ilegal en aquella zona. Este personaje lo creé teniendo en cuenta la figura de nuestros estimados políticos que tanto le han mentido al pueblo con promesas, y que como bien mencioné, me gusta mucho el tema y si bien no soy un experto, me gusta tener bases. Si bien el personaje no encarna en la historia a un político propiamente, sí puede verse que su estampa es la de alguien con influencia y poder; el reloj en su muñeca, las camionetas y los escoltas dan cuenta de ello, es como el típico narco de telenovela, pero eso está definido dentro del panorama cultural que tenemos de estas realidades, qué le vamos a hacer. Otro aspecto que quise incluir como algo curioso, es que personajes uniformados sirven a los propósitos de dicho villano; en el bordado del escudo de sus uniformes pueden leerse las siglas “F.E.S.C” junto a la figura de una serpiente. Esto significa lo que en mi concepto veo como “Fuerzas del Estado al servicio del Crimen”, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.





Para este personaje me basé en la apariencia del político colombiano y ex ministro de hacienda Alberto Carrasquilla, para mí, uno de los más nefastos personajes dentro de la corrupta casta política que nos ha tocado en este país. Debía ser arrogante e indolente, un tipo con delirio de grandeza, ¿por qué?, pues creo que aquel que se atreve a poner primero sus intereses económicos antes que a las necesidades de una comunidad entera donde hay mujeres, ancianos y niños, no puede ser muy buena persona que digamos.



Alberto Carrasquilla ministro de hacienda Colombia, 2020.

Foto: Esteban Vega - Revista Semana

<https://www.semana.com/nacion/articulo/lo-ultimo-alberto-carrasquilla-es-el-nuevo-codirector-del-banco-de-la-republica/202116/>

Los escenarios en lo que ocurren los hechos de Semillas, están basados en entornos reales que hacen parte de los territorios amazónicos donde residen las comunidades indígenas. Mi historia transcurre en dos lugares principales, quería que se sintieran muy colombianos y muy “del campo”,





por lo que principalmente he echado mano de los planos y ángulos para darle dinamismo a los hechos narrados. Los dos escenarios principales son un cafetal (ya que el café es producido en la zona alta de la cuenca amazónica), y una vereda inspirada justamente en los lugares donde residen las comunidades amazónicas.



Cafetal. [Fotografía]. Clac, Fairtrade. 2020.

https://clac-comerciojusto.org/2020/07/cooperativa-los-pinos-desarrollo-colectivo-gracias-al-comercio-justo/hfb-en-acopalp-2020_dona-linian-escalante-fertilizando-cafetal/



Una vereda amazónica





También se han incorporado dibujos basados en elementos que son de suma importancia para la contextualización de los eventos de *Semillas*. Algunos de estos son por supuesto las máquinas, que representan la amenaza que se alza sobre la comunidad, y son también símbolo de la imposición arrogante con la que los avances humanos se presentan ante la naturaleza. Aspectos como el detalle en el metal y el volumen, han sido hechos adrede para retratar la “superioridad” de la amenaza. Para realizarlas por supuesto tuve que basarme en fotografías de estos artefactos mecánicos.





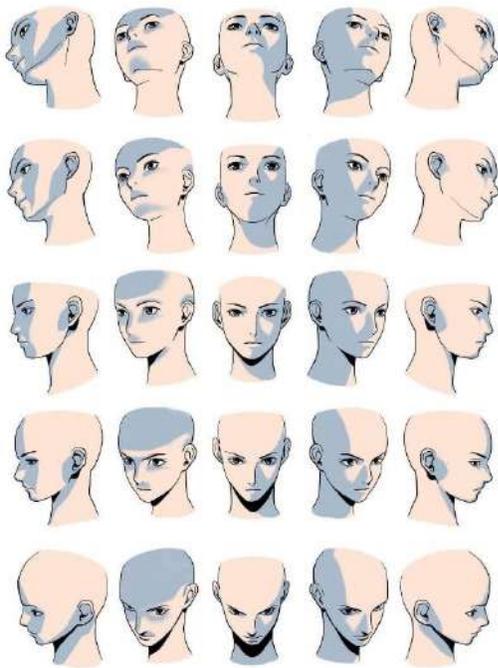
Retratar una escena es como tomar una buena fotografía y, en mi criterio, como dirigir una presentación teatral; se debe cuidar y tener atención a qué cada elemento y detalle esté en el lugar correcto, en el momento correcto. Dentro del gran número de aspectos que se involucran a la hora de transmitir una narrativa, está por supuesto el de las expresiones faciales y corporales. Desde hace décadas, los dibujantes profesionales han recurrido a diversas técnicas para hacer a sus personajes lo más expresivos posibles. Por ejemplo, los dibujantes de Disney, a menudo usaban espejos para verse a sí mismos haciendo las muecas o ceños que necesitaban y así retratarlos en sus personajes.



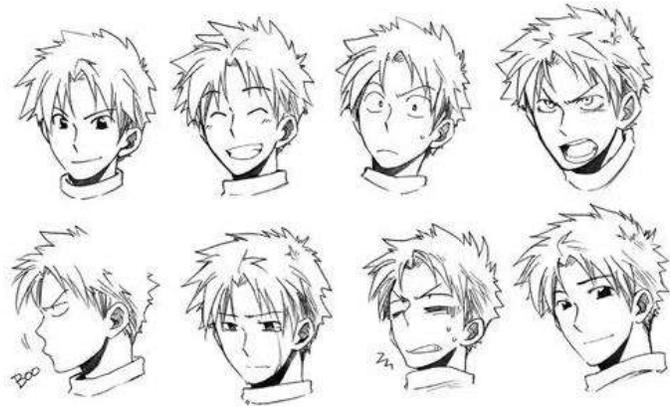
Animadores de Disney estudian su reflejo ante el espejo para dibujar mejor sus personajes. Bored Panda. 2015
https://www.boredpanda.es/animadores-disney-muecas-espejo-dibujar/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic



Yo por mi parte lo que hago generalmente es que me tomo una fotografía haciendo la expresión que necesito, y si veo que no me está quedando como quiero, busco imágenes de referencia en internet. La mayoría de expresiones faciales ya las ha podido practicar y las identifico, pero de vez en cuando hay la necesidad de hacer una que quizá no he hecho tanto. Y es que eso involucra una posición específica y correcta de ojos y boca para que no se vea “rara” la expresión. Algo a lo que recorro mucho es a aquellas referencias en las que la luz tiene un énfasis especial y que actúa de manera especial sobre el rostro para dar ciertas sensaciones.



Referencias de las luces y sombras sobre el rostro.
Dibujo y Pintura Sagunto.
<https://dibujoypinturasagunto.blogspot.com/>



Referencias a expresiones generales del rostro
manga. Elia Correa. Imagui. 2011
<https://www.imagui.com/a/expresiones-anime-Tpea78gpn>





Una de las ilustraciones de *Semillas* en las que el personaje muestra ira con su expresión.

Algo similar me ocurre al momento de dibujar el cuerpo y su infinidad de posturas posibles. Dibujar a un personaje que está corriendo o intenta levantar un objeto puede parecer sencillo, pero, la magia está cuando se intenta que se vea creíble. Las leyes de la física y la anatomía tienen su papel también en este tipo de obras. De nuevo lo que hago muchas veces es tomarme una foto tratando de emular en lo posible la postura o acción que me imagino para una escena concreta e intento retratarla en el papel. Otras veces le pido el favor a alguien cercano para lo de la foto, o utilizo un pequeño maniquí que es parte de mi utilería.

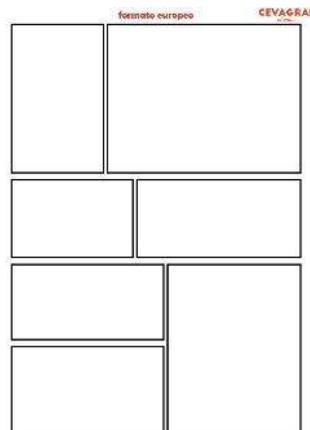




7.5 Elementos compositivos complementarios

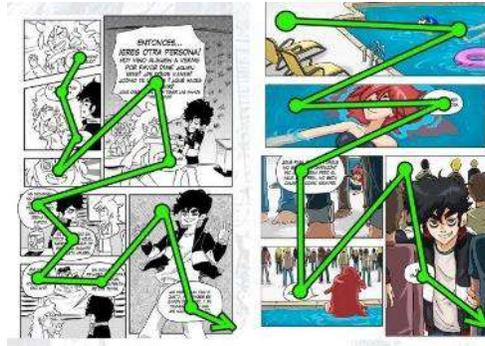
- 7.4.1 Viñetas: Son el elemento fundamental con el que se estructura una página y se desarrolla la historia. A través de esta estructura se llevan a cabo los acontecimientos de la trama, se comunican las ideas y se muestran las acciones de los personajes. También funcionan como delimitadores para los dibujos y la lectura, aunque en algunas ocasiones, suele funcionar bien salirse de ellas.

Aunque en el estilo narrativo del Manga generalmente estas viñetas se usan de modo que la lectura se haga de derecha a izquierda, en mi manga Semillas, he dispuesto la lectura con el modo tradicional occidental, es decir, de izquierda a derecha, con el fin de facilitar su lectura para espectadores que no tengan un gran conocimiento o no hayan leído mangas previamente. Cada viñeta es un poderoso punto de atención al que el espectador dirige la mirada y en el que se le muestra lo que está pasando. La determinada situación no hace referencia a una dimensión de tiempo, pero sí de espacio. Como dibujante siempre hay que prestar una cuidada atención a la manera en que se están distribuyendo las viñetas para asegurar una lectura óptima de la historia.



Ejemplo de la separación de las viñetas: la idea es facilitar y mejorar el orden de lectura





Forma correcta de leer un manga cuando está dispuesto de izquierda a derecha

- 7.5.2 Globos: Son muy importantes para comunicar las ideas, diálogos, pensamientos o acciones por medio de textos. Se recomienda no usar plantillas sino dibujarlos, que es lo que yo hago.



7.6 El guion

Ya sea basada en hechos reales o producto de la imaginación, se recomienda mucho realizar una investigación apropiada antes de escribir una historia y elaborar un buen guion. Los diálogos son usualmente cortos, pues los textos exageradamente largos suelen ser poco estéticos y nada llamativos. El guion es un conductor para el arte, y determina las acciones y personalidad de nuestros personajes.

Luego de investigar acerca de la temática que me interesaba abarcar, quise pensar en que los personajes tenían que ser representados en sus facciones como son en realidad, a como lucen en las comunidades indígenas que han sido afectadas. No quería presentar personajes vacíos, así que el inicio de la obra debía ofrecer un acercamiento a cómo son estos personajes, ¿cómo viven?,





¿qué les motiva?, ¿qué les asusta?, ¿cómo se relacionan con la naturaleza? Estas y otras preguntas junto con lo visto en mis principales referentes, dieron la forma a retratar una situación en la que ellos estaban en su territorio, luego eran injustamente invadidos y no importa lo que hagan, están en una situación de vulnerabilidad. Pero antes de que termine el acto, ocurre una sorpresa, y de repente los roles se intercambian, el vulnerado pasa a ser el dominante.

También pensé desde el inicio que la obra nos mostrase una situación en la que no sabemos cómo llegó ahí nuestra protagonista. ¿Qué hizo para que la traten como a una criminal? ¿qué pasó antes de esto? Esto motiva a seguir adelante para averiguar cómo se llegó a ese punto, qué ocurrió. Así que lo que se narrara a continuación tenía que llevar a ello. Fue entonces cuando pensé que la última viñeta tenía que vincularse con la primera, generando así, un estado cíclico y auto concluyente para la trama.

Antes de llegar a tal punto, el lector se da cuenta de que Mahuu puede hacer algo espectacular, que ha ocasionado que algo bastante irregular ocurra, aunque parece que ella no es consciente plenamente de ello y no tiene el control. Ahora se ha ganado enemigos peligrosos sin querer, y puede poner en serio peligro a su comunidad ¿Cómo lo obtuvo? ¿qué significa?, ¿de dónde proviene tal poder?, ¿es solo una coincidencia?, ¿volverá a ocurrir?, ¿qué lo detona? Me encanta jugar con las incógnitas y que cada quien pueda suponer sin estar seguro de nada.

Mahuu huye al final por susto, no sabe qué es lo que acaba de pasar, los otros miembros de su comunidad la miran de manera extraña, no saben tampoco que ha sido eso, no saben si alegrarse o asustarse, si contemplar el don de Mahuu o huir de ella, o siquiera si en realidad fue ella la que hizo que se abriera una grieta en la tierra y se tragara las maquinas que venían para atormentarlos. Todo es muy confuso, envuelto por una espesa niebla de polvo e incertidumbre, solo queda escapar





mientras se asimila lo sucedido, pero, ¿Qué supondrá esto para los demás miembros de la comunidad de Mahuu, ¿cómo podríamos ayudarla?

7.7 Marco contextual

Mi investigación la he llevado a cabo desde mi lugar de residencia, el municipio de Facatativá donde, a través de la indagación en páginas web, consulta de documentos físicos y consultas a conocedores de los respectivos temas, he obtenido datos que han contribuido para realizar el presente análisis, y con los cuales, he podido ayudarme para construir mi obra.

Entre otros datos de vital relevancia, pude conocer más a fondo acerca de la historia de las narrativas ilustradas y su particular forma de impactar en los contextos sociales, de representar ideas de manera artística, y me sorprende mucho ver cómo pueden ser un poderoso medio repleto de todo tipo de referencias e ideologías socioculturales que, en muchos casos, han marcado contextos de distintas épocas y lugares. Me enorgullece ser parte de este universo del manga y evidenciar cómo han gozado de una difusión y popularidad casi legendarias. Así mismo, me siento muy emocionado y a la vez preocupado al haber obtenido un acercamiento más profundo a las realidades de nuestras comunidades rurales, que siguen sufriendo las consecuencias de la degradación ambiental mientras escribo estas palabras.

La temática principal de *Semillas*, es el aprecio por el medio ambiente, y cómo no hacerlo acarrea graves consecuencias para la subsistencia de todas las formas de vida del planeta. La historia de este manga gira en torno a una situación que no solo puede presentarse en la vida real, sino que es de hecho, consecuente. Por supuesto no solo he querido retratar unas condiciones reales, sino que le he plasmado con un par de aspectos de naturaleza fantástica, no para tergiversar





los acontecimientos, sino para que, junto a mí, los espectadores puedan palpar mi idea de justicia frente a quienes cometen actos de reprochada conducta.

Para abarcar la problemática de la minería ilegal, tuve también que indagar mucho en páginas web y en libros, dado que por distancia y mis compromisos laborales y personales, no me es posible desplazarme a aquellos lugares del país donde las comunidades han sufrido de este fenómeno, y conocer de primera mano la información que me contribuya al desarrollo de mi obra. Me encantaría poder viajar a allí, y escucharle, y más aún, saber cómo ayudarles significativamente. Es un tema complejo y que no domino plenamente a pesar de mi interés constante hacia temas políticos. Es una realidad que hace parte de los muchos problemas que tiene Colombia, así procuro mantenerme informado, visitar páginas de información, ver los debates presidenciales, las propuestas de los candidatos y cosas por el estilo.

Volviendo a *Semillas*, aunque gran parte de los aspectos de la historia son basados en hechos reales, se involucran situaciones fantásticas, y se mantiene constante el eje temático que pretende acercar a la conciencia de los graves efectos de minería ilegal y el abuso al que son sometidas las comunidades indígenas en Colombia por ello. He plasmado al final de la obra cómo imagino que la naturaleza planea “pasarnos factura” por ello.

7.8 El futuro de la obra

Tras *Semillas* y la historia que nos ofrece, se despliega también un amplio abanico de posibilidades de desarrollo y de investigación. Por un lado, es un tipo de obra que da perfectamente cabida a trabajos de continuación que sigan un hilo temático, pudiendo llevar a la historia de





Mahuu mucho más allá de lo que se nos presenta en este acercamiento, y permitiendo que conozcamos mucho más de sus orígenes, sueños y propósitos.

Por otra parte, es también una oportunidad para mí, para preguntarme y explorar aspectos más profundos que rodean las problemáticas estudiadas. Me ha sido posible darme cuenta de las barbaries y de las preocupantes condiciones de las que las comunidades son víctimas de alguna manera a raíz de las prácticas ilegales y del abandono del estado. Pero es muy claro, que mucho más sucede, que hay múltiples realidades ocurriendo a cada instante y en los más lejanos lugares de nuestro país, situaciones que van más allá de la imaginación, y que a diferencia de “Semillas”, casi nunca cuentan un final feliz.

Queda en mí un arraigado interés por descubrir mucho más, pero también por seguir aportando más. Me imagino un segundo capítulo, una segunda temporada, una historia aparte ocurriendo simultáneamente a las vivencias de Mahuu y su comunidad, pero asociadas de alguna forma. Puedo pensar en varios caminos, varias maneras de darle más forma a la historia de Mahuu, permitirme yo mismo conocerla más, por ejemplo ¿Qué pasa si Mahuu llega a otras comunidades que practican la minería, pero de manera legítima y legal?, ¿qué ocurrió con la comunidad de Mahuu?, ¿la odiarán por ponerlos en peligro?, ¿qué otras comunidades pueden acoger a Mahuu en su huida y qué pueden enseñarle? Existe tanta diversidad ancestral en nuestro país, y tantas a las que no se le da su merecido reconocimiento y atención. ¿es posible encontrar un camino de coexistencia entre el avance capitalista y la supervivencia de la sabiduría ancestral? Yo espero el día en que por fin podamos darnos cuenta como país de la riqueza invaluable y el legado precioso que tenemos con nuestras comunidades indígenas. Las admiro y las respeto profundamente, y quisiera realmente ofrecer obras que cada vez refieran mejor a esta riqueza cultural.





7.9 La línea entre lo que es y no es arte

Me siento muy satisfecho de lo hecho con mi obra “Semillas”, y definitivamente considero haber trabajado en un proyecto de Artes visuales que sale un poco de lo convencional, y soy consciente plenamente de lo que implica mostrar una narrativa ilustrada como una obra de arte. Y no es convencional por el hecho de involucrar otro tipo de procesos y materiales para su realización, no hay óleos, cerámicas ni pinceles, aun así, *Semillas* es un producto digno de las artes obtenidas de los nuevos medios, una obra complementada con herramientas de producción digital, pero cuya alma es plenamente tradicional, ya que tuve en cuenta cada principio aprendido y yo mismo dibujé a lápiz cada uno de los dibujos que la componen. El sentido y el propósito de lo que quiero comunicar están impregnados en ella, están ahí, son el alma de esta obra.

Otro aspecto que vale la pena destacar en cuanto a su naturaleza extra-convencional, es el hecho de que la obra no permanece estática en un lugar físico en el que reposa, y que no se necesitan condiciones específicas para que pueda ser detallada, ni se refiere a un único ejemplar, sino que, se muestra a través de la flexibilidad de su reproducción sin abandonar su autenticidad. Podemos referirnos de manera mas profunda a esta tendencia de las nuevas artes, en lo expuesto por Walter Benjamin en su celebre publicación *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* de 1989, donde plantea un contexto de crisis de los cánones clásicos y la incidencia de la reproducción tecnológica en la cultura. “La obra de arte reproducida se convierte, en medida siempre creciente, en reproducción de una obra artística dispuesta para ser reproducida. De la placa fotográfica, por ejemplo, son posibles muchas copias; preguntarse por la copia auténtica no tendría sentido alguno. Pero en el mismo instante en que la norma de la autenticidad fracasa en la producción artística, se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber, en la política”. (Benjamin, 1989).





Desde que decidí que esta idea sería mi obra final de grado profesional, me he encontrado con muchos cuestionamientos frente a mi obra, ha representado un desafío adicional el demostrar por qué mi trabajo está dentro de lo propuesto por las artes visuales. No es sencillo explicar el por qué, pues involuntariamente las personas se forman paradigmas y ya tienen una idea sobre “arte” a raíz de otro tipo de piezas que ven más a menudo, así que suelen asociar a las narrativas gráficas a otro tipo de disciplinas distantes a la corriente artística. Es algo característico dentro del contexto artístico: infravalorar o sobrevalorar las obras.

El manga y comic como estilos predominantes dentro de mi obra, son muchas veces también asociados al entretenimiento, el ocio, la ficción, el mercado editorial y hasta la pornografía. Sin duda estos son campos en los que se hacen presentes las narrativas gráficas, pero de ninguna manera las únicas. Sea cual sea la finalidad, el sentido artístico que yace en la perfección con la que el artista pretende dar forma a su mensaje y despertar en su público una emoción o una interpretación siguen estando allí. La línea que separa lo que puede llamarse arte de lo que puede estar considerado fuera de esta clasificación, es muy delgada, tanto que incluso los grandes conocedores del campo pueden encontrarse constantemente con estos dilemas en las altas atmosferas. Creo que aportar a esa redefinición del sentido artístico desde mi propia visión del arte es parte de la labor artística del proceso. Por supuesto no puedo excluirme de la polémica y decir que nunca he visto una obra y me he dicho que no me parece una obra de arte seria o profesional, o que simplemente no me gusta, porque no sería cierto.

Dentro de estos cuestionamientos se me ha planteado sobre qué hace que Semillas sea un producto de artes visuales y no de diseño gráfico. Puedo contestar a ello diciendo que, primero, la obra no fue hecha plenamente con herramientas digitales, este proceso sirvió únicamente como complemento. Segundo, que no estoy promocionando ningún producto o servicio, aspecto que es





propio el diseño gráfico. Lo que busco es generar una emoción y transmitir un mensaje, no busco un público específico, no quiero vender algo, lo que quiero es transmitir una idea que tengo frente a las realidades del mundo y lo que yo haría para mejorarlo.

Creo que ya por el solo hecho de ser cuestionado con mi obra, he logrado generar un impacto, no me molesta la crítica, de todo se puede aprender algo. Defender el arte que hago es un placer enorme y es un parámetro de este proyecto, una oportunidad también para explicar por qué lo hago. Creo que en todo lo expresado previamente en este documento, he podido dejar en claro todo lo que, basado en mi experiencia, considero que hace a mi propuesta de narrativa ilustrada muy valiosa y viable como obra de arte, y he sido tan conciso como me ha sido posible a la hora de enlistar los elementos y conceptos que han sido parte del proceso de elaboración de *Semillas*.

Concluyo diciendo que no tengo ningún remordimiento frente al proceso que he elegido, creo que sólo el artesano tiene pleno conocimiento de lo que implica saber hacer su arte, solo el pintor sabe de la sensación resguardada en la inspiración que lo llevó a crear su pintura, al igual que el escultor conoce el proceso que ha dado como resultado su pieza y el porqué de ella. Yo puedo preguntar, ¿es mi obra de narrativa ilustrada menos valiosa o menos merecedora de crédito que una pintura o una escultura? Estoy seguro de que no, aunque las interpretaciones en el arte siempre son subjetivas, y no todos lo perciben igual que yo, es una consecuencia de ser artista, que no todos aprecien lo que haces, no es algo para tomar personal, es algo que uno siempre debe estar dispuesto a asumir, no todo es para todos, si a todo el mundo le gustara lo que uno tiene para ellos siempre, ese algo no tendría sentido, no tendría una razón para mejorar la próxima vez.





7.10 Marco conceptual

El marco conceptual “está relacionado de referencias a sucesos y situaciones pertinentes, a resultados de investigación, incluye, por tanto, un marco de antecedentes, definiciones, supuestos, etc.” (Ortiz, 2011, p.4).

Es pertinente relacionar los conceptos y definiciones que son parte del desarrollo de la investigación y que conducirán a una interpretación más eficiente de los resultados del proceso. Es importante dar una claridad de estos elementos, y señalar que no están sujetos a la definición dada por un autor específico, sino a la suma de las experiencias e interpretaciones analizadas desde varios puntos.

Narrativa ilustrada. En resumidas cuentas, hablamos de un método para contar historias con ilustraciones, con la posibilidad de hacer uso de viñetas, globos de texto, onomatopeyas, diálogos y otros. También es posible hablar de “ilustraciones narrativas” y, en cualquier caso, el artista busca explicar una acción o una situación concreta, para provocar una sensación o emoción.

Algunos artistas como el famoso dibujante estadounidense Will Eisner, padre del personaje *The Spirit*, señalan como el origen de las narrativas ilustradas a las pinturas rupestres como una forma de contar historias a través del dibujo, mencionándolo en su obra *La narración gráfica*, teoría respaldada por unos y rechaza por otros. Otros afirman que dicho mérito pertenece a la caricatura *The Yellow Kid*, personaje principal de la serie *Hogan's Alley*, una tira de prensa estadounidense de Richard F. Outcault y publicada entre 1895 y 1898.





Narración. Manera oral o escrita en la que se cuenta una secuencia o serie de acciones realizadas por unos personajes determinados dentro de un lapso de tiempo y en un escenario determinado. Estos personajes y hechos pueden ser reales o ficticios, lo que no necesariamente afecta la intención de la narración, ya que, lo que importa es que el lector se vincule con lo narrado e interprete las situaciones.

Ilustración. Básicamente nos referimos a ilustrar cuando se ejerce la acción de dibujar. Esta puede ser de manera tradicional usando materiales como el lápiz y el papel, o haciendo uso de un computador y una tableta gráfica para técnicas digitales. Si bien el arte del dibujo es un tipo de arte abierto para todo aquel que quiera iniciarse en ella, dominarlo requiere mucha práctica y la comprensión del lenguaje gráfico. La ilustración es un lenguaje que todos pueden entender, pero pocos pueden hablar.

Se le denomina ilustración al dibujo que complementa una narrativa o documento y ayuda a transmitir su sentido. La ilustración es parte de las artes visuales y se relaciona con las imágenes bidimensionales cuyo origen se asocia a las pinturas rupestres y los manuscritos medievales.

Técnica. Método con el que se presenta la vanguardia artística, en este caso, la narrativa ilustrada. Este puede abarcar diversos aspectos que van desde el método usado para relatar hasta el estilo de dibujo predominante. En dicho sentido, es posible encontrar que la ilustración a de ser realista, minimalista, abstracta bidimensional, tridimensional, etc. El género también se involucra yendo desde lo cómico hasta el terror o lo explícito. Generalmente empleando lápices y algún tipo de entintador y colores, es como los autores de novelas gráficas suelen trabajarlos. Puede involucrar a la fotografía, y puede estar hecho de manera totalmente tradicional o en alguna medida con intervención digital.





Comic. Arte secuencial dispuesta en una sucesión de dibujos que forman un relato. Este se forma principalmente de ilustraciones dispuestas de cierta manera dentro de una página en secuencia deliberada, con el fin de narrar una información y generar una respuesta por parte de quien lo ve o lee.

Manga. El manga japonés constituye una de las tres grandes tradiciones historietísticas a nivel mundial, junto con la estadounidense y la franco-belga. El Concepto define de manera general a las historietas o dibujos de este estilo y de origen japonés, ojos grandes, bocas pequeñas, cuerpos alargados y expresiones exageradas. El estilo artístico del manga posee una particular estética y es especialmente popular entre jóvenes, siendo aceptado como un arte y adaptado por multitud de autores, principiantes y profesionales, en todo el mundo. El termino fue acuñado por Katsushika Hokusai, y se cree que sus primeras manifestaciones se remontan a 1790.

Un manga se refiere a una historieta impresa con determinado número de páginas que puede ser leído e interpretado por cualquiera que pueda tener interés en ello. Por su origen, el manga suele leerse de derecha a izquierda.

Conciencia: Es el conocimiento responsable y personal que tenemos los seres humanos ante una cosa determinada, es la capacidad de entendimiento para asimilar lo que ocurre a nuestro alrededor. Hablamos de “generar conciencia” al ser testigos de una situación injusta ante la que nadie más actúa o se pronuncia, y se desea despertar incomodidad o interés por parte de los demás a modo de invitación para ejecutar acciones que cambien o mejoren esa circunstancia determinada. Se relaciona al sentido de apropiación ante lo que nos rodea.

Medio ambiente: Es el espacio donde se desarrolla la prevalencia y la interacción de todos los seres vivos de la tierra. Es el conjunto de circunstancias y factores físicos y biológicos que rodean





a los seres vivos e influyen en su desarrollo y comportamiento. El medio ambiente nos provee de las condiciones necesarias y vitales para subsistir como especie, y la no conciencia en nuestro actuar frente a su conservación, representa una amenaza directa a nuestra existencia.

Contaminación. Ingreso de elementos o sustancias que normalmente no deberían estar en determinado lugar y que afectan su equilibrio. El agente contaminante puede ser químico o energético. Por lo general este tipo de alteración acarrea consecuencias negativas para su huésped. Con relación a la contaminación de los ecosistemas, esta se produce principalmente mediante actividades humanas, y repercuten considerablemente en diferentes fenómenos atmosféricos, como la generación de lluvia ácida, el debilitamiento de la capa de ozono, la destrucción de hábitats, la contaminación del agua y el cambio climático.

Resulta clave generar conciencia de nuestras acciones y frente a las medidas de estado para mitigar el avance de actividades que contribuyen a la contaminación ambiental de nuestros territorios y la destrucción de nuestros ecosistemas, en los cuales, se ven altamente afectadas las comunidades aborígenes que han habitado dichos territorios desde hace muchísimo tiempo.

Calentamiento global. Se refiere al aumento en el largo plazo de la temperatura media del sistema climático de la Tierra como consecuencia de los impactos ambientales ocasionados por la humanidad. Es una problemática de la modernidad que preocupa a ecologistas por las graves afectaciones que puede acarrear sobre el planeta, y es la principal afectación dentro de un cambio climático global. Según estudios, la tierra se encuentra a tan solo 1 grado para llegar al punto sin retorno de la escala crítica de la temperatura que ocasionaría todo tipo de desastres ambientales. Este término empezó a ganar popularidad desde la década de 1960, convirtiéndose en uno de los mayores desafíos de la civilización humana, despertando preocupación en la población, que, a su vez, exige respuestas contundentes al respecto por parte de los gobernantes.





Minería ilegal. En términos técnicos, la minería es un proceso en que se identifica un lugar para llevar a cabo procedimientos de extracción de minerales metálicos o no metálicos del suelo, que están mezclados entre sí formando rocas, y con los cuales, el hombre logra la fabricación de elementos y herramientas que le aportan a su cotidianidad. Muchos países hacen uso esta actividad que aporta considerablemente a sus economías, Pero cuando se ejerce sin control ni regulación social y ambiental y cuyos procesos, generan un impacto ambiental considerable, es allí cuando se considera ilegal.

En Colombia la tierra, la flora y la fauna están siendo arrasadas por estas actividades ilegales, enfermando de gravedad a una de las mayores concentraciones de biodiversidad del planeta. Como si el aterrador daño ambiental fuera poco, las comunidades que habitan cerca de esto territorios explotados son víctimas de las consecuencias al tener que lidiar con recursos vitales contaminados y desplazamiento forzado. El asesinato sistemático de líderes sociales y ambientales es otra realidad desprendida de esta problemática.

Comunidad. Es el conjunto de personas que viven en un mismo lugar y rigen sus comportamientos bajo las mismas reglas. Los individuos que pertenecen a una misma comunidad, tienen en común tareas, valores, roles y creencias que apropian para lograr que esa comunidad viva en armonía entre si y con otras comunidades. Las comunidades indígenas de una sociedad son un patrimonio cultural y ancestral que debe y necesita ser respetado y preservado.

Colombia es una de las naciones con un mayor número de comunidades indígenas en Latinoamérica, sin embargo, sufre una preocupante desatención hacia sus comunidades indígenas, exclusión, discriminación y denigración constantes que les han arrebatado hasta el derecho a su propia cultura y tradición.





Aborígen. Se refiere a un individuo que es nativo o habitante primitivo de un lugar. El vocablo, como tal, es el singular formado a partir del plural latino aborígenes, que significa ‘desde los orígenes’. Por consiguiente, se considera también como aborígen la lengua, costumbres y tradiciones de estos pueblos. Adicionalmente, es el término correcto para referirnos a los moradores descendientes de los habitantes originales de un territorio, a diferencia de aquellos que se han establecido después, recurriendo a la colonización, invasión o intrusión.

En Colombia muchas de las comunidades aborígenes han tenido que salir de sus territorios de manera forzada por intimidaciones de parte de grupos subversivos e ilegales, y como conciencia del abandono del estado y de los ciudadanos de las grandes ciudades.

Desplazamiento forzado. Es una reprochable acción o cadena de acciones en las que una persona o personas son obligadas a abandonar su hogar. Las razones principales por las que este fenómeno suele darse son la violencia generalizada, los conflictos armados y la disputa de territorios. En algunos casos el estado se hace responsable de acoger y reubicar a los desplazados, en otros, el mismo estado se encarga de discriminarlos y hasta revictimizarlos e incluso, en otras circunstancias, es el mismo estado quien ha ocasionado el desplazamiento. Las personas que se encuentran en condición de desplazamiento necesitan todas las ayudas necesarias y toda nuestra solidaridad como conciudadanos, además, se les debe garantizar sus derechos humanos.

Líder social. Un líder o lideresa social una persona que defiende los derechos de la colectividad y desarrolla acciones que contribuyen significativamente al bienestar de una comunidad o territorio.

Un líder social es también un defensor de los derechos humanos.

Cuando hablamos de un líder social ambiental, nos referimos a alguien que se preocupa por la protección, uso y preservación de la naturaleza por iniciativa propia. Los líderes ambientales





luchan por generar conciencia acerca de la importancia de cuidar el medio ambiente y a las especies.

En Colombia ser líder social o ambiental es casi una sentencia de muerte, pues sus acciones no agradan ni convienen a los actores de los grupos al margen de la ley. Según el Observatorio De Ddhh, Conflictividades Y Paz, tan solo en lo corrido del 2022, más de 7° líderes y lideresas sociales y ambientales han sido asesinados. Los demás colombianos vemos con preocupación estas cifras mientras que, el gobierno indolente parece no tener interés en ello. De hecho, varios miembros de cargos públicos y de la misma ciudadanía en general, se atreven a relacionar a estas víctimas y sus familias con actividades ilegales, justificando en cierta medida los hechos de sus asesinatos. Así de mal estamos en Colombia.

8. Fase de exposición

Cada una de las 20 imágenes resultantes que conforman la obra (incluyendo portada y contraportada) fueron impresas en 20 retablos de madera, uno por imagen, tamaño 20cms x 29cms, y posteriormente dispuestos en un espacio facilitado por la Secretaría de Cultura y Juventud del municipio de Facatativá Cundinamarca, dentro de las instalaciones de la Casa de la Cultura Abelardo Forero Benavidez localizada en el mismo municipio. Las piezas de la obra se colocaron en 3 módulos de madera de color blanco, con una medida de 1,80 mts x 2,10 mts cada uno, divididas en dos grupos de 7 piezas y un grupo de 6.







También se hizo una versión de la obra en su formato de narrativa ilustrada tipo libro manga, en un tamaño de media carta (14cms x 21,8cms), dispuesta sobre la mesa junto a la obra principal, como una opción complementaria de lectura de la obra y una muestra del formato original en el que se inspira la obra.





Me parece una obra muy interesante ya que describe las dificultades y problemas que viven nuestros aborígenes cuando la fuerza pública y el gobierno permiten que multinacionales les violen los derechos. Esta es una obra para seguir aprendiendo que la clase de mundo es el que le queremos dejar a las futuras generaciones.

Muy buena la obra, considero que está muy bien estudiada una situación social real que le está pasando ahora mismo a mucha gente en esas comunidades. Que bueno que se empiece a orientar el arte en dibujo hacia estas realidades. Como continuación me imagino a la protagonista encontrando la manera de rescatar a su comunidad, la cual queda vulnerable por su vida.

- David

- Sienta que más obras como estas deben llevarse a cabo, hablando de la vida real de los que viven nuestros indígenas en Colombia. El hombre tiende a hacer lo que no le pertenece.

 - corazón

Cesar.

En este comic puedo apreciar el sentimiento de aquellas culturas aborígenes quienes fueron saqueadas de sus propias tierras, el cómo las personas que tienen derecho piensan que pueden hacer lo que quieren sin importar el gran daño ambiental que podría ocasionar. Pienso que deberíamos tener un vínculo más estrecho con estas comunidades, tener una entendimiento más profunda.

- Daniela.

 - Compañero de Naturaleza!





La exhibición de la obra no exigía condiciones especiales para su montaje, y finalmente, se ejecutó satisfactoriamente en el lugar mencionado, llevándose a cabo de manera ininterrumpida desde el día 4 de abril de 2022, hasta el día 8 de abril de 2022. En conjunto con la Alcaldía de



Facatativá, se ejecutó una estrategia de divulgación de la exhibición haciendo uso de las redes sociales de la entidad. Alrededor de 70 personas pudieron ver y leer *Semillas* durante sus días de exhibición.





6:23 PM     32

La Administración Municipal, a través de la Secretaría de Cultura y Juventud invita a la comunidad en general a visitar y disfrutar de la Exposición "Semillas", obra del artista facatativeño, Juan Pablo Jiménez en la Casa de la Cultura Abelardo Forero Benavides.

Esta narrativa ilustrada estilo manga, consta de 20 piezas en total, que narra la historia de Mahuu, una joven perteneciente a una comunidad indígena colombiana, que se ve alcanzada por las afectaciones colaterales de las obras de minería ilegal en su territorio.

Es así como junto a Mahuu, empezamos por descubrir que en ella existe algo que es mucho más especial que en cualquier otro ser humano, en ella yace la voluntad misma de la naturaleza, pero también su desespero ante los constantes ataques ambientales por parte de la humanidad.

Técnica: Dibujo a mano con retoque digital, impreso en retablo.

La exposición tendrá lugar del lunes 4 de abril al 8 de abril en la casa de la Cultura Abelardo Forero Benavides, Patio 2, de 9:00 a.m. a 11:30 a.m. y de 2:00 p.m. a 4:30 p.m. Este proyecto se realiza como parte del proceso de grado del programa de Artes Visuales de la UNAD, 2022.

[#FacatativaCorrectaUnPropósitoComún](#)

Fotos de la biografía · 4 de abr. a las 11:10 · 

[Ver en tamaño grande](#) · [Más opciones](#)

 **Me encanta**  **Comentar**  **Compartir**

  **Tú y 17 personas más**

12 veces compartido





Se evidenció una respuesta muy positiva y satisfactoria por parte de los espectadores que apreciaron la obra. Para mí como autor, es una experiencia nueva y muy gratificante, es algo que previamente no había tenido la oportunidad de llevar a cabo, y eso por supuesto, hizo que en un principio me encontrara nervioso, lo que fue disipándose poco a poco. Poder compartir con el público mi trabajo, que se interesen por lo que quiero contar, por ver los personajes y situación que he creado y pregunten “¿y qué pasa después?”, es algo que me llena el alma. Este trabajo que no solo ha sido elaborado con mucho amor y dedicación, sino también, que se muestra como la culminación de un complejo y dedicado proceso académico y profesional, es algo sumamente gratificante que muestro con mucho orgullo. Esta obra representa mucho para mí, al igual que cada uno de mis otros trabajos, todo hace parte de mi evolución artística y como ser humano.











9. Conclusiones

Como resultado de la investigación y posterior realización de mi narrativa ilustrada, tuve la oportunidad de obtener nociones más claras en cuanto a los procesos que conlleva desarrollar un producto de esta naturaleza. Por supuesto también ha significado un conocimiento más profundo en cuanto a las causas y efectos que rodean a las actividades de minería ilegal, y la manera cómo hasta el día de hoy, esto continúa afectando a nuestras comunidades indígenas y sus territorios.

Con el tema seleccionado y los métodos de investigación que exige abordarlo, he elaborado una historia con elementos de ficción en la que narro situaciones que se presentan en nuestra realidad, y que considero coherente y poderosa para generar conciencia al contarse en una narrativa ilustrada. He procurado involucrar personajes del común, viviendo una vida normal y cuyas vivencias, son importantes para ellos. En este caso, los personajes se ven vinculados por estar involucrados en intereses que pretenden la explotación de los recursos y la extracción de metales preciosos que terminarán afectando su calidad de vida. Que dichos roles y acciones por parte de los personajes sean buenas o malas, y que tengan razón o no con respecto a las posiciones que toman frente a las situaciones, quiero que dependa del juicio del lector.

El proceso de elaborar una historia basada en problemáticas ambientales y sociales, he debido pensarla como una idea original y apasionante, que resulte atractiva y no repetitiva para los lectores que ya hayan interactuado con otros autores que han plasmado en sus obras temáticas sociales con sus propias perspectivas. Will Eisner (1998) plantea que, “toda historia cuenta con una estructura”, esto lo entiendo como que ya sea una obra de teatro, un libro, una película o una novela gráfica, existe un soporte que le sostiene de principio a fin, y que conduce la obra a través de elementos que se mantienen como factor común y constante para que la llama de la historia se mantenga viva. El estilo artístico y el método narrativo pueden ser influenciados por el medio y lo ya visto, pero los dibujos y la manera de narrar los acontecimientos, y el cómo crear una empatía entre los personajes y el lector, es donde yace mi esencia como autor de este tipo de obras.





10. Referencias

Patiño S. (2015). El cómic como medio de contar historias ambientales. Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Universidad de Guadalajara. [Artículo]. Recuperado de <http://www.cuaad.udg.mx/?q=noticia/el-comic-como-medio-de-contar-historias-ambientales>

Meza M. (2018). El recurso de información y comunicación visual: imagen. Apuntes en torno a las Ciencias de la Información y Bibliotecología. [PDF]. Universidad de Costa Rica, Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/eci/v8n2/1659-4142-eci-8-02-102.pdf>

Historia del Comic, una saga de miles de años. [Nota web] Domestika. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/blog/7247-historia-del-comic-una-saga-de-miles-de-anos>

Enoc A. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. ACOTACIONES. [PDF]. Recuperado de <https://revistas.ujat.mx/index.php/Cinzontle/article/view/2321/1831>

Jen, A. (2021). Galán R. (2019) . La sorprendente historia de Black Panther: una colección racista y un corrector con conciencia social. [Artículo Web] Esquire. Recuperado de <https://www.esquire.com/es/actualidad/a22600788/la-sorprendente-historia-de-black-panther/>

Vasquez T. y Moreno R. (2017). ¿Es realmente Wonder Woman un icono feminista?. [Artículo web]. MCGUFILMS Recuperado de <https://www.expansion.com/blogs/mcgufilms/2017/07/07/es-realmente-wonder-woman-un-icno.html>

N.N. (2018). Historia del manga y el anime en la cultura japonesa. [Artículo web] Recuperado de <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

Illescas J. (2020). ¿Qué es una novela gráfica? Akira comics. [artículo]. Recuperado de <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novela-grafica>

Calvo, M. (2016). Katsushika Hokusai. Historia-Arte. Recuperado de <https://historia-arte.com/artistas/katsushika-hokusai>





N.N. Las influencias de Osamu Tezuka (1ª Parte: Disney). [Artículo web]. Old Skull. Recuperado de <https://www.olds skull.net/ilustracion/las-influencias-de-osamu-tezuka-1a-parte-disney/>

Castelan J. (2021). Descubre las características del manga: el cómic japonés que ha traspasado fronteras. [Introducción a curso] Crehana. Recuperado de <https://www.crehana.com/co/blog/dibujo-pintura/que-es-el-manga/>

N.N. (2021). SOFA y Comic Con Colombia: Confirmadas las fechas para 2021. Tikitakas. [Nota]. Recuperado de https://colombia.as.com/colombia/2021/02/06/tikitakas/1612621062_321283.html

N.N. (2017). El futuro animado, Ángela Hernández y Sergio López fundaron una de las distribuidoras de títulos del género manga más grande de Latinoamérica. [Nota periodística]. Diario Portafolio. Recuperado de <https://www.portafolio.co/tendencias/distribuidora-de-titulos-manga-mas-grande-de-latinoamerica-509386>

Cárdenas M. (2018). Algunos cómics colombianos del 2018. Altais-comics. [Artículo]. Recuperado de <https://www.altais-comics.com/2018/12/25/algunos-comics-colombianos-del-2018/>

Philips S. (2011). Sobre la definición del arte y otras disquisiciones. Revista Comunicación, vol. 20, núm. 1, enero-junio, 2011, pp. 75-79. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943011.pdf>

Manzanares P. (2015). El gran arte en las novelas gráficas. [Artículo web]. La voz de Galicia. Recuperado de https://www.lavozdegalicia.es/noticia/cultura/2015/01/05/gran-arte-novelas-graficas/0003_201501G5P27991.htm

Gasca L. Asier M. (2014). La pintura en el comic. [Libro digital PDF]. Pdfroom. Recuperado de <https://pdfroom.com/books/la-pintura-en-el-comic/NpgpZ8rO5jr>

Eisner W. (indeterminado). La narración gráfica. [Libro digital PDF]. Vdocuments. Recuperado de <https://vdocuments.mx/la-narracion-grafica-will-eisner-e-mailpdf.html?page=1>





Ballester S. (2017). El cómic y su valor como arte. [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense De Madrid Facultad. De Bellas Artes. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47463/1/T40053.pdf>

Zapata E. (2021). Minería Ilegal: el parásito silencioso que devora a Colombia. [Artículo web]. Radiónica RTVC. Recuperado de. <https://www.radionica.rocks/analisis/mineria-ilegal-valle-cauca>

Pérez M. (2020) Minería ilegal se extendió en 6.000 hectáreas más en 2019. [Nota periodística]. El Tiempo. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/economia/sectores/mineria-ilegal-estos-son-los-tentaculos-que-impactan-lo-social-ambiental-y-promueven-la-violencia-465118>

2021. La minería ilegal de oro que acaba con la selva del Pacífico es impulsada por redes criminales y corruptas. WWF. [Artículo]. Recuperado de <https://www.wwf.org.co/?uNewsID=366090#:~:text=La%20miner%C3%ADa%20ilegal%20es%20una,la%20biodiversidad%20de%20esta%20regi%C3%B3n.>

INDEPAZ (2021). LÍDERES AMBIENTALES ASESINADOS [Estudio]. Recuperado de <http://www.indepaz.org.co/lideres-ambientales-asesinados/>

Quijano P. y Veit P. (2020). La Minería Legal e Ilegal Amenazan el 20% de las Tierras Indígenas en la Amazonía. [Estudio]. World Resources Institute. Recuperado de <https://www.wri.org/insights/la-mineria-legal-e-ilegal-amenazan-el-20-de-las-tierras-indigenas-en-la-amazonia>

SEMANA (2021). 1.131 territorios indígenas amazónicos están amenazados por la minería [Artículo]. Recuperado de <https://www.semana.com/impacto/articulo/mineria-amenaza-20-por-ciento-de-las-tierras-indigenas-en-la-amazonia/56200/>

2021. Más de 150 organizaciones de la sociedad civil le piden al presidente Duque que radique el proyecto para ratificar el Acuerdo de Escazú. [Artículo]. Revista Semana. Recuperado de <https://www.semana.com/sostenible/actualidad/articulo/mas-de-150-organizaciones-de-la-sociedad-civil-le-piden-al-presidente-duque-que-radique-el-proyecto-para-ratificar-el-acuerdo-de-escazu/202100/>

M.S.T. (2013). Creaciones que conciencian [Artículo]. Recuperado de https://elpais.com/sociedad/2013/12/23/album/1387828233_825444.html#foto_gal_4

N.N. (2016). Artistas del medio ambiente, una tendencia sostenible. Iberdrola. [Artículo]. Recuperado de <https://www.iberdrola.com/cultura/arte-ambiental>





Vallestas H. (2012). La gráfica en la cultura material indígena de Colombia. Representaciones conceptuales e identidad cultural. Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <https://www.visionchamanica.com/Arte/VCh-Grafica-indigena-LH-Ballestas-2016.pdf>

Benjamin W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. [PDF]. Recuperado de https://monoskop.org/images/9/99/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.pdf

