

Línea y punto: un cómic abstracto
Marlon Javier Vesga Quiñonez

Trabajo de grado para optar al título de maestro en Artes Visuales.

PRESENTADO A
Nelson Alejandro Salazar Escobar

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES

ECSAH

PROGRAMA DE ARTES VISUALES

Bucaramanga

2024

Contenido

Índice de figuras	5
Dedicatoria	6
Introducción	7
Antecedentes.....	8
Justificación	9
Planteamiento del Problema	9
Pregunta Problema.....	10
Finalidad del proyecto	10
¿Qué problemáticas resuelve?	10
Investigación	11
Creación de contenido	11
Medición y evaluación	11
Objetivos.....	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos.....	12
Marco histórico.....	13
Comic	13
Comic en Colombia	18
El arte abstracto	24
Cómics abstractos	26
Marco teórico	26
Precusores de la abstracción:.....	28
El comic abstracto	30
Elementos del dibujo	34
Punto	34
Línea.....	35
Plano.....	36
Elementos del comic	36
La viñeta	37
La secuencialidad	37
El encuadre o diagramación	37
Los globos de dialogo o bocadillos.....	37

Referentes artísticos	37
Andrei Molotiu	37
Camilo García A.	38
Álvaro De Sá.....	39
Matt Madden.....	40
Scott McCloud	41
Zap Comix	43
Estado Arte	44
Los Fanzines y zines en Bucaramanga	45
Metodología	49
Entrevistas	49
Leonardo castellanos Pedroza	49
Oswaldo Tarazona Méndez	50
Matt Madden	52
Abby Sampayo.....	58
Encuesta.....	59
Resultados obtenidos.....	60
Entrevistas	60
Encuestas.....	61
Conclusiones.....	68
Problemáticas y barreras del comic en Bucaramanga.....	68
Comportamiento Insular por parte de los artistas y sus colectivos.....	68
Falta de una red de artistas y publicaciones.....	69
Distanciamiento por parte de los artistas del comic de espacios artísticos.....	70
Desconocimiento y no aprovechamiento de los incentivos hacia las artes	70
Línea y punto, un comic abstracto.....	71
¿Por qué un comic abstracto?	71
Ficha técnica	72
Bocetos	75
Experimentación	75
La obra	78
Montaje y exhibición.....	78
Registro	¡Error! Marcador no definido.

Espacio	82
Exhibición.....	¡Error! Marcador no definido.
Bibliografía	¡Error! Marcador no definido.

Índice de figuras

Figura 1 <i>Cueva Chauvet</i>	13
Figura 2 Códice Xólotl Pantalla III.	14
Figura 3 Chojugiga mono ladrón, Ilustración de una escena cómica.....	14
Figura 4 <i>Amours de Mr. Vieux Bois</i>	15
Figura 5 <i>The Yellow Kid</i> [Tira cómica].	16
Figura 6 <i>La Semana Cómica</i> , nº 11	18
Figura 7 <i>El arte modernísimo</i> , <i>Fantoches</i> revista humorística, nº 94,	19
Figura 8 <i>La Guillotina</i> , nº 66.....	20
Figura 9 <i>Mojicón</i> 1924.....	21
Figura 10 <i>chanchito</i> " - revista ilustrada para niños - vol. 1 - no. 20.....	21
Figura 11 <i>Misia Escopeta</i> . <i>Revista Sábado</i>	22
Figura 12 <i>Michin</i> (1920, SE) 1	23
Figura 13 <i>Bo Bo Bolinski</i>	32
Figura 14 <i>Loto #6</i> , 2015.....	33
Figura 15 Tipos básicos de puntos en el dibujo.	34
Figura 16 Tipos básicos de líneas en el dibujo.	35
Figura 17 Tipos básicos de planos (formas) en el dibujo.....	36
Figura 18 <i>Encuentro</i> , 2018	39
Figura 19 Sin título, de la serie <i>Poemics</i>	39
Figura 20 <i>99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style</i>	41
Figura 21 Libros publicados por Scott McCloud.....	42
Figura 22 <i>Zap Comix #0</i>	43
Figura 23 Portada revista <i>Animaversion</i>	46
Figura 24 Portadas <i>Revista Primíparo</i>	46
Figura 25 Portada revista <i>Quack!</i>	47
Figura 26 Portada revista <i>Arsenal Comics</i>	47
Figura 27 Portada revista <i>Sb</i>	48
Figura 28 Encuesta edad.	61
Figura 29 Nivel educativo.....	61
Figura 30 Interés en las artes.....	62
Figura 31 Actividades de ocio.	62
Figura 32 Concepto de arte.....	63
Figura 33 Comics y arte.	64
Figura 34 Arte abstracto.....	65
Figura 35 Gusto por el arte abstracto.....	65
Figura 36 Concepto del arte abstracto.	66
Figura 37 Hábitos de lectura en general.	66
Figura 38 Lectura de comics.	67
Figura 39 Concepto de viñeta	67
Figura 40 Edad lectores de comics.	68
Figura 41 Tamaños de papel para comics.	73
Figura 42 Paletas de colores litográficas.	74
Figura 43 Bocetos comic.	75

Figura 44 Experimento marcadores.	75
Figura 45 Experimento texturas.....	76
Figura 46 Experimento líneas y texturas	76
Figura 47 Experimento acrílicos sobre lienzo.....	77
Figura 48 Experimento papel punzado.....	77
Figura 49 Páginas comic Punto y Línea, Un comic abstracto	78
Figura 50 Exhibición	79
Figura 51 Exhibición	79
Figura 52 Exhibición	79
Figura 53 Exhibición	80
Figura 54 Exhibición	80
Figura 55 Exhibición	81
Figura 56 Exhibición	81
Figura 57 Plano de la exhibición	82
Figura 58 Tarjeta de invitación a la exposición.	83
Figura 59 Plantilla ficha técnica	83

Dedicatoria

Dedicado a mis padres, esposa e hijo Andrés, el amor por el arte siempre fue una parte de mi vida que desconocía hasta encontrar los comics.

Introducción

Los comics, como forma de expresión artística son algo reciente y han venido explorando cambios en una gama de estilos y temáticas. Sin embargo, a pesar de su diversidad y popularidad en ciertos ámbitos también han encontrado barreras de tipo cultural que limitan su difusión y aceptación en el entorno del arte y dentro de la misma cultura popular. En este contexto, los cómics abstractos surgen con un desafío a las convenciones narrativas y visuales de los comics tradicionales, presentando una propuesta artística que invita al análisis y la interpretación subjetiva.

La obra que acompaña este proyecto está pensada como una carta de amor al arte del dibujo y el comic, una obra que por medio del comic abstracto busca contribuir al enriquecimiento del debate sobre la diversidad y la experimentación en el campo del cómic mismo en Santander. Adicionalmente se anexa parte de la información generada por la investigación en forma de comic abstracto, es decir, tomar una porción de los datos y presentarlos en este formato artístico, promoviendo con ello el interés por esta herramienta de expresión que contribuye a expandir los límites de la expresión artística.

Este proyecto se centró en reconocer algunas de las barreras culturales y estructurales que obstaculizan la visibilidad y aceptación de los cómics abstractos en el contexto del departamento de Santander. A través de un enfoque artístico y social, que permita establecer los factores que influyen en la percepción y recepción de este género artístico.

El proyecto se fundamenta en la premisa que la falta de exposición y comprensión contribuyen a la marginalización de los cómics abstractos y experimentales dentro del panorama cultural de la región. Además, se reconoce la importancia de explorar cómo la sobreexposición de medios narrativos convencionales y la ausencia de formación en el tema tanto para el público general y los artistas, influyen en la manera en que este tipo de cómics son percibidos y valorados por la misma audiencia local.

A través de una revisión de textos, y encuestas a artistas y aficionados locales, se pretende identificar las principales barreras que enfrentan los cómics abstractos en su búsqueda por alcanzar una mayor visibilidad y aceptación en el departamento. Asimismo, se proponen posibles estrategias y recomendaciones para fomentar un mayor reconocimiento y apreciación de este género artístico.

Antecedentes

Esta dentro de las consideraciones de este proyecto la importancia de los medios artísticos, en especial uno novedoso, y de fácil implementación como lo es comic abstracto. la necesidad de explorar las barreras culturales y estructurales que limitan su visibilidad y aceptación, promover la diversidad artística, impulsar la innovación en el campo del cómic, contribuir al desarrollo artistico local y enriquecer la experiencia cultural de la comunidad,

Santander ha experimentado un creciente interés en el arte contemporáneo en los últimos años, con el surgimiento de proyectos como SALAS ABIERTAS (2013) Con 26 diferentes salas y 36 aliados que promueven exposiciones de arte desde los escenarios de la plástica y las visuales y proyectos en nuevos medios como los digitales en espacios públicos y privados , eventos como la feria del libro UNAB, ULIBRO (2007) , evento con una duración de 10 días que reúne a más de 50 editoriales y alcanza 300 actividades con conversatorios, lanzamientos de libros, talleres y cine entre otras actividades. En este contexto artístico el cómic abstracto es una herramienta con potencial para ayudar a la expresión artística novedosa.

Santander tiene una rica identidad cultural y una tradición artística arraigada, que se refleja en su arquitectura en pueblos como Girón, Zapatoca, Barichara, una modesta y oferta literatura, pero no por ello menos talentosa con autores como: Pedro Gómez Valderrama, Elisa Mujica, Manuel Serrano, entre otros. Y una interesante selección de artistas plásticos como Jorge Mantilla Caballero, Eddy Galvis y Beatriz Gonzales. La promoción del cómic abstracto puede contribuir a enriquecer esta diversidad artística al agregar una nueva dimensión creativa al panorama cultural de la región.

Según datos del sitio www.pactoporlaeducacionsantander.com a 2019, Santander contaba con una gran cantidad instituciones educativas, de las 118.029 sedes educativas que hay en Colombia, el Departamento de Santander tenía 4.976, lo que equivale al 4% de las sedes educativas del país. y de igual forma esto representa un aproximado de entre 30mil a 40mil de jóvenes, La difusión de este género de comic entre los jóvenes puede fomentar el interés y la apreciación por este medio artístico entre los futuros talentos en Santander.

Justificación

Este proyecto surge tras la necesidad de abordar las problemáticas que rodean a los cómics en general desde una perspectiva crítica y reflexiva en el contexto de las artes. Se busca comprender algunas de las razones detrás de las barreras de recepción y legitimidad que enfrentan los cómics en el mundo del arte. Esto incluye investigar las percepciones y prejuicios existentes hacia este género, así como analizar las estructuras y dinámicas de la comunidad artística que pueden influir en su difusión y reconocimiento.

Se busca poder identificar estrategias y enfoques más efectivos para superarlas y promover una mayor apreciación y comprensión de los cómics. Esto puede implicar explorar temas relacionados con la historia del arte y la promoción cultural.

La falta de interés y comprensión sobre la obra abstracta, la cual es considerada como carente de significado y de habilidad técnica en los mismos circuitos artísticos. Así mismo se busca contribuir a la generación de conocimiento e interés en la creación y difusión de los cómics abstractos como una forma de expresión artística legítima y significativa.

Planteamiento del Problema

Se busca explorar las razones detrás de las barreras de recepción y legitimidad que enfrentan los cómics en el mundo del arte y el público en general. Esto incluye visualizar las percepciones y prejuicios existentes hacia este género artístico, así como analizar las estructuras y dinámicas de la comunidad artística que pueden influir en su uso, difusión y reconocimiento.

Se busca poder identificar estrategias y enfoques más efectivos para superarlas y promover una mayor apreciación y comprensión de los cómics. Esto puede implicar explorar temas relacionados con la educación artística, la promoción cultural y oportunidades para artistas de cómic en general, entre otros aspectos.

Se busca contribuir a la generación de conocimiento y a la mejora de las condiciones para la creación y difusión de los cómics, tradicionales, abstractos y experimentales en general como una forma de expresión artística legítima y significativa.

Pregunta Problema

"¿Cuáles son las barreras de recepción y legitimidad en el mundo del arte que enfrentan los cómics abstractos para alcanzar una mayor difusión y reconocimiento entre el público de la región?"

Finalidad del proyecto

Analizar el concepto de comic abstracto y en este proceso identificar algunas de las limitaciones que enfrentan los cómics abstractos a través de la investigación y el análisis que se realiza en este proyecto y con ello ayudar a visibilizar algunas de estas barreras así mismo mejorar la apreciación de los cómics abstractos en la comunidad artística de Santander.

Presentar la obra “punto y línea: un comic abstracto” como una exploración artística de la narrativa visual del cómic abstracto. Esta obra invita al público a reflexionar sobre las posibilidades creativas del cómic y a su vez a apreciarlo en un contexto más amplio que el de una historieta tradicional.

Contribuir al conocimiento en el campo del cómic, específicamente el comic abstracto y las artes visuales, presentando la obra adjunta e investigando sobre algunas de las impresiones que hay en el ámbito social sobre este género, de igual forma explorar sus características, historia y limitaciones.

¿Qué problemáticas resuelve?

Los cómics abstractos pueden ser un campo fértil para la experimentación y la innovación artística, pero la falta de reconocimiento y apoyo puede desincentivar a los artistas de explorar este género. Investigar estrategias para promover la innovación y la experimentación en el cómic abstracto podría ayudar a impulsar el desarrollo artístico y cultural en este ámbito.

Los cómics abstractos pueden enfrentar una falta de reconocimiento y legitimidad dentro de la comunidad del arte y el cómic, lo que limita su difusión y aceptación entre el público y la misma área artística.

La falta de conocimiento y comprensión sobre los cómics abstractos puede limitar el interés del público en este género. Investigar estrategias para promover una mayor comprensión y aprecio por el arte abstracto podría ayudar a desarrollar audiencias más receptivas y comprometidas con este tipo de obras.

Investigación

Realizar una encuesta para comprender las preferencias y tendencias de consumo en el ámbito del cómic, las artes y el comic abstracto.

Investigar sobre el desarrollo del comic en Bucaramanga y realizar un breve análisis de su situación pasada y presente.

Creación de contenido

Producir un cómic experimental abstracto original que sea visual y conceptualmente coherente con esta corriente artística.

Desarrollar contenido abstracto en formato de imágenes, para compartir y conectar con el público en plataformas de redes sociales, que resalte la diversidad y la innovación en el mundo del cómic abstracto.

Encontrar y recopilar información de comics y publicaciones afines en redes, digital y en físico, con nombre de artistas y comunidades para establecer un histórico de la historia del comic en Bucaramanga.

Medición y evaluación

Entrevistar a algunas personas relacionadas con la cultura del comic y poder conocer su perspectiva pasada y presente frente el panorama del comic.

Recopilar algunos comentarios y retroalimentación del público a través de una encuesta, para con ello alcanzar a comprender mejor sus necesidades y preferencias en lo respecta a su visión del comic.

Listar algunas de las posturas de jóvenes universitarios frente a aspectos básicos sobre la cultura del comic por medio de esta encuesta.

Objetivos

Objetivo general

Analizar las barreras culturales y estructurales que limitan la visibilidad y aceptación de los cómics abstractos en el departamento de Santander, incluyendo la falta de formación en el tema y la predominancia de estilos narrativos convencionales.

Objetivos específicos

- a) Investigar el estado actual de los cómics en Santander, identificando artistas destacados, obras significativas y tendencias en el género.
- b) Sugerir estrategias que contribuyan a la visibilidad y apreciación del cómic abstracto en Santander, mediante el análisis de los datos recolectados durante la investigación.
- c) Producir un cómic abstracto original que sea visual y conceptualmente coherente con esta corriente artística. Con el fin de promover y difundir esta práctica artística y aumentar su visibilidad, aceptación y reconocimiento en el ámbito del arte en Santander.

Marco histórico

Comic

La historia del comic es extensa e intrincada pues dado su origen desde las primeras imágenes secuenciales pintadas por aborígenes en cuevas Chauvet (ver figura 1), Francia hace más de 30.000 mil años, donde se mostraban manadas de animales y escenas de caza,

Figura 1

Cueva Chauvet



Nota. Adaptado de Culturezvous. (2022). Pictogramas cueva Chauvet. <https://culturezvous.com/wp-content/uploads/2022/04/grotte-chauvet-06.jpg>

En Mesoamérica año 900 – 1500 D.C, tenemos imágenes de códices y a diferencia de los jeroglíficos egipcios estas imágenes no representan siempre palabras, es así como podemos decir que estas tablillas estas compuestas de imágenes y texto, como el caso del Códice Xólotl (ver figura 2), donde podemos ver textos Maya en la parte superior e imágenes en la parte inferior, y podemos ver una cierta división en paneles.

Figura 2

Códice Xólotl Pantalla III.



Nota. Adaptado de Portilla, L. P. (2012). *Códice Xólotl Pantalla III*. <http://mesolore.org>.

<http://mesolore.org/uploads/original/NudzTutsScreenfoldsFig04-1341863037.jpg>

Entre otros referentes en Japón tenemos Chōjū-jinbutsu-giga (traduce caricaturas de animales) 1100- 1200 D.C. en este pergamino se narra de forma visual la sociedad de la época (ver figura 3), con un tono satírico y con el uso de animales antropomórficos, estas imágenes son consideradas por muchos el primer “Manga”, palabra que se designa en la actualidad para el comic en japones.

Figura 3

Chojugiga mono ladrón, Ilustración de una escena cómica.



Nota. Adaptado de Japonerías. (2022). Chojugiga-mono-ladron [Ilustración de una escena cómica].

<https://japonerias.com/blog/wp-content/uploads/2022/10/Chojugiga-mono-ladron.png>

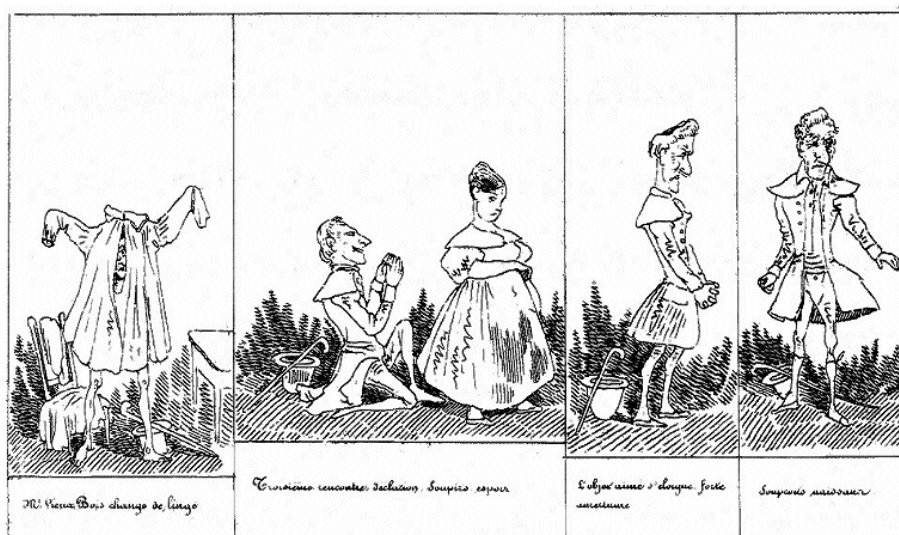
Sin embargo, el comic moderno, tal como lo conocemos hoy, fue surgiendo poco a poco a lo largo de la historia se fueron añadiendo elementos, técnicas e incluso maquinarias que hicieron del comic el fenómeno que hoy conocemos.

Entre tanto Europa en el año 1440 surge la imprenta de tipos móviles por Johannes Gutenberg (1398- 1468) un inventor y artista alemán, esta imprenta facilito la impresión de libros, ya que antes de esto los libros debían ser manuscritos uno por uno, lo cual no solo limitaba la cantidad de libros producidos, también aumentaba su costo. Eventualmente esta herramienta beneficiaria a los comics en el futuro.

Uno de los pioneros de lo que hoy conocemos como comic fue Rodolphe Töpffer (1799- 1846) Artista y maestro suizo considerado por algunos como el padre del comic moderno. Töpffer creó una serie de libros que combinaban texto e ilustraciones para contar historias. Su obra más famosa es "Histoire de M. Vieux Bois" de 1833, una novela gráfica que contaba la historia de un hombre mayor que recuerda su juventud de manera nostálgica (ver figura 4).

Figura 4

Amours de Mr. Vieux Bois.



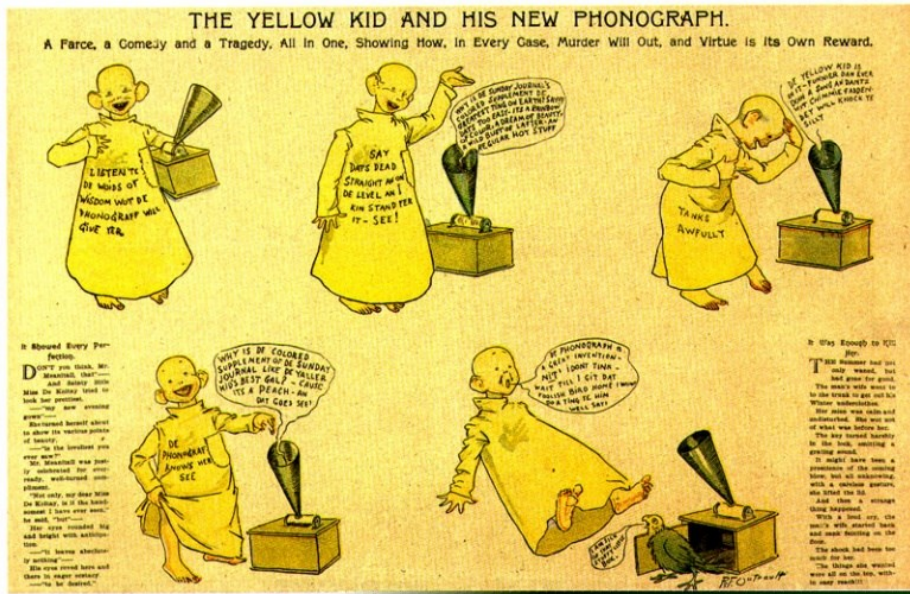
Nota. Adaptado de Töpffer, R. (s.f.). Amours de Mr. Vieux Bois.

<https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-amoursdemrvieuxbois/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h-dir/images/0019.png>

Varios años después surge el primer comic moderno o al menos uno de los primero reconocidos fue "The Yellow Kid", creado por Richard F. Outcault en 1895 para el periódico "New York World" (ver figura 5). Esta tira cómica presentaba a un niño pobre que llevaba un camisón amarillo en el cual se plasmaban textos y diálogos, y fue uno de los primeros ejemplos de una tira cómica que combinaba texto e imágenes de manera cohesiva.

Figura 5

The Yellow Kid [Tira cómica].



Nota. Adaptado de Outcault, R. F. (1895, 5 de mayo). The Yellow Kid [Tira cómica]. New York World.

<https://chnm.gmu.edu/aq/comics/images/1ststrip.jpg>

Ya para inicios de los 1900 los comics eran un fenómeno muy popular entre los periódicos y ciertamente estaban enfocados para adultos pues tenían una connotación política y de crítica social, es para 1913 que aparece "Krazy Kat" de George Herriman, un autor norteamericano en cuya tira presentaba historias que presentaban un humor absurdo y situaciones surrealista.

1930, hasta esta fecha los comics seguían siendo un complemento del periódico los domingos, Es a partir de este momento que parece el formato de revista independiente, con la publicación de Carnival of Comics #1 y Funnies On Parade se da inicio a la era de las revistas en el mundo del comic, de la mano de este formato se catapulto la industria y sus ventas, entre 1920

y 1940 se crearon personajes icónicos como "Popeye", "Flash Gordon", "Superman" y "Batman". Y durante la Segunda Guerra Mundial los comics se convirtieron en una forma popular de entretenimiento para las tropas, y surgieron nuevos géneros como el comic de guerra, romántico, terror y otros.

Dada su popularidad y volúmenes de venta en las décadas de 50 y 60, el gobierno estadounidense decide iniciar un proceso de censura, dada que la crítica de que eran inapropiados para los niños debido a su contenido violento y sexual. Y es esta la razón por la que surgieron nuevos géneros y estilos, como el comic underground y el comic de superhéroes oscuros. Estas publicaciones irrumpieron en el panorama clásico de superhéroes y con temáticas infantiles, llevaron a los comics a bordear las fronteras de la censura con sus guiones intensos y experimentales estilos de dibujo, Algunos ejemplos de estas publicaciones son: Zap Comix (1967) de Robert Crumb, "The Yellow Dog" (1967) de Robert Crumb, "Tales from the Crypt" (1950) William Gaines y Al Feldstein.

Durante los años 70 y 80 el comic estaba consolidado como una industria muy fuerte y se presentaban autores con temáticas de profundidad y concepto, algunos enfocados al mercado de los jóvenes adolescentes y adultos, esta vez el acercamiento sería desde lo psicológico y la crítica social, es cuando aparecen autores como Will Eisner, creador de "The Spirit" y uno de los pioneros del cómic como arte secuencial, Art Spiegelman: autor de "Maus", una obra que rompió barreras en cuanto a la narrativa gráfica, Alan Moore, autor de "Watchmen" y Frank Miller con "The Dark Knight Returns", obras que elevaron el cómic a la categoría de novela gráfica y exploraron temas políticos y filosóficos, en Japón, Osamu Tezuka autor de "Astro Boy" y uno de los fundadores del manga moderno, Moebius con su obra "El Incal" que expandieron los límites del cómic y la ciencia ficción.

Hoy en día, el comic sigue siendo una forma popular de arte y entretenimiento, existe un marcado lineamiento temático y visual entre los comics comerciales y las obras gráficas, que más allá del mero interés comercial, trascienden al entorno artístico logrando en muchas ocasiones capturar la atención del público incluso fuera del entorno del comic, obras como Sandman de Neil Gaiman, Hip Hop Family Tree de Ed Piskor, Hellboy in Hell de Mike Mignola, Berlin de Jason Lutes, The Sheriff of Babylon de Tom King entre otras, son obras del comic que nos permiten entender porque el comic es considerado el noveno arte.

Comic en Colombia

La primera referencia en Colombia del comic puede ser establecida en los años 1900 con la aparición de las primeras caricaturas de corte político y crítica social en revistas, teniendo en cuenta lo descrito en la recopilación del bicentenario del banco de la república (La caricatura en Colombia a partir de la independenciam, s. f., p. Las revistas humorísticas de la década de 1920 se iniciaron como sátira social con temas locales, pero pronto se dirigieron hacia la política, con énfasis en las elecciones. Las más conocidas fueron Semana Cómica Buen Humor, Sal y Pimienta y, finalmente, Fantoques.) (ver figuras 6, 7 y 8), en este punto hablamos de caricaturas (imágenes únicas) mas no de comic,

Figura 6

La Semana Cómica, nº 11



Nota. Adaptado de Pepe Gómez (1920), El cuarto enemigo de don Marco

La Semana Cómica, nº 11, Bogotá, julio 24 de 1920, <https://www.banrepcultural.org/la-caricatura-en-colombia/virtual-espacio11.html>

Figura 7

El arte modernísimo, Fantoques revista humorística, n° 94,



Nota. Adaptado de Pepe Gómez (José María Gómez Castro) (1928), El arte modernísimo, Fantoques revista humorística, n° 94, <https://www.banrepcultural.org/la-caricatura-en-colombia/virtual-espacio11.html>

Si bien estas imágenes no pueden ser consideradas cómics en todo el sentido de la palabra si podemos considerar a algunas de estas piezas un primer acercamiento a las narrativas visuales en Colombia, en los planteamientos de este artículo podemos entender que en Colombia al igual que en Estados Unidos los cómics iniciaron con un enfoque para adultos por sus temáticas políticas y sociales. También es de suponer y esta es una teoría propia del autor de este documento, que el uso de ilustraciones o caricaturas facilitaba la creación de imágenes para los periódicos en comparación con las fotografías de la época.

Figura 8

La Guillotina, n° 66



Nota. Adaptado de Pepe Gómez (José María Gómez castro) (1933) a cuál veremos encima, la guillotina, n° 66, <https://www.banrepcultural.org/la-caricatura-en-colombia/images/img-11-013.jpg>

Según lo planteado David Jáuregui Sarmiento en su artículo sobre la historia del comic nacional por Sarmiento, D. J. (2018, octubre 10). *Los inicios del cómic en Colombia*. Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/general/inicios-del-comic-en-colombia>, podemos resumir que en 1924 tenemos la aparición del diario Mundo al día y con el Mojiçón la que es considerada una de las primeras historietas producidas en el país (ver figura 9), dibujada por Adolfo Samper, sin embargo cabe aclarar que Mojiçón era una copia de “Smitty”, cómic creado por Walter Berndt y publicada en Chicago Tribune New York, pero con una adaptación hecha por Adolfo Samper para narrar historias más cercanas y colombianas,

Figura 9

Mojicón 1924



Nota. Adaptado de Adolfo Samper., Mojicón 1924, <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/100-anos-de-historia-del-comic-en-colombia-3335403>

Figura 10

chanchito" - revista ilustrada para niños - vol. 1 - no. 20



Nota. Adaptado de Víctor Eduardo Caro, chanchito, Revista ilustrada para niños - vol. 1 - no. 20, 1933.

Consultado en línea en la biblioteca digital de Bogotá

(<https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/resources/3315274/>).

En 1933 aparecen dos publicaciones El chanchito y Rin Rín, esta última con el apoyo del Ministerio de educación en un interés de promover la lectura entre los jóvenes (ver figura 10).

En los años 40 tenemos la Revista Sábado, en la cual aparece nuevamente Adolfo Samper, esta vez con una propuesta política en sus historietas con dos personajes: Don Amacise y Misia Escopeta, el Don Amacise trataba de un tinterillo que se acomodaba a las coyunturas políticas del momento y Misia Escopeta quien era un personaje costumbrista de la cultura bogotana (ver figura 11).

Figura 11

Misia Escopeta. Revista Sábado



Nota. Adaptado de Adolfo Samper, Misia Escopeta. Revista Sábado 4 de mayo de 1946

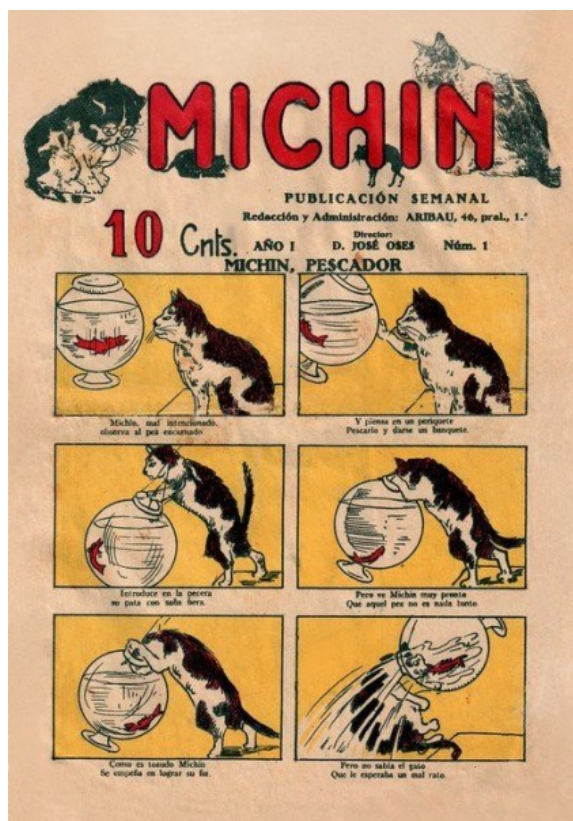
<http://www.elgloboscopio.com/2017/04/historieta-colombiana-de-prensa-adolfo.html>

Estas historietas además de impulsar la carrera de Adolfo Samper también ayudaron a la divulgación de la historieta en Colombia sobre todo por su tono humorístico, pero siempre con tintes políticos y culturales,

Surgen en esa época otras revistas como Michin (ver figura 12) y Pombo las cuales tuvieron una acogida moderada y realmente hay poca información, pero se consideran importantes pues están dentro de las primeras publicaciones tipo historieta en Colombia.

Figura 12

Michin (1920, SE) 1



Nota. Adaptado de Andrés Álvarez (2014): Michin (1920, SE) 1 en Tebeosfera.

https://www.tebeosfera.com/numeros/michin_1920_se_1.html

1962 Copetín de Ernesto franco el en periódico tiempo, tira cómica de un niño habitante de calle con altas dosis de humor negro. En 1964 la policía nacional lanza la revista Policía en Acción de Ernesto Acero, Francisco Bernal, 1964 Mundo maravilloso, Fabulandia, Futurama de Carlos Cajio, Fernando Acosta donde aparece el superhéroe Deimos. ya en 1980 en el diario el tiempo aparece Juan Paradoja de Darry y Balita perdida de Octavio León.

En los años 80 se popularizan las publicaciones venidas de México y Latinoamérica en general con títulos como Memin, condorito, El santo, Kaliman y algunas publicaciones traducidas en México como Superman, El llanero solitario, Tarzán, Turok entre otros.

Durante los años 90 se publica nuevamente, Boogie, el aceitoso, historieta de Roberto Fontanarrosa publicada originalmente en los años 70 y traída a en Colombia en periódicos

colombianos de la época. Se trataba de una sátira a la mentalidad de muchos comics de la época que presentaban asesinos y mercenarios de una forma bastante cliché, al ser fríos y rudos. Este personaje es sicario despiadado que mostraba un fuerte desprecio hacia el mundo en general.

En 1992 Bernardo Rincón, Leocomix, Pepe Peña y Caramelot presentan la revista Acme, publicación con una calidad visual impresionante y distribución a nivel nacional, debido a conflictos entre los autores cierra en 1994.

A finales de los 90's también aparecen revistas como Zapepelele, agente naranja, TNT las cuales eran publicaciones de antologías de comic con un enfoque humorístico y satírico,

Para el año 2006 se crea el festival entre viñetas y se dedica a la promoción y divulgación del comic, en los últimos años se ha anexado a la FILBO dado el enfoque más literario que buscan dar al comic.

2016 FICCO, Festival Independiente de Comic Colombiano que busca de igual forma promocionar artistas del género de comic en Colombia, así como su lectura.

A partir de este año también surgen una gran cantidad de talentos colombianos que crean comic con una inspiración más profunda en los estilos tanto americanos como europeos y traen consigo estas visiones narrativas para contar historias locales, biográficas e incluso del conflicto armado en Colombia, algunos de ellos son Pablo Guerra, Henry Díaz, Camilo Aguirre, Camilo Vieco y Diana Sarasti, Keco Olano, Camilo Conde.

El arte abstracto

Movimiento artístico que se caracteriza por la representación del entorno con formas y colores, alejándose de lo figurativo, es decir, que no se busca la representación de los objetos, paisajes o personas de manera realista. Este movimiento fue influenciado por otras corrientes artísticas y a su vez desencadenó otras tantas corrientes durante el siglo XX.

Teniendo en cuenta información de Abstract art. (s. f.). The Art Story. Recuperado 6 de septiembre de 2023, de <https://www.theartstory.org/definition/abstract-art/> podemos plantear

Uno de los movimientos más relevantes en el desarrollo del arte abstracto fue el cubismo (1907), el cual surgió a principios del siglo XX y se caracterizó por la representación de objetos desde múltiples perspectivas y la transfiguración de las formas. El cubismo se enfocó en la exploración de la forma, la estructura y las dimensiones, y sentó las bases para el desarrollo de la abstracción.

Un segundo movimiento importante fue el suprematismo (1913), creación este de Kazimir Malevich, fue uno de los primeros y muy radicales desarrollos en el arte abstracto. Movimiento influenciado por los escritores y poetas de vanguardia rusos, a Malevich no le interesaban las reglas "arcaicas" las narrativas o escritura que tuviese que ver con contar historias el creía más en la fuerza de la emoción transmitida a través del arte.

Georgiana Houghton (1814-1884) artista británica quien ejercía como médium, actividad a la cual aludió sus más de 155 obras, sus obras tienen como origen la conexión psíquica de la artista con un mundo espiritual y reflejan de forma plena el concepto de arte abstracto y debe ser considerada más allá de una pionera del arte espiritual, una de los artistas fundamentales en el desarrollo del arte abstracto, Biography. (2020, octubre 7). Georgiana Houghton.

<https://georgianahoughton.com/biography/>

Hilma af Klint (1862-1941) considerada como pionera del arte abstracto reconocido. Sus pinturas abstractas, basadas en el espiritualismo y la superstición, exploraban la comunicación con el mundo espiritual, aunque su obra no fue reconocida hasta décadas después de su muerte.

Wassily Kandinsky (1866-1944), Considerado uno de los grandes representantes del arte abstracto dado su rol fundamental en su desarrollo y teorización. Sus primeras obras, influenciadas por el simbolismo y el expresionismo, evolucionaron hacia un estilo cada vez más abstracto, utilizando el color y las formas para transmitir emociones y sensaciones. Algunas de sus Obras como "Composición VII" y "Círculos concéntricos" dan valor a su búsqueda por la expresión pura del sentir por medio de la abstracción.

Para 1919 aparece en Alemania, la escuela Bauhaus fundada por el arquitecto Walter Gropius, esta escuela fue sin lugar a dudas una de las más influencias e importantes del siglo XX, la palabra Bauhaus significa en alemán "casa de construcción" y fue esta la labor de dicha escuela al buscar unir al arte y la sociedad, todo esto liderado por una idea de funcionalidad, simplicidad, el uso de las formas y los colores, Artistas como Wassily Kandinsky y Paul Klee, fueron maestros en la Bauhaus, artistas que son considerados figuras clave en el desarrollo del arte abstracto. Kandinsky y Klee contribuyeron a establecer el arte abstracto como una forma relevante de la expresión artística.

En 1943 surge en estados unidos el movimiento del expresionismo abstracto, Este movimiento se enfocó en la exploración de la sensación y la gestualidad en la pintura, y se caracterizó por el uso de trazos y pinceladas expresivas y la creación de obras de gran formato.

A partir de allí el movimiento abstracto se mantiene y permite que artistas contemporáneos continúen explorando y experimentando con las formas, colores, líneas y texturas en la creación de obras abstractas. El arte abstracto es relevante e influye de gran medida en el mundo del arte siendo fuente de inspiración para muchos artistas y generando interés.

Adicionalmente la implementación de nuevas tecnologías, en especial las relacionadas con las computadoras y el internet, han creado un campo de experimentación donde muchos creadores pueden poner en práctica las tendencias y las ideas del arte abstracto, siendo capaces de generar obras que de otra forma no hubiesen sido posibles.

Cómics abstractos

Si bien el comic abstracto es un género que parece nuevo, y que cada vez cobra mayor relevancia en la actualidad, los orígenes de este nombre nos refieren a las obras del artista alemán Heinz Edelmann como "Soft Abstracts", creado en 1961. También la obra "Cómics expresionistas abstractos ultrasúper modernistas" de Robert Crumb en 1967, en este proceso le acompaña el artista Víctor Moscoso, juntos desarrollaron comics de estilo psicodélico, mostrando un lado nuevo del comic y podemos incluir también al francés Moebius quien con su trabajo artístico exploró no solo los límites visuales del comic de igual forma las narrativas y la imaginación.

Es común en el comic abstracto la ausencia de secuencias narrativas o diálogos típicos, este tipo de obras se centran más en la representación de patrones, diagramas y repetición. En la actualidad el comic abstracto cobra fuerza a nivel de la cultura del comic, teniendo en cuenta que si bien la abstracción es un proceso que limita la narrativa no necesariamente la elimina, nos permite jugar con la secuencialidad, la estructura y las formas como herramientas narrativas, que nos permiten crear un espacio/tiempo que puede absorber al público.

Marco teórico

Mimesis (μίμησις) es la representación imaginativa del mundo real. (Aristóteles, s. f., p. La experiencia; aunque los objetos mismos resulten penosos de ver nos deleitamos en contemplar en el arte las representaciones más realistas de ellos, las formas, por ejemplo, de los animales más repulsivos y los cuerpos muertos.) es a partir de esta definición de Aristóteles que podemos partir a la construcción del concepto de lo abstracto.

Aristóteles no concibe la mimesis como una mera imitación de la realidad. Para él, el arte no se limita a reproducir fielmente lo que existe en el mundo físico, sino que implica una recreación creativa de la realidad a través de la representación de sus estructuras y principios. El artista, en este sentido, se convierte en un imitador de la naturaleza, pero no de sus objetos individuales. Y es gracias a este proceso que tenemos grandes obras como las de Michelangelo, Rembrandt y Caravaggio.

Tras siglos de estas corrientes pictóricas realistas y figurativas irrumpe el arte abstracto, como una ruptura con la representación figurativa tradicional, este movimiento surgió a principios del siglo XX, impulsado por otros movimientos vanguardistas previos como el impresionismo, el postimpresionismo, el fauvismo, el futurismo, el surrealismo, el cubismo y el expresionismo. Estos movimientos, en su búsqueda por nuevas formas de expresar la realidad, exploraron el color, la forma y la composición, sentando las bases para la abstracción. (Villena, 2015, sec. Y es que, si hay un gran descubrimiento por parte de los artistas contemporáneos, éste es la ruptura con la necesidad de imitar del natural, o que su obra tenga que reconocerse un elemento formal. El camino a la abstracción que fue largo, consiguió que la pintura pudiera independizarse de la necesidad de la imitación, de parecerse a algo y lo que es más importante, de juzgarse por la semejanza con ese algo. La abstracción permite a los artistas soñar con mundos nuevos, con arte nuevo que refleje nuevas sociedades y valores.) este planteamiento de García Hidalgo nos pone en contexto sobre la de realidad para muchos artistas durante esta época con respecto a la representación del mundo real y las representaciones del mismo, entendiendo que la abstracción no es lo contrario a lo figurativo en sí mismo, se puede plantear como una variación de la visión artística.

Algunos de los principales representantes de esta corriente artística:

Hilma af Klint (1862-1941) artista sueca pionera del arte abstracto tuvo un acercamiento a una nueva visión del arte desde una perspectiva espiritual,

Kazimir Malevich (1889-1935), por otro lado, abordó la abstracción desde una perspectiva ideológica. Su movimiento suprematista, basado en la supremacía del sentimiento artístico, dio lugar a un lenguaje de pura abstracción geométrica. El constructivismo, liderado por Vladimir Tatlin (1886-1956), buscaba integrar el arte en el nuevo mundo industrial, reflejando su estética y funcionalidad.

Los aportes de Kandinsky van más allá de su obra pictórica. Su exploración de la teoría del color y la psicología del arte lo llevaron a escribir importantes obras como "De lo espiritual en el arte" y "Punto y línea sobre plano", donde teoriza sobre la relación entre el color, la forma y la emoción, sentando las bases para la comprensión y creación del arte abstracto.

Artistas como Piet Mondrian (1872-1944) ejemplifican la evolución hacia la abstracción con el movimiento De Stijl. Mondrian en sus primeras obras, aunque figurativas, evolucionaron hacia un estilo más abstracto, culminando en su icónica serie de líneas verticales y horizontales en colores primarios.

Precursores de la abstracción:

Si bien el arte abstracto se consolidó en el siglo XX, artistas de épocas anteriores ya habían coqueteado con los principios básicos de la abstracción (los materiales como protagonistas, la libertad compositiva y temática). Algunos de estos artistas fueron: Gustave Moreau (1826-1898), quien, en sus obras oníricas y llenas de simbolismo, rozaba la abstracción, Joseph Mallord William Turner (1775-1851), artista que, con sus paisajes atmosféricos y pinceladas expresivas, acercaba su obra a la abstracción, manteniendo un pie en la figuración gracias a la presencia de elementos reconocibles.

A diferencia la obra de Turner a la de Kandinsky, la abstracción era algo que este buscaba y ya había visto asomos en la obra de otros artistas, es a partir de este punto que podemos inferir que la abstracción siempre ha estado presente en el arte, con las texturas, las pinceladas toscas de un boceto en las obras de Moreau, Turner y muchos otros autores.

De igual forma debemos considerar que los diferentes avances tecnológicos de la época, dentro de los que cabe mencionar la invención del tubo de pintura 1841 y la invención de la fotografía en 1826, afectaron el aspecto reproductivo de la pintura figurativa, todos estos cambios trajeron consigo una nueva forma de pensar y percibir el entorno visual figurativo, llevando a los artistas a explorar estas nuevas ideas y dejar atrás las formas tradicionales en busca de un arte moderno.

Y es justamente en este progreso que el arte abstracto encontró sus nuevas temáticas siendo las ideas políticas, los avances. la profundidad de la mente humana y sus complejidades sociales, esto avivado por los estudios científicos y surgimiento del psicoanálisis en las manos de

Sigmund Freud, (Freud, 2018, p. Las satisfacciones sustitutivas como nos la ofrece el arte son, frente a la realidad, ilusiones, pero no por ello menos eficaces psíquicamente)

Freud quien inspiró profundamente el desarrollo artístico de principios del siglo XX, en especial el surrealismo dado su trabajo en la interpretación de la onírica y su función en la expresión del subconsciente, cabe aclarar que Freud nunca fue un interesado en el surrealismo como dejó claridad en algunas cartas escritas con André Breton (*Fundación Descartes*, s. f.), pues el mismo confesaba no tener claridad sobre los propósitos de dicho movimiento, Freud también influenció a artistas como Kandinsky, Willem de Kooning y Jackson Pollock, el legado de Freud continúa hasta nuestros días en el entorno artístico general y en muchas ocasiones sustentado por uno de sus discípulos, (de Individuación Y Autoconocimiento, s. f., p. Sin embargo, a criterio de Jung, el arte tiene un dominio propio. Lejos de ser entendido en función de la personalidad del autor, arte se manifiesta como una realidad por sí misma y que de ningún modo es reducible a un único individuo en concreto, sino que más bien sugiere una totalidad significativa y significativa.) es así como debemos entender que las corrientes del arte no son casualidad y que el surgir de los movimientos en la abstracción era una inevitable consecuencia de la relación de los humanos con el arte, la abstracción en la pintura es el flujo de la conciencia humana tanto individual como colectiva siendo exudada en cada pincelada tras siglos de academicismo formal y figuración pictórica.

En el fondo la abstracción siempre ha estado en la pintura, con sus pinceladas de colores que comunican, emocionan, las texturas que incitan a tocar a estar más cerca de la obra y las formas de sus composiciones que capturan los ojos del espectador invitándole a navegar con su mirada en la obra, elementos estos que se mantienen dentro de la abstracción no solo para el deleite del público también del artista, el arte abstracto le permite a este último dedicarse y entregarse a estos elementos fundamentales y retratar paisajes invisibles a los ojos y muy reales para todos los demás sentidos, a lo espiritual, lo musical. Lo táctil,

Y es para mí entender que las dos caras de la moneda pictórica, son la abstracción y la figuración, si bien en un principio se puede llegar a pensar que la una es contraria a la otra, (Llano, 2004, p. El arte abstracto no existe para Picasso; él siempre parte de alguna figura de la realidad: el cielo, la tierra, un trozo de papel, una figura que pasa, tela de araña... No importa qué cosa vea y a partir de qué empiece a trabajar, todo se le aparece invariablemente como una “figura”) entenderíamos que para Picasso la abstracción y la figuración son complementos, que

la figuración en el fondo siempre ha sido la mimesis y que solo hemos logrado una impresión de la realidad, la carne, el concreto, lo sólido del arte y que la abstracción siempre ha traído consigo el aura, el espíritu, la idea del mismo. que la obra siempre estará incompleta pues solo podemos ver un aspecto de la obra a la vez y es en este sentimiento que radica uno de los aspectos fundamentales del arte de la pintura.

El comic abstracto

(Corry, 2015, p. los cómics abstractos pueden definirse como arte secuencial que consiste en imágenes abstractas, y de hecho la mayoría de las piezas de este volumen encajan perfectamente en esa definición. Pero la definición debería ampliarse un poco para incluir aquellos cómics que contienen algunos elementos representativos, siempre que esos elementos no se integren en una narrativa o incluso en un espacio narrativo unificado) Este texto que describe los comic abstractos presentados en la obra de Andrei Molotiu como una forma de expresión visual, libre de los afanes propios de los escritores y las narrativas literarias, y posee una libertad de trazo, que si bien se puede percibir como una narrativa en algunos de estos comics, será una consecuencia mas no la causalidad del comic mismo. estas obras son una oda al trazo, al dibujo y a la pintura, los paneles y viñetas entran a jugar un papel de extensión y expresión a la obra misma.

En las vanguardias artística de principio de siglo XX el concepto de abstracto se ha relacionado con lo no figurativo, una alegoría a lo que carece de representación física,

Debemos considerar que los orígenes del comic abstracto se cruzan con los de las expresiones gráficas y narrativas, que el ser humano siempre ha necesitado de la abstracción para representar aquello que no se puede percibir o capturar en una imagen, el movimiento, el sonido, la sensación, de allí que surjan elementos abstractos para representarles para facilitar este proceso, podemos decir en muchos casos que todos los comics contienen elementos de abstracción tales como las líneas de velocidad, los globos de dialogo o viñetas que más allá de ser etiquetados como convenciones del lenguaje deben su funcionalidad en gran medida a la abstracción.

El arte abstracto usa el color, la forma, el dibujo como elementos narrativos y es en este juego de definiciones que aparece el comic abstracto pues dicha abstracción no necesariamente hace referencia solo a la visual. En ocasiones se suele decir que el comic abstracto no es

narrativo y es allí donde se puede incurrir en un error pues debemos considerar que hay por lo menos dos tipos de narrativas, secuencial y no secuencial.

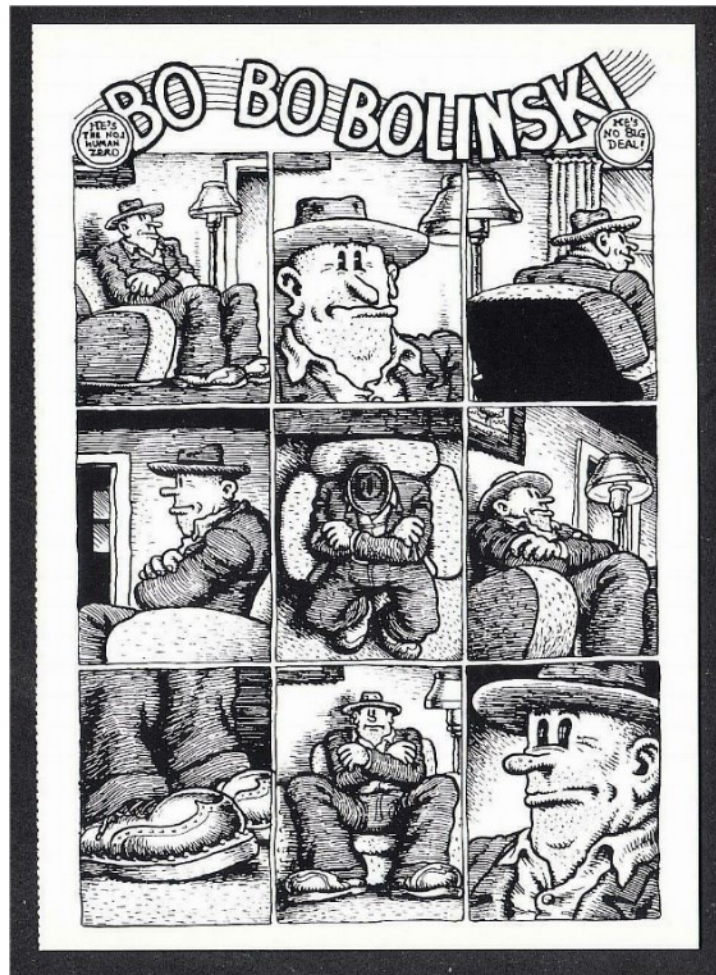
En este concepto ahonda más Kai Mikkonen, académico finlandés y teórico de los comics especializado en narrativa quien plantea en su libro *The Narratology of Comic Art* (Mikkonen, 2017, p. No todo en los cómics es narración, y no todos los cómics son narrativos. Los cómics instructivos, como los manuales y folletos de instrucciones, los cómics líricos o los cómics abstractos no siempre cuentan una historia, o su narratividad puede ser débil. Además, la lectura de cómics a menudo involucra otros aspectos además del procesamiento de la historia y su narración, como prestar atención a las características visuales de la imagen o el estilo y apreciar los dibujos narrativos o la composición espacial.) planteado que las narrativas no son de una gama y que existen diferentes narrativas que funcionan en diferentes tipos de comics, en algunos con mayor o menor intensidad.

Teniendo en cuenta la opinión de Thierry Groensteen, teórico de los comics y autor de varios libros sobre el tema de la narrativa (*Sistema de la Historieta, Comics y narrativa*), nos brinda su visión acerca de la narrativa de una de las obras más pertinentes sobre los comics abstractos, *Abstract Comics: The Anthology : 1967-2009* de Andrei Molotiu (Groensteen, 2013, p. Molotiu distingue dos tipos de narrativas: ya sea secuencias de dibujos abstractos, o secuencias de dibujos que contienen elementos figurativos, cuya yuxtaposición no produce una narrativa coherente) es decir que las narrativas no están dictadas por el aspecto visual y que su intención es orientada por el uso de estos elementos, en todo siempre existe una narrativa, secuencial o no secuencial, en mayor o menor medida cercana a la abstracción.

Entendiendo esto como que no necesariamente todo el comic abstracto omite lo figurativo y que no todo lo abstracto es carente de secuencialidad, en la (figura 13) podemos ver un ejemplo planteando esta situación, una secuencia de imágenes totalmente figurativas, pero con una narrativa no secuencial, es decir simplemente expositiva. Si bien las imágenes presentan un personaje con un aspecto bastante definido, podemos considerar que cada viñeta es una imagen claramente representativa, sin embargo, cuando observamos las imágenes en secuencia podemos ver la carencia de cambios en situación, espacio o tiempo.

Figura 13

Bo Bo Bolinski



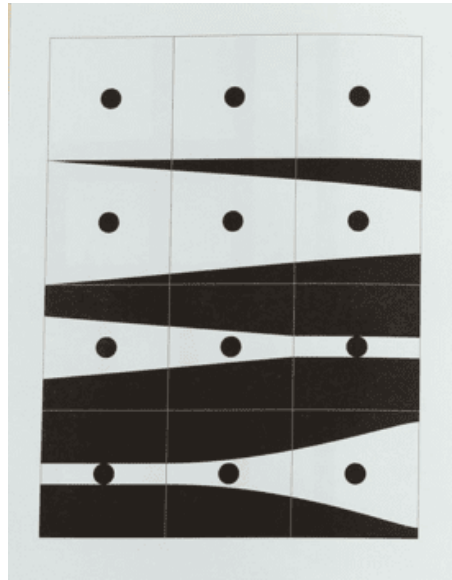
Nota. Adaptado de Robert Crumb/Bo Bo Bolinski, Human Zero, He's No Big

Deal.https://comicartcommunity.com/gallery/details.php?image_id=2925

Por otra parte, en la (figura 14) abajo se ve un ejemplo contrario donde tenemos una secuencia de imágenes abstractas que utilizan una narrativa más secuencial, se puede apreciar en cada viñeta la ausencia de detalles figurativos y de contexto, lo que nos hace inferir que se trata de un punto y una línea, al agrupar las viñetas surge una narrativa que cambia la situación de espacio y tiempo.

Figura 14

Loto #6, 2015



Nota. Adaptado de Alexis Beauclair, Loto #6, 2015, <https://www.tcj.com/french-abstract-formalist-comics-french-structural-comics-an-artistic-movement>.

En el podcast de Pictopía el artista Roberto Massó afirmaba cuando se le preguntaba por la definición concreta de comics abstracto “ Quizá cojo una página de cómics, seis viñetas, en la primera viñeta puede haber un número de líneas paralelas, en la siguiente hay más líneas paralelas, en la siguiente hay más, entonces simplemente estoy creando un ritmo. ” (Vilches G., & Bartual R, 2018-presente, 43m20s), esta opinión de Roberto Massó junto a la opinión dada por Matt Madden en la entrevista concuerda en un punto que resulta crucial al momento de definir el concepto de comic abstracto, lo abstracto y lo figurativo no son puntos fijos, es un sistema de grados, una obra puede contener elementos de uno u otro y la existencia de unas características no necesariamente convierte una obra en abstracción o la retira de ella.

En Colombia el comic abstracto tiene dos representantes notorios, cabe aclarar que no son los únicos, por una parte, tenemos a Camilo García Aycardi, Artista visual colombiano quien actualmente reside en Rotterdam y desde allí se desempeña como artista visual y diseñador, dentro de su obra se encuentran varios libros como Encuentro (2018), la forma (2018), 500 (2019), todas sus obras presentan según el autor una fuerte conexión con la naturaleza, el lenguaje y la poesía.

Por otra parte, tenemos a Daniel Liévano un ilustrador y artista colombiano con gran reconocimiento internacional, mucho de su trabajo como ilustrador se puede definir como conceptual, lo que le hace relevante para el comic abstracto son sus comics sustanciales como los define el autor. Su libro, *La gravedad y otras sustancias* (2020) presenta un nivel de abstracción y conceptualización de la palabra que le convierten en un exponente colombiano relevante en este género.

En conclusión, la definición del comic abstracto al igual que la del comic convencional sigue a la fecha siendo tema de debate pues establecer esta definición hace que la labor del artista se vea encasillada y limitada a una serie de especificaciones y parámetros, que es algo que los comics no son, los comics son experimentales, son un juego para la creativa y la expresión artística,

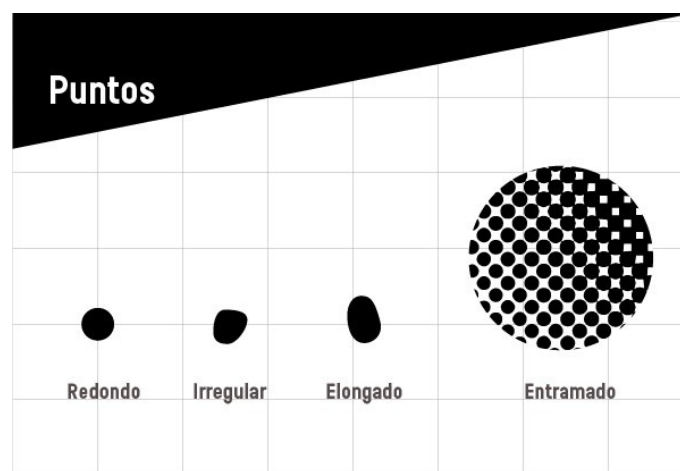
Elementos del dibujo

Para esta labor tomaremos algunos de los conceptos básicos de estos de Rudolf Arnheim autor del libro *Arte y percepción visual*, 1954, si bien el autor presenta muchos más elementos y de forma mucho más detallada, tomaremos solo los aspectos básicos teniendo en cuenta el enfoque visual y el narrativo de forma muy superficial para poder plantear su aplicación en el medio del comic.

Punto

Figura 15

Tipos básicos de puntos en el dibujo.



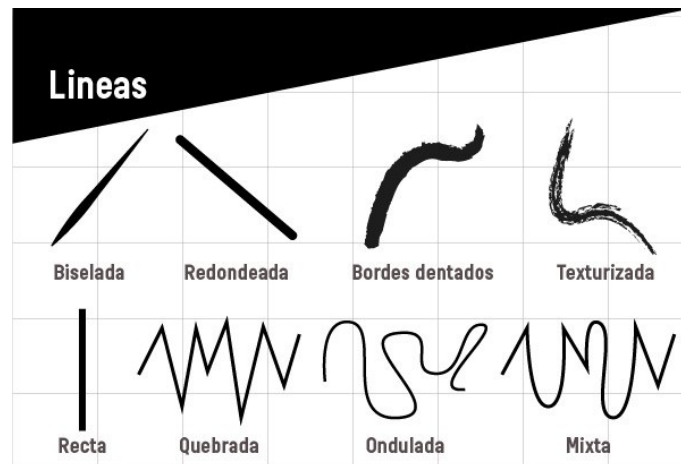
Nota. Elaboración propia.

Se le considera la mínima expresión del dibujo, Este elemento también aparece en la geometría como la intersección de dos líneas, su importancia radica en que es la forma desde la que todos los demás elementos del dibujo inician, el punto puede tener por sí mismo características, como su forma, tamaño y color, estas características le permiten al punto tener un papel fundamental al ser referente en la composición de una obra, además estas características ayudan al punto a ejercer papeles como textura y semitonos de color en la ilustración.

Línea

Figura 16

Tipos básicos de líneas en el dibujo.



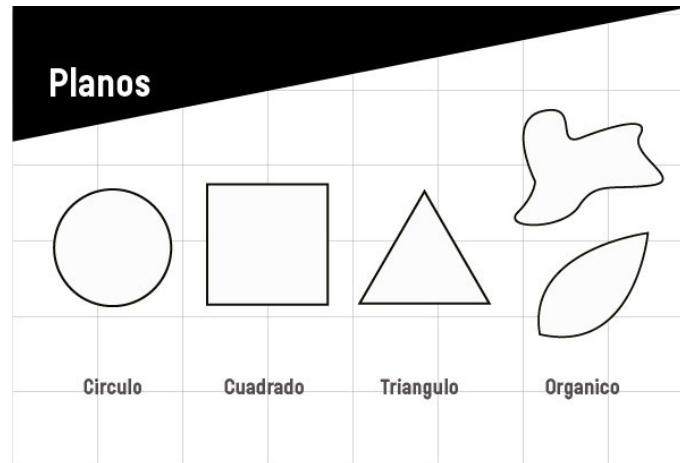
Nota. Elaboración propia

El concepto fundamental para definir una línea sería un punto en movimiento, pero también se le puede describir como una secuencia de puntos, este elemento también cuenta con varias características propias, la línea puede tener forma, desde biselada, hasta redondeada o uniforme, tiene color, texturas que pueden ir espaciadas o muy agrupadas, y su trazado, puede ser quebrada, ondulada o mixta y su tamaño influye al momento de la comunicación gráfica.

Plano

Figura 17

Tipos básicos de planos (formas) en el dibujo.



Nota. Elaboración propia

Cuando las líneas se cierran sobre si mismas o se entre cruzan y encuentran un espacio conjunto interno, este espacio es el plano. es importante aclarar que el plano solo cubre dos dimensiones, ancho y alto.

El plano cuenta con varias características, algunas de estas formas básicas (círculo, triángulo y cuadrado) y las demás formas orgánicas e irregulares que se encuentran en la naturaleza.

El tamaño, esta característica implica que el plano puede contener otros elementos, además de contar con variables, como los son trazo para la definición de su borde y el relleno que es el color, la textura que contiene el interior.

El color como elemento visual influye en la percepción del plano así mismo en cuanto a su característica como contenedor de dicho color.

Elementos del comic

El comic como medio narrativo presenta y usa componentes gráficos, visuales y literarios para descomponer el guion y la trama y así poner presentarlo al espectador en un formato visual, los elementos que debemos tener en cuenta son los siguientes:

La viñeta

También llamada panel es una división en la página, la unidad básica de la narrativa en los comics, si bien en muchos casos puede encapsular un momento o espacio determinado, no siempre es así, una viñeta puede contener varios eventos y lugares al mismo tiempo.

La secuencialidad

Es considerada uno de los elementos fundamentales del comic, pues dado un orden de las viñetas puede producir una sensación de espacialidad o de temporalidad, según el contenido visual o los textos, la secuencialidad es una herramienta indispensable de narrativa en el comic y le permite crear una historia a partir de paneles independientes y la conduce página tras página. Existe en el mundo del comic la “no secuencialidad” o “Non-sequitur” que desconecta la secuencialidad de las viñetas desde contenido y transfiere esta secuencialidad al contexto del comic en general. si bien la secuencialidad es un elemento importante en el comic, no es necesariamente indispensable.

El encuadre o diagramación

Es la disposición de las viñetas dentro de la página, las diferentes diagramaciones pueden afectar la narrativa de una u otra forma, al hacer énfasis en una u otra viñeta, de igual forma la diagramación afecta la secuencialidad de la página debido al orden de lectura.

Los globos de dialogo o bocadillos

Son abstracciones de la expresión o sonidos generados dentro del comic, pueden contener textos, onomatopeyas, iconos o simplemente caracteres, y son uno de los elementos narrativos más comunes y directos dentro del comic, los globos de dialogo pueden tener diferentes intencionalidades, dadas su línea y forma.

Referentes artísticos

Andrei Molotiu

profesor universitario, historiador del arte ampliamente reconocido. Gran parte de trabajo se enfoca en la exploración del comic y el arte, centrándose principalmente en la historia y las implicaciones de los aspectos no figurativos y no narrativos del comic. Autor de numerosos

artículos para revistas y curador de exposiciones Steinberg en el mundo del arte, Pasión consumidora: Alegorías del amor de Fragonards.

Adicionalmente a su labor académica, Molotiu es famoso por su obra artística, que incluye dibujos, arte digital y pinturas. El centro de su inspiración son los conceptos abstractos y la exploración geométrica.

Uno de sus aportes más valiosos fue su labor como editor de *Abstract Comics: the Anthology* (Fantagraphics, 2009) el más grande compendio de comic abstracto hasta la fecha, donde se puede explorar la amplitud del concepto y con la participación de un gran número de artistas dedicados al comic abstracto como Benoit Joly, Bill Boichel y otros artistas del medio del comic tradicional como James Kochalka, Ivan Brunetti, JR Williams haciendo su debut en este formato artístico.

Su labor investigativa y dedicación al comic abstracto le hacen un referente indispensable, su concepto del comic abstracto ofrece un excelente punto de inicio para entender este formato del comic, adicionalmente su obra es muy interesante y se suscribe perfectamente al amplio rango creativo que ofrecen los comics abstractos

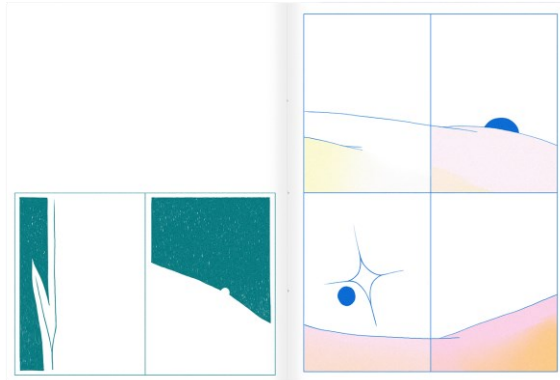
Camilo García A.

Artista visual colombiano que vive actualmente en Ámsterdam y es reconocido por su acercamiento conceptual a la narrativa, si bien no está dedicado en su totalidad al comic abstracto ha tenido acercamientos muy interesantes a este medio. Sus obras en la gran mayoría zines presentan un trabajo limpio y dedicado a la exaltación de las figuras geométricas buscando comunicar una idea un concepto y esto en gran parte considero yo se debe a su afinidad con la poesía.

Encuentro la obra de Camilo García interesante como referente dada su capacidad de dar participación al lector en el complemento de la obra (ver figura 18), En palabras de Gerardo Vilches, el espacio en blanco dentro de su obra invita al lector a dibujar en él, a completar la obra en una especie de génesis de la misma y a hacer de este sus libros algo propio y único.

Figura 18

Encuentro, 2018



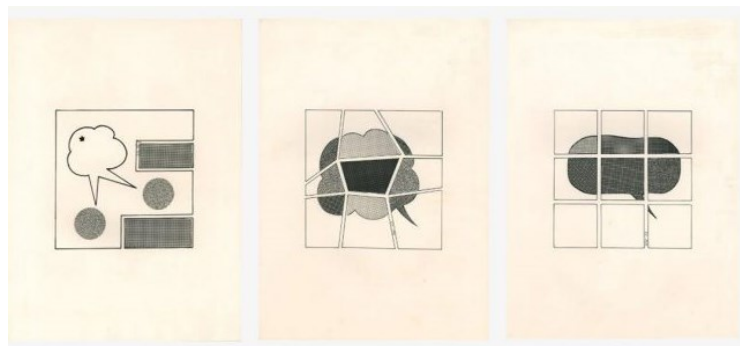
Nota. Adaptado de Encuentro, Camilo García, 2018, <https://camilogarcia.info>

Álvaro De Sá

Es uno de los fundadores del movimiento de vanguardia Poema/Processo en 1967. Álvaro inicio produciendo poesía verbal, a partir de allí se dedicó a experimentar con nuevos lenguajes para complementar su obra poética. En 1972 trabajo en colaboración a Neide Sá, En la producción de audiovisuales experimentales, en 1977 produjo varios ensayos sobre vanguardias, comunicación y poesía.

Figura 19

Sin título, de la serie Poemics



Nota. Adaptado de Sin título, de la serie Poemics, Álvaro De Sá, 1977, Nanking y collage sobre papel, tríptico, 32 × 24 cm cada uno, <https://galeriasuperficie.com.br/artistas/alvaro-de-sa/>

La obra de Álvaro De Sá es ciertamente muy interesante desde la perspectiva artística, pues siendo este poeta decidiese acercarse a las disciplinas visuales, una de sus primeras experiencias fue precisamente con el dibujo y la historieta, el resultado es extremadamente interesante al generar obras con mucho contenido y expresividad, así mismo se observa en ellas un gran componente de la abstracción que compone a la poesía misma (ver figura 19).

Las experimentaciones de Poema/Proceso son un elemento fundamental en la comprensión de la historieta latinoamericana. Esta obra explora la complejidad de la historieta en nuestro continente y resalta su gran variedad de expresiones, dada nuestra variedad y riqueza cultural.

Cuando se observa la obra de Álvaro De Sá nos queda claro que el concepto de experimentación visual también aplica a la historieta y que las posibilidades visuales pueden igualar a las narrativas, abriendo el comic a un sinfín de formas y géneros que en muchas ocasiones están opacados por los formatos más populares y clásicos.

Matt Madden

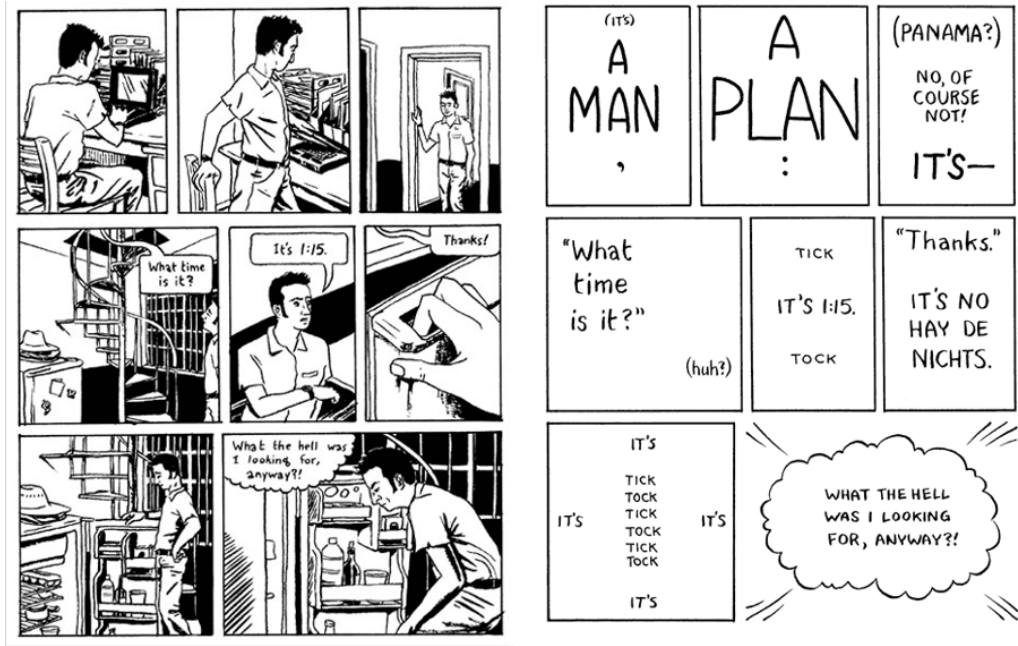
Es un artista, profesor y teórico del comic, siempre con un enfoque con los comics. Entre sus obras más conocidas están "99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style" (ver figura 20), "Ex Libris" estos libros siempre están enfocados desde la perspectiva narrativa, siempre con un enfoque experimental y un juego constante con la narrativa visual.

En resumen, la obra de Matt Madden ha sido un aporte importante y notorio en la divulgación del arte y la literatura del comic con una visión novedosa e investigativa.

La obra de Matt Madden es además de prolífica muy interesante si bien su estilo artístico está muy bien definido, no duda en explorar nuevos trazos y estilos, sin embargo donde el trabajo de Matt Madden destaca es en el apartado de la narrativa, es reconocido en el mundo del comic como un innovador y escritor experimental, sus diferentes libros van desde la meta narrativa , hasta juegos y experimentos con los comics como "Tic-Tac-Toe" Esta gran capacidad para innovar y adaptar ejercicios traídos de otras prácticas literarias . Este autor no es ajeno al comic abstracto y ha realizado algunos ejercicios de esta práctica artística.

Figura 20

99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style



Nota. Adaptado de 99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style, Madden Matt, 2016,

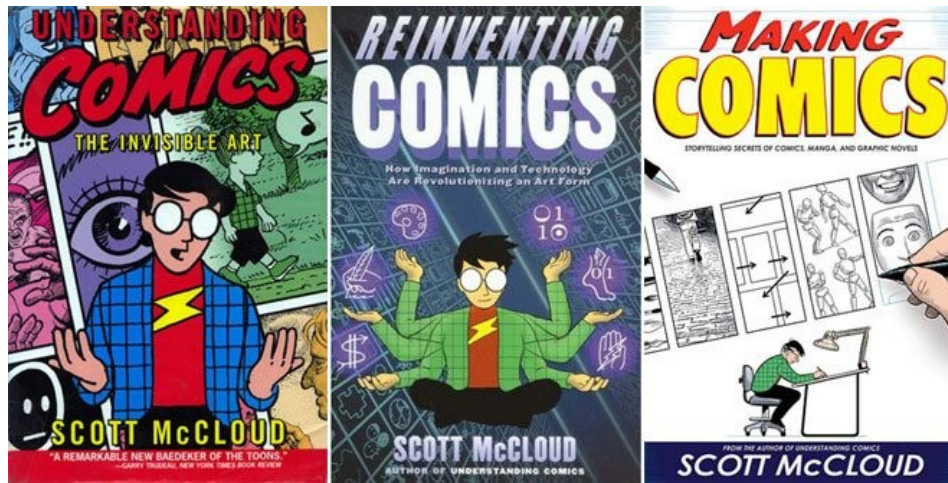
<https://mattmadden.com/comics/template/>

Scott McCloud

Escritor de cómics, teórico, artista de la narrativa gráfica, reconocido por sus trabajos en "Understanding Comics", "Reinventing Comics" y "Making Comics" (ver figura 21), libros donde explora los comics desde la perspectiva conceptual y teórica, sus obras han ayudado a popularizar el comic y a mejorar su entendimiento como un arte.

Figura 21

Libros publicados por Scott McCloud.



Nota. Adaptado de Libros de Scott McCloud, McCloud Scott, 2022. Making Comics [Captura de pantalla]. <https://geekdad.com/2013/06/serious-comics-1/>

McCloud ha ayudado a impulsar la profesión del dibujante y del escritor dentro de este medio y ha sido un promotor del comic como un medio literario y de comunicación visual más allá de un mero medio de entretenimiento, su obra no solo se centra en la creación del comic, busca educar al lector presentándole cada uno de los aspectos que pueden enriquecer su experiencia al momento de disfrutar un comic desde algo tan fundamental como las tipografías hasta juegos en las narrativas,

Los aportes Scott McCloud a la cultura del comic han sido grandes y prueba de ello han sido sus tres libros más populares sobre el comic y la historieta, "Understanding Comics", "Reinventing Comics" y "Making Comics", estos libros hacen un análisis teórico y práctico del comic, desde la perspectiva del lenguaje y la construcción del comic como un género artístico relevante.

Zap Comix

Figura 22

Zap Comix #0



Nota. Adaptado de Zap Comix #0, Crumb Robert, 1968, <https://www.comics.org/issue/134379/cover/4/>

Zap comix, Esta publicación continuada de comics e historietas underground de origen estadounidense apareció en 1968 (ver figura 22), esta revista tenía un tono de contracultura y en ella participaron algunos de los dibujantes más importantes e influyentes del mundo de los comics entre ellos Robert Crumb, Spain, Victor Moscoso y otros.

Esta publicación es un aporte muy valioso esta investigación y a la obra presentada principalmente por tres factores, El primero, es su enfoque hacia a los comics, esta antología trata los comics como un elemento cultural y no meramente como un objeto de entretenimiento, si bien puede no ser considerada la primera publicación en hacerlo, si es la más relevante y su visión de los comics es la fecha una que muchos creadores y el público en general considera en la actualidad.

En segundo lugar, esta obra está llena de experimentación y reinterpretación del comic, al tratarse de un grupo tan diverso de artistas es posible ver el gran potencial que tiene el comic

como elemento de expresión artística, esta experimentación no se limita únicamente a la parte artística. Incluye también las temáticas y las narrativas, en sus diferentes números podemos ver cómo se abordan temas desde las drogas, el sexo y la violencia como elementos dentro de la historia sin ningún tipo de censura impuesta.

Un último aporte de esta obra para con la investigación es su impacto en la cultura del comic a nivel estadounidense y de allí a nivel global. Es a partir de esta revista y otras publicaciones de la época que empezamos a ver un florecimiento en la cultura del comic con nuevas publicaciones como raw y eventualmente Mad magazine, ambas epicentro artístico de muchos artistas a partir de los 70's hasta gran parte de los 90's.

Estado Arte

A nivel de Colombia los comics han evolucionado en su creación y exposición, prueba de ello es la aparición de nuevos eventos que tienen como epicentro los comics, entre ellos la feria del libro que se realiza anualmente en Bogotá y la gran cantidad de expositores literarios y artísticos en general dedica un buen espacio a los comics y su promoción,

el festival Entreviñetas un festival surgido en 2010 y que ya cuenta con 10 versiones en las cuales se promueve y difunde la cultura de comic con Paneles, foros y espacios de diálogo,

Festival Independiente de Cómic Colombiano (FICCO) Este festival desde 2016 cuenta con presencia de creadores del cómic, novela gráfica e historieta.

Comic Con Colombia, evento que tiene por finalidad rodear todo lo referente a la cultura del comic, artistas, cosplay, animación y fanáticos de diversas franquicias y géneros.

Y otros eventos locales y ferias que incluyen los comics no como temática principal, Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA), ferias locales del libro y eventos universitarios como Festival Anibia en la UNAL Medellín, ULibro en la UNAB de Bucaramanga y otros. Todos estos eventos evidencian un creciente interés en la temática del comic y un reconocimiento a los artistas detrás, de los cuales podemos mencionar a algunos de los más vigentes en la actualidad tenemos el Globoscopio un colectivo conformado por Pablo Guerra, Henry Díaz, Camilo Aguirre, Camilo Vieco y Diana Sarasti historietistas que convergen en Bogotá.

En Bucaramanga tenemos a Jim Pluk (Jaime Sanabria Galvis), Jorge Peña, Sebastián flores, Aura Elena Sampayo quienes han participado entre otros en el fanzine OLI, una publicación local con fuertes tintes underground y temáticas muy propias, de igual forma hace

presencia LACSA un Laboratorio Creativo de Santander. Dedicado a la promoción artística en general,

En este caso hago referencia solo a estos dos epicentros por tratarse de la capital y la ciudad donde realizo la investigación, Bucaramanga, pero a nivel nacional en ciudades como Medellín, Cali y otras se cuenta con más artistas y colectivos dedicados al arte del comic. un compendio muy interesante se encuentra en el sitio web <https://comicolombiano.com/personas>.

Los Fanzines y zines en Bucaramanga

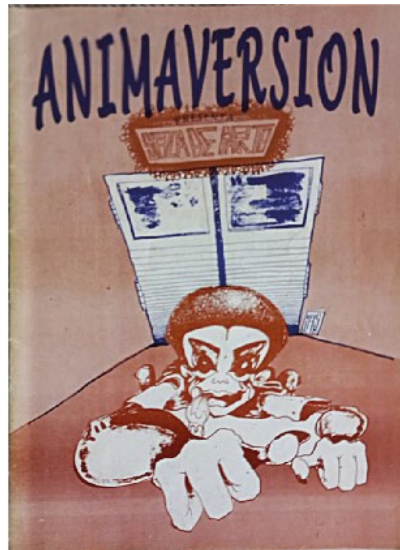
los fanzines, publicaciones de índole casero, resultado del interés de un fan en crear una publicación o revista conmemorando o ahondando en sus sagas o temáticas favoritas.

Estas publicaciones no son nuevas, surgen desde la década de los 70 como tributo de los fanáticos de la ciencia ficción a las sus sagas favoritas en el caso de los zines se trata de publicaciones con personajes propios y temáticas diferentes a la ciencia ficción. Ambos fanzines y zines son de tipo casero o hágalo usted mismo y pueden ser en formato de revista o libro que suelen variar de tamaño y técnica de trabajo desde dibujo a collage.

En Bucaramanga estas publicaciones han ayudado no solo en la divulgación del comic, ya que a su vez han contribuido en la expresión artística de los autores de la región, dentro de esta tradición de fanzines y zines en Bucaramanga podemos incluir revistas como Animaversion en 1997 (ver figura 23) creada por Vaslak Rojas, Boris Zarate, Carlos Arion, quienes también crearon y participaron en el año 1999 la revista Primíparo (ver figura 24), Esta publicación conto con cuatro números y sus temáticas fueron variadas pero siempre con un toque humorístico y social enfocado a la cultura pop. En ella también participaron Juan Felipe Salcedo, Leonardo Castellanos, Rene Garzón, Tavo, Damian, Oswaldo Tarazona, Cesar Cadena, Marlon Vesga, Algunos de los integrantes de esta revista luego publicaron el zine Quack en el año 2000, revista con contenido netamente humorístico,

Figura 23

Portada revista Animaversión.



Nota. Adaptado de Portada Animaversión, Rojas Vaslak, Zarate Boris, Arion Carlos, 1997. Archivo propio.

En el año 2013, Leonardo Castellanos, Juan Felipe Salcedo, Pedro Vargas, junto a un grupo de artistas de la Universidad de Santander UDES publican un número de la revista Arsenal (ver figura 26), la cual tenía un enfoque principalmente de corte heroico y de acción.

Ese mismo año Rene Garzón publica un único número de su revista Super Sb (ver figura 27), la cual tenía un tono más cercano al manga, específicamente el estilo SD o Superdeformed, con tonos de humor y parodia.

Figura 24

Portadas Revista Primíparo.



Nota. Adaptado de Portadas Revista Primíparo 0, 1, 2, 3, 4. Taller Creativo Primíparo, 1999, Archivo propio.

Figura 25

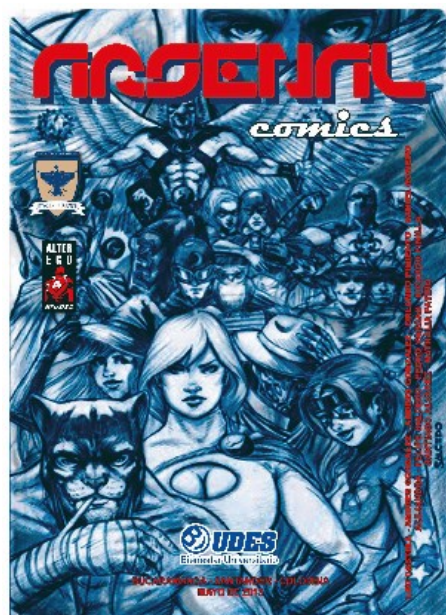
Portada revista Quack!.



Nota. Adaptado de Portada Quack!, Taller de comics Mente Gráfica, 2000. Archivo propio.

Figura 26

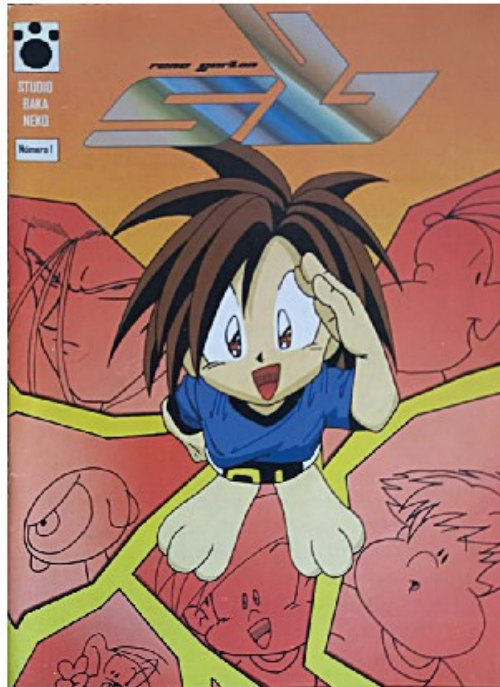
Portada revista Arsenal Comics.



Nota. Adaptado de Portada revista Arsenal Comics. Castellanos Leonardo, Jfx, Arsenal, 2013. Archivo propio.

Figura 27

Portada revista Sb.



Nota. Adaptado de Portada SB, Garzón Rene, 2013. Archivo propio.

Desde la UDES en el año 2023 se generó un zine llamado CODES #0 el cual retrataba historias de la experiencia cotidiana de los jóvenes y algunas historias de ficción creadas por los estudiantes. Este colectivo está organizado por Pedro Méndez y un grupo de estudiantes de la UDES.

Actualmente en Bucaramanga existe el Zine OLI, el cual contiene sátira, humor y crítica social, en el trabajan numerosos y talentosos artistas como Jorge Peña, Sergio Corradine, Juan Pablo Gómez, Alejandra Peñaloza, Laura Valentina Álvarez,

Edd Muñoz, Abby Sampayo y otros más, esta publicación existe desde el año 2015, tiene por finalidad visibilizar artistas locales y presentar el comic como una herramienta de expresión artística y social.

Metodología

Entrevistas

Leonardo castellanos Pedroza

Es un artista bogotano radicado en Bucaramanga, caricaturista, docente y dibujante de comics, participo en la revista primíparo de 1999 y más adelante en el comic Arsenal de 2013. “Experiencia en Primíparo Comix.” (Castellanos, 2024)

MJVQ: Cuénteme cómo fue su experiencia con Primíparo, desde la parte artística, qué se hacía ahí y hasta dónde pudo llegar.

LCP: Mi experiencia con Primíparo desde la parte artística fue muy grata, porque tuve la oportunidad de intercambiar conocimientos, porque creo que es donde realmente uno aprende más. Cuando uno socializa y hace esta retroalimentación de otros gustos, de otros artistas. La tendencia de darse cuenta que hay más que solo superhéroes en el tema del cómic. En mi caso personal, siento que pude enriquecer la parte del conocimiento y experimentar con más técnicas. Entonces me parece que fue una muy buena experiencia y que creo que hace falta hoy día hacer algo experimental muy parecido a esto que se vio en Primíparo.

MJVQ: ¿Qué retos o qué dificultades encontraron en el taller de Primíparo para poder continuar con la labor de generar las revistas, de seguir publicando?

LCP: Bueno, en cuanto a los retos o dificultades, pues creería que más allá de decir que la del dinero, que claramente lo es, pienso que es la parte cultural. Porque todavía tenemos como en la cabeza que es más por la parte del ocio, del entretenimiento que se hace esto. Y no lo hemos aprendido a ver, al menos nosotros culturalmente, como algo que aporte a la sociedad. Es un medio de expresión que es una herramienta muy útil. Entonces pienso que es como el reto principal, tratar de culturalizar este tema y pues el dinero en el sentido de poder producirlo a gran escala para hacerlo llegar a más gente. También pienso que otro reto es el liderazgo, un punto importante para tener en cuenta, se necesita el liderazgo de personas con el conocimiento para poder tener una mejor dirección. Ese es como el reto más grande de todos.

MJVQ: ¿ha encontrado que la gente tenga recuerdo de la revista? ¿Y qué otras revistas para usted han dejado esa huella de revistas locales?

LCP: Primíparo tuvo cuatro ediciones. La cero, que fue más un fanzine como de Batman. Y a partir de la uno hacia adelante fue como un collage de diferentes historias hechas por diferentes artistas que se hacían como en grupo. Entonces uno escribía, el otro dibujaba, el otro entintaba y así. Me parece que fue un experimento muy bueno. Con respecto a que la gente lo recuerde hoy, En mi caso personal me ha

pasado que alguna vez en algún colegio, los chicos lo recuerdan a uno. Pero la gente joven no. De hecho, la gente joven no tiene como muy presente el tema de los cómics más allá de lo que han visto en el cine o las series, ese campo está ahí por trabajar. Revistas locales. Bueno pues hubo una que conocí de una agencia que se llama Seven Group, que es de Nicolás Nieto, que se llama Zambo dende. Me parece un buen cómic, tenía un muy buen trazo, colores, el trabajo como tal muy pulido. Creo que es como el referente más grande que tengo de qué tan lejos ha llegado el cómic en Colombia. Obviamente hay muchas revistas que puedo nombrar, pero son muy antiguas y que llegaron hasta cierto punto y de ahí no pudieron más. Precisamente por el tema de cultura. Pero me gustaría de pronto sí resaltar que es bueno rescatar esos ejercicios que se han hecho en universidades como Primíparo o Arsenal. Es donde uno le está abriendo espacio a precisamente nuevas generaciones para como todo artista quiera dejar el legado. Y pienso que sería muy importante poder continuar con eso y dejar de cierta manera huella artísticamente hablando de lo que es el cómic.

MJVQ: ¿Ha pensado en volver a crear cómics? Y si fuese así, ¿desde qué enfoque?

LCP: Sí, en el momento nada más estoy como espectador o consumidor de cómics. Pero desde la parte artística no, sí me he alejado un poco. Me he inclinado más como por la parte de enseñar el tema de la narrativa gráfica, la historieta y el cómic. Retomar, claro que me encantaría, pero aquí viene digamos como el factor importante sería tener el presupuesto para poderse uno tranquilamente sentar a hacer cómics. Me encantaría desde el punto de vista de contar historias propias con personajes propios y tratar de despertar el interés en las nuevas generaciones sobre el cómic. Es difícil, pero no imposible, me encantaría y espero tener la oportunidad de poderlo hacer, Que no hay nada más genial que poder pues trabajar con lo que a uno le gusta.

Oswaldo Tarazona Méndez

Antiguo integrante del taller Primíparo, participo en varios de los números como artista, pero su principal contribución fue en la creación de guiones, actualmente no se desempeña en ningún campo de las artes.

“Acercas de Primíparo Comix.” (Tarazona, 2024)

MJVQ: ¿cómo fue esa experiencia de poder hacer parte de ese grupo, de trabajar en esa época desde la perspectiva artística?

OJTR: Sí, originalmente cuando hice parte del taller de cómics de Primíparo iniciamos dibujando, escribiendo y me di cuenta que tenía más habilidad para la parte del guion, entonces me fui por ese lado. Fue muy interesante la participación, me permitió descubrir algunos talentos que no conocía míos. Conocí gente muy buena para el dibujo, para la tinta, para escribir también guiones y sí fue una experiencia que realmente aportó crecimiento para mi vida.

MJVQ: La revista Primíparo no continuó, ¿de pronto qué factores, pues tanto internos como externos, cree usted que influyeron en que la revista no continuase?

OJTR: Yo pienso que la revista no pudo continuar pues porque todos éramos estudiantes, teníamos responsabilidades de estudiantes, no podíamos dejar a un lado pues los estudios. si se quieren hacer las cosas bien eso demanda tiempo, entonces no se pudo continuar con el taller, al menos desde mi perspectiva por eso y también pues por otro lado yo me enteré más adelante que hubo algunas discrepancias, algunos inconvenientes por parte del grupo fundador sobre la administración del recurso para hacer más revistas,

MJVQ: ¿Se ha pensado en volver a trabajar en cómics, ya sea escribiendo, dibujando y cómo ve el panorama del cómic a nivel local, a nivel de Santander?

OJTR: Bueno trabajar como tal no, porque si se considerara un trabajo demandaría tiempo y pues actualmente yo me encuentro enfocado en mi área de conocimiento de sistemas, pero al menos a nivel aficionado si me gustaría volver a escribir historias, volver a escribir guiones, volver a compartir, eso sería algo muy interesante.

Sobre la pregunta del cómic en Santander lo que sucede es que digamos que no hay un impulso, una divulgación para que la gente se interese en seguir leyendo cómics, en buscar cómics nuevos, ni siquiera conozco un lugar así supremamente llamativo donde no una persona diga en esta librería podemos encontrar cómics, podemos encontrar libros de ilustración, cómic europeo, manga, cómic americano, pienso que no existe ese lugar y si existe entonces las personas no están llegando a esos lugares, digamos que los que llegan a esos lugares son las personas que están muy metidas en el medio y en este punto lo que se debe es conquistar nuevo público.

Matt Madden

“Comic en Latinoamérica.” (Madden, 2024)

Artista y escritor de comic estadounidense desde finales de los años 90, reconocido por su innovadora narrativa visual y experimentación formal. asiduo creador de fanzines y figura influyente en el mundo del cómic contemporáneo.

MJVQ: ¿Qué son los cómics desde el punto de vista técnico?

MM: Trato de mantener una definición bastante abierta de los cómics. Es por eso que lo llamé cultura de comic, porque creo que es una forma interesante de sortear algunas de las descripciones formales de los cómics sobre las que la gente discute. Es decir, soy formalista. Si has visto mis cómics, sabrás que me encanta jugar con la forma de los cómics, con la manera en que puedes jugar con las viñetas, la repetición y la simetría, puedes copiar y hacer referencia a otros estilos y géneros, mis cómics tienden a ser bastante tradicionales en términos de su diseño. muy influenciado por Hergé, el trazo limpio. De hecho, saqué esa idea de definición de un libro de Bart Beaty d llamado Art Versus Comics. A su vez la toma prestada una idea de la sociología del arte, que es que no deberías pensar en los cómics como si tuvieran una cuadrícula de viñetas y tuvieran globos de palabras o no tuvieran globos de palabras. Porque la gente pierde mucho tiempo hablando de los cómics tratando de definirlos, pondré de ejemplo: Quino, sus dibujos sueltos de una viñeta, ahí puedes discutir sobre cuáles son cómics o no, pero claramente todos son parte de una cultura de cómics. Creo que esas definiciones tan cuadriculadas son muy limitantes. Es un argumento imposible de ganar y al final no es útil. Creo que es más útil pensarlo en un término más sociológico. El mundo del cómic. Es toda una cultura, los cómics, los libros y los cómics web, los críticos, los artistas, los estudiantes, las convenciones, merchandising.

MJVQ: ¿En qué sentido considera que ha avanzado el panorama del comic independiente?

MM: El mundo de los cómics independientes es influenciado por fenómeno reciente relacionado con los webcomics y el arte digital. el hecho que la impresión es más barata de lo que solía ser. Ahora puedes hacer impresión en color muy fácilmente. en cantidades más pequeñas, puedes imprimir solo 20 copias de un cómic a color,

mientras que cuando empecé, si querías hacer algo a todo color, tenías que imprimir un mínimo 1.000 copias y venderlas todas para recuperar tu dinero. Así que hoy día ves muchos artistas trabajando con lápiz de color y en acuarela y colores digitales, mis inicios fueron en gran medida en una versión tradicional y restringida de los cómics. Eran líneas en blanco y negro, negro sólido y manteniéndolo muy simple.

MJVQ: ¿Actualmente hay muchos artistas haciendo comic que cuando iniciaste?

MM: Sí. Muchos más que nunca, en Colombia, cuando estuve en el 2011 era la segunda edición de este Festival Entreviñetas y el objetivo de ese festival era presentar el cómic realmente como un concepto en Colombia y en toda América del Sur., Ya ha habido algunos festivales en Argentina y Brasil. Pero en Colombia es una cultura bastante nueva. Hoy en día, hay tanta gente haciendo cosas realmente buenas que no puedes seguirle el ritmo. Así que echo de menos la unidad de esa cultura donde podías conocer a todos los artistas. Pero es saludable que se haya hecho más grande. Porque también era una cultura muy, a veces muy provinciana. Había cómics independientes americanos. Había cómics de superhéroes estadounidenses. Estaba la escena cómica europea. Pero poco a poco, empezaron a conocerse. Y ahora los artistas japoneses se están volviendo conocidos y artistas surcoreanos. Al final logramos nuestro objetivo de hacer de los cómics un medio en el que todos puedan encontrar algo.

MJVQ: ¿Crees que en Europa los cómics son más apreciados, que en otros continentes?

MM: Un poco más. Y depende del país. Yo diría que son más apreciados en Francia y en Bélgica. En España, un poco menos, Alemania es un buen ejemplo. Porque en Alemania tiene grandes artistas. Incluso tiene un par de escuelas. Hay una universidad, creo que en Hamburgo. donde enseñan un par de dibujantes y editores muy buenos, pero no han abrazado los cómics en absoluto. No tienen convenciones de cómics. Allí no tienen festival. No se escribe sobre los cómics en los periódicos ni en las revistas literarias. Mientras que, en Francia, todos los grandes periódicos escriben sobre cómics. Incluso exposiciones en museos. El Centro Pompidou de París ha hecho muchas exposiciones de comic. En España, eso está cambiando. El mundo editorial en España es muy pequeño. Pero mi libro

99 ejercicios de estilo, se publicó en 2006 en España y tuve una gran acogida. Yo era de una editorial muy pequeña Y no recibí mucha prensa. Pero a la gente que lo descubrió allí le gustó mucho y reaccionó a él. Allí conocí a la directora Literaria de Salamandra Graphic que es Catalina Mejía Mojica ella Es colombiana.

MJVQ: Cuando ves los cómics americanos con sus superhéroes, o los cómics europeos con esas historias más realistas, llegas aquí a Latinoamérica, ¿y sobre todo aquí en Colombia que tipo de historias ves?

MM: Vi cómics que tenían una influencia europea. Por ejemplo, había un tipo llamado Johny Benjumea, Joni b Hizo un libro llamado Parque del poblado (2011) Y luego estaba Power Paola quien está trabajando en un estilo muy cosmopolita. Está muy relacionado con la tradición de la historieta latinoamericana. Pero mi experiencia en América Latina, y especialmente en México, que conozco un poco mejor, es que a la gente le suele gustar de un estilo de dibujo humorístico. una especie de estilo de dibujo caricaturesco que proviene de los periódicos. A la gente le gusta el humor y la política. como Mafalda, Rius en México, e incluso cosas como Condorito, América a la par Suramérica produjo a Alberto Breccia, que tiene un estilo increíblemente avanzado. El Eternauta de Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López y libros como ese en los años 50 y hoy día siguen pareciendo muy contemporáneos.

MJVQ: Dibujo o escritura ¿Es posible darle más importancia a uno que al otro en el comic?

MM: No, son lo mismo para mí, definitivamente. No sé si sabes que mi esposa y yo también hicimos dos libros de texto sobre cómo hacer cómics. El título es Drawing Words and Writing Pictures. la idea esta justo en el título, las imágenes funcionan como lenguaje porque estás leyendo, estás descifrando líneas como si fueran letras, pero también las palabras se convierten en dibujos porque están en globos o porque son efectos de sonido Y están completamente entrelazados.

MJVQ: ¿Qué son esos cómics abstractos? Para alguien que no sabe.

MM: Es curioso, realmente no he hecho muchos, pero es algo que me interesa. soy muy amigo de André Molotiu, Quien editó la antología que es una especie de guía definitiva. El me invitó a contribuir, pero para esa época yo no tenía tiempo.

Estaba demasiado ocupado mientras escribía otro libro, es una lástima hubiese sido divertido intentarlo. diría que son cómics que tratan sobre el lenguaje y la naturaleza visual de la página de cómics. ese es su propio tema. De la misma manera que en la pintura, en el siglo XX, los pintores dejaron de pintar otros retratos de personas o bodegones, y comenzaron a centrarse en hacer pinturas sobre la textura de los trazos de pintura, la disposición de los colores, y que ese fuese el tema de la pintura. Entonces, en los cómics, tienes estos elementos gráficos muy hermosos, los bordes de las viñetas, los globos de palabras, que incluso sin agregar ningún dibujo allí, ya tienes un diseño gráfico agradable, casi como una pintura de Piet Mondrian. Hay un desafío, que es que los cómics siguen siendo un medio narrativo y secuencial. Entonces, tan pronto como introduces una secuencia, implica algún tipo de historia. Por lo tanto, los cómics abstractos tienen que encontrar una manera de contar una secuencia que se pueda leer de una viñeta a otra y que no sea necesariamente una historia secuencial. En la pintura abstracta, puedes decir que a algunas personas les resulta muy emotivo mirar un lienzo amarillo sin más es algo que solo necesita un espacio, Pero algunos de los cómics abstractos que he leído, para mí, sufren un poco de hacer básicamente secuencias animadas. ves un cómic de dos páginas donde ves como un círculo y un triángulo simplemente se mueven de un panel a otro, y terminas viendo una animación lenta. En ese sentido a los pocos experimentos que he hecho de cómics abstractos van en esa línea. Tengo un ejercicio que hago con mis alumnos llamado cinco círculos y tres triángulos donde debemos disponer esta cantidad de figuras en los 3 paneles. Este ejercicio lo Estoy haciendo una clase de cómics experimentales que dicto en este momento.

MJVQ: ¿Existe algo que se llama cómics experimentales?

MM: los cómics experimentales son una categoría muy amplia. Yo diría que los cómics abstractos, los cómics underground, los cómics conceptuales, los cómics collage, todos ellos entran en la categoría de cómics experimentales. Yo trabajo en una subsección más específica de eso, que son los cómics restringidos, los cómics basados en reglas. Ahí es donde si lo piensas entra mi libro 99 ejercicio de estilo, es una especie de cómic conceptual en el que hay una regla. Cada página tiene

que contar la misma historia, pero usando un punto de vista diferente o una estrategia diferente. No soy de cómic experimental en general, pero lo que me gusta específicamente son las reglas y las limitaciones, eso es lo que me parece muy enriquecedor. He hecho cómics palíndromos que se leen en dos direcciones. Cómics de tres en raya, He usado muchas estructuras poéticas para hacer cómics, como el haiku y como una sextina. De hecho, estoy trabajando en armar una colección de todos mis cómics experimentales de los últimos 20 años que saldrá en otoño en inglés. Sí, los cómics abstractos son parte de este mundo más amplio de experimentos y cómics, creo que es muy interesante. También están está relacionados con el cine abstracto, donde, hay cineastas que han hecho películas en las que simplemente están pintando directamente en la tira de película, filmando formas abstractas y naturaleza. en realidad, no cuenta una historia. Pero hay una sensación de una especie de narrativa de algún tipo, una especie de anti-narrativa en marcha y creo que eso es lo interesante de los cómics abstractos. Y también diría que una cosa genial de los cómics abstractos es que funcionan como una sola obra de arte. En los cómics tradicionales normalmente una página de cómics en una pared, no siempre es necesariamente interesante como propuesta. Pero un cómic abstracto, realmente usa la ventaja de la forma de cuadrícula, el color, la línea con muchas cosas sucediendo en cada viñeta. Puedes mirarlo y decir, es como una pintura dividida en una cuadrícula. luego lo miras y en realidad también es un cómic que puedes leer en una secuencia. Y creo que ese es un aspecto interesante.

MJVQ: ¿Cuáles son esas barreras que limitan a veces no solo a los artistas, al cómic, al cómic en general?

MM: Acabo de hacer un club de lectura, un club de lectura de cómics aquí en Filadelfia con algunos lectores mayores que son grandes lectores de libros clásicos, pero no leían cómics. Y me sorprendió, leímos Mauss de Art Spiegelman, Fun Home de Alison Bechdel. realmente les gustó y pudieron leer sin mayores indicaciones. Porque el miedo es que la gente lea todos los globos de palabras e ignoren las imágenes. Pero este era un grupo de lectores que realmente no habían leído cómics serios antes y hablaban de la profundidad del enfoque, de las imágenes y

de cómo las composiciones de los dibujos de Art Spiegelman en Maus en ocasiones escondían una narrativa. Creo que el mundo del cómic en su conjunto uno de los problemas que tiene es una especie de naturaleza insular, un poco cerrada a otras culturas artísticas. cuando empecé a hacer cómics en los años 80 y 90, había una separación real entre los cómics de superhéroes y los cómics underground, claro son muy diferentes. Incluso tienen valores diferentes. Pero tengo muchos amigos que hacen cómics de superhéroes, gente muy interesante y podemos llevarnos bien, Así que esas barreras se rompen. Pero siempre hay resistencia a los nuevos estilos. Al igual que el manga, muchos artistas mayores son muy hostiles al manga.

MJVQ: Como persona que trabaja con narrativas, ¿para ti es importante que un cómic abstracto tenga narrativa o es algo opcional?

MM: Creo que es opcional. Creo que se puede tener una narrativa de algún tipo de sentido de movimiento. Podrías tener un cómic abstracto. Hay muchos cómics que salen de Europa en este momento de artistas más jóvenes que la gente ha llamado cómics de movimiento a través del espacio. Donde no hay personajes, no hay historia. se mueve como una cámara que se mueve por un pasillo y gira y baja un poco. Te mueves por un espacio. Y es abstracto narrativamente en el sentido de que no hay trama. No hay personajes. Pero es como guiarte a través de un espacio real. No es abstracto. Es un dibujo concreto del espacio, que creo que también es interesante. Significa que abstracto puede definirse por muchas características. Puedes tener dibujos de cosas y personas reales. Pero puede ser abstracto en el sentido de que no hay historia.

MJVQ: ¿los cómics abstractos pueden tener objetos figurativos y seguir siendo abstractos?

MM: Hay un cómic de Robert Crumb, Bo Bo Bolinski tiene un personaje. Y tiene una narrativa implícita, para mí es una especie de cómic abstracto, a pesar de que tiene un personaje y es muy caricaturesco, es solo este tipo sentado en una silla. No sabemos nada de él. No hay contenido narrativo. No hay historia. para mí es un cómic narrativo abstracto en ese sentido.

Abby Sampayo

Diseñadora gráfica de profesión, ilustradora, vocalista y artista de tatuajes, habitual contribuyente del fanzine Oli. Actualmente se dedica a sus diferentes talentos artísticos.

“Comic en Bucaramanga.” (Sampayo, 2024)

MJVQ: ¿Que es el comic?

AS: El cómic para mí siempre ha sido una manera en la que puedo usar este como recurso gráfico para publicitar y poder apoyar marcas de una manera más ilustrada, con personajes, yo soy diseñadora gráfica, pero también soy ilustradora,

MJVQ: ¿Qué es LACSA?

AS: Hay un laboratorio creativo de varios artistas acá en Santander que se llama LACSA, ellos apoyan varios procesos con estímulos, becas, convocatorias del Ministerio de Cultura, usan esas iniciativas para promover eventos artísticos, conciertos, mercadillos, arte en vivo, sesiones de dibujo. En LACSA hay fanzines, libros de poesía, exposiciones gráficas como la luz que no cesa, LACSA trabaja de la mano de artistas gráficos como Sebastián Flores, Mariana, Juan Sebastián Flores o yo para ilustrar poesía y crear trabajo gráfico.

MJVQ: ¿Hay muchos dibujantes y gente trabajando en comic?

AS: no hay, digamos, como un gran afluente de personas a las que nos podríamos remitir que se dediquen a ello, aunque conozco algunos, no es un círculo muy grande el que yo conozco.

MJVQ: ¿Es posible vivir como artista o dedicarse completamente al dibujo de comics en Bucaramanga?

AS: En algún momento lo pensé, no hubo el apoyo o no sentí realmente que yo encontrara tan fácil ese camino acá en Bucaramanga y realmente decidí eso, inclusive yo tatuó, me gradué como diseñadora gráfica porque el oficio de volverme ilustradora de cómic a pesar que siempre tuve la iniciativa de lograr crear personajes porque me apasionaba, pero ir más allá fue difícil, uno, porque no tenía una historia realmente a la que yo quisiera dedicarle mi tiempo y en la que me pudiera sentir sumergida para querer dibujarla no sentí que el camino estuviera muy claro para poder vivir de ello.

MJVQ: ¿Existe una relación entre el comic y la música?

AS: Siento que es una buena salida para el dibujante, tenemos las bandas también, yo siento que es fácil llegar a esa a esa mezcla porque la música inspira a esos momentos donde uno se entrega a dibujar, y muchas veces se encuentra también maneras de generar un producto y conseguir remuneración por ello, en la medida que uno puede exponer su arte y también el hecho de compaginar su arte con un proyecto musical. Hay una relación una sinergia de la música y el cómic, Jim Pluk produce mucho cómic, él tenía una banda de la cual yo fui vocalista y la banda tenía todos estos afiches que eran cómics de Jim Pluk.

MJVQ: ¿Como ha sido esa relación entre el dibujo y la academia?

AS: En Bucaramanga si uno dibuja y quiere estudiar tiene dos opciones, o estudia bellas artes en la UIS o diseño gráfico, y la academia es complicada porque por lo general el profesor es una persona que repite la misma cátedra y la creatividad muchas veces no es bien recibida por estar fuera del formato de evaluación.

Encuesta

Esta encuesta busco recolectar datos sobre lo que la población objetivo piensa acerca del arte en general, el arte abstracto y los comics, principalmente fue pensada para conocer la visión sobre estos temas, algunas de las preguntas buscaban recolectar información sobre el conocimiento en cuanto a los temas de comics y arte y otras permitían evaluar o corroborar si existía un cierto nivel de ese conocimiento.

La encuesta contó con 18 preguntas, selección múltiple, texto, malla de selección múltiple, para su difusión se utilizó la herramienta formularios de Google pues facilitaba además la recolección y presentación de los datos, igualmente se aprovechó la posibilidad de compartir la encuesta sin necesidad de registro por parte del encuestado,

La encuesta se realizó principalmente entre jóvenes universitarios de la ciudad de Bucaramanga, buscando que el público fuera conformado mayormente por jóvenes y durante su proceso de formación universitaria. Teniendo en cuenta que el público que habita estos espacios es el ideal para la formación de grupos de lectura y creación de cómics e historietas.

Los datos recolectados no son de índole personal, dado que de ninguna forma están relacionados con la identificación de los encuestados, y por ello tampoco representan un riesgo para su privacidad y seguridad. por lo tanto, no se considera necesaria implementar una política de tratamiento de datos.

Resultados obtenidos

Entrevistas

En las entrevistas de los participantes se pueden visualizar varias características presentadas en los proyectos en los que estuvieron involucrados, siendo que estos proyectos iniciales fueron fanzines y salvo el caso de Matt Madden quien trabajo en solitario todos fueron colectivos.

En primer lugar, que para los proyectos colectivos el factor organizacional es vital y las diferentes visiones y expectativas del proyecto combinado con las características en personalidad y en ocasiones rivalidad puede llegar a afectar de forma drástica el ambiente en torno a la creación.

Estos espacios creados por su participación en dichos fanzines los acerco a la cultura del comic donde pudieron tener contacto con otros artistas y demás personas que tenían inquietud tanto el crear como en leer comics.

La financiación del proyecto generalmente está a cargo de los participantes, excepto el caso de Abby Sampayo con el proyecto OLI que recibió apoyo del ministerio de cultura y turismo de Bucaramanga, este factor de apoyo monetario y de difusión resulta notorio al momento de establecer la calidad y aspectos técnicos de la publicación.

En las cuatro entrevistas aparecieron dos temas en común los cuales fueron el trabajo en grupo y el trabajo individual, se evidencia que la creación de comics si bien puede ser una labor individual, eventualmente y para su promoción y divulgación se requiere un proceso colectivo, una interacción con un nicho mayor no solo de público, también de pares que apoyen y compartan el trabajo de cada uno de los individuos.

Todos los entrevistados hablan de una falta de divulgación en su momento y de aceptación dentro del público en general, es decir la falta de un entorno cultural propicio para la difusión de sus creaciones, espacios como ferias, tiendas u otras publicaciones que les ayuden a sostenerse en el tiempo.

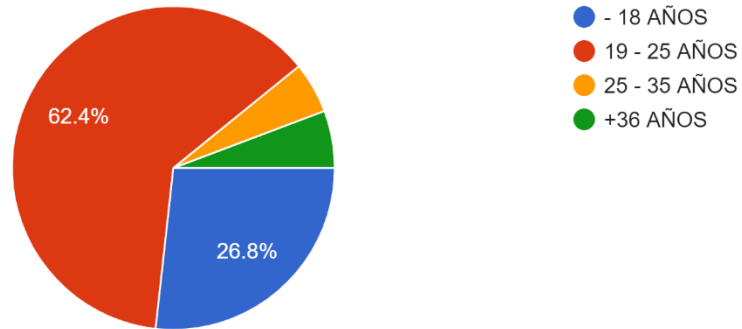
Encuestas

Figura 28

Encuesta edad.

EDAD

157 responses



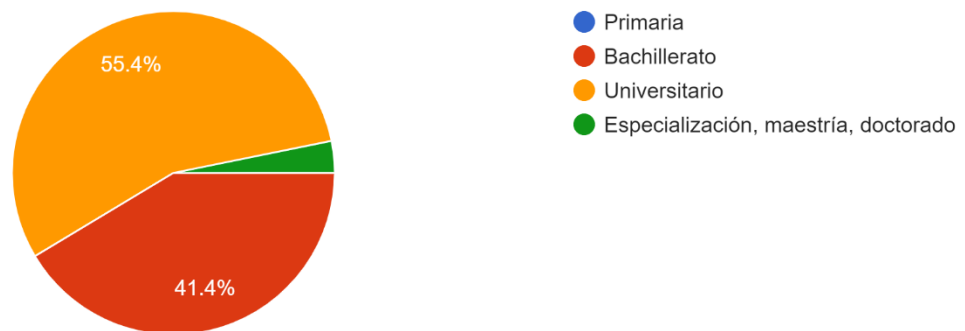
Nota. Elaboración propia.

Figura 29

Nivel educativo.

Nivel educativo más alto

157 responses



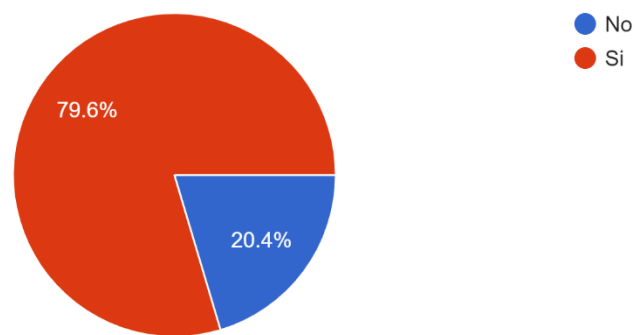
Nota. Elaboración propia.

Figura 30

Interés en las artes.

¿Considera que tiene interés en las artes y sus diversas expresiones?

157 respuestas



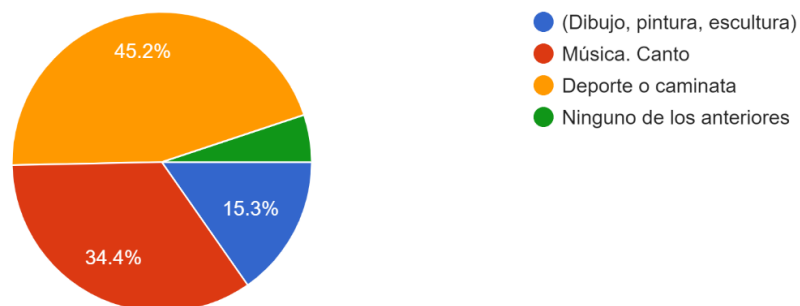
Nota. Elaboración propia.

Figura 31

Actividades de ocio.

Para relajarse o desconectar, ¿Qué actividad prefiere?

157 respuestas



Nota. Elaboración propia.

La encuesta cuenta mayormente con población universitaria que oscila entre los 17 años y los 50 años, yendo desde estudiantes en primer semestre hasta docentes, el grueso de la población está conformado en su mayoría en los rangos de edad de 17 a 22 años de los cuales un

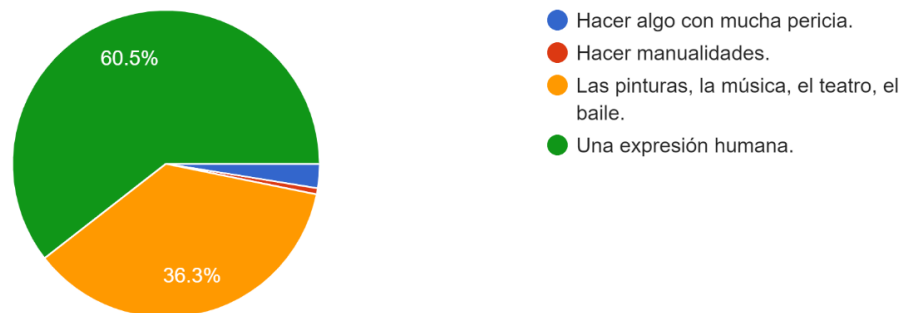
21% aproximadamente respondieron no sentir interés en lo que comúnmente conocemos como actividades artísticas. También podemos observar cómo en esta población principal solo un 16 expresó estar interesada en las artes plásticas (Dibujo, Pintura, Escultura) como actividad de esparcimiento.

Figura 32

Concepto de arte.

¿Qué es el arte?

157 respuestas



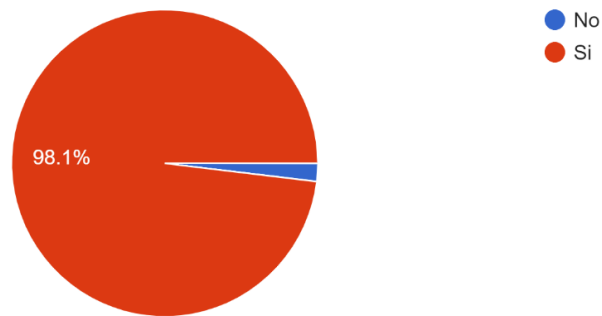
Nota. Elaboración propia.

Esta pregunta de tipo selección múltiple buscaba principalmente sondear en líneas generales si el público podía hacer la diferenciación entre arte y obra de arte, cuestión que es muy importante para reconocer en una forma superficial el nivel de comprensión sobre la importancia del arte su relación con la vida humana.

Figura 33

Comics y arte.

¿ El comic es arte?
157 respuestas



Nota. Elaboración propia.

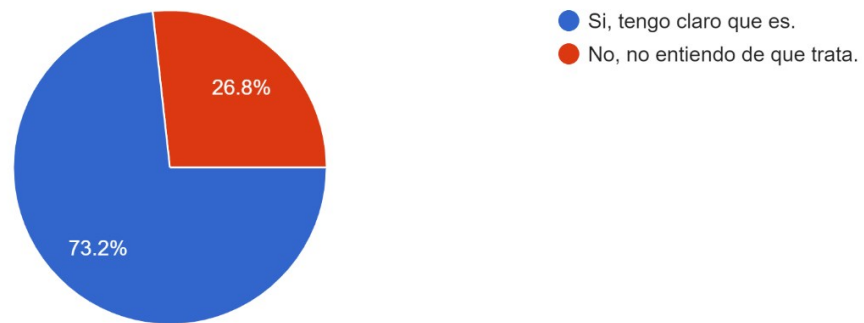
Aproximadamente un 60% de población objetivo tiene un cierto grado de claridad sobre el concepto general del arte, Esto ilustra que existe un concepto de las artes más dirigido a la humanidad que a las obras en sí. En cuanto a la pregunta si el comic es arte la respuesta es prácticamente un rotundo si, con 98% de los encuestados dando esta opinión, en este caso se puede percibir que el concepto de comic como medio de arte no está en duda, al menos no dentro de la población objetivo.

Figura 34

Arte abstracto.

¿Conoce qué es el arte abstracto?

157 respuestas



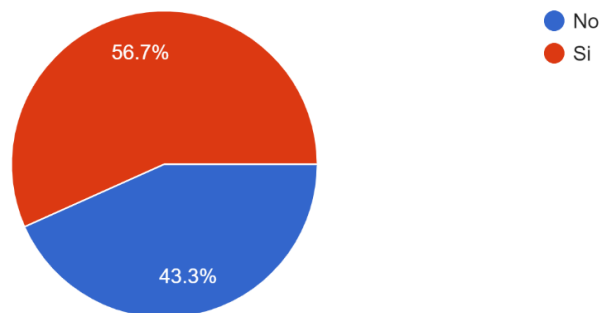
Nota. Elaboración propia

Figura 35

Gusto por el arte abstracto.

¿Le gusta el arte abstracto?

157 respuestas



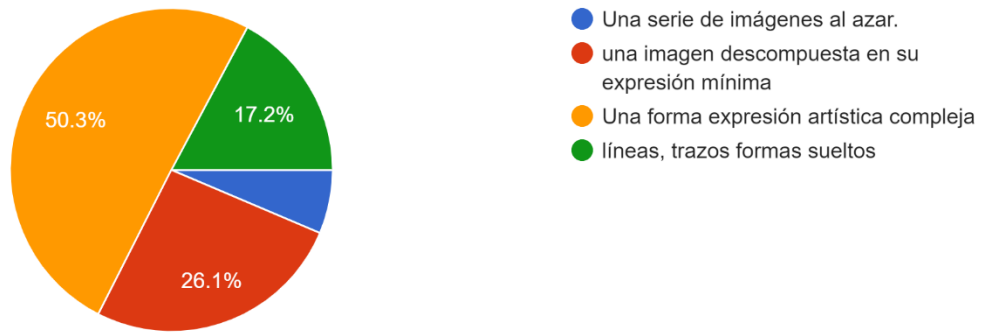
Nota. Elaboración propia.

Figura 36

Concepto del arte abstracto.

¿Qué es el arte abstracto?

157 responses



Nota. Elaboración propia

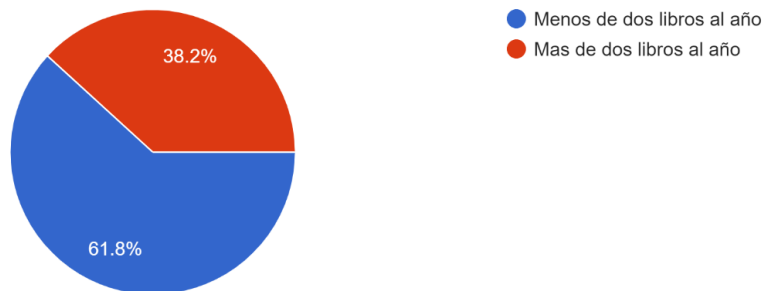
Figura

37

Hábitos de lectura en general.

¿CUÁNTOS LIBROS LEE AL AÑO? Literatura en general.

157 responses



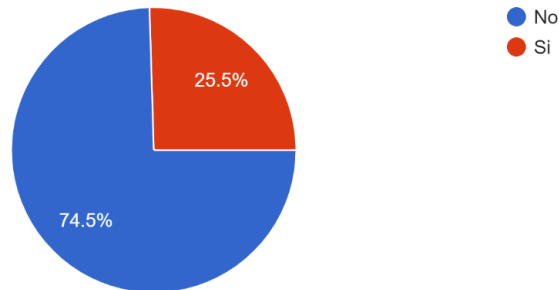
Nota. Elaboración propia.

Figura 38

Lectura de comics.

¿ Ha leído algún comic en los últimos 6 meses?

157 responses



Nota. Elaboración propia.

Una de las preguntas más cruciales para esta encuesta pues de forma directa busca relacionar el consumo de comic en la población encuestada, de las 157 personas encuestadas 40 habían leído comics en los últimos 6 meses.

Figura 39

Concepto de viñeta

Una VIÑETA es?

157 responses



Nota. Elaboración propia.

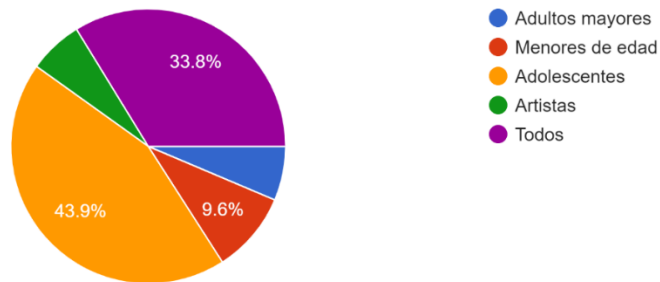
Esta pregunta buscaba medir el conocimiento de un concepto general de los comics como los es la viñeta, 93 personas respondieron correctamente lo cual indica que un poco más de la mitad conoce el concepto de este elemento fundamental en los comics.

Figura 40

Edad lectores de comics.

"En su opinión, ¿los principales lectores de cómics son?"

157 responses



Nota. Elaboración propia.

Conclusiones

Problemáticas y barreras del comic en Bucaramanga

Dando respuesta a la pregunta problematizadora y basado en la Información recopilada principalmente durante las entrevistas y teniendo en cuenta parte de los datos provistos por la encuesta, Se llega a las siguientes conclusiones en cuanto a las barreras que pueden limitar el crecimiento de los comics en la región de Santander.

Comportamiento Insular por parte de los artistas y sus colectivos

En los diálogos sostenidos con los autores de comics se pudo concluir que la labor del creador de comics puede llegar a ser individualista, ya que dadas las circunstancias una persona puede encargarse de todas las etapas de producción de una publicación. Esto para conseguir proyectar con total autoridad su visión en la obra.

La cultura colombiana del comic tiende a ser muy fiel a los estereotipos del comic, tales como el comic americano de superhéroes con personajes como Protector de Juan Pablo Elías Silva o Zambo Dende de Nicolás Rodríguez, o historietas más avocadas al humor y la crítica

social como el mismo mojicón de Adolfo Samper, de una forma tímida la influencia de las historias y la estética europea con obras como Las aventuras del gato de Daniel Rabanal y en los últimos años el manga o comic japones que ciertamente ha tenido una fuerte influencia en el medio.

Existe la necesidad de una mayor experimentación gráfica y narrativa por parte de los artistas locales, ya que esta misma experimentación cumple un papel muy importante en este proceso de creación y difusión ya que no solo permite a los artistas expandir sus conocimientos a la vez que permite que el mercado disfrute de una oferta más diversa, y en este proceso se conforma una identidad local a nivel narrativo y estético en el público. Que eventualmente rindiera frutos en el reconocimiento de las obras más destacadas y un crecimiento del medio y con ello de los artistas.

Los comics en Colombia han tendido siempre a estar segmentados o incluso totalmente separados corrientes estéticas y narrativas, incluso las mismas subculturas del comic que surgen dentro de la comunidad de creadores del comic como lo es el manga y la cultura japonesa, la caricatura o las corrientes punk o de metal que incluyen en muchas ocasiones el comic dentro de sus expresiones.

Esta división dentro de la misma comunidad del comic representa una debilidad en términos generales, podemos partir del concepto brindado por Matt Madden en la entrevista donde se refería al comic no como un elemento artístico si no como una cultura en sí misma la cultura del comic, esta cultura incluye muchos de los temas relacionados con el comic pero no se limita al mismo, se puede hablar de la ilustración, la caricatura, los diferentes estilos, las actividades relacionadas como el cosplay, los fanzines entre otras.

Falta de una red de artistas y publicaciones

En Bucaramanga al igual que en varias ciudades de Bucaramanga han surgido en las últimas décadas diferentes producciones y una mayor cantidad de artistas, en este ejercicio de investigación pude recopilar algunos datos.

Un gran porcentaje de la información recolectada en lo referente a producciones y autores de comic en la ciudad de Bucaramanga siempre estuvo alrededor de las universidades, esto teniendo en cuenta que la gran mayoría de las personas relacionadas con la creación de estas producciones son jóvenes en edad universitaria.

Sin embargo, esta información fue difícil de encontrar y no está documentada o archivada, la recopilación se hizo por algunas revistas impresas y en el caso de las publicaciones más contemporáneas se hizo por medio de la web y las redes sociales de los creadores. Esta falta de organización de la información nos lleva a la conclusión que en Bucaramanga hace falta un medio que compile y archive esta información, tanto para la documentación histórica y de igual forma para su posterior investigación,

Es la misma falta de un medio para la conservación de la historia y el archivo de los comics en Bucaramanga la que ocasiona esta inexistencia de una línea artística en cuanto a la historieta, los artistas del comic en Bucaramanga y sus obras aparecen y desaparecen en el lapso de tiempo que un artista esta activo, sin dejar un legado tangible o formativo en un sucesor, ninguna de las publicaciones con las publicaciones que encontré han logrado conservarse en el tiempo por más allá de unos números.

Distanciamiento por parte de los artistas del comic de espacios artísticos

El distanciamiento por parte de los artistas del comic de los espacios artísticos y de otras prácticas de las artes plásticas en la ciudad, Bucaramanga cuenta con varios centros artísticos y museos como lo son el Museo de Arte Moderno de Bucaramanga (MAMB), el Centro Cultural de Bucaramanga, la Casa del libro total, el Banco de la República entre otros, sin embargo, es poco común ver que la cultura del comic se acerque a estos espacios, si bien se han organizado algunos eventos como el taller viñetas y formas: creación de cómic por cuenta del banco de la república o el Salón del Cómic 2019 en la Universidad pontificia bolivariana. Así como otros tantos eventos relacionados con el comic, suelen ser espacios para la comercialización de material extranjero, No es común ver a los creadores de comic local acercarse a estos espacios, en cuanto a las razones de este distanciamiento y entrando en el campo meramente especulativo podría suponer que en parte se debe a una percepción existente en algunos círculos artísticos incluidos muchas veces los mismos autores de comic que ponen en duda la autenticidad del comic como una práctica artística reconocida y merecedora de dicha divulgación.

Desconocimiento y no aprovechamiento de los incentivos hacia las artes

Una conocida dolencia del arte en Colombia, Es la falta de apoyo y designación de recursos, sin embargo, cabe aclarar que esta problemática en el caso del comic no es tan drástica y prueba de ellos son varios apoyos y becas que otorgan entidades como algunas alcaldías, la

corporación Entreviñetas, El banco de la república, FICCO, IMCT de Bucaramanga, especialmente teniendo en cuenta que en 2024 se celebran 100 años del comic en Colombia. Si bien estos apoyos no están dirigidos exclusivamente a Bucaramanga, si le cobijan, pero resultan en muchos casos desaprovechados por las personas encargadas de la creación de comics,

Esta problemática se presenta en muchos casos por desconocimiento, causado por la misma falta de una red de la cultura del comic, este desaprovechamiento también ocurre debido también a la falta de confianza en dichos apoyos, El comic como todas las artes también tiene un factor monetario y de sostenibilidad, el cual en muchas ocasiones es desconocido por la comunidad artística del medio,

El apoyo al comic no involucra solo dinero, Materiales o impresión de revistas, la formación artística debe ir de la mano con una formación financiera que permita a los artistas y sus colectivos conocer las estrategias a nivel de mercadeo y administración para hacer de su proyecto editorial un proyecto sostenible a nivel económico, publicitario y artístico.

Línea y punto, un comic abstracto

Es una obra gráfica que experimenta con algunos de elementos fundamentales del dibujo y el comic, tales como la línea, el punto, la perspectiva, la composición, la narrativa, las viñetas y otros, una serie de historietas abstractas donde estos elementos son los únicos protagonistas, desnudando la historieta sus elementos narrativos y literarios tradicionales y dando prioridad a los elementos compositivos, visuales y conceptuales.

Es un comic, un espacio experimental y expresivo donde se busca dar vida, representar ideas y emociones a través de la secuencialidad y variadas narrativas, mediante el uso de la línea y el punto como ejes centrales, junto al uso de la narrativa secuencial y no secuencial. Jugando con la percepción de tiempo y espacio que sucede entre viñetas, la diagramación y la direccionalidad en las secuencias se busca dar continuidad y cohesión a cada página sin la necesidad de recurrir exclusivamente a la narrativa secuencial.

¿Por qué un comic abstracto?

A nivel de Colombia los comics sufren una cierta falta de reconocimiento en el entorno artístico y sin lugar dudas este fenómeno ha mejorado en los últimos años y se han abierto nuevos espacios a los comics en ámbitos más cercanos a la literatura tradicional, brindado cierto estatus y legitimidad a este arte.

Sin embargo, los comics no dejan de tener un cierto aspecto callejero, casi artesanal y eso se hace evidente cada que vemos los fanzines y las publicaciones locales, El comic está contaminado de las vivencias personales de cada uno de los partícipes en su proceso de creación y es precisamente esta naturaleza impura e híbrida la que brinda al comic su carácter especial, el vivir en la frontera de la calle, el estudio, la librería, el museo y hasta la galería le confieren un poder de estar en todos lados y de cierta forma ajustarse, tal vez sin ser realmente apreciado en el medio.

Si bien la problemática presentada en Bucaramanga es obviamente similar a la nacional en este caso esta agudizada por la menor cantidad de espacios y eventos que contribuyan a llevar el comic a otros ambientes artísticos, no queriendo decir con esto que en Bucaramanga no haya espacios culturales, Es lo poco que estos espacios culturales dan acceso al comic, en muchas ocasiones por cuenta del formalismo del espacio o del mismo informalismo del artista.

El proceso experimental que involucra el comic abstracto abre la puerta a una gama de otros comics experimentales que pueden tener una mayor visibilidad para nuevos públicos, los comics conceptuales, biográficos, proceso, minimalistas con otros estilos y géneros que pueden ayudar a enriquecer el panorama artístico para un público que en muchas ocasiones cree que el comic es solo el de superhéroes, que está dirigido exclusivamente para niños o que no va más allá de condorito.

Estas nuevas visiones del comic pueden ayudar en la formación de nuevos espectadores, pero también pueden acrecentar el número de artistas y enriquecer su dialecto artístico, brindándoles nuevas herramientas para comunicar su obra y eventualmente llevar el comic a nuevos espacios, donde tal vez el comic antes no parecía encajar y pueda ser apreciado por la gran riqueza de su estructura artística, narrativa y compositiva.

Ficha técnica

Establecer los aspectos técnicos de la obra, tanto de tamaños y materiales en el proceso de realización, de igual forma los del proyecto final (Resolución, tamaño, tipo de archivo, impreso o digital, cantidad de tintas) estos parámetros ayudarán o desfavorecerán la interacción del público con la obra, deben considerarse sus ventajas y desventajas de acuerdo al objetivo central del proyecto.

En cuanto al formato del libro se debe considerar el medio por el cual será difundido en consecuencia si este medio es digital o impreso, deberá ajustarse a los diferentes formatos

establecidos para pantallas o papeles (ver figura 41), y dado el caso deberán realizarse los ajustes pertinentes acorde a la diagramación, estas elecciones de formatos no son al azar, de trata de formatos que buscan la optimización en el uso del papel al momento de imprimir.

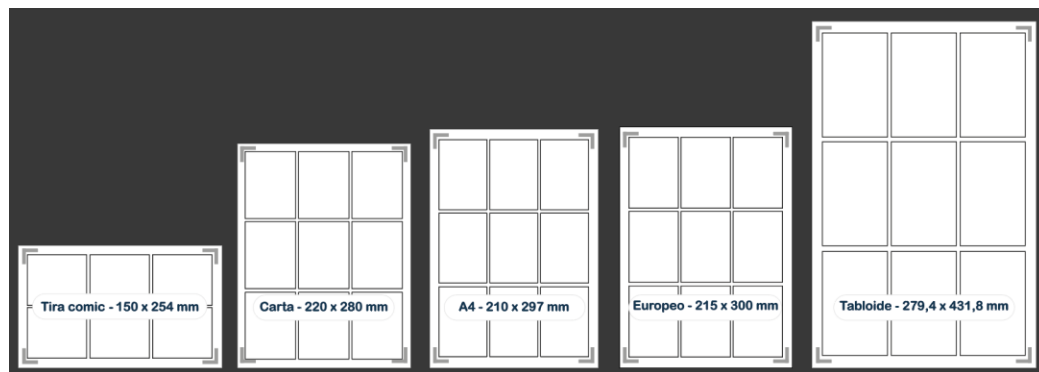
Algunos de los formatos de papel más usados en el comic.

Tira comic - 150 x 254 mm Carta - 220 x 280 mm A4 - 210 x 297 mm

Europeo - 215 x 300 mm Tabloide - 279,4 x 431,8 mm

Figura 41

Tamaños de papel para comics.

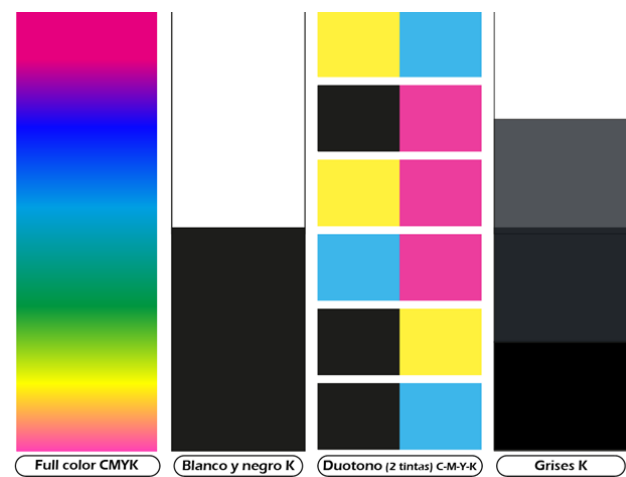


Nota. Elaboración propia

Respecto a la gama de colores existen cuatro opciones principales (ver figura 42), a full color, blanco y negro, Duotono (una alternativa al usar dos tintas) y escala de grises (una tinta con diferentes gradaciones). Si bien el color tiene influencia en aspectos de coste y tiempo dentro del proceso de producción, un valor agregado del uso de color a recalcar es su importancia como una herramienta narrativa y su capacidad de acentuar el tono dentro de la historia, dada la naturaleza de este trabajo considero que es necesario abordar el color como un elemento dentro de la construcción del comic y más tratándose específicamente en este caso de un comic abstracto, este elemento se debe aplicar en las variantes posibles para apoyar la idea detrás de la narrativa de la obra en diversas formas.

Figura 42

Paletas de colores litográficas.



Nota. Opciones de tintas a usar en comic. Elaboración propia.

Una vez establecido el formato y sus características se deben listar los materiales y las herramientas necesarias para dicho desarrollo, el software a utilizar, las tintas, los pigmentos, tipos de papeles y demás elementos que intervengan en este proceso. De igual forma se debe tener en cuenta el material de referencia para el desarrollo conceptual, narrativo y temático.

Variedad de técnicas desde el formato digital vectorial, usando herramientas como Adobe Illustrator o Inkscape, para lograr gráficos con una excelente definición de línea, pasando por herramientas de dibujo de mapa de bits, tales como Photoshop, Krita o Procreate, para trabajo con imágenes más suavizadas y difuminadas, en cierta forma más orgánicas,

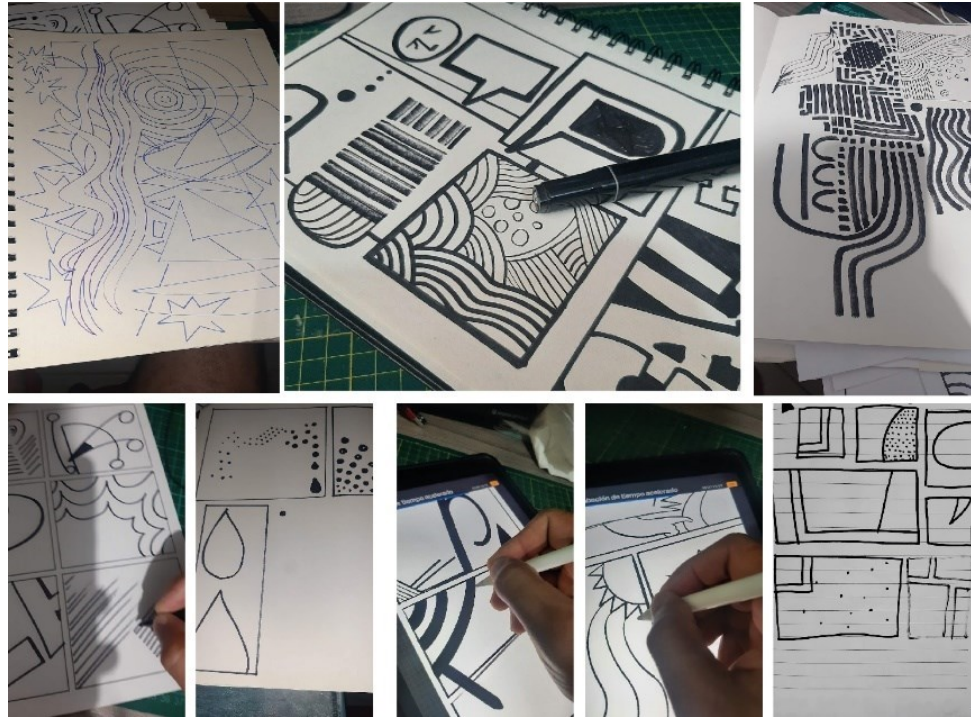
El uso de técnicas análogas como acrílico sobre lienzo, esta técnica logra colores vibrantes y texturas ricas e interesantes, de igual forma el uso de tinta sobre papel para lograr trazos fluidos, alejados de la rigurosidad de las herramientas digitales, logrando una expresión más natural al momento de realizar el trazo.

Otra de las técnicas a considerar es el collage, ya sea con imágenes, fotografías o texturas captadas por medio de un escáner o cámara fotográfica, esta técnica posee un factor de realismo aunado a la riqueza de las texturas en las mismas imágenes, convirtiéndole en un excelente medio para la contextualización de la obra.

Bocetos

Figura 43

Bocetos comic.



Nota. Fotografías del proceso de bocetado de algunas de las páginas del proyecto Línea & punto, un comic abstracto. Elaboración propia.

Experimentación

Figura 44

Experimento marcadores.



Nota. Experimento 01, globos y expresiones, Marcadores de colores sobre papel durex, Tamaño A4,
Elaboración propia

Figura 45

Experimento texturas.



Nota. Experimento 02, Entramados y texturas, Marcador sobre papel durex, Tamaño A4,
Elaboración propia

Figura 46

Experimento líneas y texturas



Nota. Experimento 03, líneas y texturas, Marcadores de colores sobre papel durex, Tamaño A4

Elaboración propia

Figura 47

Experimento acrílicos sobre lienzo.



Nota. Experimento 04, globos, Acrílico sobre lienzo, Tamaño 18x23 cm, Elaboración propia

Figura 48

Experimento papel punzado.



Nota. Experimento 05, Tramas, Papel punzado con retoque digital, Tamaño A4 Elaboración propia.

La obra

Figura 49

Páginas comic Punto y Línea, Un comic abstracto



Nota. Páginas internas del comic, Elaboración propia

Montaje y exhibición

Obra en exposición

Figura 50

Exhibición



Nota. Presentación de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Figura 51

Exhibición



Nota. Exposición de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Figura 52

Exhibición



Nota. Presentación de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Figura 53

Exhibición



Nota. Presentación de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Figura 54

Exhibición



Nota. Presentación de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Figura 55

Exhibición



Nota. Presentación de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Figura 56

Exhibición



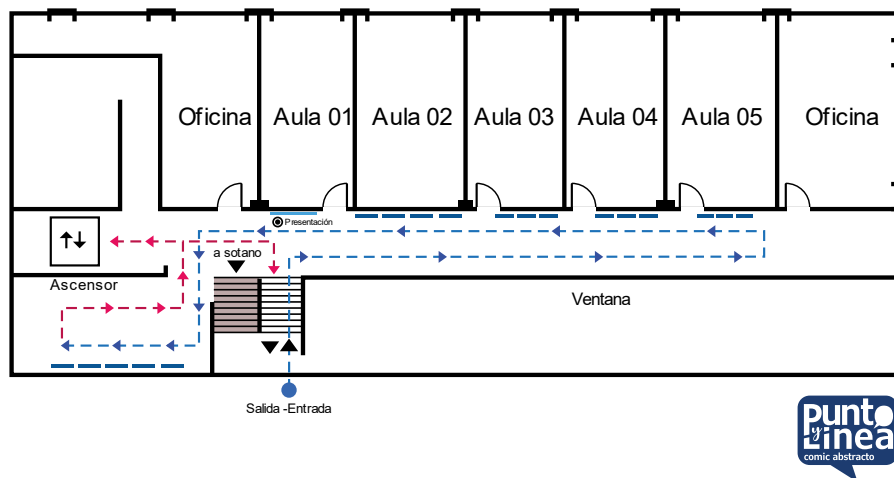
Nota. Presentación de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia

Espacio

Plano

Figura 57

Plano de la exhibición



Nota. Plano de la exhibición, Elaboración propia

Figura 58

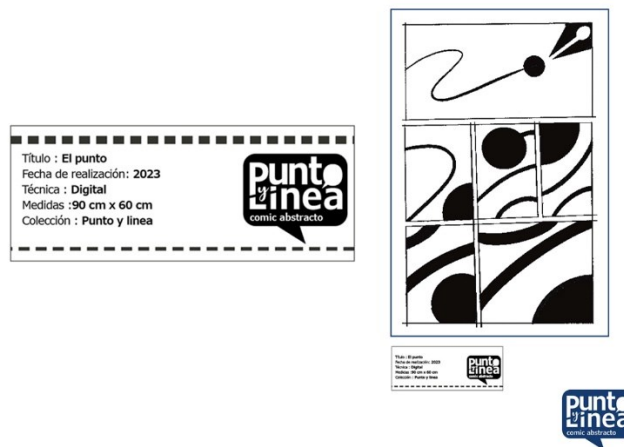
Tarjeta de invitación a la exposición.



Nota. Tarjeta exposición de la obra Punto y línea; Un comic abstracto, Elaboración propia.

Figura 59

Plantilla ficha técnica



Nota. Elaboración propia.

Bibliografía

- Abstract art*. (s. f.). The Art Story. Recuperado 20 de diciembre de 2024, de <https://www.theartstory.org/definition/abstract-art/>
- Aristóteles. (s. f.). *La Poética*. Recuperado 6 de septiembre de 2023, de https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf
- Arnheim, R. (1954). *Arte y Percepcion Visual*.
https://www.academia.edu/23681120/Arte_y_Percepcion_Visual_ARNHEIM
- Biography. (2020, octubre 7). Georgiana Houghton. <https://georgianahoughton.com/biography/>
- Badman, D. (s. f.). Abstract Comics: The Discussion [Web]. *MadInkBeard*. Recuperado 26 de agosto de 2024, de <https://madinkbeard.com/archives/abstract-comics-the-discussion>
- Baetens, J. (2011). Abstraction in Comics. *SubStance*, 40(1), 94-113.
<https://www.jstor.org/stable/41300190>
- Cárdenas, M. (s. f.). *Daniel Liévano y sus comics sustanciales*. Bacanika. Recuperado 20 de mayo de 2024, de <https://bacanika.com/articulo/daniel-lievano-y-sus-comics-sustanciales>
- Corry, S. (2015, diciembre 22). Introducción de Molotiu al cómic abstracto. *Pirates and revolutionaries*.
<https://piratesandrevolutionaries.blogspot.com/2015/12/molotius-introduction-to-abstract-comics.html>
- Crane, D. (2022, julio 10). *improvised comics*. Improvised Comics. <https://improvisedcomics.co.uk/>
- de Pablo Turnes. (2011, diciembre 12). Sobre la abstracción en la historieta. *La Biblia de los Pobres*.
<https://bibliapobre.wordpress.com/2011/12/12/sobre-la-abstraccion-en-la-historieta/>
- Flores, J. (2010, noviembre 11). Cómics abstractos y palookaville. *Revista Replicante*.
<https://revistareplicante.com/abstract-comics/>
- Fulleylove, R. (s. f.). *Experimental line drawings in artist José Quintanar's book*. Its Nice That.
Recuperado 26 de agosto de 2024, de <https://www.itsnicethat.com/articles/jose-quintanar-fartlek-200716>
- Fundación Descartes. (s. f.). Org.ar. Recuperado 2 de septiembre de 2023, de <http://www.descartes.org.ar/jor2008lotito.htm>

- Freud, S. (2018). *El Malestar En La Cultura* (J. Editors, Ed.). Createspace Independent Publishing Platform.
- Gavaler, C. (2016, junio 6). Is This a Story? [Blog]. *The Hooded Utilitarian*.
<https://www.hoodedutilitarian.com/tag/abstract-comics/>
- Gaze, T. (2016, abril 28). Collaborative graphic novel: illiterature. issue v. [Blog]. *Abstract Comics*.
<https://abstractcomics.blogspot.com/2016/04/collaborative-graphic-novel.html>
- Gómez, S. (2024, abril 19). *100 años de historia del cómic en Colombia: rebeldía en su estado puro*. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/100-anos-de-historia-del-comic-en-colombia-3335403>
- Gómez, V. (2021, diciembre 22). *¿Arte figurativo o arte abstracto?* La Cámara del Arte.
<https://lacamaradelarte.com/arte-figurativo-o-arte-abstracto/>
- Groensteen, T. (2011). *Comics and Narration*. Presses Universitaires de France.
<https://dokumen.pub/comics-and-narration-9781617037702-9781617037719-1617037702.html>
- Groensteen, T., & Miller, A. (2013). Comics and the Test of Abstraction. In *Comics and Narration* (pp. 9–20). University Press of Mississippi. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt24hvcv.5>
- Grünwald, D. (s. f.). *Abstract comics: From Frank King to Robert Crumb and Joost Swarte to Ulf K. COMICOSKOP*. Recuperado 3 de marzo de 2024, de <http://www.comicoskop.com/comicforschung-abstrakte-comics/>
- Gutiérrez, M. (2022, agosto 29). Selección de cómics alternativos y experimentales. 1ª parte. *Revista Blast*. <https://revistablast.com/especiales/seleccion-de-comics-alternativos-y-experimentales-1a-parte/>
- Holmberg, R. (2017, agosto 24). *Eye Drum: Yokoyama Yuichi and Audiovisual Abstraction in Comics*. The Comics Journal. <https://www.tcj.com/eye-drum-yokoyama-yuichi-and-audiovisual-abstraction-in-comics/>
- Jooha, K. (2018a, noviembre 8). *French Abstract Formalist Comics (French Structural Comics): An Artistic Movement*. The Comics Journal. <https://www.tcj.com/french-abstract-formalist-comics-french-structural-comics-an-artistic-movement/>

- Jooha, K. (2018b, diciembre 6). *Sammy Stein on the Art/ifacts of the Real and the Virtual*. The Comics Journal. <https://www.tcj.com/sammy-stein-on-the-art-ifacts-of-the-real-and-the-virtual/>
- La caricatura en Colombia a partir de la independencia*. (s. f.). Banrepcultural.org. Recuperado 25 de septiembre de 2024, de <https://www.banrepcultural.org/la-caricatura-en-colombia/virtual-espacio11.html>
- Laurenza, R. (s. f.). *The language of abstract art*. El Correo de la UNESCO. Recuperado 3 de junio de 2024, de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000066647/PDF/066651engo.pdf.multi.nameddest=66647>
- Llano, R. (2004, septiembre 27). Picasso, la lógica de la libertad no es como la pintan. Nueva Revista. <https://www.nuevarevista.net/picasso-la-logica-de-la-libertad-no-es-como-la-pintan/>
- Massó, R., Vilches, G., & Bartual, R. (s. f.). *Abstracción* (No. 19). Recuperado 1 de mayo de 2024, de https://www.ivoox.com/pictopia-19-abstraccion-audios-mp3_rf_43745436_1.html
- Mikkonen, K. (2017). *The narratology of comic art*. Routledge.
- Molotiu, A. (2023, abril 9). «Alcoholalia,» 2004. *blotcomics*. <https://web.archive.org/web/20230409165738/http://blotcomics.blogspot.com/>
- Pérez, P. (2009, jueves, de agosto de). cómics abstractos, narración, secuencia... y no-secuencia. *es muy de cómic*. <https://pepoperez.blogspot.com/2009/08/comics-abstractos-narracion-secuencia-y.html>
- Pons, Á. (2009, agosto 16). De la figuración narrativa a la narración figurada. *La Cárcel de Papel*. <https://www.lacarceldepapel.com/2009/08/16/de-la-figuracion-narrativa-a-la-narracion-figurada/>
- Sarmiento, D. J. (2018, octubre 10). *Los inicios del cómic en Colombia*. Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/general/inicios-del-comic-en-colombia>
- Stein, S. (2015, diciembre 28). *Read a Mind-Bending New Comic from Sammy Stein*. Electric Literature. <https://electricliterature.com/read-a-mind-bending-new-comic-from-sammy-stein/>
- Ponce, M. F. (2018). Sobre el concepto de cultura en El malestar en la cultura (1930) de Sigmund Freud (On the Concept of Culture in Sigmund Freud's Civilization and Its Discontents (1930)). *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3198416>

Töpffer, R. (s. f.). *Les amours de Mr. Vieux Bois, par Rodolphe Töpffer*. Project Gutenberg Canada.

Recuperado 26 de agosto de 2024, de <https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-amoursdemrvieuxbois/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h-dir/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h.html>

UEMC. (2020, noviembre 25). *La línea - artesvisuales*. <https://artesvisuales.com/blog/la-linea/>

vilches, gerardo. (2019, diciembre 24). Notas sobre el cómic abstracto. *the watcher blog*.

<https://thewatcherblog.wordpress.com/2019/12/24/notas-sobre-el-comic-abstracto/>

Villena, C. G. H. (2015, diciembre 12). *el largo camino hacia la abstracción*. cripipedia.

<https://cipipedia.com/2015/12/12/el-largo-camino-hacia-la-abstraccion/>