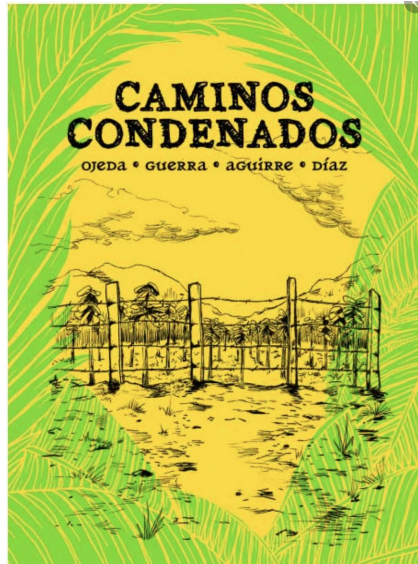


***El conflicto armado de Colombia en cómics: Tanta Sangre Vista, Caminos Condenados, Los Once y Bogotá Zombie***



**Juan Felipe Peña Guzmán**  
Escuela de Ciencias Humanas  
Programa de Periodismo y Opinión Pública  
*Investigación Académica*

*Dirigido por Fátima Martínez*  
Profesora de carrera de Periodismo de la Escuela de Ciencias Humanas  
**Bogotá-Colombia-2021**

## índice

1. Introducción .....	4
2. Objetivos .....	6
2.1. Objetivo general .....	6
2.2. Objetivos específicos .....	6
3.3. Estudios de caso de los cuatro cómics o novelas gráficas .....	10
4. Marco Teórico .....	11
4.1. Orígenes del cómic .....	11
4.2. Acontecimientos históricos relacionados con las novelas gráficas: <i>Tanta Sangre Vista, Caminos Condenados, Los Once y Bogotá Zombie</i> .....	14
4.2.1. Algunas narrativas sobre el conflicto armado en Colombia y su relación con los cómics y las novelas gráficas .....	19
4.3. El color del conflicto armado .....	24
4.4. El cómic como una herramienta de memoria en Colombia .....	27
4.5. Interdisciplinariedad e importancia del cómic en Colombia .....	31
4.6. Características del cómic en Colombia .....	36
4.7. Autores más relevantes del cómic en Colombia .....	38
4.8. La guerra en Colombia mediante el dibujo y las herramientas visuales .....	39
4.9. Un medio digital nativo nacido en pandemia: <i>voragine.co</i> .....	42
5. Estudio de campo y de casos analizados .....	43
5.1. <i>Tanta Sangre Vista Parte I y II</i> .....	43
5.1.1. Ficha técnica .....	45
5.1.2. Sinopsis Parte II .....	46
5.1.3. Formato Parte I y II .....	46
5.1.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia parte I y II .....	48
5.2. <i>Caminos Condenados</i> .....	50
5.2.1. Ficha técnica .....	51
5.2.2. Sinopsis .....	51
5.2.3. Formato .....	51
5.2.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia .....	53
5.3. <i>Los Once</i> .....	54
5.3.1. Ficha técnica .....	55
5.3.2. Sinopsis .....	55
5.3.3. Formato .....	55
5.3.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia .....	56
5.4. <i>Bogotá Zombie: Se levantan los muertos el 9 de abril</i> .....	57
5.4.1. Ficha técnica .....	58
5.4.2. Sinopsis .....	58
5.4.3. Formato .....	60
5.4.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia .....	65
6. Conclusiones .....	67
7. Referencias Bibliográficas .....	72
Anexos .....	77



## 1. Introducción

El cómic es un medio de comunicación de masas producido y conocido en diferentes lugares del mundo. En sus inicios, fue una herramienta de entretenimiento infantil, pero con el paso del tiempo alcanzó una madurez que ha sido útil para contar cualquier historia. *“El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, provocador o inofensivo. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia hay mucho que contar”* (Vilches, 2014, p.1).

Novela gráfica: La novela gráfica tiene una profundidad a la hora de contar historias. Hay una combinación entre el cómic tradicional y la novela literaria, abarcando unas temáticas específicas, añadiendo ilustraciones y textos que, a diferencia de las historietas tradicionales, esta se dirige a un público adulto. *“Es un estudio que aparece en el momento de mayor madurez del cómic, en el que la evolución de su lenguaje particular ha alcanzado unas cotas de sofisticación técnica que le permite trabajar no sólo una amplia variedad temática sino también discursiva”* (Janeiro, 2010, p.115).

Esta investigación analiza cuatro cómics y novelas gráficas de Colombia: *Los Once*, *Caminos Condenados*, *Tanta Sangre Vista* y *Bogotá Zombie, se levantan los muertos el 9 de abril*. Las cuatro obras seleccionadas abordan temas que afectaron a la población civil en Colombia, sirven para destacar la manera en que la ficción y la realidad van de la mano, desdramatizando el relato, haciendo que las historias adquieran un carácter emocional.

Con la aparición del cómic en piezas cinematográficas, los jóvenes han sentido una fuerte afinidad hacia los diversos personajes de la ficción. Desde sus inicios en Norteamérica, los llamados superhéroes han representado los ideales de una sociedad y de una política. El defender la justicia, el creer en una causa, el ser fuerte y el cuidar a una ciudad, resulta ser el propósito que desean mostrar algunos de los autores de estas piezas gráficas, dejando de lado los discursos y enfocándose en una ficción no tan alejada de la realidad. implícitamente hay una encarnación de la vida misma. El político corrupto, el robo a mano armada, el villano con hambre de destrucción, el chico bueno, el buen ciudadano, el hombre de familia, entre otras cosas, adquieren un valor moral (Silva, 1977). Las historietas comienzan a basarse en todos

estos paralelos de lo bueno y de lo malo y, por supuesto, aportando una moraleja al final de la historia.

Los simbolismos, los mensajes y las reflexiones han sido adoptadas por algunos jóvenes. Además de los libros, los cómics obtienen un público masivo e interesado en las sagas históricas, ficticias y reales. En ocasiones, una juventud que ignora la literatura y que permite dejarse apasionar por lo visual. Estas significaciones motivan mi análisis a lo largo de mi proyecto de investigación, en donde el dibujo se vuelve una herramienta de poder y de educación para transmitir el conflicto armado. Se convierte en una invitación para que las personas logren identificarse con cada una de las problemáticas sociales del territorio colombiano. Las cuatro novelas gráficas que son objeto de este análisis tienen un contenido veraz. A pesar de que se cambian nombres, roles e identidades, siempre se quiere contar un hecho real, un acontecimiento donde se atentó contra los derechos humanos y donde se habla del origen de la guerra en este país.

Son varias las investigaciones académicas que se han hecho al respecto, sin embargo, cada una de ellas tiene un enfoque distinto al que se pretende sustentar en este texto. María Camila Núñez Bergsneider<sup>1</sup>, realizó su tesis de maestría con el objetivo de ver a profundidad el contenido de las novelas gráficas *Caminos Condenados* y *No soy de aquí*, analizando las viñetas, sus personajes y los mensajes que transmiten los autores de estas obras. La Universidad Nacional, la Pontificia Bolivariana, la de Antioquia y la de Medellín<sup>2</sup>, elaboraron un trabajo que explica la manera en la que el cómic puede ser un medio para la enseñanza en la educación superior. Este estudio es una de las bases que se utilizaron para ampliar la mirada académica de este proyecto de investigación. Es necesario ver el método y la influencia que tienen las historietas, los cómics y las novelas gráficas en un proceso de aprendizaje, ya sea desde el colegio o en la misma universidad.

---

<sup>1</sup> María Camila Núñez Bergsneider realizó su tesis de maestría en historia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

<sup>2</sup> Cuatro universidades de Colombia desarrollaron una investigación sobre la intervención del cómic en la educación superior. Arango, Johnson, Gómez, Jorge Alberto, Gómez, Luz Helena, Hernández, Mónica. (2009). *El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior*. Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana. Universidad de Medellín, Colombia.

A partir de las entrevistas<sup>3</sup> realizadas a expertos en estas narrativas, se nutrieron las diversas perspectivas que han generado los cómics, las historietas y las novelas gráficas en Colombia. Académicos de diversas universidades, ilustradores de caricaturas de periódicos colombianos y algunos innovadores tecnológicos, dieron a conocer sus opiniones acerca de todo lo que ha generado este arte en el país. Asimismo, se tiene otra mirada sobre cada uno de los libros que se han utilizado<sup>4</sup> en este trabajo. Es importante tener un conocimiento social, político y económico sobre las causas y las repercusiones que ha traído la guerra a este país.

El objetivo final de este trabajo es poder captar la manera en la que se ha tratado el conflicto armado colombiano desde otra perspectiva. Ampliar la visión y la experiencia de los lectores. Según Sebastián Vargas<sup>5</sup>, docente de la Universidad del Rosario, los noticieros se han encargado de alejarnos de la realidad del país. En ocasiones, nos desensibilizan del conflicto armado, saturándonos de información violenta y haciendo que nos desentendamos de los hechos reales. Por eso, la novela gráfica y los cómics les brindan a los jóvenes nuevas formas de ver las afectaciones de nuestra nación, bajo nuevos ángulos, nuevas fórmulas narrativas y nuevos temas, replanteando lo que antiguamente ocasionaba una fractura en la información. De esta manera, se exalta la labor gráfica de los autores que han dignificado y reflejado la violencia de Colombia desde otro punto de vista.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

1. Mostrar las nuevas narrativas relacionadas con acontecimientos de la historia de Colombia que han sido contadas mediante el uso de los cómics y de las novelas gráficas, adquiriendo un rol interdisciplinar como narrativa que se aproxima a nuevas audiencias.

### **2.2. Objetivos específicos**

---

<sup>3</sup> Página 5 aparece con detalle el perfil de los entrevistados.

<sup>4</sup> Los libros que se utilizaron en este trabajo fueron los siguientes: *“Caminos Condenados”, “Los Once”, “BogotáZombie, se levantan los muertos el 9 de abril”* y *“Tanta Sangre Vista”*.

<sup>5</sup> Historiador, investigador y docente en la Escuela de Ciencias Humanas. Entrevista completa en la página 61.

1. Comparar cómics y novelas gráficas actuales de origen colombiano con algunos textos académicos tradicionales publicados en los últimos años.
2. Relacionar entrevistas de expertos en cómics y novelas gráficas con el carácter interdisciplinar que cumplen estas narrativas literarias basadas en la historia de Colombia.
3. Analizar la manera en la que el cómic y la novela gráfica ayudan a que las nuevas generaciones sientan una atracción por conocer la historia de su país.

### 3. Metodología

El presente trabajo de investigación: *“El conflicto armado de Colombia en cómics: Tanta Sangre Vista, Caminos Condenados, Los Once y Bogotá Zombie”*, tiene un alcance cualitativo gracias al enriquecimiento de entrevistas a expertos que tienen un vínculo con la creación e investigación de cómics y novelas gráficas en Colombia.

Fueron resueltas diferentes variables por medio de la recolección de declaraciones de autores de libros y profesionales en comunicación, resolviendo inquietudes sobre el poder del cómic y la novela gráfica, publicadas recientemente, en las nuevas generaciones, en el conocimiento interdisciplinar y en desdramatizar un suceso histórico que muchas veces es pasado por desapercibido en ciertos contextos sociales de un país.

En relación a los objetivos que se mencionaron, esta investigación es un estudio descriptivo y reflexivo, donde se pretende llegar a conclusiones que demostrarán algunas de las características que poseen los cómics y las novelas gráficas a la hora de reconstruir algunos hechos relevantes en la historia de Colombia. De esta manera, se resolverá el problema de investigación que está ligado al descubrir el ejercicio que cumplen estas narrativas en las nuevas generaciones, en un proceso de construcción académica y que reflejan hechos concretos.

El desglosar cómics y novelas gráficas fue fundamental para reconstruir algunos hitos de la historia de Colombia, agregando el valor interdisciplinar que tienen estas narrativas,

aportando a la sociedad, en especial, a los jóvenes que se empapan por primera vez con aspectos que son relevantes para entender el contexto del país. Las imágenes, las viñetas y los pequeños textos, tienen un valor primordial, porque mediante estos mecanismos visuales se identificaron la relación que existe entre el lector y los múltiples actores que intervienen dentro del conflicto colombiano.

### **3.1. Fuentes documentales**

Para este trabajo se tomó como prioridad la información que arrojaron las diversas tesis e investigaciones universitarias acerca de cómics, novelas gráficas y conflicto armado. En total fueron 26 artículos académicos los que se tuvieron en cuenta para abordar el desarrollo y las conclusiones de este proyecto. La gran mayoría de estos comprenden entre el año 2010 al 2019, generando un contenido que se incorpora al periodo de tiempo que se ha puesto en análisis.

Asimismo, se revisaron 23 libros los cuales se utilizaron para este trabajo de investigación. El poder contemplar los diversos periodos históricos sirvió para proporcionar una amplia información desde los orígenes del cómic hasta lo que hoy en día conocemos en el ámbito de las historietas y de las novelas gráficas, todo, bajo una perspectiva nacional e internacional.

Como último recurso, fueron 6 los artículos de revistas online que se añadieron para dar una mirada más mediática sobre las perspectivas que se tienen actualmente en la era digital. En este orden de ideas, se obtuvo un total de 55 referencias, ya sean desde una mirada académica o, incluso, a partir de sitios web. Todo este rastreo tuvo una duración de aproximadamente 8 meses, la cual estuvo de la mano con la evolución de este trabajo de interés académico<sup>6</sup>.

### **3.2. Fuentes orales**

Se realizaron cinco entrevistas a profundidad con diferentes expertos que se han interesado por estudiar, abordar y analizar los cómics, las novelas gráficas y el conflicto armado en Colombia. A continuación, se presenta una tabla con cada uno de ellos<sup>7</sup>:

---

<sup>6</sup> Referencias bibliográficas en la página 58.

<sup>7</sup> Entrevistas completas desde la página 62.

<b>Nombre</b>	<b>Cargo</b>	<b>Fecha</b>	<b>Importancia de su testimonio</b>
<i>Sebastián Vargas</i>	Docente de Escuela de Ciencias Humanas de la Universidad del Rosario	10 de marzo del año 2020 a las 10:30 a.m.	Experiencia como investigador en estudios sociales, culturales e históricos. Su gusto por las novelas gráficas lo ha llevado a analizar diversos temas de interés nacional.
<i>Lina Flórez</i>	Productora de contenido en Altais Cómic	13 de julio del año 2020 a las 11 a.m.	Productora de cómics en Altais Cómic. Su entrega y disposición la han llevado a recibir premios de creación sobre la fomentación del arte en Medellín.
<i>Camilo Aguirre</i>	Artista plástico, historietista, ilustrador y docente.	07 de julio del año 2020 a las 4 p.m.	Ha sido ilustrador de varias novelas gráficas que han sido relevantes durante el contexto del conflicto armado en Colombia. Una de sus obras más reconocidas es la de <i>Caminos Condenados</i> .
<i>María Camila Núñez Bergsneider</i>	Editora de la revista <i>Cartel Urbano</i>	06 de junio del año 2020 a las 11 a.m.	Realizó su tesis de maestría en la Universidad Jorge Tadeo Lozano llamada: “Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. <i>Caminos Condenados</i> y <i>No soy de aquí</i> como casos de estudios”.
<i>Julia Manuela Rizo Ariza</i>	Diseñadora gráfica	18 de junio del año 2020 a las 12:42 p.m.	Autora de una tesis de pregrado en la Universidad Javeriana titulada “La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo”.
<i>Henry Díaz</i>	Historietista e ilustrador	31 de julio de 2020 a las 11:00 p.m.	Realizó trabajos como ilustrador en la novela gráfica de <i>Caminos Condenados</i> . Asimismo, ha hecho parte de diferentes proyectos en cómics y novelas gráficas que tratan problemáticas sociales en Colombia.

### 3.3. Estudios de caso de los cuatro cómics o novelas gráficas

<b>Título</b>	<b>Año</b>	<b>Páginas</b>	<b>Formato</b>	<b>Tema</b>
<i>Tanta Sangre Vista parte 1</i>	2016	120	Predomina el color negro y las expresiones de angustia en cada uno de los personajes. Asimismo, entre las viñetas se destaca el amarillo, el naranja y algunos tonos grises.	Es el relato de una guerra en donde se implican las secuelas y los traumas de una familia en medio de una tempestad bélica.
<i>Tanta Sangre Vista parte 2</i>	2016	120	Predomina el color negro y las expresiones de angustia en cada uno de los personajes. Asimismo, entre las viñetas se destaca el amarillo, el naranja y algunos tonos grises.	Es el relato de una guerra en donde se implican las secuelas y los traumas de una familia en medio de una tempestad bélica.
<i>Caminos Condenados</i>	2016	86	En su contenido y, entre viñetas, los colores blanco y negro predominan en las páginas.	Aborda las injusticias, la pobreza y el despojo que se le provocó a la población de Montes de María.
<i>Los Once</i>	2014	118	Es característico de esta obra la manera en la que el autor e ilustrador plasma la historia a través de animales. Un formato muy similar al utilizado Art Spiegelman en su novela gráfica de <i>Maus</i> .	La historia se basa en la Toma del Palacio de Justicia el 6 de noviembre de 1985. En este caso, desde el relato de una abuela que se apropia de este mismo hecho desde otra mirada.
<i>BogotáZombie : Se levantan los muertos el 9 de abril</i>	2013	7	Los autores tomaron como ejemplo la redacción de diferentes portadas de periódicos que han hecho parte de la historia de Colombia. Se puede ver la manera en la que se asemejan las noticias de ese entonces con la creatividad de los ilustradores de esta obra.	Contiene en sus páginas las diferentes portadas de periódicos que hicieron parte de la historia del Bogotazo. No obstante, cambia la realidad y la ficción se pone en juego cuando se expone el ataque zombie luego del asesinato de Jorge Eliécer Gaitán.

## **4. Marco Teórico**

### **4.1. Orígenes del cómic**

Son muchas las teorías acerca del origen del cómic. Desde sus inicios se pensó como un medio para llegar a los niños. Años más tarde, se implementaron otro tipo de herramientas que contribuyeron en la expansión para todo tipo de público. Lo fantástico y lo irreal dejó de ser el único propósito en el que se fijaron los diferentes autores de las llamadas novelas gráficas. A través de superhéroes, animales antropomórficos, personajes reales e inverosímiles, empezaron a darse a conocer diversas historias verídicas con la intervención de lo ficticio (Vilches, 2014). Los seres humanos han visto la necesidad de transmitir muchos de saberes históricos gracias a las narrativas gráficas. Grandes hitos de la historia fueron revelados con la ayuda del arte, en donde se presentaba con colores, siluetas y pequeños textos, un gran número de acontecimientos universales. Las grandes conquistas, las primeras guerras, los héroes y la religión, fueron algunos de los temas que más motivaron a los artistas de la antigua Grecia, Roma, entre otros grandes imperios (Vilches, 2014).

Sin embargo, de donde verdaderamente iba a surgir la idea del cómic iba a ser gracias a la imprenta y, por supuesto, en el siglo XIX, con la popularización del periódico. Historiadores como Santiago García han situado a Rodolphe Töpffer como uno de los que impulsó, por medio de sus garabatos, los primeros acercamientos hacia el cómic. Sus garabatos, en pequeñas siluetas y con historias sencillas, hicieron que este suizo sembrara semillas de lo que hoy conocemos como cómic (Vilches, 2014).

Con la aparición de la sátira política en el siglo XIX, nacería una nueva invención en pro de la fuerza pictórica. Con el ingenio del escultor y pintor Honoré Daumier, la técnica de la litografía se volvió en su arma para atacar a cada uno de los políticos de la época. Su influencia proporciona lo que hoy en día conocemos como caricatura. De esta manera, se crea una serie de similitudes entre las características y las actitudes de las personas con la de los animales. Esto, de algún modo, podría llamarse como el soporte o la base de los fundamentos de lo que conocemos en la actualidad en el cómic (Vilches, 2014). El crecimiento final del cómic se dará con la prensa. En el año de 1895, aparecían en las últimas páginas del periódico New York World, lo que sería una historieta sobre un barrio humilde de la ciudad de Nueva York. Su autor, Hogan's Alley, hacía una crítica a la sociedad de ese entonces y, a

través de las viñetas, del color, de las expresiones exageradas y de la sátira, da un puntapié a lo que hoy llamamos cómic (Vilches, 2014).

Entrando en el siglo XX, el cómic o la novela gráfica tuvo un cambio trascendental en su estructura. Teniendo la herencia del siglo XIX, crecería en el ámbito narrativo, cinematográfico y hasta comercial. La aparición de la televisión y de los teatros, incentivaría la creación de nuevas obras (Ballesteros, 2000). La crítica a los partidos políticos tradicionales, a la sociedad y a la cultura, daría origen a nuevos personajes y escenarios de la historia. Un ejemplo de ello es la novela gráfica de Maus, en donde se exponen diversos acontecimientos de lo que fue la Segunda Guerra Mundial. Esta vez, con animales, se diferencia a los diversos actores de este conflicto. Los judíos, los alemanes, los presos y, entre otros personajes, adquieren una caracterización en especial.

Este no es el único caso histórico en el que se hace una denuncia mediante la novela gráfica. Las aventuras de Tintín es una de las obras que más se asemeja a lo que desencadenó la aparición de lo fantástico, de lo heroico y de lo real. Estos tres aspectos fueron fundamentales en la creación de obras que, a pesar de tener una esencia ficticia, terminan basándose en obras reales. El problema con una determinada población, las injusticias sociales y políticas, son algunas de las causas por las cuales los cómics y las novelas gráficas dan unos primeros pasos en pro de lo que hoy conocemos en la literatura actual. Los textos son reemplazados, en ocasiones por imágenes y, las frases de mayor relevancia terminan siendo usadas para llevar el hilo de una historia (Ballesteros, 2000).

Asimismo, hay otras creaciones gráficas que van de la mano con lo que se ha dicho anteriormente. Textos como: “Fax desde Sarajevo, Gorazade: Zona protegida”, “La vida es buena si no te rindes”, entre otras historias, utilizan el arte, la literatura y las caricaturas, como un medio para replicar la historia por medio de la ficción. Según Antonio Ballesteros, “el cómic de superhéroes, en sus mejores ejemplos, es uno (por supuesto no el único) de los herederos directos de lo que podríamos denominar “sensibilidad épica”, y ha contribuido y contribuye a configurar esquemas y actitudes sociales” (Ballesteros, 2000, p.68).

Para algunos de los autores y creadores de las novelas gráficas todo tiene una razón de ser. Los colores, las posturas, los poderes, las características, los rasgos faciales y, entre otras cosas, hacen parte de una herencia o de un hecho representativo. Poniendo el caso más

común de los superhéroes actuales, podemos apreciar en el Capitán América la estrella en su escudo, pero también, tonalidades rojas y azules, tal como se ve en la bandera de los Estados Unidos. Este vengador tuvo el propósito inicial de volverse el gran soldado de la Segunda Guerra Mundial. Más allá de que la mayoría de la historia tenga un desenlace netamente ficticio, contiene algo de realidad y, a su vez, se rige por hechos u ocurrencias de la realidad.

El siglo XX fue un periodo determinante para lo que hoy conocemos como cómic o novela gráfica. Las dos guerras mundiales, las dictaduras militares, las revoluciones políticas, las protestas sociales y cada uno de los diferentes sucesos sociales, fueron una inspiración para todos aquellos que quisieron plasmar una realidad desde otra perspectiva o, en su defecto, crear ficción mediante una realidad previa. Distinguir el bien del mal, el protagonista y el antagonista, el justiciero o el villano, han sido una de las razones por las cuales se da pie para encontrarnos con un mundo no tan alejado del nuestro.

Entrando en el siglo XXI, se puede observar que hay una nueva vertiente ideológica en los cómics. Sin dejar de lado a los superhéroes y a las novelas gráficas históricas, llega un nuevo movimiento que estará dedicado y enfocado en los jóvenes. Los llamados grupos urbanos, la pubertad, los estados de ánimos, la sensibilidad de los que están conociendo el amor y, algunas de las demás preocupaciones de los *Millennials*, entrarán en discusión en las nuevas obras gráficas (Gracia Lana y Asión Suñer, 2018). Nuevamente, el sentido de la realidad y de lo veraz sigue prevaleciendo. Desde el siglo XIX, la transformación del cómic ha ido de la mano con los eventos históricos de mayor trascendencia. Las guerras, las críticas o sátiras políticas, los conflictos de los seres humanos, entre otras situaciones, son razones suficientes para que los dibujos cobren vida a través de las historias. En la actualidad, se puede ver cómo toda esa herencia pictórica se sigue utilizando con el pasar de los años. Todo surgió con base a la imprenta, luego se fue radicando en los periódicos, en la denuncia social y, finalmente, se adaptó a cientos de novelas gráficas que hasta hoy en día conocemos. Asimismo, a raíz de la innovación tecnológica, los cómics y las novelas gráficas han sido un canal de comunicación por medio de las redes sociales y de las páginas web, conmemorando y denunciando acontecimientos de índole histórico, político, social y económico de distintos países.

#### **4.2. Acontecimientos históricos relacionados con las novelas gráficas: *Tanta Sangre Vista*, *Caminos Condenados*, *Los Once* y *Bogotá Zombie*.**

Teniendo en cuentas los cómics y las novelas gráficas que se han utilizado para el análisis de esta investigación, es importante hacer un breve resumen de ciertos acontecimientos que marcaron la historia de nuestro país. En el caso de *Tanta Sangre Vista*, se extraen hechos relacionados a la disputas políticas, económicas y sociales entre finales del siglo XVIII y comienzos de comienzos del siglo XIX. Del 17 de octubre de 1899 y el 21 de noviembre de 1902, estallaría la primera guerra civil llamada “La Guerra de los Mil Días”. Esta pugna desde un principio estuvo en cabeza del “Partido Liberal y el Gobierno del partido Nacional, quien fue derrocado el 31 de julio de 1900 por José Manuel Marroquín, representante del Partido Conservador histórico en alianza con el sector Liberal encabezado por el expresidente Aquileo Parra” (Caballero, 2015, p.8).

No obstante, esta tregua pacífica entre conservadores y liberales llegaría a su fin. La guerra continuaría y aparecerían por primera vez los ejércitos de guerrillas. La intervención internacional también fue protagonista y, de esa manera, países como Venezuela, Ecuador, Panamá, Nicaragua, El Salvador, entre otros, dieron su apoyo a ambos bandos del conflicto colombiano. Su respaldo no solo fue ideológico, sino también, bélico y económico. En el año de 1903 la intervención de los Estados Unidos trajo unas repercusiones políticas, económicas y sociales para la población colombiana. Por un lado, la Guerra de los Mil Días dejó cerca de cien mil muertes y terminó luego de la victoria de los conservadores sobre los liberales. Y, por otro lado, la desaparición del Partido Nacional condujo a la pérdida de Panamá que, en ese entonces, era departamento de Colombia (Caballero, 2015).

Todos estos hechos desataron diferencias sociales y políticas. El país entró en un período de empobrecimiento. Las industrias perdieron su producción y, en algunos casos, la economía para poder pagar un personal acorde a su demanda. La violencia en Colombia terminó dejando unas secuelas que estancaron a la nación por varias décadas. La pérdida del canal de Panamá hizo que el comercio cayera en un detrimento. Fueron varios los factores que perjudicaron al país, pero también, que abrieron una brecha entre el proletariado y la burguesía de ese entonces (Caballero, 2015). Un hecho antiguo que no está tan alejado de la realidad en la que vivimos y, de las diferencias políticas y sociales que actualmente siguen generando una discordia.

Después de haber enmarcado este acontecimiento de la historia de Colombia, ahora, con respecto a la novela gráfica del *BogotáZombie*, es importante hablar de un hecho que se presentó durante el siglo XX en la ciudad de Bogotá. Este incidente conocido como *el bogotazo*, afectó en el ámbito político, pues muchos de los fieles del caudillo Jorge Eliécer Gaitán empezaban a ver una luz al final de camino. Su oratoria fuerte, su porte europeo y la manera en la que defendía los derechos del proletariado, marcaban un hito histórico. Su perfil y su historia jurídica lo perfilaba como un fuerte candidato para la presidencia de la república. No obstante, esto no va a suceder, ya que su muerte iba a apagar las esperanzas de quienes confiaban en él (Alape, 2019).

El trasfondo de la muerte de Gaitán tuvo varios matices. Uno de ellos fue el conflicto de ideas y de intereses dentro del Partido Liberal. En el año de 1945, Gabriel Turbay se perfilaba como candidato para la presidencia en representación de este partido político. Es aquí donde se generaron dudas, incertidumbres y discrepancias en torno a este nombramiento. Personajes como Alfonso López y Eduardo Santos, desacreditaron su posible candidatura como presidente de la república. Sin embargo, el sector de la izquierda cada vez se hacía más fuerte y terminaron oficializando a Gaitán para cumplir esta labor en la contienda electoral de 1946 (Hernández, 2019).

Esta división entre Turbay y Gaitán le dio fuerza a Mariano Ospina Pérez, candidato de la “Unión Nacional”, quien el 26 de marzo de 1946 lograría alzarse con la victoria en dichas elecciones. Tras esta situación, Gaitán reestructuró la idea y la base del liberalismo, criticando al poder ejecutivo y exaltando el respaldo de la nación. Su oratoria se hizo fuerte, defendió los derechos del proletariado, atacó en gran parte a la burguesía conservadora y se volvió en el caudillo del pueblo. “Posición que le traería un gran ascendiente entre las masas, y lo llevaría a ser determinante en las acciones siguientes de la vida nacional, convirtiéndose en el jefe del liberalismo y más adelante en el mártir del partido liberal” (Hernández, 2019, p.4).

El poder de convencimiento de Jorge Eliécer Gaitán se trasladó de Bogotá a las diferentes regiones del país. El resentimiento político comenzó a crecer y, mientras tanto, sus contendientes se veían frustrados al ver cómo crecían las masas populares cuando aclamaban por el caudillo en cada uno de sus discursos. La frustración no solo se hacía sentir en el

Partido Conservador, sino que, incluso, los del mismo Partido Liberal resignaron su protagonismo. Llegó la muerte de Gaitán el 9 de abril de 1948 y, a diferencia de otros magnicidios de la historia colombiana, nadie supo el sector político del que provino el ataque (Alape et al., 2018).

Esta muerte dejó varias repercusiones en lo que fue otro detonante para la violencia del país. “Trescientas mil muertes, causando el desplazamiento forzoso de más de dos millones de personas, una quinta parte de la población, que por ese entonces se calculaba en once millones de habitantes; además produjo la destrucción de buena parte de la capital” (Alape et al., 2018). Días más tarde de este incidente, Colombia quedó con aspereza en su interior. El misterio de la muerte de Gaitán, poco a poco, fue creciendo con la incógnita sobre la reconstrucción de lo que había quedado destruido. El crecimiento político, económico y social volvió a estancarse durante varios años (Alape et al., 2018).

Ya se han mencionado dos acontecimientos que marcaron al país y que están ligadas a dos obras que se han tenido en cuenta para este trabajo de investigación, en pocas palabras, se puede hablar de un retraso a causa de la guerra y de la violencia en el ámbito político y social. Los grupos subversivos se empoderaron defendiendo causas gaitanistas. Para muchos, la venganza de su muerte fue la excusa ideal para alzarse en armas en contra del Gobierno Nacional. Después de la muerte de Gaitán, el conflicto bipartidista volvió en los años cincuenta y, de este modo, hubo una lucha de clases, una disputa armada motivada por la entrega del poder político al pueblo y, entre otras razones que generaban un odio en la población colombiana. Grupos al margen de la ley, como las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), se tomaron varios sectores de la nación y comenzó un largo periodo de tiempo lleno de secuelas violentas (Villamarín, 1997).

Este ha sido un abre bocas del siguiente periodo histórico que se va a retomar en este apartado, tratándose de la Toma del Palacio de Justicia en el cual está basada la obra de *Los Once*. Sucesos como la Operación Marquetalia, la guerra entre las FARC y el Gobierno Nacional, el narcotráfico, el desplazamiento forzado y, una serie de secuelas más, fueron la antesala de la Toma del Palacio de Justicia. El 6 de noviembre de 1985, entre el grupo guerrillero M-19, la policía nacional y el ejército, atacaron interna y externamente al Palacio de Justicia. 94 muertos (incluyendo 11 magistrados de la Corte Suprema de Justicia) y 11

desaparecidos, fue el saldo de vidas que cobró esta acción que atentó en contra de los derechos humanos (Acosta, 2016).

Si se quiere hablar de la Toma del Palacio de Justicia, es importante mencionar a Belisario Betancur. En agosto de 1984 se realizó un “Diálogo Nacional” en la búsqueda de un posible acuerdo de paz. Tanto el M-19 como las Farc, firmaron una tregua con el Gobierno Nacional y, por ende, un cese de armas temporal. Estas decisiones no se tomaron muy bien en las Fuerzas Militares, la persecución en contra del presidente fue creciendo y se habló de un posible golpe militar. En diciembre se diluyó esta amnistía y tropas de la Tercera Brigada atacaron al M-19, un hecho que no gustó para nada en las filas del grupo guerrillero (Molano, Neira, Cardona, eds, 2015).

Meses más tarde, el M-19 iba perdiendo su fuerza armada y política. A su vez, los generales Fernando Landazábal y Rafael Samudio mostraron su descontento con los acuerdos de paz y con la posición del presidente Belisario Betancur. Ante el crecimiento de la negativa del entre el grupo guerrillero y el Gobierno Nacional, el M-19 pensó en un plan que le demostraría al país su poderío. Este plan consistía en “copar el edificio, defenderlo desde adentro con cargas explosivas y fuego de fusilería, y desde afuera, con francotiradores apostados en edificaciones adyacentes” (Molano, Neira, Cardona, eds, 2015, p.7).

El 16 de octubre de 1985 en una edificación fue encontrada una grabación en donde se daban a conocer los planes que se tenían para la toma. Esta situación fue discutida en la Corte Suprema de Justicia el jueves 17 de octubre. El Gobierno Nacional no se quedó atrás e instaló medidas extremas de seguridad, vigilado las veinticuatro horas por la Policía Nacional. Sin embargo, aquel 6 de noviembre, el control policial de la estructura no estaba reforzado como en días anteriores, por el contrario, había una notable falta de personal, un incidente que causó extrañeza en la opinión pública (Molano, Neira, Cardona, 2015).

Los primeros minutos de la toma acabaron con la vida de seis personas de seguridad de la infraestructura y con seis guerrilleros. Dentro del Palacio había trescientos civiles y cinco guerrilleros. Betancur, al enterarse de lo que estaba aconteciendo, ordenó al Batallón Guardia Presidencial darle apoyo a la Policía Nacional y, de esta manera, se desencadenó una violencia extrema en la capital colombiana (Castro, 2011). Los días siguientes a la Toma del Palacio de Justicia se llegó a consecuencias políticas que terminó pagando el país. Una de

ellas fue el declive en la popularidad del presidente que, al mismo tiempo, también se terminaba cuestionando el obrar del M-19 aquel fatídico día (Deas, 2015).

Los ideales políticos del M-19 y el mal manejo que le dio el Gobierno Nacional a los acuerdos de paz, creó una discrepancia política a lo largo del país. Los secuestros a los denominados “oligarcas” crecían en diferentes sectores del país y, en cierta medida, se volvió el único fundamento en el propósito de las fuerzas políticas alternativas. El crecimiento de los negocios ilícitos sedujo a los cabecillas de los grupos subversivos y propagó otro tipo de violencia a nivel nacional. El tener unos ideales pasó a segundo plano y la violencia creció en otros ámbitos del conflicto armado, como en el caso, de lo que más tarde se conocería como paramilitares o la mal llamada seguridad nacional (Deas, 2015).

Teniendo en cuenta lo que se mencionó en el párrafo anterior, ahora hay que dirigirse a una época en donde se fue transformando el conflicto armado colombiano. Guerras ilícitas, tráfico de drogas, aparición de nuevos grupos subversivos, entre otras cosas, hizo que se generaran diversas afectaciones al pueblo en general, pero, sobre todo, al campesinado. El despojo de tierras se volvió una herramienta que impulsó el miedo en varias regiones del país y un hecho por el cual está construida la historia de *Caminos Condenados*.

A finales de los ochenta y entrando en los años noventa, la intensidad del conflicto armado fue creciendo masivamente. La insurgencia, el narcotráfico, la corrupción política, el paramilitarismo, entre otras cosas, atentaron en contra de la integridad del país y de los derechos humanos. Dueños de empresas privadas, terratenientes, políticos y personas con un alto poder adquisitivo, crearon diversos grupos de seguridad privada denominadas Convivir. Su propósito se fundamentó en la defensa de tierras ante el ataque de los grupos guerrilleros (Muñoz, 2016). Es así como “la disputa del poder político y económico (insurgencia, paramilitares, narcotráfico y la fuerza pública), libraron una confrontación por el control territorial de lugares estratégicos, no solo por la lógica de la guerra, sino por el cultivo y las rutas de distribución de cocaína y otras drogas” (Muñoz, 2016, p. 37).

Con respecto a las problemáticas que se acabaron de mencionar, el desplazamiento forzado tuvo un alza a mediados de los noventa. Un buen número de la población rural y semirural abandonó sus hogares a causa de la violencia armada. Pasaban de ser ganaderos y agricultores, a vivir del rebusque dentro de las grandes ciudades. Esto impactó negativamente

a la economía del país por dos factores principales: por un lado, hubo un alto número de concentración de personas en las capitales departamentales, lo que incrementó el desempleo en general. Y, por otro lado, la expropiación de tierras no solo afectó al campesinado como productor principal de materia prima; sino que también a los compradores y consumidores de alimentos (Ruiz, 2013).

Desde la década de los noventa hasta la actualidad, el narcotráfico, la corrupción política, la violencia y el desplazamiento forzado ha generado varias afectaciones. No obstante, este problema no solo obedece a los actores armados, pues también está ligado a “la tenencia de la concentración de capital y de la tierra rural productiva, y a los intereses de grandes empresas multinacionales que explotan los recursos naturales en nuestro país” (Ruiz, 2013, p.21). El mismo Gobierno Nacional ha estado implicado en el deterioro, explotación y expropiación de tierras de la población rural. Un incidente que termina dejando varias consecuencias en pro de los avances de Colombia.

Cada uno de los acontecimientos que se han citado en este capítulo son el punto de partida del análisis de esta investigación y tienen un vínculo con la trama de cada uno de los cómics y novelas gráficas que se pretende analizar. *Tanta Sangre Vista*, *Caminos Condenados*, *Los Once* y *Bogotá Zombie*, están relacionadas con hechos de este apartado. Es importante hacer esta contextualización para situar al lector dentro de un periodo histórico y, de esta manera, que tenga las bases suficientes para entender las temáticas que tratan algunos cómics y novelas gráficas en Colombia. Es vital demostrar el por qué es relevante adoctrinar a las generaciones más jóvenes con elementos gráficos que están vinculados a situaciones de la vida real. A veces solo quedarse con lo textual imposibilita que la imaginación humana se desarrolle. Por este motivo, es que las novelas gráficas y los cómics, son la imagen de la realidad de un país que se ha visto seriamente afectado por la violencia

#### **4.2.1. Algunas narrativas sobre el conflicto armado en Colombia y su relación con los cómics y las novelas gráficas**

El posconflicto ha sido tratado de diferentes maneras en Colombia. A través de medios de comunicación, documentos gubernamentales, textos académicos, libros, entre otra gran variedad de narrativas. Por supuesto, algunos archivos terminan siendo mucho más ricos, novedosos y visuales a la hora de la reconstrucción de la memoria. Un ejemplo de ello es el

“Centro Nacional de Memoria Histórica”, quienes se han encargado de lanzar el informe de “¡Basta ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad”. Su objetivo es relatar la realidad de un país que está sumido a las adversidades de la guerra, reconociendo a las víctimas, mostrando a sus victimarios y exaltando las consecuencias que ha ido dejando la violencia (CNMH, 2013).

Una particularidad del informe de <sup>8</sup>¡Basta ya! son los relatos y fotografías que se encuentran dentro de los capítulos. La combinación de imágenes y de texto, ayuda a que el lector se sitúe dentro de un espacio temporal, algo similar a lo que sucede en novelas gráficas como la de *Caminos Condenados*, pues la recolección de declaraciones de las víctimas y el trabajo de campo, amplían la investigación a la que se quiere llegar, ya sea para denunciar a grupos armados o para contextualizar un entorno que ha sido afectado por la guerra. Lo visual, pero también el acto de hacer presencia en un lugar determinado, genera narrativas con una mayor carga de veracidad.

“Las narrativas son una forma de representar la realidad de acuerdo con la construcción que hacen las personas de sí mismas y de su mundo” (Silva, 2014, p.14). Es importante que el texto que hable sobre el conflicto armado, tenga un relato y sea reconstruido a través de las víctimas. La experiencia de personas tiene que ir de la mano de los significados, las reflexiones y las historias que son contadas por los protagonistas de la guerra (Silva, 2014). Si se pone nuevamente el ejemplo de la novela gráfica de *Caminos Condenados*, según <sup>9</sup>Sebastián Vargas, docente de la Universidad del Rosario, cuenta que este libro “tiene que ver con la interdisciplinariedad en la investigación colaborativa, tiene que ver con el diálogo y con los saberes que reconstruimos con otros”. Teniendo en cuenta las declaraciones de Vargas, queda en evidencia la forma en que el cómic o la novela gráfica pueden ser narrativas que no solo son interdisciplinarias, sino que también, adquieren un poder que favorece a la construcción de la memoria. Parte desde la academia para llegar a lo informativo, transmitiendo realidades y saberes que están basados en hechos de la vida real. No siempre tiene que haber una relación directa con la declaración de las víctimas, pues existe otra gran variedad de recursos para desglosar ciertos acontecimientos que se quieren contar. Este mismo papel lo puede cumplir el documental, el arte en general, la música, y otra cantidad de

---

<sup>8</sup> ¡Basta ya! Es un informe realizado por Centro Nacional de Memoria Histórica. Narra la realidad de las víctimas del conflicto armado a lo largo de territorio nacional.

<sup>9</sup> Entrevista completa a Sebastián Vargas en Anexos desde la página 62.

recursos que, tal vez no sean necesariamente narrativos, pero que tienen una conexión directa con esta herramienta.

La cartografía social es otro ejemplo de narrativas que favorecen la reconstrucción de memoria y que tiene una relación con el cómic y la novela gráfica. Para los antropólogos y los científicos sociales lo importante es crear los relatos a partir de la experiencia de los sujetos. Existen varios mecanismos a la hora de darle voz a las víctimas dentro de un contexto (Cancimance, 2014). Una de estas técnicas es la cartografía social, siendo “un instrumento de intervención, no sólo de conocimiento o aproximación, ya que, al actuar intensamente con los actores que forman parte de sus procesos de aplicación, generan en éstos nuevas marcas e inscripciones” (Diez y Escudero, 2012, p.5). Por lo general, todo esto se hace territorialmente, fijando un objetivo en específico, intercambiando conversaciones y vivencias con las personas a las que se pretende llegar.

Considerando lo anterior, nuevamente se puede hablar de narrativas que van más allá de lo escrito y que, inclusive, son fundamentales para la academia. En la cartografía social, los mapas, los dibujos y las notas, adquieren un poder que sirve para adoctrinar a la población y, a su vez, para reconocer a diferentes actores del conflicto armado. La novela gráfica de *Caminos Condenados* tiene un vínculo con la cartografía social, pues este libro se nutrió a partir de las voces que se le dieron a las víctimas, pero también, al hacer un trabajo de campo en el Magdalena Medio. Así como lo afirma Sebastián Vargas, “Diana Ojeda es una antropóloga, ella se asocia con Pablo Guerra que es guionista y con dos dibujantes. Se genera un nuevo tipo de trabajo interdisciplinario, colaborativo de personas que están en la academia y de personas que están dentro de la sociedad civil”.

*Caminos Condenados* es el ejemplo de un trabajo que contiene rasgos de diversas narrativas, de ciertos estudios sociales y que son esenciales para dar a conocer una situación específica acerca del conflicto armado en Colombia. Ahora, dejando un poco de lado el concepto político y antropológico, algunos profesores universitarios como Fátima Martínez y Sebastián Vargas<sup>10</sup>, ven con buenos ojos el poder enseñar a sus estudiantes con la ayuda de cómics y de novelas gráficas, algunas veces, utilizando recursos visuales para dar un mejor entendimiento de la historia del país. Para ello, es importante hablar de las narrativas visuales y artísticas,

---

<sup>10</sup> Fátima Martínez y Sebastián Vargas son docentes de la Escuela de Ciencias Humanas en la Universidad del Rosario.

siendo otro de los mecanismos que se han tenido como base para el crecimiento académico. El poder captar a través de imágenes una situación coyuntural ayuda al origen de nuevas narrativas. No solo en libros de texto, sino que, a su vez, en los cómics y las novelas gráficas (Bonilla, 2017).

*Los Once* y *Bogotá Zombie* son obras de ficción que se basan en hechos de la vida real. Estas obras toman forma gracias a imágenes, situaciones y relatos que se captaron el día de los acontecimientos ocurridos. En el caso de *Los Once*, hay una relación con los hechos de la toma del Palacio de Justicia, mientras que, en el *Bogotá Zombie*, con la muerte de Jorge Eliécer Gaitán en el denominado *bogotazo*. Gracias a unas narrativas visuales del pasado, se modifican y se crean unas nuevas para reconocer circunstancias que han marcado a un país por la violencia. A pesar de sus pequeñas viñetas y de la brevedad del contenido textual, aporta en la experiencia y en la reconstrucción de la historia en general.

Para Julia Manuela Rizo<sup>11</sup>, el boom de Marvel y de DC Cómics ha ayudado a que la gente se interese por ver más allá de lo que proponen estas historias de superhéroes. A su vez, la inclusión de los conflictos sociales, políticos y económicos en algunas de estas narraciones fantásticas, promueven y generan nuevas narrativas gráficas que se basan en una determinada realidad. Uno de esos casos es el de la película “Persépolis”, logrando ejecutar y consolidar las bases de una novela gráfica convencional y ponerla en juego dentro de una pieza cinematográfica.

<sup>12</sup>“Intentar entender cosas que uno no conoce desde su imaginación es algo bastante complicado, mientras que cuando te las muestran con imágenes y, con un contexto, todo llega con un mensaje un poco más decantado, un poco más curado y más efectivo, que es solo dejarlo al arte de la imaginación”, afirma Julia acerca de las narrativas gráficas. El cómic y la novela gráfica han aparecido como un recurso para contar cierto tipo de historias, pero para Lina Flórez<sup>13</sup> hay varios lenguajes que acercan al público a entender las narrativas del conflicto armado y, de esta manera, hay una mayor riqueza en la opción informativa.

---

<sup>11</sup> Comunicadora social y diseñadora. Realizó su tesis de pregrado sobre “la novela gráfica en Colombia un panorama en desarrollo.

<sup>12</sup> Entrevista realizada a Julia Manuela Rizo. Respuesta en la página 80.

<sup>13</sup> Entrevista completa a Lina Florez de Altas Cómics, página...

En este apartado se han expuesto diferentes narrativas del conflicto armado que tienen una relación con respecto a la esencia de algunos cómics y novelas gráficas colombianas. En un primer momento, se tomó como referencia el informe de ¡Basta Ya!, de esa manera, se reconocieron aspectos que identifican a este texto como una narrativa que trata una de las problemáticas más grandes que ha afectado al país. Asimismo, relacionándolo a *Caminos Condenados*, pues en ambos casos, hay un trabajo donde el investigador se acerca a las víctimas, analiza una problemática en específico y pone sobre el papel todo lo que va captando del lugar. De aquí surge la importancia de hablar de la cartografía social ya que, tanto en Basta Ya como en *Caminos Condenados*, hay una labor en la que las víctimas hablan a través de dibujos, de declaraciones o, incluso, de su mismo actuar dentro de la sociedad.

También fue importante darle un espacio a las narrativas visuales y al arte. Estas herramientas que van desde la fotografía, los documentos históricos como obras pictóricas, archivos y documentos del Estado, sirven para nutrir al cómic y a la novela gráfica, pues este tipo de investigación potencia narrativas en las que se quiere tratar una determinada problemática. Declaraciones como las de los profesores Martínez y Vargas, demuestran que *Los Once y el BogotáZombie*, pueden ser utilizados para enseñar a sus estudiantes con hechos que marcaron la historia de Colombia. Del mismo modo, trayendo sobre la mesa la afirmación de Julia Rizo, que alude al cómic y a la novela gráfica comercial como un medio donde el mensaje es más real, más efectivo y, en ocasiones, con una carga de veracidad a pesar de su técnica ficcional.

Todas estas relaciones entre algunas narrativas del conflicto armado y los cómics y las novelas gráficas, hacen parte de un discurso objetivo y real. Hay una unión interdisciplinar y académica, un trabajo en el que se quiere favorecer el conocimiento de la población colombiana mediante un trabajo de campo, de declaraciones de las víctimas, donde el relato tiene un carácter más ameno e informativo. Así se evidencia toda la labor que hay detrás de obras como las de *Caminos Condenados*, *Bogotá Zombie* y *Los Once*, pues también tienen un carácter narrativo que se asemeja al de muchos textos que se han expuesto a lo largo del territorio nacional. Por supuesto, añadiendo una sustancia ficcional que se aleja de lo convencional, pero que tiene una narrativa informativa, veraz y eficiente para enseñar a las personas, pero en especial, a las nuevas generaciones.

### 4.3. El color del conflicto armado

Hay una gran variedad de técnicas pictóricas para realizar representaciones de la vida real. En el siglo XX algunos de los periódicos más importantes del mundo empezaron a incorporar la denuncia política a través de la creación de caricaturas. La imaginación de los artistas trascendía a tal punto de exagerar los gestos, las articulaciones, los cuerpos y cada una de las características de las personas a quienes criticaban. Esto provocaba una risa colectiva y una reflexión acerca de las injusticias cometidas en las altas esferas del poder de una nación (Sánchez, 2011).

Desde un primer momento la caricatura fue uno de los mecanismos de defensa del pueblo ante una dictadura, en pro de una revolución y en la exaltación de unos derechos o ideales. Los colores, los dibujos y las siluetas, no siempre provocaban ese ambiente humorístico ante una amenaza, por el contrario, también se veía la sangre, el sudor y la fuerza del proletariado. Por medio de pancartas en las calles, se transmitían intereses tales como: mejoras en la condición del trabajo, aumento salarial, recorte de impuestos, entre otras necesidades que afectaron el bien de los trabajadores y de sus familias (Caudet, 1993).

Los siglos XVIII y XIX fueron claves en la evolución de los panfletos y del dibujo como un arma que atacó a la tiranía política. Su primera aparición el 8 de marzo de 1775 no fue bien recibida por la sociedad norteamericana, ya que sus contradictores afirmaban que los impuestos no forjaban ninguna tiranía (Johnson, 2009). Este fue tan solo el primer caso de denuncia política en una nación, pero más adelante, revoluciones como la Revolución Industrial, la Revolución Rusa, y guerras como la Primera y la Segunda Guerra Mundial, acogieron estos mecanismos para criticar al poder y, de esa manera, atraer masas dentro del pueblo oprimido.

Continuando con el siglo XX y XXI y, retomando la herencia de los panfletos en los siglos XIII y XIX, hubo una transformación en las siluetas, los personajes y en la apariencia de estos. Aun así, seguían prevaleciendo los colores de las naciones, la defensa del pueblo y ahora haciendo la distinción entre los superhéroes y los villanos. En este momento, la ficción florece gracias a la fuerte relación que tiene con la realidad cotidiana, asimismo, el humor se

vuelve característico en estos novedosos actores que son creados por los nuevos artistas (Laguna, 2015).

El humor, el sarcasmo, las exageraciones y lo fantástico ha tenido un gran reproche por parte de las esferas políticas, algo que está latente hasta la actualidad. Figuras controversiales como “Stalin y Hitler no entendían la risa popular, ni ninguno de los dictadores latinoamericanos, africanos y asiáticos. Un régimen totalitario no admite revistas satíricas ni teatro de cabaret ni artículos desacralizadores” (Laguna, 2015, p.263). Todo esto condujo a que los altos mandatarios iniciaran una persecución en contra de sus detractores, pues el burlarse de unas normas, de una creencia y de unos ideales, sentenciaba la muerte.

A pesar de estos sucesos que censuraron a la población detractora, hubo una incidencia positiva en medio de las amenazas. “El crecimiento de la lectura alcanzó a los sectores populares e incluso el pueblo semi analfabeta empezó a comprar algunos impresos” (Laguna, 2015, p.263). El entretenimiento creció de las grandes ciudades hasta los pueblos, el auge periodístico estuvo de la mano con este cambio y el proletariado tuvo la oportunidad de estar más informado. El siglo XX redujo esa brecha entre los privilegiados con la educación y con el conocimiento político a causa de las innovaciones pictóricas, literarias y en las variedades de artes que aportaron a la sociedad mundial (Laguna, 2015).

Colombia no fue ajeno a estas transformaciones pictóricas que le daban color, humor y exageración a la crítica social. En el año 1929, un grupo de caricaturistas en Bogotá logró expandir fronteras y llevar sus obras a varios periódicos de provincias, extendiendo su público en diversas regiones del país. A pesar de las críticas a los políticos, de la sátira con doble sentido y de burlar a los personajes por su físico, la gente sintió gran atracción por este tipo de dibujos. El público empezaba a tener una mayor cercanía con las inconformidades, las malas decisiones, el malestar de la ciudad, y todo lo que tenía algo que ver con las jerarquías políticas (Sierra, 2009).

Ricardo Rendón es reconocido como uno de los primeros caricaturistas del país. “Su genio artístico fue reconocido hasta por sus víctimas, su sentido de la ironía bastante apreciado, y por supuesto, la caída del conservadurismo, una de las cosas más esperadas por la creciente opinión liberal, terminaron por dar los motivos de su encumbramiento” (Rodríguez, 2008, p.255). Su valor era reconocido por muchos de los críticos literarios de la época, pues

demostraba la realidad de una Colombia que estaba atravesada por una guerra de egos políticos y sociales. Sus caricaturas en acuarelas y dibujos, combinaban lo artístico y lo intelectual en sus obras, llegando a ser muy descriptivas para los lectores. Su legado fue tan grande que, Eduardo Santos, ex director de El Tiempo, tuvo la iniciativa de hacerle un homenaje para enaltecer su nombre y, a su vez, para que nunca desapareciera este tipo de arte a manos de ningún político (Rodríguez, 2008).

Poco a poco fueron apareciendo este tipo de autores a lo largo del territorio nacional, cada uno acompañado de una problemática en específico. Desde el siglo XX las caricaturas le dieron otro color y otra manera de desdramatizar el conflicto armado en Colombia. Los periódicos, las revistas, los panfletos, los libros y demás textos, han tenido en sus contenidos el humor y el lado pintoresco de la política. Esta fue la herencia que ha motivado a un gran número de autores a crear historias que cuentan la realidad de una nación, los cómics y las novelas gráficas se convierten en un modelo de esto.

Continuando con la línea de entretener, divertir y maquillar las dinámicas políticas para generar una conciencia colectiva, los cómics y las novelas gráficas colombianas adquieren un rol mucho más informativo. En el caso del *Bogotá Zombie, se levantan los muertos el 9 de abril*, se le atribuye una caracterización humorística a los ciudadanos presentes en el día del Bogotazo, ya que el papel de zombies representa su irracionalidad al atentar en contra de la capital del país. El enfrentamiento entre el ejército nacional y una enorme aglomeración de personas sin la capacidad de pensar, demuestra un entorno llevado por la destrucción y por acabar con todo lo que tienen en su camino. Este paralelo entre ficción y realidad, le da vida a la exageración y, en cierta medida a lo humorístico, pero, sobre todo, queriendo dejar una reflexión sobre una sociedad sumida en las idolatrías políticas y en la violencia colectiva.

*Los Once* es otra de las novelas gráficas en las que se utiliza la exageración y la ficción para dar a conocer un evento de la realidad. Las personas son reemplazadas por aves y ratones, algo muy similar a lo que sucede con la novela *Maus*, de Art Spiegelman. Nuevamente se desdramatiza lo oscuro de la toma del Palacio de Justicia y, de esta forma, la historia se vuelve apta para personas de todas las edades. Más allá de que el humor no es el fuerte de este libro, hay varias situaciones que se asemejan a las caricaturas e historietas de principios de siglo XX, donde el factor de lo “animal” representa las características de un ambiente, de un personaje o de otras relaciones de la vida real.

Hay opiniones en las que el tema del humor y de las exageraciones adquieren un valor de análisis y delicadeza en el momento de crear una historia. Según Camilo Aguirre, “en el humor hay formas éticas de hacer el humor, a través de tu discurso humorístico al no oprimir al oprimido, sino al contrario, el punch up que dicen en Estados Unidos (pegar para arriba). No vas a burlarte del que se la ha quitado todo. Las exageraciones lo mismo, hay procesos de ficción a la hora de hacer cómic documental en Colombia, sobre todo porque cuando se trabaja con comunidades, muchas veces esas comunidades necesitan ser protegidas así uno no los dibuje uno cambia cosas porque en el conflicto hay muchas cosas en disputa todavía y la violencia sigue”.<sup>14</sup>

Por su parte, <sup>15</sup>María Camila Núñez cree que el recurso del humor no es algo malo, por el contrario, hay que encontrar el momento perfecto para utilizar esta herramienta característica de los cómics y de las novelas gráficas. De esta manera y, con base a los artículos citados anteriormente, es importante saber manejar el recurso del humor, de la exageración y de la ficción. En efecto, hace parte de las bases de este tipo de narrativas, pero siempre debe haber un tacto, una ética y una sensibilidad para poder brindarle al público la connotación de una comunidad, de una problemática o de cierto grupo de personas en específico.

#### **4.4. El cómic como una herramienta de memoria en Colombia**

La memoria ha sido recuperada por artistas, escritores, historiadores, geógrafos y una gran cantidad de intelectuales en periodos de posguerras. De manera progresiva y, especialmente a partir de los años sesenta, la presencia de la memoria histórica es mucho más visible y extendida (Colmeiro, 2005, p.63). La recuperación por algo que dejó secuelas, tiene su lado emocional y psicológico, que ayuda a legitimar los hechos que afectaron a una determinada población. El pasado se vuelve una prioridad para el presente y, por ende, para esclarecer aquellas situaciones que marcaron a una persona o, a un grupo de personas (Colmeiro, 2005).

En Colombia el conflicto armado no solo ha dejado efectos violentos, sino que también, psicológicos. La población civil a lo largo del tiempo es la que más ha tenido afectaciones

---

<sup>14</sup> Opinión de Camilo Aguirre sobre el manejo del humor en un cómic o novela gráfica. Revisar entrevista completa en la página...

<sup>15</sup> Entrevista de María Camila Núñez. Revisar entrevista completa en la página...

por parte de los actores armados. De esta manera, es importante estudiar, reconocer y analizar las dinámicas de las Fuerzas Armadas y de los diversos grupos subversivos que han estado presentes en la guerra. Es relevante comprender la manera en la que ejecutan las órdenes, cómo piensan, de qué manera fueron entrenados, los propósitos que tienen y el ambiente en el que están situados. De modo que, antes de darle un reconocimiento a las víctimas, hay que identificar a los victimarios o a los que están involucrados en el conflicto (Ugarriza y Pabón, 2017).

La memoria también está asociada a los sentimientos patrióticos por medio de la exaltación de los héroes, de los acontecimientos militares y políticos, y de los requerimientos nacionalistas; incidir en el sistema de enseñanza desde una perspectiva moralizante y ejemplar. Lo anterior genera un sentido de pertenencia por los antepasados, por las hazañas políticas, sociales y económicas, y otra cantidad de factores que marcan a una nación en general. Este tipo de factores motivan a que la historia se escriba de manera didáctica, con colores, con heroísmo y con romanticismo por los caídos. Esto da pie para que la literatura y el arte den a conocer un nuevo modo de contar las cosas y de transmitir la verdad (Rodríguez, 2017).

Con respecto a lo que se mencionó en el párrafo anterior, el cómic y la novela gráfica se utiliza como un medio para la reconstrucción de la memoria. Art Spiegelman a través de su obra de Maus, es uno de los precursores de este género, demostrando como se pueden contar historias verídicas con el uso de técnicas pictóricas (Montenegro, 2012). Además de ello, hay otras novelas gráficas autobiográficas, en donde se destaca la representación de lo real con elementos de la ficción, obras como: “Zeina Abirached con “El juego de las golondrinas” (2008) y Parsua Bashi con “Nylon Road” (2008) completan la triplete de mujeres artistas no occidentales e inmigrantes que nos dan luces de lo que es la vida en países en conflicto, espejo de nuestras propias historias” (Montenegro, 2012, p.175).

De lo anterior surge el conocimiento interdisciplinar gracias al carácter histórico y educativo que adquieren los cómics y las novelas gráficas. Llevar a cabo la creación de novelas gráficas como reconstrucción de la memoria en la escuela da la oportunidad de mostrarle al otro lo que nosotros hemos vivido o padecido, sobre todo si somos o creemos ser de una periferia que en ocasiones es cruel y limitante (Montenegro, 2012, p.176). La metodología utilizada en este género dispone de un público participativo, pues se discuten y se generan opiniones a

partir de las experiencias, de los personajes y de todos aquellos que están involucrados dentro del libro.

Algunas de las novelas gráficas colombianas tienen una fuerte relación con la historia del país, pero también, un carácter interdisciplinar con el que se le ha dado voz a las víctimas del conflicto armado. *Caminos Condenados* trata las injusticias, la pobreza y el despojo que le provocó el conflicto armado a la población de Montes de María. Este libro contribuye con el enriquecimiento de la memoria por varias razones; entrevistan a la población que ha sido expropiada de sus tierras a causa de la explotación indebida de monocultivos y la inoperancia del Gobierno Nacional que le entregó a empresas privadas estos privilegios que eran de la población campesina. El tener a los actores implicados, contar sus experiencias y transmitirlo por medio de una cartografía social, representa un mapa de lo sucedido y así, el relato resulta ser más objetivo y constructivo para el lector.

En *Los Once* también hay un proceso de reconstrucción de la memoria. Más allá de que no hay un diálogo directo con los implicados de la toma del Palacio de Justicia, si hay una restauración de los hechos mediante las animaciones de esta producción artística. A manera de cómic, se cuenta el paso a paso del 6 de noviembre de 1985. El horror, lo brutal y lo violento de ese fatídico acontecimiento es reemplazado por la narración maternal de la abuela ratona, la cual es la encargada de conmemorar a los hechos y las víctimas. Asimismo, al ser testigo de lo que pasó ese día, construye una serie de situaciones que no son contadas por los medios de comunicación, mostrando la intención del autor al rehacer el relato desde otra perspectiva.

Estos dos libros son un ejemplo de herramientas para la reconstrucción de la memoria. Historiadores, antropólogos, periodistas y otra gran variedad de académicos, realizan estas obras con el propósito de generar una conciencia apta para todo público. Las personas, cansadas de ver la violencia en la televisión, de los largos textos gubernamentales y del amarillismo que ha sido impuesto por la sociedad, buscan una salida en este género. Los cómics y las novelas gráficas cuentan verdades de otra manera y, sin ocultar la realidad de las cosas, utilizan otros mecanismos para llegar a las masas. Aunque aún no sea un medio informativo principal, para muchos es un medio relevante de interés público, académico y social. Para Julia Rizo, las novelas gráficas como la de Gabo, logran trascender este microcosmos y logra llegar a nuevos públicos, logra llegar al público joven, logra atraer la

atención del público en general, tanto que ya hay proyectos de funda lectura, encargado de hacer del plan lector y de las recomendaciones literarias en Bogotá de todos estos proyectos de incentivos a la lectura como “Libro al Viento” o para las bibliotecas ambulantes que hay y, ellos ya empiezan a incluir novelas gráficas dentro de su catálogo, eso es un paso muy importante.<sup>16</sup>

Los jóvenes son esenciales para el proceso de reconstrucción de la memoria. A ellos les ha llegado mensajes del pasado que les serán útiles para vivir el aquí y el ahora, y que les son transmitidos por medios de recursos más prácticos, resumidos y concretos (Navarro, 2006, p.200). Ya no es necesario leer artículos extensos para conocer más a fondo acerca de las causas y las problemáticas del conflicto armado. Estas son las nuevas formas de educar y de transmitir la memoria colectiva, de innovar la interdisciplinariedad de las dinámicas de reconstrucción, de trascender en el tiempo y lograr un público que tenga una mayor expansión social y geográfica (Navarro, 2006).

El énfasis que se hace en los jóvenes es para exaltar el papel de ellos dentro del conflicto armado. Muchos, desde que son niños, son reclutados para actuar a favor de un grupo al margen de la ley. No obstante, los que han tenido la oportunidad de desmovilizarse, se fortalecieron gracias al poder de las palabras, de las experiencias, de los recuerdos y de la denuncia que hacen en contra de los que han violado los derechos humanos. Su experiencia personal nutre a otro gran número de jóvenes que hace parte de la población académica, que desconocen de manera directa las secuelas de la guerra, pero que, con el aporte de la información que llega al CNMH, y a muchas otras entidades, pueden ponerse en los zapatos de los otros, palpando de otra forma la violencia que se ha vivido en este país durante varias décadas (CNMH, 2017).

Opinión como la de Sebastián Vargas discrepan con que no necesariamente el discurso de los cómics y de las novelas gráficas va dirigido a personas más jóvenes. Vargas afirma que se piensa que son para adolescentes o para un público joven pero no necesariamente. Muchas veces y, sobre todo la novela gráfica como género literario, es más bien como un tipo de relato o un objeto cultural dirigido a público adulto. Teniendo en cuenta esta afirmación, no se puede dar un veredicto y generalizar a este tipo de narrativas como si fueran estrictamente

---

<sup>16</sup> Opinión de Julia Rizo sobre la importancia de los jóvenes como un público receptor de novelas gráficas y cómics. Entrevista completa en la página 80.

para personas entre los 18 y los 35 años, pero sí hay una construcción y una fidelidad por parte de este tipo de individuos.

#### **4.5. Interdisciplinariedad e importancia del cómic en Colombia**

La interdisciplinariedad tiene un campo de mayor profundidad a diferencia de la investigación disciplinaria, abarcando una estructura y una complejidad académica más amplia. La reunión de las distintas disciplinas académicas concede una solución atractiva ante los problemas y dilemas de la sociedad (Uribe, 2012). Algunas universidades han adoptado nuevos campos de conocimiento que se declaran a sí mismos hijos de la hibridación de disciplinas, casi todos precedidos por el sustantivo “Estudios”: ambientales, culturales, de género, de área, de la complejidad, de la ciencia y la tecnología, etc.”. (Uribe, 2012, p.15)

En la actualidad, el mundo está inmerso en las transformaciones de las disciplinas, en no quedarse en una sola rama epistemológica, sino que, por el contrario, nutrirse de las demás para generar un mejor intelecto en la sociedad. Los centros de producción del conocimiento, tales como las universidades, toman iniciativas para que lo académico vaya más allá de lo convencional. Trabajar con fuentes de información puede ser la base del trabajo de un grupo de investigación, que favorece a la construcción de herramientas literarias, artísticas, políticas, etc. (Uribe, 2012).

La relación entre lo epistemológico y los métodos interdisciplinarios son denominados como “psicologías del aprendizaje, currícula, didácticas, etc.” (Cobo, 1986, p.18). Existe una variedad de dinámicas que cumplen el objetivo de explicar y enseñar, pues lo que anteriormente se conocía por medio de los libros, de la cátedra y de las demás estrategias convencionales de la enseñanza, ahora se conoce por otro tipo de medios, ya sean visuales o audiovisuales. Por ejemplo, acercarse a las imágenes, es una manera reflexiva de entender y de relacionarse con un determinado contexto. A su vez, los videos favorecen “el aprendizaje autónomo. Este se presenta como una alternativa viable, fácil de aplicar y que ayuda a mejorar la comprensión de temas” (Nuván et al., 2018, p.2).

Captar la atención de los estudiantes es un dilema para los educadores. No obstante, las herramientas “didácticas” y “tecnológicas” son útiles para las personas que requieren una mayor concentración. A pesar de la dificultad de reemplazar la clase magistral, los recursos

lúdicos y didácticos cada día se utilizan más en medio las cátedras académicas. Los jóvenes han visto con buenos ojos el poder encontrarse con una nueva visión de instrucción dentro de un aula de clases. (Nuván et al., 2018). Colombia es un ejemplo a la hora de adoptar estas formas de pensar y, por consiguiente, va más allá de la innovación tecnológica, generando otros tipos de lenguajes y de aprendizajes.

Los cómics y las novelas gráficas hacen parte de un nuevo sistema de la educación superior. La instrucción de un concepto, de la idea o de una tendencia intelectual, se puede dar gracias a la imagen. Esta se puede adaptar a cualquier disciplina, pero en ocasiones, suele ser más efectiva en las humanidades o en las ciencias sociales. Las facilidades que ofrecen las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC's), incentiva a que los docentes amplíen su servicio por la educación a través de las historietas gráficas. Desde la primaria, pasando por el bachillerato y, llegando a la universidad, el familiarizarse con este tipo de recursos genera un conocimiento más amplio de las cosas. Por momentos, dibujar, mapear e ilustrar, resulta ser funcional para el estudiante en pro de guardar los conceptos de mayor relevancia (Peña, 2015).

Estudiantes de la Universidad de Medellín en el año 2009 realizaron un trabajo etnográfico donde se buscó resolver cuáles eran las condiciones necesarias para que el cómic lograra entrar como una doctrina de educación superior. Una de las conclusiones a las que llegaron es que el cómic es una mediación eficaz para la enseñanza, que debe ser apoyada por las instituciones universitarias (Arango et al., 2009, p.28). Asimismo, su alcance es masivo a causa de su fin didáctico, aportando en el desarrollo de los ejes temáticos de una asignatura. De la misma manera en la que los medios de comunicación ejecutan tareas, los cómics son aptos para enseñar se si se aprovecha dentro de sus posibilidades. La imagen fija y el texto, conjuga varias de sus ventajas individuales. Es, por ejemplo, un medio de acceso expedito, se presenta para el repaso, se beneficia del principio de economía del esquema y permite una entrada no lineal de la información (Arango et al., 2009, p.29).

Los cómics y las novelas gráficas tienen el valor de proporcionarle a sus lectores un lenguaje ameno y de fácil reconocimiento para la opinión pública, pero en especial, para aquellos que están en un proceso académico. Algunos docentes encuentran un vacío en el uso de esta herramienta, ya que los dibujos y los textos breves no son suficientes para otorgar un conocimiento de calidad. Caso contrario a la opinión de los jóvenes, los cuales están sumidos

a alternativas diferentes a lo que cotidianamente ven en un medio de comunicación o dentro de la academia. La ilustración, la posibilidad de amenizar el relato y los hechos violentos, transmiten una conciencia colectiva. Esto mismo pasa en las cintas cinematográficas, las historias, a pesar de combinar la realidad y la ficción, tienen un mejor alcance con respecto a lo textual y a lo noticioso, pues termina siendo una satisfacción, atracción y afinidad para un público más grande (Arango et al., 2009).

Han sido varias las hipótesis del origen del cómic en Colombia. Una de ellas tiene que ver con una visita realizada en la ciudad de Frankfurt, Alemania. Se dice que el afán de entender un contexto, de plasmarlo en un nuevo tipo de contenido y de reconfigurar la historia de otra manera, fue la inspiración que tuvieron algunos autores colombianos para acoger este tipo de obras. Pero, hasta ahora, era el comienzo de una historia que tendría muchos matices, no solo en aspectos políticos y económicos, sino que también, en la educación de las personas. El resultado de mayor notoriedad en la investigación académica e interdisciplinar iba a ser el libro *Caminos Condenados*, el cual añade en su historia la sociología, el estudio etnográfico, el contexto sociocultural y el trabajo de campo en una pequeña historieta. Historieta en la que se refleja la crisis del conflicto armado, la expropiación de tierras a los campesinos y el apoderamiento de las empresas privadas a lo largo territorio nacional (Conde, 2019).

Lo anterior ciñe la crítica de un país con una serie de trastornos políticos y de injusticias sociales. *Caminos Condenados* es un ejemplo de lo que la interdisciplinariedad logra a causa de los estudios rigurosos de la academia. Esta obra ha servido para formar un modelo de denuncia dentro de las instituciones universitarias (Conde, 2019). Darle un relato más sensible a la violencia que se ha vivido en Colombia es un efecto de garantizar un mejor mensaje hacia el receptor. El papel y el rol de las víctimas también está latente en este tipo de investigación y, de esta manera, lo que aparenta ser una simple historieta infantil, termina siendo un artículo apto para diferentes investigadores sociales.

*El antagonista: Una historia de contrabando y color*, que también proviene de una investigación histórica en torno al contrabando en Colombia y es publicado por una editorial universitaria como parte de sus estrategias de divulgación (Conde, 2019, p.66). Las instituciones académicas cada vez se involucran más a la hora de respaldar y de incentivar estas alternativas novedosas de la comunicación. Lo que antiguamente se veía en los periódicos y revistas de las grandes ciudades, ahora se ve patrocinado e impulsado por las

universidades. Las biografías gráficas de la editorial Rey Naranjo tienen un interés comercial, por supuesto, pero también un interés pedagógico y de promoción de la lectura y el conocimiento de los grandes autores de la literatura latinoamericana (Conde, 2019, p.66).

Aparte de las editoriales y de las instituciones universitarias, entidades del Estado como el Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH), recurren a la promoción y a la utilización de la narración gráfica. La importancia de reparar a las víctimas del conflicto armado se ha realizado en una gran diversidad de técnicas, una de ellas es a través de los mapas, de las etnografías, de dibujos artísticos y de un sinnúmero de maneras que congregan a todos los que están sumidos en un periodo de posconflicto. Teniendo en cuenta esto, el CNMH ha producido el cómic *Sin mascar palabra: por los caminos de Tulapas*, que narra la historia de esta región antioqueña, como parte de la recuperación de la memoria de su comunidad, azotada por el desplazamiento, el paramilitarismo y la expropiación de tierras (Conde, 2019, p.67). Esta obra al igual que las ya mencionadas, tiene un trabajo riguroso en el fomento del análisis y de la producción interdisciplinaria, exaltando la labor que se cumple gracias a la conexión de diversas disciplinas.

En el periodo de posconflicto, historiadores, sociólogos, antropólogos, periodistas, artistas, entre otros, se han reunido para condensar la información que extraen de la guerra. Los cómics y las novelas gráficas han sido el resultado de toda esta serie de estudios que se entrelazan en búsqueda de un propósito que tiene un impacto social en Colombia. *Tanta Sangre Vista* tiene un significado sociocultural, creando una historia de ficción que está basado en realidades que detonaron el origen de la violencia en el país. La diferencia de clases sociales, la búsqueda del poder político y la disputa de tierras, son algunas de las circunstancias que son evidentes en la temática de esta historieta. Este trabajo fomenta un sentimiento de afinidad por parte del lector o de un grupo de estudio, entendiendo la historia colombiana desde otra perspectiva y acercándose a la forma en la que las estructuras políticas del estado colombiano han laborado desde hace dos siglos atrás (Vargas, 2019).

El poder de las herramientas gráficas tiene la facultad de conmemorar distintas épocas y diversos contextos sociales, no solamente en el caso colombiano sino también en otras latitudes del mundo. En varios apartados de este proyecto de investigación se ha nombrado al cómic de *Maus* como un ejemplo de libertad de expresión, de estudio historiográfico, pero a su vez, un modelo de representación en la creación de una posmemoria. Estos tres aspectos

han sido analizados en un buen número de universidades en el mundo, de hecho, su función interdisciplinar ha servido para que en distintas áreas del conocimiento utilicen esta obra en función de la reconstrucción e instrucción de la memoria (Vetö, 2012).

Ha sido tan grande el alcance del cómic de *Maus* que, Miguel Jiménez, autor de *Los Once*, adoptó un concepto similar al de Art Spiegelman. Más allá de los animales, de los colores, del diseño y de las viñetas en tamaños semejantes, hay un propósito parecido en ambas historias. Por un lado, está el amparo de preservar la memoria colectiva a otro público por medio de una visión innovadora (Moreno, 2016). Por otro lado, los dos autores reconstruyen un incidente que hace parte del patrimonio de un país, exaltando el valor de los caídos y dejando una reflexión al lector sobre lo acontecido. A manera de conclusión y, como lo afirma Legrand, el cómic es nuestro lazo con las nuevas generaciones, nuestra forma de interesar a muchachos que tienen acceso a todo el material del mundo sobre lo que sucede en el país, pero que no le ponen atención (Legrand, 2015).

En *Los Once*, además del trabajo interdisciplinario, hay una reunión artística detrás de este trabajo. Diseñadores, artistas plásticos, grafiteros y escritores relatan las luchas, no sólo de guerrilleros o soldados, sino de desplazados, indígenas, negros y campesinos olvidados por un Estado que gobierna a espaldas de medio país (Moreno, 2016, p.17). La reflexión que hace Jiménez se dirige a los jóvenes que hasta ahora empiezan a tener un roce con la historia del conflicto armado en Colombia. La construcción de la historia ahora va de la mano de lo un nuevo grupo de académicos, de estudiantes y de todos aquellos que forman parte del grupo de las instituciones educativas. A pesar de que estos textos tengan un carácter comercial, a su vez, tienen un objetivo en la educación del país.

Para finalizar, no hay que dejar de lado la obra del *Bogotá Zombie, se levantan los muertos el 9 de abril*, un cómic inspirado en el día del ‘bogotazo’. Pese a que este artículo tiene muchas semejanzas a las de un periódico convencional de la época, su origen contiene un vínculo directo entre la historia y el periodismo. Sin importar el valor ficcional, pictórico y fantástico de su contenido, hay un trasfondo real de la historia que se presenta. En efecto, el rol de los zombies demuestra el símil que existe con los ciudadanos de ese entonces, irracionales al ver cómo ellos mismos eran los encargados de destruir la capital del país. Por eso, docentes de la academia utilizan este texto para ejemplificar dentro del aula de clases las razones por las cuales se debe analizar el *Bogotá Zombie* desde un ámbito periodístico. Fátima Martínez,

docente de la Universidad del Rosario, explica, en clases de *Introducción al periodismo*, la manera en la que se pueden analizar los titulares de los periódicos en función del medio de comunicación que lo está contando y de la línea ideológica que cada medio de comunicación le da un sentido diferente a la realidad.

Luego de haber hecho un recorrido por cada uno de los cómics y de las novelas gráficas que se acaban de mencionar, es necesario enmarcar la importancia interdisciplinar que hay en estas obras. Uno de los aspectos esenciales, es el apoyo de la investigación universitaria para llevar a cabo su desarrollo. Muchas veces se cree que detrás de una narración gráfica solo hay una intervención artística, pero, por el contrario, surge un intercambio intelectual entre las disciplinas. Con el pasar de los años las diversas especialidades del conocimiento se necesitan unas a otras para garantizar avances tecnológicos, teóricos, literarios, entre otros. Expertos en humanidades, en ciencias sociales, en antropología, geografía y diseño, han utilizado y ejecutado como herramienta interdisciplinar al cómic.

Es un recurso educativo que contribuye al desarrollo integral del alumno, siendo este uno de los principales objetivos de la educación en general para los docentes (Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2019). De esta manera, el mito del cómic y de la novela gráfica desaparece y se promueve la lectura y el análisis de las historietas para implementar una pedagogía que renueve los recursos didácticos y lúdicos dentro de un aula de clases (Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2019). En el caso colombiano, brinda las bases de una historia que ha sido azotada por el conflicto armado, amenizando su relato e invitando a los más jóvenes que se acerquen a conocer la realidad de la violencia del país desde otra perspectiva.

#### **4.6. Características del cómic en Colombia**

El uso del cómic en Colombia no está muy alejado al de Norteamérica. Plasmar la realidad social se vuelve uno de los motivos por los cuales los primeros autores del territorio nacional han sentido una atracción por este movimiento. Uno de los precursores es el maestro Adolfo Samper, creando la primera historieta colombiana llamada *El Mojicón*. Una obra que contaba la crisis económica de los años treinta y un mundo sumido en la crisis industrial. Nuevamente, la relación entre la ficción y la realidad se hace presente (Señal Colombia, 2018). Después de esta obra, vinieron muchas otras que se dieron a conocer antes de mediados del siglo XX. Esta vez, con contenido para niños llamado cuentos y fábulas. Con la

colaboración del Ministerio de Cultura, en 1933 se promovió la lectura de los más chicos a través de estas narraciones fantásticas (Señal Colombia, 2018). La educación se volvió un factor que promovió el uso del dibujo en las instituciones académicas. En un principio, para niños y, más adelante, para jóvenes interesados en la lectura de las caricaturas de denuncia política.

El autor Art Spiegelman dejó una herencia importante con la obra de Maus, esto sirvió como modelo para los autores de cómics y novelas gráficas en Colombia. El patrón de tener animales como protagonistas se volvió algo característico desde la aparición de las fábulas. Resultó ser creativo y entretenido el mezclar la realidad con la ficción. Una de las novelas gráficas más representativas del territorio nacional reside en *Los Once*, una historia en donde los ratones y las aves se vuelven el centro de atención de la trama.

El origen del cómic en Colombia tiene varias hipótesis, es decir, no hay una verdad absoluta sobre la verdadera llegada de esta narrativa gráfica dentro del territorio nacional. Sin embargo, existe una aproximación de lo que sería el trascender y el inicio de un proceso, afinidad y fidelidad por parte del público en el país. Para María Camila Núñez<sup>17</sup>, todo parte desde la investigación de Pablo Guerra, cuando se habla de principios de siglo XX y cómic en Colombia, es necesario mencionar el trabajo de Adolfo Samper y su personaje Mojicón. Inicialmente el trabajo de Samper consistía en copiar al cómic estadounidense Smitty de Walter Berndt y adaptar los diálogos al español. No se mucho del tema, pero concuerdo con que lo más probable es que las primeras creaciones no eran originales sino réplicas literales de publicaciones extranjeras.

Para Camilo Aguirre todo se da a partir de una herencia internacional, pues Colombia no ha sido un país de industria cómic. Pero, con respecto a este tema, afirma que los espacios académicos y artísticos han servido para que el crecimiento de estas narrativas se haya expandido. También, el internet es otro de los factores que ha favorecido a aquellos que quieren familiarizarse con un cómic o historieta, no es algo que sea desconocido para el público en general y, por ende, esto facilita su propagación a diferentes partes del mundo.

---

<sup>17</sup> Entrevista a María Camila Núñez Bergsneider. Realizó su tesis de maestría llamada *Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. Caminos condenados y no soy de aquí como casos de estudios*.

Lina Flórez y, con ayuda de Altas Cómics, se han indagado en varias ocasiones la verdadera razón del origen del cómic en Colombia. Desde sus estudios, afirma que recursos como, por ejemplo, *El Museo Virtual de la Historieta* de la Universidad Nacional o, investigaciones que desarrollaron Pablo Guerra y, *Entre Viñetas*, con la Biblioteca Nacional sobre el cómic y la tira cómica en Colombia, son unas lecturas muy importantes para complementar esta historia del cómic en Colombia. Son varias las lecturas e investigaciones que se realizan, pero no hay una precisión exacta de un inicio.

#### **4.7. Autores más relevantes del cómic en Colombia**

El ejemplo inicial de lo que pudo haber sido el origen del cómic en Colombia, se hizo con las fábulas y con las historias de Rafael Pombo. Dejar una moraleja en el final siempre fue un hecho de conmemorar el desenlace de una trama. Años más tarde y, con la aparición del conflicto armado colombiano, la herencia del estilo norteamericano se vería reflejado en los diversos autores de obras colombianas. Esta tesis tiene el objetivo de reconocer a aquellos investigadores que mostraron un lado más ameno de la guerra colombiana, por supuesto, sin dejar de lado la veracidad y la realidad que se ha vivido durante décadas. Es importante destacar e identificar el método de investigación de obras como: *Los Once*, *Bogotá Zombie*, *Caminos Condenados* y *Tanta Sangre Vista*. Evidenciar la manera en la que estas novelas gráficas han promovido la lectura de jóvenes, a su vez, reconstruyendo la memoria de las víctimas del conflicto armado.

Son diferentes los periodos que se han tenido en cuenta para esta investigación. Desde 1812 con el conflicto entre liberales y conservadores, el 9 de abril de 1948 con el Bogotazo, pasando por la toma del Palacio de Justicia el 6 de noviembre de 1985 y, llegando al siglo XXI con lo que ha sido el despojo de tierras por parte de los actores del conflicto. Cada periodo ha determinado un acontecimiento que suscitó una marca en el país y que, en ocasiones, es ignorado o tergiversado por los medios de comunicación, así como lo afirma Sebastián Vargas, docente de la Escuela de Ciencias Humanas de la Universidad del Rosario. La saturación de la información hace que se ignoren hechos que atentan contra los derechos humanos, pero también, que pase desapercibido a los que han sufrido la violencia del país. Por tanto, investigadores como Diana Ojeda, Lina Flórez, Pablo Pérez, Camilo Aguirre, Bernardo Rincón, entre otros, se han puesto en la tarea de caricaturizar, investiga y analizar las repercusiones sociales, políticas y económicas de Colombia mediante el cómic. Se abren

nuevas brechas de perspectiva en donde los horres de lo que vemos y oímos a diario se reemplaza por dibujos, viñetas y colores de imaginación, exaltando la labor de un recorrido sociocultural de los que trabajan en pro de la conmemoración de la historia.

Actualmente, voragine.co es uno de los medios de comunicación que está bajo la línea de las narrativas gráficas en Colombia. Su investigación está dirigida, en gran parte, a la denuncia política y social. Ilustradores y periodistas han unido sus fuerzas para contar de otra manera las noticias y la realidad que se vive actualmente en el país. De manera independiente y, en unión con varios investigadores, cumplen el objetivo de generar una conciencia colectiva a través del arte. Así como varios de los autores que se mencionaron anteriormente, en voragine.co hay un grupo de personas que se dedica a reconstruir historias con relación al trabajo de campo. El ámbito periodístico se vuelve más rico, pues no solo se queda con lo informativo, sino que, a su vez, se extiende a lo ilustrativo. La comunicación crece a raíz de nuevas estructuras que aportan en el desarrollo de una investigación. Hoy en día y, con respecto a la pandemia del Covid-19, aparecen nuevos medios y nuevas formas de contar historias. Los medios de comunicación pierden credibilidad en el ámbito de la televisión o de la radio y, de esa manera, las páginas web generan un aporte que vincula a la gente con temas de sensibilidad social. Temas que cotidianamente no se cuentan, que pierden un sentido para los individuos y que se han visto opacados por otro tipo de problemáticas.

#### **4.8. La guerra en Colombia mediante el dibujo y las herramientas visuales**

Los medios de comunicación han normalizado las dinámicas de la guerra. Es habitual la manera en que la violencia aparece como algo cotidiano en la parrilla de televisión y en las páginas de los periódicos. Hay quienes pierden sensibilidad a la hora de ver cómo los grupos armados actúan de manera irrisoria en contra de los derechos humanos. A partir de lo anterior, los artistas buscan hacer una interpretación de la realidad, plasmando los horrores de la violencia desde diferentes matices y puntos de vista. La salida de lo banal y de lo normal, lo exhiben mediante un mensaje mucho más abstracto y diverso a lo que diariamente se ve en los medios de difusión masiva (Cabañas, 2009).

Hubo otras expresiones artísticas que antecedieron a lo que hoy se conoce como cómics o novela gráfica y que conmemoraron varios conflictos que se inmortalizaron con el tiempo. Fueron numerosos los artistas que concibieron la guerra como un modo de acabar con una

cultura caduca y enferma para que pudiese surgir otra nueva, si bien a la postre lo que quedó fue destrucción y caos (Cabañas, 2009, p.224). Al final solamente quedaba eso, una frustración estética a causa de la ambición de poder que ha tenido el hombre. Lo único que permaneció con el tiempo fue el torso de los combatientes, los campos abiertos, un sinfín de armas y el rostro de quienes construyeron y crecieron con una política bélica (Cabañas, 2009). El dibujo sirve como un instrumento de denuncia política, económica y social. Por ejemplo, la caricatura tiene la posibilidad de tocar temas sensibles y de resistencia colectiva. A veces los artículos escritos no poseen esta misma libertad, incluso, terminan siendo censurados por el Estado. Las ciencias sociales y culturales han adoptado esta técnica como una parte de estas ramas, por esta razón y, a pesar de lo humorístico y del sarcástico, tiene un carácter intelectual, histórico y sociocultural, interviniendo en la información que es propagada en los medios de comunicación (Rodas, 2017).

Antes de entrar en el tema de la caricatura, del cómic y de las novelas gráficas, es necesario analizar el *modus operandi* del arte dentro del contexto colombiano. El arte ha favorecido el manejo del drama y del duelo de las víctimas en periodos de posconflicto. A su vez, la relación entre lo artístico y la violencia cobra interés en el sentimiento nacional, no solo para construir memoria, sino también por la manera en la que se desarrollaron los hechos que aportaron al país. Sin embargo, no todo es positivo, pues también prevalece la fragmentación de los datos, perjudicado el valor de la verdad. La corrupción política es la causante de esta prohibición, reestructuración y cambio de la realidad, causando un malestar social y psicológico a los que están afligidos directamente por la guerra (Acosta, 2016). En Colombia el arte tiene una identidad específica. Así como los políticos dejan opiniones con respecto a la toma de decisiones, ya sean favorables o desfavorables, lo artístico tiene un rol similar. En el caso colombiano, se construyen ideas, recuerdos y memorias con la ayuda de los ciudadanos, del público participante y que es destinado hacia un receptor. La antropología, la sociología e incluso el periodismo, aportan en este trabajo de campo de la mano de los gremios damnificados por la guerra. Gracias a la expresión cultural, los campesinos y el proletariado terminan siendo protagonistas de lo que se cuenta a través de un pincel, de un trazo, de colores, siluetas y demás estructuras de esta profesión (Villamizar et al., 2019).

Con respecto a lo anterior, hay artistas colombianos que homenajean el conflicto armado a través de su ingenio y de su trabajo de campo. En el año 2011, la caleña Erika Diettes presenta su obra *Sudarios*, que trata sobre las víctimas de la guerra. A través de fotografías,

se ve el dolor, la tortura y la angustia de cada una de las mujeres que perdieron a sus familiares por causa de la violencia, en poco más de cuatro años (2011 - 2015) ha tenido diez exposiciones internacionales y cuatro nacionales (Gamboa, 2016, p.33).

A pesar de que las fotografías tienen un campo mucho más físico, real y dicente, se asemeja a los dibujos y las caricaturas en el sentido académico e intelectual. Existe una verdad, un diálogo con el receptor o público participante en el estudio o análisis de las imágenes o dibujos y, de esta manera, se emana un gran número de significados y significantes para las personas. En ambas perspectivas y en ambos géneros artísticos hay una reconstrucción de memoria, se conmemora a los muertos mediante un conjunto de valores que se relacionan directamente con los caídos. El dispositivo de la “visibilidad” se hace fuerte y latente, se emana una variedad de símbolos que se unen al conflicto armado colombiano (Gamboa, 2016).

Cada periodo en la historia de Colombia tuvo ciertos cambios en torno a las formas de ver y de transmitir el arte. María Margarita Malagón señala que las obras de arte de los años cincuenta y sesenta desarrollaron un lenguaje visual simbólico y altamente expresivo, mientras que, a partir de la década del noventa, predomina un lenguaje de tipo evocativo e indicativo (Rubiano, 2015, p.1). Asimismo, en los ochenta aparece el último giro, la violencia y la corrupción política incentiva a que la crítica trascienda en estos dos sectores de la sociedad. La denuncia y las injusticias que recibe el pueblo colombiano, lo tienen en cuenta los artistas para crear una conciencia y una crítica colectiva (Rubiano, 2015).

Los cómics y las novelas gráficas tuvieron diferentes fases dentro del conflicto armado. Después de la primera edición del libro de *Maus*, algunos caricaturistas del país lo vieron como un modelo a seguir para plasmar hechos verídicos a través de las historietas. La novela gráfica de *Los Once*, tiene una similitud al trabajo realizado por Spiegelman, pero maneja un lenguaje mucho más coloquial. Las raíces nacionales no se pierden, tanto en *Maus* como en *Los Once*, hay una variedad de significados que están asociados a la época de cada país, destacando el contexto político social.

Este tipo de obras aportan al medio interdisciplinario, pues los dibujos son un retrato amenizado de lo que sucedió tras un holocausto, una guerra, un crimen de derechos humanos y todo lo relacionado al conflicto del mundo en general. En *Tanta Sangre Vista* rompen este

esquema de las viñetas que, pues claramente no es algo novedoso, eso también pasa en otros cómics, pero en la forma en que lo hacen, en el juego de la paleta del color, en el juego de muchas cosas hacen que sea impactante para el lector y que uno sienta el impacto real de una escena, afirma Julia Rizo<sup>18</sup> sobre esta obra.

Por su parte, Lina Florez exalta el trabajo de Pablo Guerra y Diana Ojeda con *Caminos Condenados*, afirmando que le parece muy importante la historia gráfica de la lucha por la tierra en la costa Atlántica como un relato de cómic construido por el Grupo de Investigación Acción Participativa de Orlando Fals Borda con dibujos de Uliyanov Chalarka. Parece que da cuenta de las luchas por la tierra que son un componente central del tema del conflicto armado colombiano y, ese cómic particularmente tiene una potencia como en ese registro, en esa memoria de las luchas por la tierra muy importante. Tanto la opinión de Flórez como la de Rizo dan unas bases sobre la importancia de jugar con el color, con las narrativas, con las herramientas visuales y, de esa forma, generar un relato que ayude con reconstrucción de la memoria histórica en ciertas temáticas. Hoy por hoy, se evidencian más mecanismos de creación de cómics y de novelas gráficas, se implementan nuevos colores, nuevos diseños y nuevas historias que, están arraigadas a la ficción o, por supuesto, a la realidad.

#### **4.9. Un medio digital nativo nacido en pandemia: voragine.co**

El periodismo y los medios de comunicación han encontrado herramientas digitales para divulgar la información. voragine.co es un medio digital nativo dedicado a publicar todo lo que está ligado a la vulneración de los derechos humanos y a la corrupción de Colombia. Este proyecto de investigación hace énfasis en este portal a causa de su compromiso en pro de la búsqueda de la veracidad y del buen nombre de aquellas personas que han sido afectadas en términos de injusticias sociales. Comunicadores, periodistas e ilustradores trabajan para que voragine.co tenga un reconocimiento dentro de la escena de las narrativas gráficas y de la información noticiosa. En la sección de historias, por ejemplo, hay diferentes historietas o novelas gráficas donde se narran diferentes acontecimientos con respecto a la política social, económica y cultural del país. Las imágenes, los dibujos y los textos, reflejan la manera en la que el periodismo cobra vida a través de los colores.

---

<sup>18</sup> Entrevista a Julia Manuela Rizo. Realizó su tesis sobre cómics llamada *La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo*

Viñetas, textos pequeños y muchos dibujos, aparecen en la sección de cómic. Aquí, al igual que en el apartado de historias, las noticias y la narrativa informativa vuelven a tener un valor protagónico, exaltando situaciones que son de interés público y de interés mediático. Escándalos políticos, de corrupción, diferencias de género, entre otras cosas, terminan siendo algunas de las temáticas que dan pie para captar la atención de los usuarios. Finalmente, está la sección en caliente. Aquí se ven pequeños artículos y portadas, por supuesto, acompañadas de ilustraciones que, conmemoran sucesos y problemáticas sociales que están aconteciendo a lo largo del territorio nacional.

## **5. Estudio de campo y de casos analizados**

### **5.1. *Tanta Sangre Vista Parte I y II***

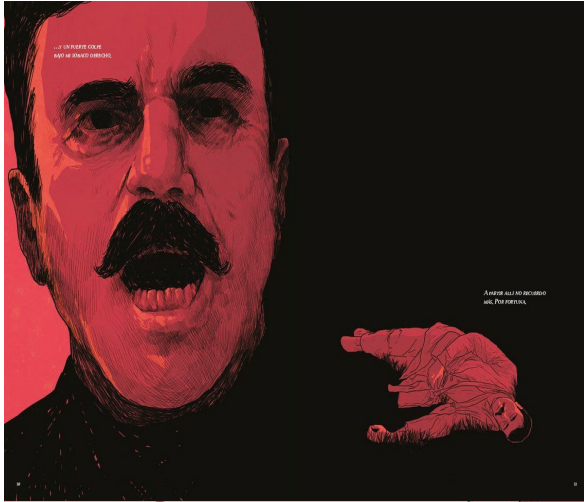
19

20

---

<sup>19</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Tanta Sangre Vista*

<sup>20</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Tanta Sangre Vista*



21

---

<sup>21</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Tanta Sangre Vista*

### 5.1.1. Ficha técnica

Título	Año	Páginas	Formato	Tema
<i>Tanta Sangre Vista parte 1</i>	2016	120	Predomina el color negro y las expresiones de angustia en cada uno de los personajes. Asimismo, entre las viñetas se destaca el amarillo, el naranja y algunos tonos grises.	Es el relato de una guerra en donde se implican las secuelas y los traumas de una familia en medio de una tempestad bélica.
<i>Tanta Sangre Vista parte 2</i>	2016	120	Predomina el color negro y las expresiones de angustia en cada uno de los personajes. Asimismo, entre las viñetas se destaca el amarillo, el naranja y algunos tonos grises.	Es el relato de una guerra en donde se implican las secuelas y los traumas de una familia en medio de una tempestad bélica.

### 5.1.2. Sinopsis parte I

Entre viñetas y dibujos empieza la historia. La historia del abuelo Enrique y de su nieto Ricardo. Un abuelo que tenía en su memoria las letras y la guerra. Dolor, sufrimiento, sangre, varias sensaciones se mezclan dentro de su corazón y, afligido por los recuerdos, le advierte a su nieto sobre las adversidades y las atrocidades que le fue dejando la vida. A pesar de este discurso sombrío, aparece un personaje fundamental (Merceditas) tía de Ricardito, quien le brindará paz y confianza sin importar la maldad que se avecina.

Este es el relato del secuestro de Merceditas, una mujer buena, comprometida con su familia y una buena ciudadana. No obstante, el poder político de su hermana (Julia) generó envidias, discordias y el acecho del secuestrador Mario Perilla. Es ahí donde se desató una serie de situaciones en las cuales se ven reflejados los egos en torno a un estatus social, político y económico. El valor de la familia y de defender lo justo pasa a un segundo plano. Este es un paralelo entre el pensamiento de la gente del campo y el de las jerarquías políticas, ignorando la realidad que se vive más allá de las grandes ciudades.

*Tanta Sangre Vista Parte I* es la construcción de lo que podría ser el origen de la guerra en Colombia. Es una reflexión con respecto a los que luchan a través de un escritorio y de los

que afrontan los conflictos sacrificando su vida. Asimismo, el inicio de unas desigualdades sociales y económicas, en donde la gente de ciudad empieza a ignorar de raíz acerca de las injusticias y del ataque indiscriminado a los trabajadores de las tierras.

### **5.1.2. Sinopsis Parte II**

Esta parte del libro cuenta la vida de Enrique, un hombre dedicado a defender una causa. Su papel como coronel lo lleva a ser uno de los líderes y defensores de los rebeldes. Esta historia llena de guerra deja ver todas las repercusiones que suscita el conflicto armado. Pérdida de seres queridos, traumas psicológicos y daños físicos, son algunas cosas que provocan extensas jornadas de violencia.

Al final, para el mismo Enrique, lo único que terminó ganando fue que todo quedara en el olvido. Sus hazañas, su entrega, el honor y la disciplina, termina siendo opacado por el recuerdo de sus compañeros y de todos aquellos que murieron por una causa que ni ellos mismos entendían. Los que creían justos terminaron siendo monstruos y los que pensaron que nunca lo abandonarían, no volvieron a presentarse.

Esta historia, en cierta medida, es un abre bocas de lo que es la otra parte del libro, de lo que fue antes de la mal llamada paz. El libro en general permite que el lector vea un mundo que está sumido en guerras y conflictos. Conflictos que van desde lo territorial, lo político y hasta lo social. Esto quiere decir que, después de un momento de serenidad, apareció un acontecimiento que atrofió ese eslabón de calma. Sin lugar a dudas, “*Tanta Sangre Vista*” es el mundo paralelo del pensamiento y de la crónica de lo que se vivió y de lo que se ha vivido hasta hoy día en la sociedad colombiana y latinoamericana.

### **5.1.3. Formato Parte I y II**

*Tanta Sangre Vista* fue una novela publicada por primera vez en el año 2007. Sin embargo, Rey Naranjo Editores adapta esta misma historia al cómic y, de esta manera, hace su lanzamiento en el año 2015. Una de las curiosidades que se resaltan al momento de apreciar esta novela gráfica es que, a diferencia de un libro convencional, hay dos portadas. Es decir, dos historias que se entrelazan entre sí, pues la intencionalidad del autor es mostrar una relación directa entre una doble vertiente del conflicto armado.

En la parte superior de cada una de las portadas hay una cita diferente. Por un lado, dice lo siguiente: “Profunda. Deliciosamente fresca y escrita con maestría”. Con esta frase, aparece la referencia de *El Herald*, periódico principal de la ciudad de Barranquilla. Por el otro lado, se encuentra la siguiente cita: “La esencia de nuestra guerra a través de la ficción”. Esta referencia es de *El Tiempo*. Colores opacos, hacen que la intencionalidad del ilustrador se vea reflejada. Los rostros de furia y de angustia dan a entender que hay un drama en el relato que está por conocerse. En siluetas más pequeñas, hombres armados a caballo y con atuendos campesinos, deja en evidencia lo que pudo haber sido el origen del conflicto en Colombia. A su vez, el rojo, el negro, el café y un poco de amarillo, adornan la oscuridad de cada una de las dos portadas.

Antes de entrar en el texto, en el respaldo de cada una de las portadas se sitúa un contenido que puede ser de interés para el lector. Por un lado, está la ficha técnica del autor, del ilustrador y del que hizo la adaptación de “*Tanta Sangre Vista*”. Por el otro lado, está una lista de publicaciones de Rey Naranjo Editores. Son 9 libros que aparecen referenciados para todo aquel que tenga una afinidad por las novelas gráficas o los cómics. Después de analizar el respaldo de cada una de las dos portadas, dos páginas adelante se dan a conocer otro tipo de texto, esta vez, con un breve relato acerca de la manera en la que se hizo la adaptación de esta historieta con base al texto de Rafael Baena. No obstante, en la otra portada, aparecen citas de periodistas de diferentes periódicos. Cada una de estas referencias trae consigo una opinión sobre *Tanta Sangre Vista*, lleno de adjetivos positivos que, en cierta medida, le dan al lector un abrebocas sobre lo que se encontrará.

Como ya se ha dicho, *Tanta Sangre Vista* (2015) es una novela literaria que ha sido adaptada al cómic. En la parte I, la problemática principal gira en torno al secuestro de Mercedes. Su sobrino, Ricardo, un niño que vive con sus abuelos y con ciertos privilegios en el campo, abre los ojos en torno a las diferencias sociales que se marcan en la capital y, asimismo, a las afueras de ella. La violencia, la ignorancia y las ansias de poder, demarcan un mundo que se fundamenta bajo un discurso de violencia.

En la parte II, las ilustraciones que se presentan son muy dicentes, pues los tonos rojos demuestran que en medio de esa guerra hay ríos de sangre y violencia. Se mantiene este color en cada una de las viñetas del cómic, los rostros de angustia son una constante y las armas

figuran en gran parte de las páginas. El relato de Enrique toma un carácter protagónico a manera de crónica. Cuenta sus arrepentimientos, sus deseos y su pasado. Los tonos grises aparecen y pareciera que por un momento el tema de la guerra pasa a un segundo plano.

En esta segunda parte, la mayoría del relato está en primera persona. La tonalidad de los colores es diferente, parece que la intención del autor y del ilustrador es la de mostrar una atmósfera de guerra y violencia. La expresión de los personajes va de la mano con la novela que está muy bien narrada. La descripción de los hechos invita a que el lector se conecte con el hilo de la historia.

La cantidad de viñetas también será adversa a la de la parte I. En algunos apartados, el resultado es de un dibujo por página. Las caricaturas son muy dicentes y, de esta manera, se reemplaza lo visual por lo escrito. Es importante destacar esto, pues por momentos con tan solo ver lo que está pasando, sirve para que uno se sitúe en el drama y la trama de lo que está aconteciendo.

Es fácil evidenciar la intención que tiene el autor al usar la ficción para compartir una realidad. En este caso, para dar a conocer todas las complejidades políticas, sociales y económicos que han crecido en el territorio colombiano o latinoamericano. A través de las viñetas, de los tonos opacos, tales como; el negro, el amarillo, el naranja y el café, adornan una atmósfera de dolor y conflicto. Desde mi perspectiva como lector, los colores orientan al lector hacia una temática sombría y, con un desenlace, que no será el más feliz.

La mayoría de las páginas de la parte I tienen un máximo de 5 viñetas o recuadros. La intención del ilustrador es utilizar imágenes grandes para dar a conocer un lugar, una situación y un conflicto. La capital, San Pedro del Cerro, se asemeja a la infraestructura de la Bogotá antigua. A su vez, la vestimenta de los personajes, la descripción de los hechos y la atmósfera; podría dar a conocer lo que fue el inicio del conflicto entre guerrillas en el siglo XIX, en donde se dieron los primeros pasos del choque entre liberales y conservadores. O inclusive, basarse en lo que han sido todos los conflictos latinoamericanos hasta hoy día.

#### **5.1.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia parte I y II**

El libro está sumido a un paralelo de lo que ha sido el conflicto colombiano a lo largo de su historia. El mundo en el campo y el mundo en la ciudad. Los privilegios de los políticos y las precariedades que sufren los que viven a las afueras de la capital. Todas esas diferencias sociales que nos han hecho creer en guerras injustificadas. Defender los propósitos e intereses de los poderosos y de los subversivos. Al final, el que termina pagando caro es el pueblo en general.

*A Tanta Sangre Vista* es una novela gráfica que cuenta el contexto del conflicto armado en Colombia. Es importante mencionar la manera en la que las ilustraciones transportan a lugares y problemáticas que son relevantes en la historia de Colombia. Así no se mencionan datos y acontecimientos concretos, el mismo lector puede inducir que hay un acercamiento con hechos que sucedieron a finales del siglo XVIII y a comienzos del siglo XIX. Hay una gran variedad de textos que cuentan momentos de la historia del país, pero la narración de esta obra es única por las características que le da a los personajes, su relación con un entorno social determinado y los mensajes a los que se quiere llegar, resultando un atractivo para este tipo de narrativa que está fuera de lo tradicional.

## 5.2. Caminos Condenados

22



23

24

<sup>22</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Caminos Condenados*

<sup>23</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Caminos Condenados*

<sup>24</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Caminos Condenados*

### 5.2.1. Ficha técnica

<i>Caminos Condenados</i>	2016	86	En su contenido y, entre viñetas, los colores blanco y negro predominan en las páginas.	Aborda las injusticias, la pobreza y el despojo que se le provocó a la población de Montes de María.
---------------------------	------	----	---	--

### 5.2.2. Sinopsis

La población de Montes de María se liberó de los grupos margen de la ley, al parecer la paz había llegado a este lugar. Sin embargo, este ambiente pacífico se vería afectado por empresarios y entidades gubernamentales que se apropiarían indiscriminadamente de tierras, ganado y agua. *Caminos Condenados* es una recopilación de historias que le dan voz a lo que fue el aprovechamiento de tierras en Montes de María en el año 2008. Este trabajo que se llevó a cabo por medio de ilustradores, historiadores y antropólogos, mezclan estas disciplinas para conmemorar y dar a luz una historia de la vida real. Herramientas como la entrevista, el trabajo de campo y la cartografía social, se vuelven fundamentales para plasmar uno de los aprovechamientos más desproporcionados e injustos en la historia de Colombia.

### 5.2.3. Formato

*Caminos Condenados* es una novela gráfica publicada el 13 de julio de 2016. Su objetivo es conmemorar lo que aconteció con el despojo violento que se le provocó a la población de Montes de María. Con base a un arduo trabajo de campo, la investigación geográfica, histórica y política de los autores, da pie para una historia que trae a varios de los actores del conflicto. De este modo, su propósito es construir memoria como una herramienta para la reconstrucción y conmemoración de las víctimas. Este libro consta de 85 páginas, de las cuales 79, hacen parte del desarrollo del tema. Su portada, con un verde vivo y un amarillo un tanto opaco, adornan el escenario principal. El fondo, muestra lo que sería el campo y la vegetación de las montañas colombianas, dando a conocer un pedazo de lo que pudo haber sido del territorio de Montes de María en aquella época de violencia.

Al respaldo del libro figura el rostro de una persona con un mensaje en el cual dice lo siguiente: “que un latifundista de esos tenga 3.000 hectáreas y que haya un campesino al que le toque arrendar un cuarto de hectárea para poder sembrar una mata de yuca para comer, eso es violencia”. Además de esta cita, hay una frase que parecería ser la antesala de lo que sucederá con la trama del texto.

En un pequeño costado en la parte de atrás de la portada y al respaldo del libro, están los rostros de cada uno de los autores del cómic. En el costado inferior de estos, hay una breve sinopsis sobre sus estudios y hallazgos. Entre geógrafos, historiadores, educadores y artistas, se culmina este trabajo que conmemora lo que fueron 20 años de atrocidades en los Montes de María. Finalmente, detrás de la portada y de la contraportada, hay un mapa con una gran parte de los municipios del Caribe colombiano. Estas poblaciones que se encuentran dibujadas con trazos de pincel y con colores verde y azul, ubican al lector sobre cada una de las regiones que fueron azotadas por los grupos subversivos.

En cuanto al relato y a la forma interna de este libro, se tienen unos personajes específicos en donde intercambian opiniones, sentires y saberes. A diferencia de la parte exterior de la portada y contraportada, los colores que se mantienen en la historia son el negro y el blanco. La silueta de los dibujos, la expresión de los personajes y cada uno de los fondos, es infantil y apto para todo público. A pesar de que la historia cuenta angustias y preocupaciones de los personajes, los autores e ilustradores tuvieron la intención de generar un arte que inquiete desde niños hasta jóvenes. En ningún momento hay imágenes con violencia o algo que emane visualmente una guerra significativa. Por el contrario, cuenta unas problemáticas puntuales y no se aparta de su tesis sobre la apropiación indebida de las tierras de los campesinos.

Hay que destacar la manera en la que muchas veces las ilustraciones respaldan las palabras. Este libro, a diferencia de muchas novelas gráficas, no está adornado con una gran cantidad de viñetas. Las siluetas grandes, la secuencia de las escenas a través del arte y la expresión de los personajes, sirve para que, en ocasiones, se haga una exclusión de las palabras y prime el papel del dibujo. Son un total de 85 páginas de contenido, de las cuales 79, hacen parte del desarrollo de cada una de las historias de *Caminos Condenados*. El número restante de páginas está conformado por un epílogo, en donde se encuentra la justificación de esta investigación y, a su vez, se dan los agradecimientos a cada una de las instituciones académicas que los respaldaron para llevar a cabo esta producción.

Finalmente, es importante añadir que este texto está sustentado por un buen contenido de entrevistas a personajes verídicos que vivieron el conflicto armado. La cartografía social pasa a ser un ejemplo de lo que los autores evidenciaron con los protagonistas de este libro. Más allá de que se cambian nombres y datos, este relato está sustentado con base a hechos reales de la población colombiana.

#### **5.2.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia**

*Caminos Condenados* es una novela gráfica que se divide en tres historias, pero que gira en torno a una misma problemática. Después de muchos años de violación a los derechos humanos en los Montes de María, esta población se vio afectada por los grandes empresarios que se aprovecharon indiscriminadamente de cada una de las tierras que les pertenecían. La expansión de los monocultivos, el olvido de la infraestructura del lugar y las pocas oportunidades laborales para los campesinos, son algunas de las razones que se exponen en esta investigación gráfica.

*Caminos Condenados* es una obra que reúne diferentes disciplinas para dar a conocer la problemática a la que se quiere llegar. Los dibujos, las viñetas y los pequeños textos, son el ejemplo de un trabajo que va de la mano con los afectados del despojo de tierras en los Montes de María. Además de su carácter académico, también tiene un elemento diferenciador que es el poder darle voz a una comunidad y población que, durante varios años, fue ignorada por diferentes entidades gubernamentales. Sin lugar a dudas el trabajo de los investigadores es fundamental para enriquecer el trabajo académico que posee, pero también, para divulgar como medio de comunicación la realidad de un país que ha sido afecto por las injusticias social, políticas y económicas.



### 5.3.1. Ficha técnica

<i>Los Once</i>	2014	118	<p>Es característico de esta obra la manera en la que el autor e ilustrador plasma la historia a través de animales.</p> <p>Un formato muy similar al utilizado Art Spiegelman en su novela gráfica de <i>Maus</i>.</p>	<p>La historia se basa en la Toma del Palacio de Justicia el 6 de noviembre de 1985. En este caso, desde el relato de una abuela que se apropia de este mismo hecho desde otra mirada.</p>
-----------------	------	-----	---	--

### 5.3.2. Sinopsis

*Los Once* es una novela gráfica que reconstruye los hechos de la Toma del Palacio de Justicia el 6 y el 7 de noviembre de 1985. A través de 12 ratones, esta historia se centra en la supervivencia de cada uno de estos personajes. A su vez, se dan a conocer diferentes datos relacionados a lo ocurrido en esas 28 horas de terror. Un relato de ficción, pero que va de la mano con la realidad. Todo inicia con el relato cronológico de la abuela ratona sobre lo que ocurrió aquel 6 de noviembre de 1985. El rol de su nieta, pero también, de su hijo ratón, adquieren un carácter primordial a medida que avanza el desenlace de esta novela gráfica. La angustia, la forma en la que se describen los hechos, el llanto y una mala noticia asomándose a su hogar, acechan lo sombrío y lo violento que iba a ser el ataque a los 12 ratones, disminuyendo sus probabilidades de salir en medio del fuego.

### 5.3.3. Formato

La portada de este libro tiene como escenario principal lo que fue de la fachada del Palacio de Justicia. Las llamas, lo sombrío, el color negro, rojo y amarillo, rodean a esta estructura que sufrió lamentables pérdidas ese 6 de noviembre de 1985. A su vez, los animales adquieren un papel protagónico en este interesante dibujo. Por un lado, aparecen los 12 ratoncitos en la parte inferior y, por otro lado, está otro animal, lo que puede ser un ratón gigante en el techo de este importante edificio. Como en los otros libros que ya se analizaron, en la parte

---

<sup>27</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Los Once*

posterior de la portada está la trayectoria y algunas de las características que describen a los autores e ilustradores de este cómic. Antes de iniciar con las aventuras de estos 12 ratoncitos, los artífices de esta historia dan unas palabras en las que agradecen y justifican la creación de esta novela gráfica. De esta manera, ofrecen un abrebocas acerca de lo sucedido en la toma del Palacio de Justicia, donde se logra evidenciar la primera una de las primeras ilustraciones en blanco y negro.

La exageración en los dibujos es uno de los aspectos significativos de la narrativa. Las imágenes en cada una de las viñetas sirven para que se entienda el paralelo entre lo que es fuerte, imponente, autoritario y, por otro lado, lo que es inferior, sumiso e indefenso. Asimismo, los colores en blanco y negro transmiten una atmósfera sombría que va de la mano con el hilo de la historia. Prácticamente son innecesarios los textos para explicar lo que sucederá con la trama.

El día de la toma del Palacio de Justicia se atacaron algunas infraestructuras de la capital del país. Para ello, los autores generaron una impresión de destrucción con las llamas que están situadas en varias de las viñetas de este libro. De hecho, la portada da una sensación de violencia, de una fachada que se está cayendo a causa de la disputa que hubo entre las fuerzas armadas de Colombia y el grupo guerrillero del M-19. Sin demostrar quién es el bueno y quién es el malo en su narración, se muestran muchos sucesos que son extraídos de la vida real y que, por consiguiente, le permite al lector hacer un juicio reflexivo con relación a lo que pasó ese 6 de noviembre de 1985.

En el epílogo de *Los Once*, los autores hacen énfasis en la reivindicación del olvido y en la reconstrucción de la memoria. Más allá de que la verdad de la Toma del Palacio de Justicia no se ha podido esclarecer con suma exactitud, en este proyecto se hace una aproximación de lo que vivieron y sintieron las víctimas en ese incidente. No obstante, su objetivo, a través de la ficción, es comunicar mediante un nuevo formato el contexto de un hecho que marcó la memoria sociopolítica colombiana.

#### **5.3.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia**

Los autores tienen la intención de ilustrar a los ratones con una connotación de inferioridad frente al Estado y a las altas esferas políticas que tienen un fuerte arraigo en el control del

país. Es importante resaltar cómo se ve la ciudad de Bogotá, pues se evidencia con enormes edificaciones, imponente y con un gran flujo de personas. Los roedores, en este caso, son las personas del común, los trabajadores y todos aquellos que siguen una rutina y unas normas dentro de un sistema de leyes. Teniendo en cuenta esto, la crítica está en los organismos de poder y que, en cierta medida, ven como un juego la violencia que se ha detonado por años dentro de la nación colombiana. Al final, los afectados son los que tienen menos voz, el ciudadano del común y los que tienen un contacto ajeno con la guerra.

#### 5.4. *Bogotá Zombie: Se levantan los muertos el 9 de abril*



28

<sup>28</sup> Imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Bogotá Zombie se levantan los muertos el 9 de abril*



**BOGOTÁ ZOMBIE**  
SE LEVANTAN LOS MUERTOS  
**EL 9 DE ABRIL**

Un recorrido en bicicleta para hablar de zombies e historia nacional. Con Rafael Navarro, autor de *Bogotazombie*.

Jueves 29 de septiembre

Salida:  
6:30 PM  
Librería Casa Tomada  
Transversal 19 BIS #45D-23

Llegada:  
9:30 (aprox.)  
La Guarida  
Diagonal 61c #27-80

12 KM

Inscripción previa: [cicloreaders@gmail.com](mailto:cicloreaders@gmail.com)



29

#### 5.4.1. Ficha técnica

<p><i>Bogotá Zombie: Se levantan los muertos el 9 de abril</i></p>	<p>2013</p>	<p>7</p>	<p>Los autores tomaron como ejemplo la redacción de diferentes portadas de periódicos que han hecho parte de la historia de Colombia. Se puede ver la manera en la que se asemejan las noticias de ese entonces con la creatividad de los ilustradores de esta obra.</p>	<p>Su contenido son las diferentes portadas de periódicos que hicieron parte de la historia del Bogotazo. No obstante, cambia la realidad y la ficción se pone en juego cuando se expone el ataque zombie después del asesinato de Jorge Eliécer Gaitán.</p>
--	-------------	----------	--	--

#### 5.4.2. Sinopsis

El enigma de las publicaciones periodísticas que se realizaron el día del bogotazo motivó a los editores de Laguna Libros a crear un nuevo formato de lo que sucedió ese 9 de abril de 1948. La ficción y la realidad juegan un rol importante dentro de la historia, historia que está

<sup>29</sup> imagen de uno de los apartados de la novela gráfica *Bogotá Zombie se levantan los muertos el 9 de abril*

construida a través de la recopilación de diferentes portadas de periódicos. En esta novela gráfica es particular la enorme carpeta que tiene en la portada de su contenido. Los colores opacos, las letras de su titular fieles a los de un magazine de la época y la indumentaria bélica de los tres hombres, transmite una idea y un mensaje sobre lo que se está informando. “Amenaza Zombie. Bogotá está semidestruida”, titulándolo así el diario el tiempo, hace saber al lector acerca de este antecedente sombrío, apocalíptico y de importancia nacional.

**A continuación, se muestra la construcción de los periódicos de la época según como aparece en el *Bogotá Zombie*.**

<b>Periódico</b>	<b>Lugar</b>	<b>Afinidad política</b>	<b>Fecha de fundación</b>
<b>El Tiempo</b>	Colombia	Vínculos con el partido liberal en la época de Jorge Eliécer Gaitán	30 de enero de 1911
<b>El Espectador</b>	Medellín, Colombia	De ideas liberales, este diario ha tenido una relación con la Iglesia.	22 de marzo de 1887
<b>Jornada</b>	Bogotá, Colombia	El diario gaitanista y defensor de todas las ideas del caudillo en la búsqueda de su postulación a la presidencia.	(1944-1949)
<b>La Razón</b>	Bogotá, Colombia	Posición ultraconservadora y en contra de la ideología gaitanista. Este fue el diario opositor de Jornada.	1936
<b>El Siglo</b>	Bogotá, Colombia	Fundado por conservadores y por	1 de febrero de 1936

		radicales en contra de la posición política de Gaitán.	
--	--	--	--

### 5.4.3. Formato

A diferencia de los otros cómics y novelas gráficas que se han mencionado anteriormente, el *Bogotá Zombie* consiste en cinco portadas de periódicos del país. Uno de ellos es el reconocido diario El Tiempo. Con su habitual fecha de publicación, su número de páginas y sus apartados con respecto al tiempo de la noticia, el titular principal dice lo siguiente: “Amenaza Zombie. Bogotá está semidestruida. Los muertos caminan por las calles de la ciudad”. Abajo de este texto, aparecen los rostros de figuras políticas que ahora deambulan en la capital del país a causa de la epidemia zombie”.

Más allá del titular, en una de las viñetas que se encuentran al costado izquierdo de la página, hay un texto en el que se homenajea a los soldados que defendieron al comercio de la Calle Real de los asesinos, bandoleros y zombies. En este, la declaración del capitán Martínez se hace heroico al contar lo sucedido con los cinco militares sobrevivientes en combate. En un recuadro más pequeño, la embajada americana informa sobre una posible evacuación de los ciudadanos americanos en las próximas 48 horas. Asimismo, avisa sobre la importancia de estar atentos a los medios de comunicación ante una eventual salida del país.

En la parte inferior izquierda, se ve un recuadro en el que se hace honor al fallecimiento de Jorge Eliécer Gaitán y al de todas las víctimas. A su vez, en la mitad de esta sección, el subtítulo que dice “Continuar por el Camino de la Democracia y de la Libertad”, da a entender un entorno de debate por parte de los delegados de la Novena Conferencia, en donde se discutió sobre cómo evitar la posible infección en el resto del continente americano. Abajo de este texto se encuentra una foto de los zombies que se esconden en una de las zonas del centro de la ciudad.

Un detalle particular es la cantidad de publicidad que tiene esta página informativa de El Tiempo. Farmacias con medicamentos idóneos para la pandemia zombie, cortinas de

seguridad, compañías de seguros de vida, aerolíneas anunciando la suspensión de su servicio y hasta empresas de licores, hacen parte de esta buena imitación de lo que es un periódico convencional. Finalmente, en el costado superior derecho, hay información sobre las líneas del telégrafo que fueron saboteadas. Sin saber con exactitud sobre los verdaderos responsables de este hecho, surgen varias hipótesis acerca de los causantes de este suceso.

“A Machetazos se Enfrentó la Turba”, es lo que dice un pequeño texto debajo de la información del sabotaje al telégrafo. Los saqueadores se enfrentaron por el pánico al ver el ataque zombi, ahora la ciudad sufre un golpe por los maleantes que también deambulan por el lugar. Al costado derecho de la citación de este incidente se evidencia la verdad sobre la muerte del caudillo de Jorge Eliécer Gaitán, contando así, la manera en que murió, su posible asesino y la incógnita que deja sobre la supuesta relación entre el brote zombi y este magnicidio.

Otro de las portadas de periódicos con notable reconocimiento y que aparece en esta obra del *Bogotá Zombie* es El Espectador. Su titular dice lo siguiente: “Los Muertos Caminan”, acompañado de dos imágenes que muestra por un lado a campesinos empuñando machetes y, por otro lado, lo que serían los muertos vivientes de ese fatídico día. En la parte inferior de estas dos fotografías, hay un texto que se refiere a la instauración de la ley marcial en Bogotá.

En la primera página de contenido de El Espectador se logra evidenciar una gran cantidad de primicias en las diferentes viñetas informativas. En contraposición con la organización que tiene El Tiempo, las noticias están ubicadas de la mitad para arriba y la publicidad de la mitad para abajo. En el costado superior izquierdo, está la lista de infectados, especificando sobre 110 cadáveres que fueron identificados por las autoridades competentes. “La situación a las 2 p.m.”, dice el subtítulo de una de las primicias de la página. Este era la reseña de lo que estaba sucediendo hasta esa hora del día. En resumen, las hordas de zombis acabando con una ciudad rodeada por los incendios, los saqueadores intimidando a la gente al pasar, las personas encerradas con desesperación en las habitaciones de sus hoteles y el ejército incapaz de contrarrestar esta situación que tenía al borde de la destrucción del centro de la capital del país.

“Centenares de muertos cayeron en las calles y plazas de Bogotá, sólo para levantarse más tarde”. En medio de una ciudad destruida, la ley marcial hizo que los sobrevivientes buscaran

resguardo en sus hogares, el ejército prematuramente controló el caos con francotiradores en los techos y combatientes en las calles. El nerviosismo se apoderó de los habitantes de Bogotá con respecto a lo que pudo haber pasado con ellos.

En el último subtítulo se expone el rescate del cadáver de Gaitán de las fauces de antropófagos. La clínica en donde se encontraba Gaitán tuvo percances a causa del vandalismo de los muertos vivientes que querían buscar a toda costa alguna de las partes del cuerpo del caudillo. Después del esfuerzo de los médicos al luchar ante la amenaza zombie, la suerte y la eficacia les sirvió para rescatar los restos del difunto, frustrando el ataque de cualquier amenaza.

Con el resumen de las noticias, ahora es importante mencionar la cantidad de publicidad que hay en la página informativa de este periódico. Promoción de armas, suspensión de viajes en las aerolíneas, prohibición en la venta de alcohol, cortinas de seguridad, tintura para cabello y uno que otro panfleto de prevención ante la amenaza zombie. Este apartado comercial es muy similar al de El Tiempo, la única diferencia se desata en el orden en el que se sitúa la publicidad y la información noticiosa.

En el diario del pueblo gaitanista Jornada que, a raíz de la muerte del caudillo se clausuró en 1949. Su titular tituló lo siguiente: “Sangrienta Jornada. Los zombies intentan devorar el cadáver del Dr. Gaitán”. Al costado derecho e izquierdo de la fotografía del rostro de Gaitán hay dos textos. Uno de ellos habla sobre la autopsia del político, pues además de la herida de bala, se encontró que tenía múltiples mordeduras en varios lugares de la cabeza. Mientras tanto, el otro artículo hace la pregunta, ¿por qué mató a Gaitán?, cuestionando la verdadera razón por la que Roa cometió este magnicidio. La frase “¡Ay señor, cosas poderosas que ni puedo decir!”, termina dejando abierta la duda con respecto a lo que motivó este fatal incidente.

“El asesino de Gaitán no fue un zombie”, debajo de este subtítulo se descarta la posibilidad de que un zombie sea el presunto asesino del caudillo, ya que, como está explicado, los muertos vivientes aparecieron minutos más tarde de este brutal magnicidio. Otro subtítulo cita “El pueblo de Gaitán a la carga”, esto haciendo referencia a la postura de los seguidores gaitanistas, afianzando su ideología como partido político y la de defensa de los objetivos de

su líder. Asimismo, se invita a las multitudes a defender los despojos del político, previniendo cualquier ataque enemigo y respaldando las pertenencias del líder.

A diferencia de la publicidad que aparece en El Tiempo y en El Espectador, en el diario Jornada hay un gran número de entidades que lamentan el fallecimiento del caudillo Jorge Eliécer Gaitán. Teniendo en cuenta su afinidad política con el difunto es, desde cierto punto de vista, un homenaje a su líder, pero también, por respeto al nombre de su fundador, la propaganda comercial pasa a un segundo plano.

A continuación, aparece el diario El Siglo, aquel que cambiaría de nombre por El Nuevo Siglo en su relanzamiento en 1990. Este hacía su titular en tono de crítica a los demás periódicos de la época: “Todo lo que dicen los diarios es mentira”. Conjunto a eso, se ve una imagen de una infraestructura destruida, acompañada de un texto afirmando que los liberales han acabado con la ciudad. De esta manera, es evidente la carga política que tiene este artículo en contra del comunismo, aludiendo que la condición zombie es una invención macabra de este movimiento de izquierda.

“Declaración del delegado norteamericano”, en este subtítulo se sintetizan las palabras del representante republicano Donald L. Jackson, alegando sobre las prevenciones que se necesitan con el comunismo. Según las declaraciones que hizo en la conferencia realizada en la ciudad de Bogotá, cree que después los incidentes que se vivieron es necesario ilegalizar este movimiento y, de este modo, prevenir una expansión a los Estados Unidos. Asimismo, en la parte inferior de esta noticia, se evidencia la imagen de un feligrés que resultó asesinado en medio del caos y, a su vez, el mismo medio se disculpa si esta puede generar alguna susceptibilidad al público. En diferentes apartados de esa primera página del diario El Siglo, se presentan pequeños subtítulos de breves noticias en las cuales se exalta la labor de la fuerza pública, las falsas vacunas que se estaban aplicando en varios barrios de la ciudad, el pronunciamiento del partido conservador en contra de cualquier implicación con la muerte del Dr. Gaitán, el sentimiento nacional y la prevención ciudadana. Todos estos artículos dejan ven un sentimiento de política conservadora, ultraderechista y con la pérdida de la objetividad de lo sucedido con los acontecimientos de este momento.

En el costado superior derecho del periódico, hay un artículo dedicado al Jockey Club, dirigiendo una carta a su administrador, acerca de la prohibición de la entrada de los radio-

amotinados. Todo esto, con la intención de preservar el bienestar de sus socios y con el fin de prevenir cualquier tipo de amenaza. Finalmente, la publicidad en el diario “El Siglo” no es aglomerada, pues tan solo se ve la promoción de una sastrería de la ciudad, de un nuevo fármaco y de la suspensión de la aerolínea de Avianca. No obstante, este apartado está más enfocado en los agradecimientos políticos, en las precauciones sociales y en los servicios de la arquidiócesis de Bogotá.

Por último, queda el diario La Razón, fundado en el año 1936 y que el 10 de abril de 1948 titulaba lo siguiente: “Muertos vivientes y caos en la capital”. Abajo del titular se encontraba un pequeño recuadro en el que se le advertía a los lectores sobre la imposibilidad de que los corresponsales hayan salido de la capital colombiana a causa de los muertos vivientes. Además de esto, hay otro texto en el que se dan dos declaraciones con respecto a la procedencia de estos zombies. Por un lado, las palabras del vicario Martínez y, por el otro, del general Germán Ocampo como el nuevo ministro de Guerra.

“Alarma por Tiroteos”, se ve en la parte inferior del costado izquierdo de la página informativa, haciendo alusión a un cruce de fuego entre francotiradores y el ejército nacional. Después de un leve combate, nadie resultó herido y las fuerzas armadas cumplieron su objetivo de llevar mercados de las afueras de la ciudad a todo sobreviviente de la arremetida zombie. En la mitad del informativo la imagen de las llamas de El Hotel Regina acompaña al subtítulo que anuncia a una Bogotá azotada por el fuego. Los esfuerzos de los bomberos se han visto frustrados por culpa de las hordas de zombies que no dejan de aparecer cuando se preparan para sacar sus implementos de precaución. De igual modo, una emisora irresponsable ha invitado a los bogotanos para que hagan Cocktail Molotov, encendiendo los cuerpos de los muertos vivientes y propagando fuego por los alrededores del centro de la ciudad.

“Roa Sierra, un Héroe Nacional”, en este artículo de opinión se defienden los ideales de la fe católica, de la educación tradicional y se hace una crítica a la izquierda. El diario La Razón deja ver su fidelidad política al razonamiento conservador y, en este caso, se evidencia al afirmar que la muerte de Gaitán fue evitar una tragedia aún mayor. Según ellos, el verdadero asesino del caudillo fue el comunismo, dejando la pandemia zombie y el caos para la ciudad de Bogotá. Abajo de este texto, se ve la foto de Santiago Delgado, uno de los que falleció por obra de los francotiradores.

En el último artículo de esta página informativa, está la fotografía del rostro de Gaitán y, debajo de esta, el anuncio del rescate del cadáver de Gaitán de las fauces de los zombies. Aquí se sitúa la narración del paso a paso de la extracción de los restos de Gaitán del hospital donde estaban. Casi que, en un léxico poético y sombrío, se muestra al lector la manera en la que los médicos lucharon ante los ataques zombies. Como detalle final, es relevante hablar de la publicidad de esta página. Marcas de ropa y sastrerías de Bogotá, son algunas de los comerciales que aparecen. Sin embargo, lo que más prevalece son las advertencias que se le hacen al lector a causa de la amenaza zombie y, por respeto al asesinato de Gaitán, un homenaje por su fallecimiento.

Teniendo en cuenta la organización y la edición de un periódico real, los autores del *Bogotá Zombie* imitan con fidelidad el origen y la procedencia de estos. Los colores en blanco y negro, los títulos, los subtítulos y los leads terminan siendo iguales a los que se estructuran en un archivo periodístico. De igual manera y, pese a su carácter ficcional, las imágenes también resultan ser parecidas a las que capta un fotógrafo profesional.

El barrido de las fotografías da la sensación de un ambiente sombrío y apocalíptico. El diseño de las páginas con algunas gotas de sangre da la percepción de violencia y de caos. Los recuadros de precaución, los rostros del cuerpo de Gaitán y el color representado, favorece al entorno temeroso que se vivió en esa época. Jugar con la realidad y la ficción es importante, sobre todo en la redacción de varios de los textos de las portadas de los periódicos, esto sirve para que el lector se sienta dentro de un mundo veraz. Finalmente, y, lo único que tiene una apariencia a la de un cómic o novela gráfica convencional, es la portada de la carpeta del *Bogotá Zombie*. La silueta de los soldados, el color del fondo, los dibujos caricaturescos logran persuadir sobre el alcance pictórico al que se quiere llegar. Hasta no ver las páginas de los diferentes diarios, la atmósfera de la carpeta genera una sensación de fantasía, de algo heroico y similar a lo que anteriormente se vio en las demás obras que se presentaron.

#### **5.4.4. Aportaciones de memoria histórica en Colombia**

Esta novela gráfica se basa sobre las posibles publicaciones en los titulares de los periódicos nacionales tras la muerte de Jorge Eliécer Gaitán y el día del Bogotazo. La realidad y la ficción son mezcladas para crear un mundo paralelo al que se vivió aquel 9 de abril de 1948. Los zombies, las personas alzadas en armas, las posturas políticas a favor y en contra del

caudillo, entre otras cosas, transmiten al lector una sensación de algo que no está muy alejado a la verdad de los hechos. No obstante, la imaginación de los autores es fundamental para crear una atmósfera apocalíptica, sangrienta, pero con el fin de satirizar e imitar desde otra perspectiva lo que uno de los hechos de mayor trascendencia en el país.

A diferencia de las demás novelas gráficas y de los cómics que se han mencionado en este apartado, el aspecto de la ilustración y de los dibujos no van a ser tan primordiales. Por el contrario, la innovación fue lo esencial para reproducir lo que fue cada uno de los periódicos o diarios de la época. Su trabajo interdisciplinario permite que lo antropológico y lo historiográfico se entrelacen para descubrir una postura de determinado medio, acerca de una problemática social o, incluso, traer en discusión a los diversos agentes nacionales e internacionales que marcaron a Colombia en un día como lo fue el Bogotazo.

Tanto en el diario El Tiempo, El Espectador, Jornada, La Razón y El Siglo, hay una disparidad y discrepancia en el manejo, la ideología y el formato en el que son presentados. Más allá de la ficción, existe un estudio que está relacionado a lo real, a la verdad del funcionamiento de los periódicos de ese entonces y, sobre todo, al accionar de sus dueños y editores. Por ejemplo, en el caso de El Tiempo y El Espectador se exalta una postura mucho más nacional y parcial en pro de la defensa de la información que se está proporcionando a la población. Sin embargo, la publicidad de las páginas y el amarillismo de algunas de las imágenes, termina mostrando su lado opaco, haciéndole perder el sentido informativo.

En contraposición a lo anterior, el diario Jornada y los diarios El Siglo y La Razón, se verán enfrentados a causa de su oposición con respecto a la ideología política. Por un lado, Jornada defiende el buen nombre de su fundador y de su caudillo, atribuyendo la defensa del pensamiento liberal, de los discursos gaitanistas y de una nueva democracia. Y, por otro lado, El Siglo y La Razón valorando el lado positivo de la muerte de Gaitán, abogando por el partido conservador y acusando al comunismo como el responsable de todos los hechos del 9 de abril de 1948. Quedan revelados los contrastes que surgen en la información de todas estas portadas de los periódicos, en algunos casos, dejando en segundo plano la importancia de la verdadera hecatombe. Asimismo, y, a manera de conclusión, es relevante afirmar que los autores tienen la intención de reflejar el manejo de un momento de notable trascendencia para el país, donde los intereses políticos van más allá de los sociales. A su vez, el modo en el que actúa una población llevada por los fanatismos y las desmesuras hacia la imagen y el entorno

de un político. Es tanto la irracionalidad de una nación que, hasta un punto, terminan acabando con lo público y, por esa misma destrucción, se olvida la legitimidad de las investigaciones sobre los responsables de estos incidentes.

## **6. Conclusiones**

1. Los cómics y las novelas gráficas reúnen diferentes disciplinas en el origen e investigación de una historia, esto ayuda a que el lector no se centre únicamente en el objeto artístico, sino que también, tenga una perspectiva antropológica, sociológica, periodística, etc. Estas narrativas son una construcción interdisciplinar donde lo académico y lo gráfico se relaciona entre sí para mostrar un acontecimiento histórico. El lenguaje de los cómics y de las novelas gráficas ha servido para que instituciones educativas utilicen este tipo de piezas para complementar ciertas cátedras. Surge una afinidad por este material para mantener a sus estudiantes al tanto de lo que está sucediendo a lo largo del territorio nacional. Caminos Condenados es un ejemplo de historia en la cual el lector puede ponerse en el lugar de los actores del conflicto, conociendo experiencias y el sentir de las víctimas a través de su relato como protagonista.
2. Los cómics y las novelas gráficas son un medio en el que se puede familiarizar por primera vez con un contexto sociopolítico, de este modo, ayuda a que las personas tengan por primera vez un acercamiento y una afinidad hacia estas narrativas. La pintura se ha ido perfeccionando con el paso del tiempo, haciendo que en la actualidad sirva para la construcción de un mensaje, acompañando la palabra escrita, ejemplificado situaciones de la realidad y generando un conocimiento más claro acerca de la historia de Colombia y del mundo.
3. Se puede deducir que los elementos gráficos pueden ser la antesala de los primeros pasos cognitivos en un proceso educativo. Esto no solo se refiere a los niños, sino también a aquellas personas que no han visto un disfrute por la lectura. Asimismo, una de las estrategias de los cómics y de las novelas gráficas es poder brindar unas bases al conocimiento y generar un interés mediático sobre una determinada problemática. De este modo, la sensibilidad de las personas se permea en otros ámbitos, cambiando las fotografías por los dibujos, los llantos por las exageraciones

caricaturescas y otro gran número de herramientas que sirven para que las audiencias no sientan incomodidad al ver una situación que afecte la mirada de quienes no están acostumbrados a ver los efectos de la guerra. Esta puede ser una entrada menos violenta dentro de la realidad del territorio colombiano. Hasta cierto punto, actúa como modelo para introducir a la opinión pública a temas de política y, a su vez, una garantía en pro del aprendizaje.

4. Finalmente, y, con respecto al conflicto armado en Colombia, los cómics y novelas gráficas son un medio de denuncia política, incentivando, por medio de procesos educativos, la crítica hacia los actores del conflicto, a las injusticias sociales y a todos esos aspectos que involucran al Estado colombiano. Así como los grafitis, los panfletos y las protestas fueron acogidas por ciertos grupos sociales, las narrativas gráficas también tienen un grupo intelectual que defiende los derechos humanos, de una nación y de una población.

Por otro lado, es relevante hablar de lo que ha dejado el cómic y la novela gráfica a nivel nacional e internacional. A lo largo de este trabajo de investigación se expusieron acontecimientos puntuales de la historia de Colombia, pero hay que hablar de otros casos en los que estas narrativas han aportado a la historia del país, pero también, a la doctrina de un pueblo. Del mismo modo, en diferentes partes del mundo, existen autores de cómics y de novelas gráficas que han sido pioneros a la hora de exponer un conflicto que ha afectado a una población determinada. La denuncia a problemáticas sociales, políticas y económicas, se hacen a través de dibujos, viñetas y pequeñas frases que han impactado a un público amante de este tipo de herramientas pictóricas con las que se ha reconstruido la historia del mundo.

En diferentes latitudes del mundo son muchos los cómics que se han encargado de denunciar las injusticias sociales, políticas y económicas. La novela *Maus* de Art Spiegelman, conmemoró lo que fueron los hechos del holocausto en la Segunda Guerra Mundial, dándole voz a las víctimas y haciendo una crítica sobre los crímenes que se cometieron en uno de los campos de concentración.

Entrando en el siglo XXI y en la década del 2010 al 2020, se han creado otra serie de obras en países donde anteriormente no se evidenciaban este tipo de narrativas. En España, en el año 2015, se daba a conocer un cómic llamado *Esclavas*, el cual gira en torno a la denuncia

de explotación sexual en dicho país. Todo el relato está basado y estructurado bajo la recolección de diferentes declaraciones de víctimas. Según los autores, *Esclavas* es una novela gráfica con muchas preguntas, mostrando desde la positividad el potencial que tenemos como individuos para producir cambios en realidades difíciles. A pesar de ello, es una obra en donde se destacan las adversidades en la vida de unas mujeres y que refleja una realidad compleja que se vive hoy en día (Peralta Ferreyra, 2016, p.96).

Son muchas las historias que quieren retratar los conflictos del mundo de alguna manera. Los cómics y las novelas gráficas le dan voz a aquellas cosas que son, en algunas ocasiones, ignoradas por los medios de comunicación y por la opinión pública en general. Otro caso que ha tenido relevancia internacional es la novela gráfica *Persépolis*, mostrando lo que fue la revolución iraní a la luz de los ojos de una niña. La misma autora afirmaba que, “*desde que llegué a Francia en 1994, siempre he estado contando a mis amigos historias sobre mi vida en Irán. Veíamos noticias sobre el país en televisión, pero no representaban mi experiencia en absoluto*”, explicaba la autora a Pantheon Books, editorial que publicó el cómic en EEUU (eldiario.es, 2020).

La impotencia de la autora de *Persépolis* se aferró a la inoperancia de los medios de comunicación al contar una historia verídica y de suma trascendencia mundial. Encontró en las viñetas una salida a ese interés de conmemorar el conflicto en Irán, de darle notoriedad a las víctimas y a los victimarios involucrados en los atentados que se cometieron en este lugar. Así como esta novela gráfica, hay muchas otras en las que su motivación se relaciona a unas raíces, a una cultura y al ver que falta un organismo oficial que responda por unos actos que involucraron la violación de los derechos humanos de una población.

Retomando el caso colombiano, se puede hallar una variedad de trabajos que están dedicados al conflicto armado. Más allá de los cómics y novelas gráficas que se nombraron en este proyecto de investigación, hay otras obras que abordan diversos matices de la guerra, injusticias políticas, efectos de la inoperancia del Estado y otra serie de temáticas que no han sido tomadas en cuenta por algunos medios de comunicación. Obras como *Recetario de Amores Lejanos*, hablando sobre aquellas recetas del territorio nacional que se han perdido, no solo por el conflicto armado, sino también, “*de la aparición de grandes empresas, de grandes supermercados, de estos monocultivos, de un montón de cosas que han desplazado*

*los alimentos, que han arrasado con plantas y animales que antes eran el sustento y el alimento de unas personas”*, justifica Díaz.

Grupos de investigación como el de Ulianov Chalarka armaron una serie de cómics que hablaron sobre la lucha por la tierra en la costa Atlántica. Asimismo, hay colectivos en Cali y en Medellín que no solo se enfocan en el conflicto armado, sino que, a su vez, retratan la cultura de pueblos y barrios populares de estas regiones. Estos son, dentro de las normas y de los sistemas de trabajo que más se acercan a hacer algo muy organizado bajo la experiencia y la óptica de Henry Díaz. Asimismo, él exalta dos libros de memoria documental que retrata dos realidades sobre dos comunidades, las de Palisua y la de Tulapas. Además, aplaude la labor que ha hecho el Centro Nacional de Memoria Histórica con una serie de cómics que sirvieron para darle voz a las víctimas en tiempos de guerra. Son muchos los trabajos que se han hecho acerca del conflicto armado, trabajos que, en cierta medida, han servido a instituciones educativas a entender las diferentes dinámicas de la guerra. No obstante, hay otra serie de obras que también se dedican a reconstruir y retratar otras problemáticas, ya sean sobre temas de la ciudad o, incluso, críticas a la política desde el pensamiento de muchos líderes en el siglo pasado.

Este trabajo de investigación a lo largo de sus páginas tuvo el propósito de retratar las dinámicas y los mecanismos que hay detrás de los cómics. Por un lado, desde el ámbito de la creación intelectual y artística, pero también, bajo unos lineamientos interdisciplinarios que van más allá de lo que está construido. Las formas de enseñar han ido cambiando con el tiempo, por eso, las narrativas gráficas se muestran como una alternativa para todos aquellos que muestran un desinterés por temas que han impactado al país desde un ámbito político, social y económico. Esta herencia internacional de las viñetas, los colores y los dibujos, terminan siendo un trabajo apto para todos los públicos y que, por supuesto, hace que desaparezca el estigma del cómic como algo fuera de lo real y apegado a lo ficticio.

### **Nuevos medios digitales colombianos apuestan por las nuevas narrativas**

Actualmente, medios de comunicación como Plaza Capital, Vorágine, 070 y Rutas del Conflicto, utilizan el cómic, las ilustraciones caricaturescas y las novelas gráficas para conmemorar y relatar las historias de vida de las víctimas del conflicto armado, las injusticias sociales que se dan en diferentes poblaciones de Colombia, entre otros aspectos que son de

interés nacional. Estos medios digitales alternativos son creados con el propósito de contar lo que no aparece en la televisión, la radio, etc.

Investigadores, académicos, estudiantes y profesionales en diferentes áreas de la comunicación, se unen con el objetivo de crear un conocimiento interdisciplinar, dirigido a toda la población, pero en especial, a nuevas generaciones que son el futuro del país. El campo de lo visual, ameniza las historias que están rodeadas de violencia, injusticias y una serie de sucesos que pueden afectar la sensibilidad de las personas. A pesar de esto, la veracidad se prioriza, pues por más de que una caricatura o un dibujo parezca algo fuera de lo común, estos medios alternativos buscan un camino creativo para contar historias reales.

Con el tiempo los cómics y las novelas gráficas están ocupando un espacio importante en Colombia, y desde luego, en el mundo. La innovación tecnológica ha ayudado a que estas narrativas pasen de las editoriales al universo digital, llegando cada vez a más personas, generando un conocimiento interdisciplinar. Las nuevas generaciones se están acercando a temáticas que convencionalmente eran ignoradas y que son fundamentales para entender el contexto de un país. Es relevante exaltar el buen trabajo que están cumpliendo los nuevos medios digitales tales como: Plaza Capital, Vorágine, Altas Cómics y Rutas del Conflicto<sup>30</sup>. Su aporte ha dejado cambios en la sociedad, pero también son un ejemplo de cómo se debe dar a conocer una información que beneficie a la sociedad, reflejando lo que es hacer buen periodismo en Colombia.

---

<sup>30</sup> Nuevos medios digitales en Colombia: Plaza Capital <https://plazacapital.co/>, Vorágine <https://voragine.co/>, Altas Cómics <https://www.altas-comics.com/> y Rutas del Conflicto <https://rutasdelconflicto.com/>

## 7. Referencias Bibliográficas

- Acosta, María del Rosario. (2016). *Resistencia al olvido: Memoria y arte en Colombia*. Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes, 344 páginas.
- Alape, Arturo. (2019). *El bogotazo: memorias del olvido: Visión comunista acerca del asesinato de Jorge Eliécer Gaitán*. Ediciones LAVP, 420 páginas.
- Arango, Johnson, Gómez, Jorge Alberto, Gómez, Luz Helena, Hernández, Mónica. (2009). *El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior. Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana*. Universidad de Medellín, Colombia.
- Baena, Rafael y Gaviria, Juan. (2015). *Tanta Sangre Vista*. Rey Naranjo Editores
- Ballesteros, Antonio. (2000). *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Colección Estudios.
- Bonilla, Jorge Iván. (2017). *Narrativas en vilo: entre la estética y la política*. Universidad EAFIT, Medellín, Colombia.
- Caballero, Lucas. (2015). *Memorias de la guerra de los mil días: Testimonio de uno de los causantes de la absurda confrontación fratricida en Colombia (1898-1902)*. Tipografía Bermudez, 262 páginas.
- Cabañas, Miguel. (2009). *Arte en tiempos de guerra*. Editorial CSIC - CSIC PRESS, 638 páginas.
- Cancimance, Jorge Andrés. (2014). *Echar raíces en medio del conflicto armado: resistencias cotidianas de colonos en Putumayo*. Centro Editorial de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia, 240 páginas.
- Castro, Jaime. (2011). *Del Palacio de Justicia a la Casa de Nariño*. Penguin Random House Grupo Editorial Colombia.
- Caudet, Francisco. (1993). *Las cenizas del fénix: la cultura española en los años 30*. Ediciones de la Torre, 571 páginas.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2012). *¡Basta ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad*. Bogotá D.C. Centro Nacional de Memoria Histórica. Recuperado de: <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/informeGeneral/>

- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *Una guerra sin edad. Informe nacional de reclutamiento y utilización de niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano*. Informe del Centro Nacional de Memoria Histórica, Colombia.
- Cobo, José María.(1986). *Interdisciplinarietà y Universidad*. Universidad Pontificia Comillas, Madrid, España
- Colmeiro, José. (2005). *Memoria histórica e identidad cultural: de la postguerra a la postmodernidad*. Anthropos Editorial, 286 páginas.
- Conde, Juan Alberto. (2019). *Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI*. Revista de pensamiento, crítica y estudios literarios. Mitologías hoy. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia.
- Deas, Malcom. (2015). *Intercambios Violentos*. Penguin Random House Grupo Editorial Colombia.
- Del Rosario, Luisa. (2016). *El cómic y el poder: una perspectiva antropológica*. Boletín Millares Carlo, ISSN 0211-2140, N°. 32, págs. 52-65
- Diez, Juan Manuel y Escudero, Beatriz. (2012). *Cartografía Social: Investigación en intervención desde las ciencias sociales, métodos y experiencias de explicación*. Colección Extensión, Buenos Aires, Argentina.
- elDiario.es. (21 de enero de 2020). *Cinco razones para releer 'Persépolis', la novela que nos mostró la Revolución iraní a ojos de una niña*. elDiario.es. Recuperado de: [https://www.eldiario.es/cultura/comics/persepolis-reedicion\\_1\\_1069896.html](https://www.eldiario.es/cultura/comics/persepolis-reedicion_1_1069896.html)
- Gamboa, Alejandro. (2016). *Reflexiones en torno a la representación de la guerra en Colombia*. Revista de investigación en el campo del arte, Universidad de los Andes, Colombia.
- Gómez-Trigueros, Isabel y Ruiz-Bañuls, Mónica. (2019). *El cómic como recurso didáctico interdisciplinar*. Tebeosfera, cultura gráfica. Recuperado de: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/102468/1/2019\\_Gomez-Trigueros\\_Ruiz-Banuls\\_Tebeosfera.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/102468/1/2019_Gomez-Trigueros_Ruiz-Banuls_Tebeosfera.pdf)
- González, Felipe, Montoya, Adriana, Navarro, Rafael. (2013). *BogotáZombie, se levantan los muertos el 9 de abril*. Laguna Libros
- Gracia Lana y Asión Suñer. (2018). *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar*. Prensas de la Universidad de Zaragoza 504 páginas.
- Hernández, Héctor Elías. (2019). *El 9 de abril de 1948 en Santander: Incidencias regionales del asesinato de Jorge Eliécer Gaitán*. Ediciones LAVP.
- Janeiro, Fernando. (2010). *La Novela Gráfica*. Universitat Pompeu Fabra.

Jauregui, David. (2018). *Los Inicios del Cómic en Colombia*. Bogotá D.C. Colombia: Señal Colombia. Recuperado de: <https://www.senalcolombia.tv/general/inicios-del-comic-en-colombia>.

Jiménez, Miguel, Jiménez, José Luis, Cruz, Andrés. (2014). *Los Once*. Laguna Libros

Johnson, Samuel. (2009). *Escritos Políticos/Political Writings*. Katz Editores, 518 páginas.

Laguna, Antonio. (2015). *El humor en la historia de la comunicación en Europa y América*. Universidad de Castilla, La Mancha, 812 páginas.

Legrand, Diego. (2015) Los cómics de la guerra, en ¡Pacifista!, Vice Colombia. Bogotá. Recuperado de: [https://www.vice.com/es\\_co/read/los-comics-de-la-guerra](https://www.vice.com/es_co/read/los-comics-de-la-guerra)

Molano, Alfredo, Neira, Armando, Cardona, Jorge, Navia, José, Cano, Ana María, Caballero, Antonio... Rincón, Héctor. (2015). *1985. La semana que cambió a Colombia*. Semana Libros, 200 páginas.

Montenegro, Catalina. (2012). *Novelas gráficas: Reconstrucciones de las memorias*. Universitat de Barcelona.

Moreno, Giovanny. (2016). *La novela gráfica en Colombia: arte y memoria para el postconflicto*. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Muñoz, John Mario. (2016). *Con la casa al hombro: Víctimas, políticas públicas y luchas ciudadanas*. Fondo Editorial FCSH, 158 páginas.

Navarro, Claudia Mónica. (2006). *Políticas de la memoria en la construcción identitaria en Ramada*. Plural editores, 256 páginas.

Núñez, María Camila. (2018). Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. *Caminos Condenados y No Soy de Aquí* como casos de estudios. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Nuván, Irma Lizeth, Rivera, Diego Andrés, Carrillo, Sandra, Forgiony, Jesús, Bonilla, Nidia... Rozo, Astrid. (2018). *Diferencias en la calidad psicométrica de test construidos mediante la estrategia pedagógica audiovisual y las estrategias pedagógicas tradicionales*. *Revista Espacios*. Vol. 39 (N°25). Recuperado de: <https://www.revistaespacios.com/a18v39n25/18392507.html#>

Ojeda, Diana, Guerra, Pablo, Aguirre, Camilo, Díaz, Henry. (2016). *Caminos Condenados*. Cohete Cómics

Peña, Beatriz. (2015). *Vectores de la pedagogía docente actual*. ACCI (Asociación. Cultural y Científica Iberoamericana, 554 páginas.

Peralta Ferreyra, I. (2015). España. Esclavas. Un cómic que denuncia la explotación sexual. *Aularia*, 4(2) Julio. pp: 95-100.

Rizo, Julia. (2018). *La novela gráfica, un panorama en desarrollo*. Pontificia Universidad Javeriana de Colombia.

Rodas, Fanny Alicia. (2017). *Caricatura política y el humor como resistencia al poder. Caso 30 de septiembre de 2010*. Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.

Rodríguez, María Inmaculada. (2008). *Arte, poder e identidad en Iberoamérica. De los virreinos a la construcción nacional*. Publicacions de la Universitat Jaume I, 277 páginas.

Rodríguez, Sandra. (2017). *Memoria y olvido: usos públicos del pasado en Colombia, 1930-1960*. Editorial, Universidad del Rosario, Colombia, 522 páginas.

Rubiano, Elkin. (2015). *El arte en el contexto de la violencia contemporánea en Colombia*. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.

Ruiz, Nubia. (2013). *El desplazamiento forzado en Colombia: población, territorio y violencia*. Universidad Nacional de Colombia, 350 páginas.

Sánchez, Gabriela. (2011). *La caricatura política: Sus funcionamientos retóricos*. Razón y Palabra, Universidad del los Hemisferios, Quito, Ecuador.

Sierra, Ruben. (2009). *República Liberal: sociedad y cultura*. Centro Editorial de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia, 662 páginas.

Silva, Fabio. (2014). *Memorias y narrativas: Tres décadas de conflicto en el Magdalena Grande*. Editorial Unimagdalena, 116 páginas.

Silva, Ludovico. (1977). *Los cómics y su ideología, vistos del revés*. Editorial Nuestro Tiempo, Colección La Cultura Al Pueblo. Quinta Edición.

Ugarriza, Juan Esteban y Pabón, Nathalie. (2017). *Militares y Guerrillas: La memoria histórica del conflicto armado en Colombia desde los archivos militares, 1958-2016*. Segunda edición. Editorial Universidad del Rosario, Colombia, 408 páginas.

Uribe, Consuelo. (2012). *La interdisciplinarianidad en la universidad contemporánea: Reflexiones y estudios de caso*. Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, 572 páginas.

Vargas, Daniel Felipe. (2019). *Aprendizaje Significativo desde el Cómic: Una Propuesta de Innovación para la Enseñanza de la Historia Bipartidista*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia.

Varios. (2018). *Versiones del Bogotazo*. Instituto Distrital para las Artes-Idartes-Idartes.

Vetö, Silvana. (2012). *Maus y la ética de la representación después del Holocausto Narrativas post-traumáticas, elaboración y post-memoria*. Universidad Central de Chile.

Vilches Fuentes, Gerardo. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus S.L, 320 páginas.

Villamarin, Luis. (1997). *La selva roja: Nexos del partido comunista colombiano con las Farc*. Volumen 8 de Colección Conflicto Colombiano.

Villamizar, Carlos, Jaramillo, Jefferson, Pérez, Amanda, Rufer, Mario, Torres, Johanna, Vargas, Sebastián...Guarín, Óscar. (2019). *Políticas, espacios y prácticas de memoria: Disputas y tránsitos actuales en Colombia y América Latina*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

## Anexos

### ENTREVISTA A SEBASTIÁN VARGAS, DOCENTE DE PREGRADO DE CIENCIAS HUMANAS EN LA UNIVERSIDAD DEL ROSARIO.

**10 de marzo de 2020 a las 10:30 a.m. Entrevista en la oficina 513 del Edificio Santafé en la Universidad del Rosario, Bogotá (Colombia).**

**Sebastián Vargas, Bogotá (Colombia), formación como historiador en la Universidad Javeriana. Experiencia en investigación en historia, ciencias sociales y en estudios culturales.**

**¿Desde su perspectiva, por qué cree que los jóvenes, en ocasiones, tienen una mayor afinidad por la ficción y no por lo real?**

Igual no creo que sea una cosa solo de los jóvenes en general. O de niños o de adultos, es algo más que en general los seres humanos en la sociedad tratamos de buscar refugios o escapatorias frente a unos contextos sociales que pueden ser difíciles a veces. Uno de esos refugios son justamente la ficción, o la literatura, el cine, etc. Particularmente los jóvenes se ven atraídos por este tipo de narrativas, entonces quizás esa sea una de las razones, tratar de buscar realidades alternativas para respirar un poco o hacer una pausa frente a contextos reales que muchas veces pueden ser complejos, difíciles, etc.

Por otro lado, también pensando en el tema del cómic y si esto sirve o no para contar historias reales, o referir a contextos sociales reales. Me parece que justamente que literatura y la ficción también, aparentemente así sean como estos escapes de la realidad, pues dicen mucho más de la realidad de lo que nosotros creemos. Nos sirven para pensar en otras realidades o situaciones alternativas.

**Muchas veces nosotros intentamos desdramatizar lo que realmente pasó y, a veces eso puede ser como una técnica que sirve para que se llegue a todas las edades. Por ejemplo, un niño que se acerque a un cómic. ¿La ficción puede servir para que sea más ameno el relato?**

Si puede ser, pero también yo pienso que los cómics y las novelas gráficas generalmente se piensa que son para adolescentes o para un público joven, y me parece a mí que no necesariamente. Muchas veces y, sobre todo la novela gráfica como género literario, es más

bien como un tipo de relato o un objeto cultural dirigido a público adulto. De hecho, muchas de las tramas y, de las historias allí narradas, no son aptas, al menos para un público infantil. Yo creería que allí sí hay una distinción que hacer entre el mundo en general del cómic, sobre todo ese cómic más tradicional, más clásico, que viene desde mediados del siglo XX, y que se refiere casi siempre a historias de superhéroes. Es un cómic hegemónico en la medida que está producido por las grandes industrias del cómic, por ejemplo, Marvel y DC. Pero, yo creo hay géneros, yo distingo ese cómic mucho más masivo y de un consumo más masificado, y que está dirigido principalmente a un público adolescente, lo distingo de la novela gráfica que en general es más underground. De hecho, en los últimos años si se ha vuelto más masificado y más consumido, pero no al nivel de este otro cómic hegemónico del que hablaba antes y que, se caracteriza por tener, un público mucho más heterogéneo, más diverso y más complejo. En muchos casos, como decía antes, creo que la novela gráfica no necesariamente es para un público infantil o para un público juvenil, sino más bien para un público adulto. Entonces en ese sentido, creo que es una apreciación que podría servirte en un trabajo. Pensar que la novela gráfica no siempre y, no necesariamente es, para niños o jóvenes.

También hay una cuestión generacional y es que, digamos, las personas que eran niños en los años setentas y en los años ochenta, hoy son adultos y siguen consumiendo, y consumen todavía más, pues porque son trabajadores y tienen una capacidad adquisitiva, esas cosas que consumían cuando eran niños. En términos de videojuegos, de música y pues también, de cómics. Entonces lo que yo digo también es relativo y, hay que ver esa variable generacional. Pero, como yo lo veo, sin ser un experto del tema. Digamos, yo soy más que le gustan las novelas gráficas y los cómics y, sobre todo trato de coleccionar los de temática histórica y, cuando viajo trato de también llevarme algo del lugar donde estoy, algo que trate de contar la historia del lugar. Entonces yo hablo no como un

experto, sino más como una persona que le gusta, o que consume ese tipo de productos. Y, desde ese punto de vista, yo si veo una diferenciación. Por ejemplo, a mí no me gusta, no veo, no compro, no colecciono esto de superhéroes y demás, salvo una que otra excepción. Sino que me interesa más las novelas gráficas y de historia, particularmente sobre historias sobre pasados conflictivos. Pasados complejos y cuestiones de elaboración de memoria colectiva en ese tipo de contextos. Entonces, por eso es que para mí es útil esa distinción, pero tampoco estoy diciendo que sea así, es más bien como yo lo veo.

## **¿Es necesario incentivar a los jóvenes para que se acerquen a las novelas gráficas acerca del conflicto armado?**

No hay nada necesario u obligatorio, pero pienso que, si es importante, y si es algo que contribuye a la comprensión y a la enseñanza y aprendizaje de la historia reciente. En el país, pues atravesada por la violencia política y por el conflicto interno armado. Yo creo que es otra manera de acercarse al tema que puede resultar bastante útil en diversos contextos, en la escuela digamos, pero también en espacios de educación no formal. Digamos, en talleres o en espacios como bibliotecas, museos, barrios, etc. Yo creo que puede ser muy útil porque muestran, o cuentan de otra manera ese pasado reciente. Creo que pasa algo particularmente... en realidad es algo muy general, pero que se agudiza en Colombia, y es el tema de una representación visual bastante explícita del conflicto y de la violencia. Por ejemplo, en los noticieros, a lo cual hemos estado expuestos desde niños, desde hace muchos años, y que lo que hace es que también, por un lado, desensibilizarnos frente al conflicto, frente a esa realidad y, por otro lado, saturarnos, hacer que ya no queramos ver, que no queramos saber, desentendernos. Sobre todo, si somos un público urbano, que se encuentra en las grandes ciudades y, de alguna u otra forma no ha afectado directamente por este conflicto, que ha sido mucho más periférico de las zonas rurales del país. En ese sentido, creo que, la novela gráfica puede contarnos, desde nuevos ángulos y por nuevas fórmulas narrativas, estos temas que, sin lugar a dudas, no diría necesario, pero sí, muy importante y muy relevante, que las nuevas generaciones conozcan.

Usted como docente diría, es importante hacer una cátedra o un grupo de investigación universitario para qué, de pronto se cultive gente que sepa del tema y que, ayude a la gente a interesarse más por estos temas.

Me parece importante, no tanto para formar gente que haga cómics, sino para estudiarlo y tenerlo como un objeto cultural válido y relevante socialmente. Sí, creo que es importante. De hecho, hay una clase que hace rato he querido dar, pero por motivos más de la programación de la carrera de historia, no he podido darla todavía. Pero en algún momento si quiero hacer una clase de cómics e historia, como para ver las relaciones entre la novela gráfica y la producción, circulación y recepción del conocimiento histórico. Nosotros en la academia no somos dibujantes, no somos novelistas gráficos, pero si podemos pensar y reflexionar en torno a eso. Entonces sí, a mí me parece relevante.

Creo que también es algo que está por fuera de la academia. Por ejemplo, tu mencionabas a María Camila Núñez, y ella tiene un canal de YouTube que se llama “los cómics son buenos”, entonces ella ha hecho un ejercicio público de difusión y de reflexión sobre cómic y novela gráfica que, no es un ejercicio necesariamente académico. Aunque ella sí es una investigadora, es una historiadora con un posgrado creo que en historia del arte y, pues ella investiga de los temas sobre los que habla, pero también es un trabajo de difusión pública sobre un conocimiento específico. Entonces, creo que es también una cuestión que, tiene un pie en la académica y tiene un pie afuera, porque también nosotros queremos hablarles a nuestros estudiantes, pero también a la ciudadanía en general, al público en general. Creo que es importante visibilizarlo en la academia, pero no dejarlo solo en la academia, pues porque es un objeto cultural que desborda el mundo universitario. Entonces creo que es importante hablarlo en la universidad, pero también sacarlo a otros espacios.

### **¿por qué lo visual genera a los jóvenes nuevas formas de pensar y de comprender el conflicto armado?**

Estamos en una cultura de lo visual y, también de lo virtual y de lo digital, entonces yo creo que eso es clave. Tenerlo en cuenta en nuestros procesos de aprendizaje y de enseñanza, pensar que las nuevas generaciones están muy atravesadas por este nuevo tipo de lenguajes. En ese sentido, quizás esa diferencia de nosotros o generaciones anteriores. Nuestros estudiantes y los jóvenes en la actualidad, la mayoría son nativos digitales, eso quiere decir que desde bebés ya estaban interactuando con unas interfaces de información que, nosotros no y, por lo tanto, procesan la información de manera diferente. No es solo lo visual, es lo multimedial, también cómo lo visual interactúa con lo digital, con lo virtual, el audio, etc. Entonces, es como una nueva manera de también de percibir y de interactuar con el mundo, a la cual las generaciones anteriores no estamos tan acostumbradas. También entonces nosotros estamos aprendiendo de esos nuevos lenguajes y, creo que una prueba de eso en lo cotidiano en la universidad es, que uno ve como ya casi los chicos no leen, aunque yo insisto mucho que lean, en que no pierdan también esa parte de la escritura y de la lectura como más análoga, que no se concentren solo en lo digital. Pero también uno tiene que ser flexible ante eso y también utilizar muchos recursos audiovisuales. Dicho eso, yo creo que, por ejemplo, en un colegio, utilizar en la clase de ciencias sociales una novela gráfica sobre el conflicto puede ser mucho más llamativo y mucho más enriquecedor para los estudiantes y, también enriquecedor para el profesor en su dinámica de enseñanza que, poner una lectura, por

ejemplo. Lo que yo haría, sin embargo, es no volcarme solo a eso, sino ir combinando varias cosas. O sea, tampoco podemos pensar que el cómic va a ser la panacea de la enseñanza de la historia, sino que eso también hay que combinarlo con textos tanto clásicos como contemporáneos que nos pueden hablar de ese contexto. Con documentales, con ejercicios de historia oral, por ejemplo, porque muchos de los estudiantes, tanto en la universidad como en el colegio, pues también tienen sus propias historias atravesadas y marcadas por el conflicto. Entonces, también estos ejercicios de historia oral, familiar, barrial, etc, de historia de las migraciones, son importantes allí. Yo diría, es un recurso más entre otros. Lo visual, lo audiovisual y, en concreto, la novela gráfica, son importantes, pueden generar nuevas reacciones, nuevos aprendizajes, pero creo que no debemos tampoco quedarnos solo en eso.

Por ejemplo, Caminos Condenados es sobre el despojo de tierras del Magdalena Medio, pero también sobre el Magdalena Medio hay un libro en el que trabaja Alfredo Molano, entonces se pueden combinar ambas cosas en el aprendizaje, por ejemplo.

### **¿Por qué es importante contar historias de manera diferente?**

Pues por muchos motivos, primero, porque la historia no es algo que le interese a la historia en general y menos a los jóvenes. Vivimos en un mundo presentista, en donde lo que importa es el hoy y las necesidades como más apremiantes y, en medio de ese presentismo, la historia cobra poco valor, o poco interés para las personas. Entonces creo que contar historias de nuevas maneras nos sirve para producir, comunicar y consumir la historia de nuevas maneras. En ese sentido, es un ejercicio de revaloración de la historia como reconocimiento, que puede hacernos ver, puede visibilizar, reactivar, su función social, su importancia para la sociedad. Saber que la historia nos sirve para leer nuestro presente, a través de los lentes de nuestras experiencias pasadas, que nos sirven para proyectar futuros métodos, mejores y alternativos. En ese sentido, creo que es relevante que quienes investigamos y contamos la historia, nos reinventemos para poder generar el interés de nuevos públicos, generar unos nuevos intereses, por la historia en la sociedad en general. Ante todo, es un problema comunicativo, generalmente los historiadores no nos salimos del circuito académico, pero decidimos un conocimiento casi que para nuestros mismos pares especializados y ya no más. Entonces, esto tiene que ver mucho con lo que es la historia pública, que es como poder hacer pública la historia y sacarla a la academia. No solo contarla a los demás, sino también ver cómo podemos contarla con los demás. Caminos Condenados es un caso interesante, si bien no es una historiadora sino una antropóloga, que es Diana Ojeda, ella se asocia con Pablo Guerra

que es un guionista y con los dos dibujantes. Se genera un nuevo trabajo, interdisciplinario, colaborativo, de personas que están en la academia y de personas que están dentro de la sociedad civil. En ese sentido, es importante contar nuevas historias, pero eso implica varios retos, entonces es, cómo vamos a generar nuevos relatos para los que muchas veces nosotros ya, lo decías tú antes, no estamos entrenados. Tiene que ver con interdisciplinariedad, tiene que ver con investigación colaborativa, tiene que ver con negociaciones sobre quién es el que detecta el conocimiento sobre el pasado. Tiene que ver con autoridades colectivas y, hasta qué punto, negociamos nuestro lugar de privilegio en la universidad como detectores de un saber experto y, podemos construir un diálogo de saberes con otros. Entonces, esa pregunta es bastante profunda, porque, qué importancia tiene, pues tiene mucha importancia como ya expliqué antes, pero también tiene muchos retos, posibilidades y limitaciones metodológicas.

**Tú también hablas que no es solo lo visual, sino que también hay otros medios a los que uno se puede acercar uno a sentir un afin con el conflicto armado colombiano. ¿qué otros medios aparte de los cómics, de las novelas gráficas, de todo lo que ya hemos venido hablando, utilizarías tú para incentivar a diferentes personas a que se interesen y se arraiguen al conflicto armado desde otra perspectiva?**

Yo creo que, más de decir cosas, tenemos que aprender a escuchar y, escuchar los testimonios de las personas que han sido afectadas. Entonces que creo que, no solo como historiadores sino como sociedad en general, debemos dejar de decir, decir, decir, explicar, sino más bien trabajar en una ética de la escucha y, poder tomarnos el tiempo y, el espacio de escuchar los testimonios de los otros. En ese sentido, también un lugar muy importante es el museo, un museo que pueda proyectar esas voces. Por eso está ahorita la polémica del cambio de gobierno y del cambio de dirección del Centro Nacional de Memoria Histórica, y el proyecto del Museo Nacional de Memoria, que estaba planteado muy en esos términos, de poder plantearse como un espacio de escucha de las múltiples voces de aquellos afectados por la violencia, atravesados por el conflicto armado. Víctimas, de diferentes tipos, no solo de un tipo. Que se pudieran escuchar las versiones, que se pudieran escuchar a todos los actores históricos implicados, y no solo a un tipo de víctimas, y que, pues ahora está siendo totalmente censurado, editado, transformado, en virtud de políticas del gobierno actual. Entonces es muy grave lo que está pasando actualmente en ese sentido. Pero sin lugar a dudas el museo y estos espacios de escucha, también son lugares o herramientas pedagógicas muy importantes que, yo utilizo, he utilizado y seguiré utilizando, por ejemplo, en clases. Llevar a

los estudiantes a un museo, o que en el mismo internet puedan buscar archivos orales, testimonios de personas afectadas, yo creo que eso es muy importante. La novela gráfica, sobre el tema que tú estás investigando, también en buena medida está armada y construida, a partir de relatos de experiencias y personas de comunidades afectadas. Entonces eso es muy importante, porque es, esas voces transmutarlas y traducirlas en una historia gráfica, en una narrativa gráfica.

En un proceso de justicia transicional en el que estamos, de pos acuerdo de paz, los archivos, los museos, los centros de memoria, son muy importantes, y ellos son los que deben generar esas condiciones. Por eso que actualmente eso no está teniendo un efecto considerable en la sociedad, porque incluso, desde el mismo estado se está boicoteando. Fuera de que ya es difícil, de que la gente no lee, no va a un museo, no le interesa. Está desensibilizada o saturada frente al conflicto, pues ahorita también hay una manipulación de las políticas de memoria y de la justicia transicional por parte del gobierno. Entonces todo eso hace muy difícil realmente que la gente escuche, y que la gente se apropie. Desde la universidad tenemos la responsabilidad de seguir manteniendo eso en la agenda pública.

### **¿Por qué consideraría que un cómic o una novela gráfica reconstruye memoria y les da voz a las víctimas?**

Porque como cualquier otro relato, trata de posicionar con unos nuevos lenguajes y unas nuevas narrativas esas temáticas, esas problemáticas y esas voces. Entonces creo que, tampoco hay que endiosar al cómic, o tener un fetiche sobre él, pero sí mostrar que es tan válido y tan pertinente como otro tipo de relato. Yo creo que tu tesis es interesante porque evidente es como, bueno, ya hay un interés en los jóvenes por los cómics, aprovechemos eso para posicionar unas nuevas temáticas, unas nuevas problemáticas y unas nuevas voces. En ese sentido es como, bueno, ser estratégicos y aprovechar eso. Es una manera de, en qué se puede difundir, en qué se puede hablar, en qué se puede poner en la discusión. Ese es quizás el valor agregado, o el diferencial que tiene el cómic de la novela gráfica. Que ya por simple estereotipo, aunque yo te decía al principio que no necesariamente es así, pero por simple estereotipo ya se asocia cómic con joven. Yo diría que para tu tesis es importante deconstruir ese estereotipo, pero mostrar cómo también mucha de la gente que hace cómic también ha aprovechado una estrategia para posicionar ciertas cosas de las que se habla, pero no hay interés, o como yo decía antes, la gente está saturada sobre estos temas, etc. Yo diría que ese es el diferencial o el valor agregado.

**También sería interesante realizar una cartografía social, que vengan más las víctimas al lado urbano y, uno también como estudiante, por ejemplo. ¿Sería bueno hacer una cartografía social y después ponerlo al cómic?, ¿qué matices interesantes tendría esto?**

Porque permitiría ver la percepción que tiene la sociedad urbana sobre algo que muchas veces ellos consideran ajeno, o exterior a ellos, pero en realidad no lo es tanto. Finalmente, todos estamos afectados por esa situación de conflicto en las últimas décadas del país. Sería chévere para ver, más que todo, cuál es la percepción de estas personas

**¿Se podría decir que los cómics y las novelas gráficas podrían ayudar a reparar a las víctimas, hasta cierta manera?**

Yo creo que, si contribuye a la reparación simbólica, que por mandato legal, por la ley de víctimas del 2011 que establece que el estado debe garantizar esa reparación simbólica. Yo creo que, si hace parte, pero no basta. Es una acción entre muchas que se deben realizar. Y también hay que ver caso por caso, si repara a un tipo de víctimas, si no a otras, sino cómo, cuándo, por qué. O sea, esa es una pregunta que realmente es relacional y, depende del contexto, habría que ver caso por caso. Pero, en general, yo diría que sí puede contribuir a la reparación simbólica de las víctimas.

**¿Qué has escrito sobre el conflicto armado colombiano?, ¿cuáles son los trabajos que más destacas?**

Mi tema de investigación es más las políticas de la memoria y los usos públicos de la historia. En ese sentido, pues hay políticas de la memoria y hay usos públicos de la historia que están relacionados con la historia reciente, y la historia reciente está atravesada por el conflicto. En ese sentido, tengo varios textos que hablan sobre el tema de, digamos, algo que ha atravesado mi historia académica, desde el pre grado en historia en la Universidad Javeriana, hace ya dos décadas. Es el tema de cómo la gente usa la historia, o para qué la usa, o cómo se la apropia, o para qué la resignifica. Entonces a mí siempre me ha interesado el tema de la historia por fuera de la academia, por fuera de la historiografía como tal, del saber especializado de la historia. En ese sentido, tengo varios textos sobre políticas de la memoria y usos públicos de la historia en diferentes contextos. Para mí es importante siempre hacer público mi trabajo,

que cualquiera lo pueda ver en internet por medio de la plataforma academia.edu, se pueden consultar las diferentes cosas que he escrito.

Justamente en el campo de investigación de la enseñanza de la historia, lo que más se escrito en América Latina, México, Argentina y Colombia particularmente, ha sido el tema de cómo enseñar historia reciente. Atravesada por dictaduras militares, por guerras sucias, en nuestro caso por el conflicto armado, a lo cual se suma el agravante que a diferencia de la dictadura en Argentina o la guerra sucia en México, en Colombia todavía está vivo el conflicto. Entonces es, cómo enseñar historia de algo que además pone en peligro al profesor mismo, pues porque no se ha acabado, no está clausurada esa historia de guerra. Mi preocupación es cómo la gente aprende, interpreta, usa y resignifica la historia, pues la escuela es uno de los principales lugares en donde la gente interactúa con la historia. La historia se enseña en los colegios así por ley ya no sea una materia obligatoria, pero igual la gente aprende historia en los colegios. Entonces la enseñanza de la historia es uno de los ámbitos que he trabajado, pero pues también he trabajado, por ejemplo, conmemoraciones, días y aniversarios de fiesta en donde la memoria es actualizada. He trabajado más en torno a eso, a la construcción de la memoria social como tal, que al conflicto.

### **¿Cómo han sido sus narrativas para contar la historia?**

Siempre he tenido una preocupación. Claro, digamos que dentro del circuito académico generalmente uno escribe artículos, que además si no son para revistas indexadas, pues no te valen de nada, no te los reconocen. Yo hago algo mucho que, son reseñas, de hecho, te decía que tengo una reseña de Caminos Condenados, porque me parece importante que la comunidad académica, que los historiadores podamos saber qué es lo que se está produciendo. Entonces hago muchas reseñas de los libros que leo y de las investigaciones que estoy haciendo, hago reseñas para que otros puedan ver eso. Y, por ejemplo, su pregunta es buena y, en el caso de un libro que escribí, que se llama desentonando el himno de Bogotá, que analiza el himno de Bogotá como un dispositivo de memoria, pero también analiza su contexto de creación en los años setentas y sus posteriores mutaciones. Escribí el libro, pero también hicimos una exposición justamente del Museo de Arte Contemporáneo en el barrio Minuto de Dios, para tratar de que no solo la gente leyera libro, sino que justamente los ciudadanos pudieran ver una exposición fotográfica relacionada con el himno de Bogotá. Entonces he tratado de hacer eso, ahorita la investigación que estoy haciendo es sobre

monumentos, entonces sí vamos a hacer un libro colectivo con varios autores, varias contribuciones, pero no solo eso, también queremos hacer una plataforma digital para que la gente pueda entrar y contar historias de cómo se relacionan con los monumentos en diferentes partes. Desde que estoy interesado en historia pública, de eso se sigue que también piense las maneras en las que se comunica y se transmite el conocimiento histórico. Eso tiene que ver necesariamente con lenguajes y con formatos. Novela gráfica es algo que sin duda también en algún momento me gustaría hacer.

### **ENTREVISTA A LINA FLÓREZ, PRODUCTORA DE CONTENIDO EN ALTAIS CÓMICS**

**13 de julio de 2020 a las 11 a.m. Entrevista realizada a través de notas de voz de WhatsApp y por medio de correo electrónico.**

**Lina Flórez, Medellín (Colombia), formación como psicóloga de la Universidad de San Buenaventura y periodista en la Universidad de Antioquia. Productora e investigadora de contenido en Altais Cómics. Ha recibido premios por parte de la Alcaldía de Medellín a causa de su entrega y su disposición la creación y fomentación del arte y de la cultura.**

**Cuestionario**

## **¿Es importante incentivar a los jóvenes para que conozcan el conflicto armado colombiano a partir de los cómics y las novelas gráficas?**

En primer lugar, yo creo que desde Altais Cómics tenemos también una apuesta por todo el tema del reconocimiento de la historia en muchos sentidos, historias y memorias. Nosotros creemos, pues también pensamos desde aquí, que el reconocimiento de la historia y del contexto en el que uno vive, del que uno hace parte, es importante para tener también elementos de juicio para lo que sea que esté pensando como proyecto de vida.

Los cómics y las novelas gráficas son un mecanismo para acceder a este tipo de información, no son el único. Hace parte de los muchos medios en los que uno puede acceder a conocimientos históricos y sobre todo del tema del conflicto armado colombiano. Hay muchas herramientas, yo creo que eso responde más como a las afinidades de la persona y a los procesos de aprendizaje, hay personas que son más visuales, otras más auditivas, otras más equinéticas. Entonces creo que es más afín a hacerse la pregunta es, que existen muchas maneras de comunicar el conflicto armado colombiano, de transmitirlo.

Particularmente nosotros desde Altais Cómics hacemos unas apuestas por los cómics, por las narrativas gráficas, porque nos gustan, porque creemos que son un medio válido también para narrar. Sabemos que no son de tipo de lectores, pero todo público está en la capacidad de acceder al conocimiento por esta o por cualquier herramienta de considere cercana y afín a su gusto.

## **¿Los cómics y las novelas gráficas pueden ser considerados como una herramienta interdisciplinar? Si, no y por qué.**

Si, incluso desde el trabajo que nosotros hacemos un lo que buscamos hacer, no solo conjugar los diferentes roles y perfiles para la construcción de un cómic, sino también allí conjugar las diferentes miradas disciplinares de acuerdo a las temáticas que se están trabajando. Por ejemplo, si uno está trabajando temas de divulgación científica está muy bueno poder tener la mirada de esas disciplinas, pero además de personas sensibles con el arte o con otras herramientas que enriquezcan esa potencia en esa narración que se está construyendo. Entonces, consideramos que es una herramienta muy válida para conjugar no sólo disciplinas sino diferentes roles y perfiles desde los oficios también.

### **¿De qué forma los cómics y las novelas gráficas pueden fortalecer el conocimiento de niños y jóvenes acerca de la historia en Colombia?**

Los cómics son un lenguaje más para narrar. Es un recurso más que existe para contar cierto tipo de historias, en este caso, historias que tengan que ver, por ejemplo, con el conflicto armado en Colombia y, ponerlo, al servicio de los lectores que, para este caso, serían niños y jóvenes. Es una manera de acercar el conocimiento, reconociendo que no es la única manera de narrar y que, precisamente se vuelven un recurso más considerando las diferentes habilidades y las diferentes maneras que tenga también ese grupo en particular de acceder al conocimiento. Yo creo que enriquecen o se convierten en una fortaleza porque en la medida que existen más recursos y más lenguajes que narran una situación, pues hay más muchas más posibilidades de que muchos más públicos y personas puedan acceder a esa información. También todo depende de las afinidades y de los gustos, entonces yo creo que es la posibilidad de utilizar y de echar mano de los recursos que uno tiene a disposición, en este caso, el cómic como un lenguaje para narrar.

### **¿De qué manera los cómics y las novelas gráficas sirven para conmemorar y reconstruir el buen nombre de las víctimas?**

En memoria histórica y, cuando uno habla de testimonios y de procesos de memoria, lo que se busca es que diferentes lenguajes ayuden o se pongan al servicio de dejar registro, de dejar evidencia de una situación, de conmemorar, de dar cuenta de una situación que fue vivida o que fue experimentada por una persona o por un grupo de personas. En esa medida, el cómic o las narrativas gráficas son un recurso, un lenguaje más para narrar y para dejar el registro de esas vivencias. Particularmente en Colombia, los cómics de “Los Caminos de Tulapas”, “Sin Mascar Palabras” y “La Palizúa”: dos cómics publicados por el Centro Nacional de Memoria Histórica, se convierten sí mismos en medidas de reparación colectiva en la manera en que las comunidades pidieron que sus historias fueran contadas. Las narrativas gráficas sirvieron como un recurso para que esas historias estuvieran plasmadas y pudieran dar cuenta de esas experiencias particulares.

El cómic y la narrativa gráfica ahí se convierte en una herramienta más que permite o es posible para que las personas, grupos o comunidades puedan dejar evidencia o puedan dar cuenta también de situaciones de las que fueron víctimas. Es un recurso más y, como los

recursos, en la medida que sean bien utilizados, podamos tomar provecho de todos los recursos que nos ofrecen, pues va a ser mucha más rica herramienta como para narrar y para dar cuenta de situaciones particulares que tienen que ver con el hecho del conflicto armado en Colombia con hechos victimizantes.

### **¿Hasta qué punto es importante desdramatizar el conflicto armado por medio de la creación de cómics y de novelas gráficas?**

Yo creo que ahí el asunto de desdramatizar, el concepto pues de lo dramático o el término en sí mismo de lo dramático tiene que ver precisamente con poner en conflicto una situación. El conflicto armado colombiano de hecho es eso, es un conflicto permanente entre personajes, entre territorios, entre víctimas, victimarios. Yo creo que la pregunta y, en general en las historias del periodismo o de historias de no ficción, la pregunta es; ¿cuál es el sentido de eso que estás contando? y, si tiene o no pertinencia dentro de la historia que estás contando, creo que son las preguntas que un narrador o la persona que está construyendo el material debe hacerse a la hora de construirlo. Esta información que yo te estoy contando, por muy cruda que sea o por mucho que confronte, es necesaria en la historia, hace parte de lo que estoy narrando, es un recurso necesario para dar cuenta de lo que sucedió. En la medida que uno se responde esas preguntas y, puede darle más sentido a la historia que está narrando, que está dejando plasmada, pues va a cobrar más, mayor o menor sentido de esas situaciones que en algún momento uno puede pensar que son crudas o duras de tratar. Yo creo que no es negarse a contar ciertas situaciones, sino más bien plantearse la pregunta de cómo hacerlo, cómo no revictimizar por ejemplo con un relato, pero sí dar cuenta de una situación que sucedió. Creo que son preguntas a las que se enfrentan en general, no solo personas que trabajen con la narrativa gráfica, sino cualquier persona que intente narrar una historia que tiene que ver con hechos victimizantes.

### **Para el desarrollo de un cómic o novela gráfica sobre el conflicto armado, ¿es importante jugar con el rol del humor, de las exageraciones y, a veces, de la ficción?**

Yo creo que el humor, la sátira incluso, son recursos narrativos. Lo que hay que preguntarse es en términos de la historia que se está contando, si funciona o no esa manera de narrar. Uno puede narrarlo desde un relato heroico, desde un relato satírico, desde una construcción narrativa más desde la línea del terror. Desde la historia que uno está presentando, con los personajes que tienen, que hacen parte de esa historia real, cómo pueden enriquecerse con las

diferentes formas de narrar. Por ejemplo, una manera y, que ahora pasó a cómic, que es inicialmente la obra de teatro de Fabio Rubiano, “Labio de Liebre”, Labio de Liebre utiliza la ironía y el sarcasmo en toda la obra para tratar precisamente un tema tan difícil como el conflicto armado en Colombia, hechos victimizantes, temas de masacres, maneras de tortura y lo pone en juego. Creo que la pregunta ahí es ¿qué función tiene eso a la hora de esa construcción que estás planteando? Esa obra por ejemplo funciona muy bien por la manera en la que se construye, quién construye la obra se hace las preguntas, desarrolla los personajes, desarrolla las interacciones. Lo mismo en el lenguaje del cómic, cómo en esa narración que estás planteando te presenta una narración, finalmente el cómic es una narración y, como narración uno puede recurrir a los diferentes géneros que existen para enriquecer el relato, para poder tener un ritmo también en la narración, para poder enganchar con ese lector que está ahí. La pregunta es, si esos recursos, exageraciones o el humor o el drama, o en el terror, funcionan en el relato y lo ayudan a crecer y a enriquecer.

### **Desde su opinión y experiencia, ¿cómo cree que llega el cómic al territorio colombiano?**

Pues nosotros digamos que desde las lecturas y la indagación que hemos hecho al respecto, hay varias aproximaciones históricas o que abordan ese tema de la historia del cómic en Colombia. No hay un gran número de investigaciones a profundidad, pero si existen algunas aproximaciones que permiten ver un poco de los fragmentos de la historia del cómic en Colombia. Recursos como por ejemplo “El Museo Virtual de la Historieta” de la Universidad Nacional o, investigaciones que desarrollaron Pablo Guerra y, “Entre Viñetas”, con la Biblioteca Nacional sobre el cómic y la tira cómica en Colombia, son unas lecturas muy importantes para complementar esta historia del cómic en Colombia.

Hay varios ensayos académicos que han venido aportando desde su mirada cada uno, cada vez más hay más personas y la academia está empezando a mirar el cómic para estudiarlo, para entenderlo como recurso también narrativo. Entonces, lo que vemos es que está creciendo cada vez más este interés. Hay un gran relato que pone a Adolfo Samper como el precursor de la narrativa de la historieta, particularmente en Colombia, creo que es 1924 como ese momento de esa primera aparición de la historieta impresa en Colombia, con las historietas y tiras cómicas de Adolfo Samper.

El cómic empieza digamos aquí desde la misma manera del cómic internacionalmente en prensa, utilizar esos recursos para sobre todo hacer tira cómica, hay una relación también muy cercana como entre la caricatura política y las otras narraciones visuales. Son personas que experimentan con todos esos recursos visuales. Hay gente que está como desde la caricatura y luego hace historieta y, bueno, vemos como esas migraciones. Lo que uno ve como en estas lecturas si está una gran aparición en un momento de los años veinte o treinta, de las tiras cómicas. Después hay un momento de la historieta de las revistas en los años ochenta o noventa, fue muy importante por ejemplo que, en Colombia, la aparición del suplemento de los monos del periódico “El Espectador”, si bien era una publicación que reunía varios recursos, había pasatiempos, había ilustraciones, juegos infantiles y también tenía historieta, varios de los autores colombianos también empezaron a publicar ahí. Hay como un gran salto temporal, pero yo personalmente creo que no es porque no exista material en esos años sino porque no hemos profundizado en la investigación al respecto. Yo creo que nos falta un poco más, en general, desde la academia, de los investigadores, de la gente interesada en estos temas, de desarrollar cada vez más investigaciones que indaguen más por esos archivos y, esas memorias incluso morales que puedan existir todavía del consumo del cómic en el país.

Hay una nostalgia un poco por los quioscos y por la lectura de cómic de quioscos de los años sesenta o setentas y, creemos que no hubo consumo o producción, pero cuando uno se mete a escuchar un poco los relatos de las personas que vivieron esos momentos, pues uno se da cuenta que el cómic si era un recurso narrativo importante y de consumo de masas también muy importante. Puede que no tanta producción local, pero el cómic si está ahí en el imaginario colombiano como otra narración más.

El cómic llega desde los medios impresos, desde la prensa, como se vivió a nivel mundial, la llegada del cómic fue un aliado de la prensa internacionalmente, así sucedió también aquí en el país, también ligado a los impresores y a las imprentas que se desarrollaron luego, lo que pasa es que no tenemos mucha evidencia de eso. Cali, por ejemplo, que tiene una historia muy importante en cuanto al tema de imprentas, de narrativas gráficas, de desarrollos visuales, todavía tenemos mucho por conocer sobre todo por lo que pasó ahí en cuanto a la historieta específicamente. Medellín también tiene una historia un poco oculta sobre esos años de la primera mitad del siglo veinte sobre todo y la relación con el cómic. Hay muchos caricaturistas antioqueños que luego tuvieron repercusiones en medios nacionales y, que

jugaron con la narrativa gráfica de la historieta con lo que hoy conocemos como proto cómics. No se han hecho investigaciones a profundidad, pero lo que uno se da cuenta es que artistas gráficos y en general, experimentan con los recursos narrativos que tienen a mano y, la historia y las tiras cómicas hacían parte y hacen parte de las narrativas visuales, es un recurso que tienen los artistas, que lo han tenido desde siempre, lo que es que nos falta un poco más de ser más rigurosos con el registro de esa información que está ahí, que está en los archivos o, bueno, no tenemos tanta historia como de archivos juiciosos en el país, pero con lo que tenemos creo que podemos hacer una construcción sobre los fragmentos de la historieta en Colombia.

**Para usted, ¿cuáles son las novelas gráficas o los cómics más representativos del conflicto armado colombiano?**

Es un poco compleja esa pregunta porque todavía tenemos muchos fragmentos en esa historia del cómic en Colombia, entonces pues yo personalmente no conozco todo el panorama de cómics. Me he acercado a algunos, no me atrevería a decir que son los más representativos, soy cercana a ellos y pues desde un gusto me resultan más afines, pero no me parece justo decir que son los más representativos. Particularmente me agradan por ejemplo lo que hicieron Pablo Guerra y Diana Ojeda con “Caminos Condenados”, me parece muy importante la historia gráfica de la lucha por la tierra en la Costa Atlántica, que es un relato de cómic construido por el Grupo de Investigación Acción Participativa de Orlando Fals Borda con dibujos de Uliyanov Chalarka. Parece que da cuenta de las luchas por la tierra que son un componente central del tema del conflicto armado colombiano y, ese cómic particularmente tiene una potencia como en ese registro, en esa memoria de las luchas por la tierra muy importante.

Con respecto también al conflicto, no lo conozco a profundidad, pero me parece interesante por ejemplo lo que pasó el año pasado con el cómic de Galán, como poder utilizar ese recurso también para narrar esos personajes históricos, es interesante. Estos son como más narrativas de largo aliento, pero yo creo que a veces pasan muy desapercibidos como otras narraciones a las que uno no necesariamente tiene acceso y que están dando cuenta de estas situaciones. Por ejemplo, ahora está haciendo una publicación Tomás Arango con “El Espectador” junto con el Colectivo de Investigadores de Colombia 2020 que se llama “Todo Bien”, es un cómic que se está publicando en línea y que está dando cuenta precisamente de todos estos temas del

conflicto armado, creo que eso también son narraciones que valen mucho la pena mirar y revisar cómo se están haciendo y, que están dejando en evidencia a la memoria en este tema. Entonces, no me atrevería a decir representativos, son afines y son algunas experiencias que conozco, pero no creo que sean las más representativas o las más importantes con respecto a este tema, solo un fragmento que lo complementa.

### **¿Por qué es importante contar historias de manera diferente?**

Yo creo que más que de manera diferente, particularmente yo creo que lo más importante en el relato es que el relato sea claro, que sea cercano y que despierte empatía en el lector, eso es lo más potente que puede tener un relato. Sea un relato en texto, sea un relato audiovisual, sea un relato desde las artes visuales o desde el cómic en este caso. Yo creo que el asunto no es de inventarnos y de pensar un montón de maneras, que está muy rico y que está muy bueno hacerlo, pero me parece que lo que hay que ser es muy fieles y respetuosos con ese relato que se está contando, que sea un relato respetuoso y que realmente tenga una información precisa y, que dé cuenta, como de eso que quiere dejar como registro, lo que me parece que tiene más peso y más validez a la hora de narrar.

Yo creo que esto es mi opinión a la hora de acercarse uno a una temática tan dura como el conflicto armado en Colombia, existen infinidad de relatos e infinidad de miradas, precisamente eso es lo que lo hace por un lado tan difícil y por otro lado tan rico y tan lleno de posibilidades para narrarse. Tenemos un montón de historias para contar ahí y pareciera que por un lado hay personas que se agotan y que dicen no, no quiero saber nada más de esto porque llevamos más de cincuenta años hablando de lo mismo, viendo lo mismo, pero precisamente yo creo que un conflicto de más de cincuenta años es necesario contarlos desde el punto de vista que sea. Yo creo que todos los relatos y las miradas son necesarias para dar cuenta o precisamente para acercarse a una temática como esta, que tiene tantos actores, que tiene tanta diversidad, diversidad de territorios, por ejemplo todos los lugares en los que se ha desarrollado el conflicto, uno puede hablar de conflicto armado en Colombia desde las ciudades, puede hablar desde los lugares más remotos, desde la zona rurales más difíciles, de acceso más difíciles y puedes hablarlo desde el mar, puedes hablarlo desde los ríos, puedes hablarlo desde la misma naturaleza, entonces tiene tantas caras y es tan diverso y, tiene relatos tan múltiples que, precisamente es necesario narrarlo desde todos los puntos posibles. Obviamente un solo narrador no podrá dar cuenta de todo y cada uno se acercará desde las

posibilidades que tenga y también, desde los recursos que tenga. Yo creo que me parece relevante narrarlo y seguirlo narrando desde los recursos que cada uno tenga a disposición y, desde las miradas también que tenga. El relato de las víctimas es necesario, el relato de los territorios, de la naturaleza, del tema medioambiental es necesario, el relato de los actores armados es necesario, el relato del Estado también, el relato de las empresas y de los empresarios es algo que no hemos conocido mucho; también es necesario tenerlo en esta gran mirada o en este gran tema que es el conflicto armado en Colombia. Yo particularmente soy muy cercana a los relatos mínimos, me gusta porque es la sensibilidad con la que me es más afín. Los relatos mínimos de la vida cotidiana, por ejemplo, del conflicto en la vida cotidiana, el conflicto en personajes que aparentemente no son grandes, ni héroes ni personajes me parece también que son relevantes y que también aportan a esta gran narración que tenemos que hacer sobre el conflicto armado en Colombia.

**ENTREVISTA A CAMILO AGUIRRE, ARTISTA PLÁSTICO, HISTORIETISTA,  
DOCENTE Y DIBUJANTE**

**07 de julio de 2020 a las 4 p.m. Entrevista realizada a través de notas de voz de WhatsApp y por medio de correo electrónico.**

**Camilo Aguirre, Cali (Colombia), formación como artista plástico en el Instituto Departamental de Bellas Artes. Ha realizado diversas publicaciones de cómics e historietas, una de las obras más famosas es la de “Caminos Condenados”.**

**¿Es importante incentivar a los jóvenes para que conozcan el conflicto armado colombiano a partir de los cómics y las novelas gráficas?**

Hay dos respuestas ahí, una desde el punto de vista de la memoria histórica y otro desde el punto de vista como de un historietista, como del lenguaje del cómic. Para partir la pregunta, primero qué importancia tiene que conozcan el conflicto armado y. segundo, específicamente a través de cómics y novelas gráficas.

En el punto de vista de la memoria histórica yo personalmente pienso que todas las herramientas que sean posibles para visibilizar la complejidad del conflicto, las diversas voces que han estado implicadas para que se revele la justicia desde una multiplicidad de voces porque la memoria no es la memoria histórica, sino que es una serie de memorias históricas que están en disputa todo el tiempo, no es una versión unilateral. Cualquier herramienta que permita generar educación, diálogos, abrir espacios, me parece super importante.

Desde el punto de vista del cómic como lenguaje, o sea que específicamente en esos medios pues me parece que sí, es muy interesante. Hay que pensar si se hace esa pregunta en las especificidades que tiene el cómic. El cómic genera una lectura íntima y el tiempo y, el ritmo

de lectura, la visión está controlada por el lector, entonces tiene unas propiedades que permiten generar empatía o generar una intimidad con las narraciones que se están contando. Desde ese punto de vista, me parece que no siempre es una lectura más fácil, no siempre facilita, pero si es un medio que permite una lectura diferente a otros medios. Por ejemplo, el cine tiene unas especificidades, unas características, las artes plásticas tienen otras características y las del cómic tienen esos atributos que me parecen relevantes a la hora de contar “no ficción” y pues narraciones de conflicto.

**¿Los cómics y las novelas gráficas pueden ser considerados como una herramienta interdisciplinar? Si, no y por qué.**

Si, ha funcionado interdisciplinariamente cuando se implementa narraciones gráficas para museos como una herramienta, como poner un cómic en pared o en vinilo para mostrar una línea de tiempo. Las novelas Silentes de principios de Siglo XX eran grabados entonces había una relación como con las técnicas tradicionales de impresión y, eso afectaba al lenguaje porque estos sellos y estos linóleos tenían una impresión por un solo lado, los originales. Los originales que tenían varias copias porque eran en grabados. Si, el cómic se puede trabajar de manera interdisciplinar absolutamente. Incluso, muchos cómics han sido interdisciplinarios con otros medios: fotografía, artes plásticas, animación, etc.

**¿De qué forma los cómics y las novelas gráficas pueden fortalecer el conocimiento de niños y jóvenes acerca de la historia en Colombia?**

Como cualquier otro medio artístico, pues que necesita unas cosas básicas, que la gente sepa leer y que haya una sensibilización con respecto al lenguaje del cómic que, muchas veces se da de manera intuitiva, pero pues en otros casos se necesita un poco más de explicación de las convenciones y de cómo funciona. Por ejemplo, orientación de las viñetas, orientación de la narración, temporalidad.

Fortalecer el conocimiento de la historia de Colombia sí, se puede usar como herramienta pedagógica y creo que se ha usado, pero vuelvo y digo, no pienso que la imagen sea una versión diluida o una cosa más fácil que el texto. Me parece que hay una complejidad en la presencia de la imagen y del texto.

## **¿De qué manera los cómics y las novelas gráficas sirven para conmemorar y reconstruir el buen nombre de las víctimas?**

Como lo puede hacer la literatura, como lo puede hacer las obras de artes plásticas, como lo pueden hacer los monumentos o como lo puede hacer cualquier otro medio artístico con sus características específicas. Ahí ya viene a jugar la manera en cómo se hace, si estamos hablando de cuáles son las éticas o los códigos éticos a la hora de hacer cómic de “no ficción” y, de trabajar con comunidades que han sido víctimas del conflicto. Me parece que es una pregunta de metodología y no tanto de producción o, de estilos gráficos o del producto como tal. Si se habla con la comunidad en cuestión, si se protege a las personas que han sido víctimas del conflicto, pues es mejor como si no se hiciera o se revictimiza a través del cómic.

## **Para el desarrollo de un cómic o novela gráfica sobre el conflicto armado, ¿es importante jugar con el rol del humor, de las exageraciones y, a veces, de la ficción?**

Todo tiene su manera de trabajarse. Me parece importante resaltar que el arte se mueve como entre la producción de conocimiento y la expresión de sensibilidades. Me parece que a la hora de tener “no ficción” es importante que se sepa que la no ficción es exageradamente subjetiva, o sea, no hay cosas objetivas. Epistemológicamente no hay un punto de vista del objeto, un punto de vista que no esté filtrado por nosotros, el mismo cuerpo es nuestra manera de interactuar con el mundo, es nuestra subjetividad. Una de las cosas que hacen al cómic lo que es, es que está presente la intervención de la mano a la hora de producir las imágenes y se está documentando en un cómic documental o en un cómic de “no ficción”, se está documentando con las manos de la persona que lo hace. Entonces, la implementación de esto depende del tratamiento que tenga, de los valores del autor, del discurso del proyecto y si, puede salir mal una exageración, todo depende de cómo se use. Por ejemplo, el humor, hay formas éticas de hacer el humor, a través de tu discurso humorístico no oprimir al oprimido, sino al contrario, el punch up que dicen en Estados Unidos (pegar para arriba). No vas a burlarte del que se la ha quitado todo. Las exageraciones lo mismo, hay procesos de ficción a la hora de hacer cómic documental en Colombia, sobre todo porque cuando se trabaja con comunidades, muchas veces esas comunidades necesitan ser protegidas así uno no los dibuje uno cambia cosas porque en el conflicto hay muchas cosas en disputa todavía y la violencia sigue. Si es necesario manejar como unos códigos éticos para eso, pero yo creo que sí, que se

puede implementar, es como mirar para qué funciona cada elemento, si vas a tirar un estereotipo, pues ¿cuál es la función de eso? Si no es victimizar a alguien, si no es precisamente estereotipar y meter a alguien en un molde quitándole sus atributos personales, ¿para qué lo vas a hacer? Por ejemplo, es que quiero criticar a ese estereotipo, tiene que entenderse bien y tiene que comunicarse bien, eso es lo que me parece a mí, hay que ser delicado a la hora de trabajar no ficción y sobre todo con comunidades que han sido afectadas por unas violencias.

### **¿Hasta qué punto es importante desdramatizar el conflicto armado por medio de la creación de cómics y de novelas gráficas?**

No pienso que haya un mejor o peor medio para contar el conflicto. O sea, se puede hacer un cómic amarillista, se puede ser amarillista dentro del cómic, se puede ser insensible dentro del cómic, como se puede ser insensible dentro del cine o con cualquier otro medio de representación, con la literatura. Por ejemplo, pues que en literatura hay cosas que pasan mucho más inadvertidas, pero si, no pienso que sea algo inmanente al medio, o sea, cada medio tiene unas características y tenemos que analizar cómo funcionan dentro del lenguaje y que pueden aportar. En el caso del cómic es este espacio de lectura en el cual nosotros aportamos la temporalidad y es esta lectura de uno a uno, que nos permite como usar herramientas para enfatizar. Mostrar a través del dibujo ciertas complejidades a hacer representaciones a través del territorio o de temporalidades que funcionarían diferente en otro tipo de medio. Eso es lo que me parece, ya con respecto con conflicto armado pienso que es lo mismo, que, con la misma ética, se podría trabajar otro medio porque estamos hablando de representación, estamos hablando de testimonio, de subjetividad que es con lo que estamos trabajando a la hora de hacer un cómic.

### **Desde su opinión y experiencia, ¿cómo cree que llega el cómic al territorio colombiano?**

Históricamente pienso yo que Colombia no es un país que haya tenido una industria de cómic y que la producción ha sido intermitente y, no ha habido los espacios necesarios para producirse, el boom más grande que ha habido es este momento, en el cual se están publicando novelas gráficas en donde se está teniendo un impacto nacional e internacional. Antes de eso era una cosa... cómo va a decir uno desprofesionalizada si todavía no hay una carrera de cómic en Colombia. Había unas cosas comunitarias que yo sé que las ha habido

acá, hay unas cosas más de espacios académicos o en universidades de arte, de pronto algunas personas tienen revistas, eran proyectos intermitentes, pero pues yo creo que en estos momentos ayuda el internet, que llegara a más lugares. Ahora, si la pregunta es cómo llega un cómic a un pueblo, pues no sé si a un pueblo alejado de las ciudades. Puede que haya gente y, de hecho, ha pasado con varias curadurías que han descubierto autores en lugares que no son las capitales de las ciudades.

**¿Por qué es importante contar historias de manera diferente?**

Creo que todo el cómic colombiano es super diferente al cómic que ha habido en otras partes, a pesar de que haya tenido unos referentes muy internacionales, esa es mi opinión personal. Si es por originalidad, pues es que a veces hasta copiar es chévere, a veces hasta autores que han estado copiando son importantes por la manera y en el contexto en el que se han alimentado de unos referentes.

**¿Qué novela gráfica o cómic le parece relevante crear bajo el tema del conflicto armado en Colombia?, ¿cuál? y ¿por qué?**

Hay mucho campo por explorar, hay muchas voces que aún no se han hecho visibles. A mí me alegra que se hagan cómics en Colombia, me alegra más que se hagan de una manera sensible y que también me alegra más que haya espacio para la difusión, para la distribución, que haya más lectores. Lo que llegue espero que sea interesante y que explore espacios que necesitan ser explorados o que sean relevantes y sencillos en su discurso.

**ENTREVISTA A MARÍA CAMILA NÚÑEZ BERGSNEIDER, EDITORA  
ASISTENTE EN LA REVISTA CARTEL URBANO.**

**06 de junio de 2020 a las 11 a.m. Entrevista escrita y enviada por correo electrónico.**

**María Camila Núñez, Bogotá (Colombia), formación como historiadora en la Universidad Javeriana. Realizó su tesis de maestría en la Universidad Jorge Tadeo Lozano llamada: “Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. Caminos Condenados y No soy de aquí como casos de estudios”.**

**¿Es importante incentivar a los jóvenes para que conozcan el conflicto armado colombiano a partir de los cómics y las novelas gráficas?**

Sí, creo que es importante. Me gusta mucho la frase que Howard Zinn repitió en varias ocasiones a lo largo de su carrera en donde afirma que no conocer la historia o no interesarse por ella es como haber nacido ayer. Es como si recién hubieras nacido porque no tienes cómo

cuestionar lo que te dicen los medios, lo que te dice el gobierno, lo que te dicen las escuelas, etc. Desconocer el conflicto armado colombiano es ignorar la forma en la cual ha funcionado nuestro país durante décadas. El conflicto armado está ligado a la lucha por la tenencia y la distribución de la tierra en el país y esto es lo que ha moldeado la dinámica entre la mayoría de la población colombiana. Lo anterior ha llevado al despojo, el desplazamiento forzado, a la violencia extrema de todo tipo, desde la física hasta la económica. Una de las cosas que permiten los cómics que abordan estos temas es humanizar las cifras que ha dejado la guerra ya que estas narraciones se acercan a los seres humanos que han protagonizado lo comentado. Este tipo de cómic suele acercarse a las repercusiones reales en las vidas de las personas que han sido parte del conflicto armado. Tampoco puede negarse que es más atractivo leer un cómic sobre estos temas en lugar de informarse por medio de textos académicos y otro tipo de publicaciones que no suelen interesar a los jóvenes.

**¿Los cómics y las novelas gráficas pueden ser considerados como una herramienta interdisciplinar? Si, no y por qué.**

Sí lo creo. Si hablamos de la forma en la cual se construye un cómic, creo que los autores desarrollan un conocimiento que parte desde varias áreas como lo son el dibujo, la ilustración, la edición, el diseño, la literatura, etc. Por otro lado, si hablamos del cómic como una herramienta didáctica este se puede usar para el proceso de aprendizaje de diversos temas como el aprendizaje de otros idiomas, historia, geografía, ciencias, etc.

**¿De qué forma los cómics y las novelas gráficas pueden fortalecer el conocimiento de niños y jóvenes acerca de la historia en Colombia?**

Como dije en la primera pregunta creo que es una forma de acercarse al lado humano de las guerras, de escuchar los testimonios de las personas que han vivido ciertos procesos o fenómenos históricos. También creo que la mayoría de cómics colombianos que hablan sobre la historia del país lo hacen construyendo narraciones con una mirada alternativa a la historia, es decir se concentran en actores históricos que no suelen tener una voz o presencia en las narraciones oficiales como los campesinos, obreros, mujeres, indígenas, etc. Usando al cómic como una herramienta didáctica para la enseñanza de la historia, los estudiantes tendrán la posibilidad de observar y estudiar la historia desde una mirada mucho más amplia y variada.

**¿De qué manera los cómics y las novelas gráficas sirven para conmemorar y reconstruir el buen nombre de las víctimas?**

Los cómics sirven para conmemorar y reconstruir “el buen nombre” de las víctimas siempre y cuando la narración gire en torno a ellas o se le dé un papel principal. Esto sucede cuando se interactúa con las víctimas, se pregunta por su testimonio, se les da crédito y se respeta su relato. Mientras su voz y su experiencia sean parte de la historia principal del cómic, se estará haciendo un esfuerzo para conseguir el objetivo que se plantea.

**¿Hasta qué punto es importante desdramatizar el conflicto armado por medio de la creación de cómics y de novelas gráficas?**

Creo que esta pregunta depende del cómic del cual estemos hablando. No puede generalizarse ya que existe una gran variedad cuando hablamos de cómics colombianos que tengan un contenido histórico. Hay autores que logran construir narraciones sensibles y muy interesantes usando recursos humorísticos, pero esto no siempre funciona bien, hay que ser muy cuidadosos. Por otro lado, siento que el conflicto armado colombiano no puede desligarse de su componente dramático debido a los tipos de violencia tan extremos y terribles que hacen parte de esta.

**Para el desarrollo de un cómic o novela gráfica sobre el conflicto armado, ¿es importante jugar con el rol del humor, de las exageraciones y, a veces, de la ficción?**

En cuanto a la ficción creo que todo relato tiene una mediación artística y de cierto modo ficticia sin importan que tan documental o preciso pretenda ser y esto no es algo malo, es el toque o la mirada del autor haciendo de las suyas y esto es lo que hace a cada cómic algo particular. Como dije en la pregunta anterior no creo que sea malo en sí incluir humor o exageraciones en este tipo de historietas siempre y cuando haya una mirada aguda y sensible para elegir en cuales momentos puede hacerse el tratamiento mencionado.

**Desde su opinión y experiencia, ¿cómo cree que llega el cómic al territorio colombiano?**

Según la investigación de Pablo Guerra, cuando hablamos de principios de siglo XX y cómic en Colombia, es necesario mencionar el trabajo de Adolfo Samper y su personaje Mojicón.

Inicialmente el trabajo de Samper consistía en copiar al cómic estadounidense Smitty de Walter Berndt y adaptar los diálogos al español. No se mucho del tema, pero concuerdo con que lo más probable es que las primeras creaciones no eran originales sino réplicas literales de publicaciones extranjeras.

**Para usted, ¿cuáles son las novelas gráficas o los cómics más representativos del conflicto armado colombiano?**

No sé si las sean las más representativas, pero sí las que más me gustan:

Caminos condenados de Diana Ojeda, Pablo Guerra, Henry Díaz y Camilo Aguirre.

Ciervos de bronce de Camilo Aguirre.

No soy de aquí de Franco Lora.

Mostrillo de Juan Alberto y Camilo Conde.

Labio de liebre de Pipex y Fabio Rubiano.

Sin mascar palabra de Pablo Guerra y Camilo Vieco.

La Palizua de Pablo Guerra y Camilo Aguirre.

Estado Fallido de Daniel Collazos.

**¿Por qué es importante contar historias de manera diferente?**

Creo que una de mis principales motivaciones para buscar formas diferentes de narrar la historia es llegar a un público más amplio y despertar el interés de personas que por lo general no se interesan por la historia muchas veces porque tienen una concepción negativa y hasta errónea de qué es la historia. Pienso que lo anterior es más valioso que continuar escribiendo historia para historiadores, produciendo escritos y cosas similares solo para que circulen entre las mismas personas.

**Además de su trabajo de grado “Miradas desde el cómic documental a problemáticas sociopolíticas en Colombia. Caminos condenados y no soy de aquí como casos de estudios” ¿cuáles trabajos le gustaría realizar bajo la temática del conflicto armado en Colombia?, ¿cuáles? y ¿por qué?**

En este momento estoy concentrada en Los cómics son buenos, mi canal de YouTube dedicado a publicar videos hablando entre otras cosas sobre la relación de la historia con los cómics. Tengo muchas ganas de escribir más guiones enfocados en cómic colombiano y en la forma en la cual abordan diferentes fenómenos o procesos históricos ligados a la guerra en nuestro país. Quisiera explorar cómics no tan conocidos o estudiados para poder ofrecer una perspectiva y opinión nueva para ayudar a refrescar las discusiones que existen al rededor del cómic hecho en Colombia. Por ahora no está dentro de mis intereses escribir artículos académicos, estoy más bien en la onda de crear un contenido más dinámico y democrático.

**ENTREVISTA A JULIA MANUELA RIZO ARIZA, DISEÑADORA GRÁFICA EN EL COLEGIO ANGLO COLOMBIANO.**

**18 de junio de 2020 a las 12:42 p.m. Entrevista por vía telefónica y por correo electrónico.**

**Julia Manuela Rizo, Bogotá (Colombia), formación como comunicadora social y periodista en la Universidad Javeriana de Colombia. Realizó su tesis de pregrado en la**

**Universidad Javeriana llamada: “La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo”.**

**Desde la perspectiva de los jóvenes y la academia.**

**¿Es importante incentivar a los jóvenes para que conozcan el conflicto armado colombiano a partir de los cómics y las novelas gráficas?**

Si es importante porque es fundamental que la gente conozca el pasado y todo lo que se ha vivido del conflicto armado porque no es una situación que ha sido fácil. Es una situación en la que no hay buenos, no hay malos, no es negro ni blanco, sino que es una situación y un hecho histórico que tiene muchísimos matices. Por los años que se ha desarrollado y por los años que tiene, yo creo que va a ser muy complicado intentar cubrir todos los matices que tiene. Sin embargo, eso es algo difícil de hacer, más con jóvenes de una generación que cada vez quieren leer menos, cada vez... es una generación diferente donde necesitan todo más rápido y donde la atención y la forma en la que interactúan ha cambiado muchísimo. Por la tecnología que hay, por los nuevos medios que hay y la misma relación que tienen con todo este mundo nuevo, por decirlo así... en el que se ven inmersos. Entonces para mí, es muy importante, la novela gráfica es algo que no solo le da cierta seriedad al asunto, sino que también, es una forma super interactiva y muy fácil para que no solo los jóvenes sino para que cualquier persona se acerque y tenga conocimiento, adquiera y entienda, y se ponga en la situación de estos personajes, o de este hecho histórico. Además, hemos visto que la gente le tiene ahora... hay un boom y hay una moda que los va a atraer muchísimo como se vio con las películas de Marvel y lo que está haciendo ahorita Disney, explotando estos sesenta años de cómic de superhéroes. Pero, así como los cómics de superhéroes intentaban mostrar una faceta de lo que pasó en la Segunda Guerra Mundial, todos los superhéroes tocaron algo en la Segunda Guerra Mundial y en las guerras mundiales en general. Yo creo que eso mismo sirve para tocar y tratar de explicar desde un sentido social o de un sentido más de aprendizaje, o de entendimiento de la historia, se puede lograr, y se puede lograr atrayendo un público que es joven y que está interesado en este llamativo medio que es la novela gráfica.

**¿Los cómics y las novelas gráficas pueden ser considerados como una herramienta interdisciplinar? Si, no y por qué.**

Las novelas gráficas y los cómics son absolutamente una herramienta interdisciplinar porque necesitan de la ficción, necesitan de una historia, necesitan de un autor y eso es como una persona que está contando algo que quiere expresar desde su interior, desde su cabeza. También necesita de la parte literaria, necesita de la parte artística, porque ilustrar no es solo pintar muñequitos, sino que también es un medio de comunicación y que, se basa en lo gráfico para representar ideas, que es lo más abstracto. La belleza misma de la novela gráfica y del cómic como género es eso, que logra meter y combinar estas dos, la parte literaria y la parte gráfica, para que se complementen. Además, es una forma de lectura que mucha gente no está acostumbrada, peor que para mí es algo super natural. Es algo que, primero, como nos enseñan a leer, nos enseñan a relacionar imágenes con letras y contextos. Entonces... para mí el cómic es de las cosas, de las lecturas, de las formas de lectura que sería más natural para cualquier joven, para cualquier persona en general. Por eso las salidas de emergencia también tienen iconografía, porque para nosotros los iconos son algo como... y la parte gráfica, este mundo gráfico es muy cercano a lo más natural que es para nosotros el poder de la comprensión, es algo que está desde las cavernas casi. Entonces para mí es algo super interdisciplinar porque reúne en su mismo lenguaje, reúne diferentes disciplinas y que, para construir una historia que tenga fundamento, que sea entretenida y que valga la pena leer, necesitas también un contexto, necesitas un mensaje, necesitas crear un motivo de esa expresión. O sea, historias, cómics que sean vacíos y que sean solo para entretener, pues hay muchos, pero... los que valen la pena para mí, son aquellos que quieren como expresar, como comunicar cosas que, son situaciones reales o situaciones ficticias que están pasando. La cuestión de *Virus Tropical* me parece fantástica porque es una forma de biografía, pero es biografía contada de una forma super novedosa y una forma en la que mucha gente se puede sentir representada. Lo mismo con *Persépolis*, yo creo que no tendría tanto impacto para culturas que son “alejadas”, pero por lo mismo gráfico, cuando uno lee *Persépolis*, desde la cultura colombiana uno alcanza a entender porque estás viendo cosas gráficas, porque estás viendo una realidad diferente, que te la está mostrando y que te la tienes que imaginar, porque cuando uno se imagina cosas, se imagina cosas desde el contexto que uno conoce. Entonces, intentar entender cosas que uno no conoce desde su imaginación es algo bastante complicado, mientras que cuando te las muestran con imágenes y, con un contexto, todo llega como un mensaje un poco más decantado, un poco más curado y más efectivo, que es solo dejarlo al arte de la imaginación.

## **¿De qué forma los cómics y las novelas gráficas pueden fortalecer el conocimiento de niños y jóvenes acerca de la historia en Colombia?**

Yo creo que la novela gráfica puede fortalecer el conocimiento de la historia, sobre todo para los jóvenes, porque es una forma de contar historias. La novela gráfica tiene la ventaja de no ser tan intimidante. Una de mis novelas gráficas favoritas de Colombia es “A Tanta Sangre Vista”, a mi me impactó cuando leí esa novela gráfica porque no solo te cuenta una historia, pero te está mostrando una realidad. Ni siquiera se vale de las viñetas, sino como que a veces la imagen se riega por toda la página, como que hay escenas que son super impactantes, que ocupan las dos páginas y la forma en la que lo cuenta es tan cercana, que tu sientes que los personajes te están hablando a ti, cerquita y como si tu abuelo te estuviera contando la historia. Y eso te hace sentir la historia más cerquita que creo que en este momento es lo más complicado, porque para un joven en este momento algo que pasó hace cincuenta años, o sea... si les parece mucho tiempo dos semanas, yo no me imagino cuando alguien les hable de algo que pasó hace cincuenta años, hace cien años, es algo que ellos no conciben y no les interesa, y que ese es el gran problema que tenemos ahorita con enseñar historia y con enseñar cosas pasadas. Nos toca llamar la atención de un chino que tiene un montón de distracciones y que tiene la suficiente motivación propia para decir, yo quiero leer esto o no lo quiero leer, porque pues, los medios de ahorita están ahora enfocados en eso, en que tú puedes elegir qué quieres leer y que quieres ignorar. Entonces para mí, la novela gráfica es una de las herramientas que puede ayudar muchísimo porque es una forma novedosa de lectura como ya lo había dicho, es una forma que no te intimida tanto leer. Si tú le presentas a un niño un documental de dos horas sobre la guerra bipartidista, o le presentas un libro de doscientas páginas de texto de la guerra bipartidista, o le presentas una novela gráfica de doscientas páginas de la guerra bipartidista, yo creo que va a sentirse más atraído a conocer o al menos sacar un poquito de tiempo en leerse la novela gráfica porque va a ser entretenido, va a ser algo novedoso. Ellos ya saben que en el colegio van a pasarle documentales, ya saben que en el colegio les van a pasar texto, pero que les pasen novelas gráficas o que les pasen este tipo de géneros que aún no son tan comunes dentro de la comunicación, yo creo que es de las cosas que más les podría llamar la atención.

## **¿De qué manera los cómics y las novelas gráficas sirven para conmemorar y reconstruir el buen nombre de las víctimas?**

Para mí las novelas gráficas tienen la gran ventaja de poner en primera persona un relato, es algo que solo la crónica logra hacer, solo que la novela gráfica ya da un contexto. No sé si ya lo había dicho antes, pero la ventaja de que las novelas gráficas y los cómics tengan tanto imagen como texto es que, pues ambos medios se complementan. El texto le da datos, le da información, le da una narrativa, una profundidad a los personajes que se muestran, pero la parte de la imagen, no solo narra el lugar en el que, pues para muchas personas que no están en el lugar o que estén cercanas al contexto del que se está hablando, pues verlo es muchísimo más claro, así sea de una forma ilustrada, y también digamos que la forma ilustrada hace que uno esté más abierto a pensar en... digamos que en la parte psicológica del asunto. O sea, con la imagen uno puede presentar ciertas situaciones y darles cómo, imprimirles una emoción y una forma en la que uno quiere expresarlo. Esto se hace mucho en "A Tanta Sangre Vista", por ejemplo, la paleta de colores que usan es de rojos, naranjas, es algo que es bastante violento y es porque era una época bastante violenta. La belleza de lo que hace es que el texto te está hablando de un personaje que está viviendo en primera persona, cómo es ser un colombiano que ha tomado las armas y que ha estado en un bando, y que es lo que significa tomar un bando en esta guerra bipartidista, sino que también en los colores narran mucho, en la forma gráfica también narran mucho de lo que está pasando. No hay nada encasillado, sino que, como que simplemente hay violencia que se desparrama alrededor de las páginas y el color juega mucho en cuanto a que puedes hacer algo super violento o puede hacer que sea algo como muy cálido y muy cercano. Entonces, la novela gráfica es de los pocos medios que logra hacer eso, hay crónicas espectaculares, hay formas de contar las cosas muy bellas y que puede darle emotividad y una forma de narrar que muestre realmente como fue el proceso para las víctimas y cómo muestre lo que significa ser una víctima. Yo siento que en la novela gráfica además de eso, puede acercarlo al contexto de esa víctima a esa persona que jamás ha vivido el conflicto armado, y eso logra empatía, que es lo que creo que es más importante en este panorama, de entender qué fue lo que vieron las víctimas y también qué significaba ser un victimario y cómo es la vida de las otras personas. O sea, ver ese montón de matices que pasan dentro del conflicto armado, yo creo que la novela gráfica es una gran herramienta para solucionarlo, como para enfrentarlo y trabajarlo

**¿Hasta qué punto es importante desdramatizar el conflicto armado por medio de la creación de cómics y de novelas gráficas?**

Es una forma importante, sobretodo hablando de la primera pregunta del cuestionario. Es porque da un medio diferente para tratar el conflicto armado, porque el conflicto armado es algo que... es un hecho histórico, es un punto de referencia en nuestra historia colombiana. Se tiene que tratar de muchas maneras, porque es algo muy complicado, es algo que tiene muchos matices, que tiene muchos frentes comunicativos. No solo se habla desde las víctimas, también hay que hablar desde los victimarios, también hay que hablar desde la parte política, de la parte económica, de la parte social, de personas que probablemente nunca han estado en contacto con el conflicto armado, que nunca escucharon una bomba o nunca vieron un arma. Hay muchos frentes que hay que tocar y que también la belleza y el trabajo que está desde la comunicación, desde el periodismo y desde todas estas ramas que intentan escribir la historia y comprender la historia, es que tienes que revisarlo desde todos los medios. Cada medio tiene una forma de contarlo y cada medio va a lograr expresar una parte diferente del conflicto. Entonces, en el caso de la novela gráfica, primero, es una forma que es novedosa y que ya se está realizando. Hay novelas gráficas, hay una que, no recuerdo bien el título, pero que la estaba sacando Rey Naranjo o Cohete Cómics y, se trata de la Toma del Palacio de Justicia. También está la de “A Tanta Sangre Vista”, también está la de “Caminos Condenados” de Cohete Cómics sobre lo que pasa con los desiertos verdes en Montes de María. O sea, se está tomando la novela gráfica, ha mostrado ser una forma que se une muy bien a la parte periodística con la parte de contar un relato y hacerlo muy cercano para muchas personas, sobretodo para los jóvenes, para los jóvenes que están leyendo y que se les está enseñando sobre el conflicto armado y que es una forma novedosa y, más amigable para que los niños entren y, los jóvenes entren y empiecen a interesarse y a prestarle la atención que merece algo tan importante como el conflicto armado en Colombia. Entonces, para mí es importante que se tome el conflicto armado desde muchos medios y, en especial, desde la novela gráfica. Como ya lo decía, es un medio que logra expresarse sin entrar en la parte académica, sin entrar en tecnicismos, sino que busca mostrar historias que sean libres y que sean de fácil acceso y de fácil entendimiento para cualquier tipo de persona.

**Para el desarrollo de un cómic o novela gráfica sobre el conflicto armado, ¿es importante jugar con el rol del humor, de las exageraciones y, a veces, de la ficción?**

Hay algo muy delicado aquí y es que en el conflicto armado hubo vidas, o sea, costaron vidas. Hubo muertes, hubo personas que son víctimas y que aún tienen la herida muy abierta como para que se logre algo tan delicado como su dolor e imprimirles algo de humor. No me

refiero a que se coja la historia de una persona y se burlen, no. Yo entiendo que hay cierto tipo de humor que se puede lograr en la novela gráfica, que se pueden lograr en los cómics como, por ejemplo, Mafalda hablando de la dictadura. Ese tipo de humor yo creo que es importante, pero el tipo de humor como un poco satírico, a mi me parece que es algo bastante delicado y tiene que saberse manejar porque puede caer en lo ridículo que es algo en lo que es muy fácil de caer, puede caer en la burla y son cosas que para las víctimas es algo muy delicado. Es algo muy delicado tocar su pasado, es delicado tocar historias en las que ellos se ven muy cercanos y el tratado de paz fue realmente hace muy poco y, si se intentando construir paz y memoria, no creo que la burla sea la forma de hacerlo, sino que, en cierto sentido de entender el conflicto por lo que fue. Entonces y, pues revisando las novelas gráficas que se han sacado sobre temas de conflicto, como “A Tanta Sangre Vista” o sobre la Toma del Palacio de Justicia, también digamos viendo Persépolis, o viendo “Palestina” de Joe Sacco, son novelas donde lo moderno tiene cabida más que el humor que alcanza a calar dentro de la vida cotidiana, pero no más que eso. El humor no es un foco ni un centro. Ahora... sé que en casos como Mafalda es diferente, es una forma de explicar y de burlarse de estas cosas políticas desde el humor, eso me parece chevere. Pero, si es en caso de conflicto armado, de víctimas, de secuestros, de torturas y de violencia, el humor me parece algo muy delicado de tratar y que yo procuraría no integrarlo y que no fuera el foco central.

### **Desde su opinión y experiencia, ¿cómo cree que llega el cómic al territorio colombiano?**

Para mí el cómic llega al territorio colombiano, es que, es una historia muy extensa. En mi tesis también hablo un poco de la historia de cómo llega el cómic a Colombia. El cómic llega principalmente intentando ampliar historias que se burlaban de la sociedad de ese momento y que, era una “copia” de cómics que ya estaban saliendo en Estados Unidos. El cómic para nosotros ha sido uno de los medios más abandonados, eso no es ningún misterio. Muchas veces, en Colombia se ha preferido importar los cómics que se leían en los periódicos o lo que a nuestros padres les tocó. Ellos iban al kiosko y alquilaban las revistas de cómics, pero eran cómics traducidos usualmente en México y que servían para Latinoamérica, pero pues digamos que la producción de cómic colombiano ha sido algo más bien muy underground, ha sido algo que ha sido luchado y que digamos han habido intentos que han sido proyectos muy bellos, proyectos que por desgracia se han ido acabando muy rápido por la ley del libro que en su momento fue y ha sido una de las principales causas por las que el cómic se ha retrasado porque no era considerado un medio cultural cuando sí lo es. Afortunadamente ya

está dentro de la ley del libro, pero pues fue una de las faltas dónde quedó el cómic de lado. Sin embargo, los últimos años he visto que en departamentos como Antioquia con la Revista Larva y con Robot Cómics, son iniciativas que están intentando volver a darle luz al cómic colombiano. Obras como Power Paola, el hecho de que Power Paola una novela gráfica, autobiográfica y que haya logrado entrar al cine, o sea, que haya trascendido el medio de novela gráfica dice que el foco está puesto y que hay un montón de iniciativas que tienen toda la fuerza para seguir y que, digamos que ya está respaldado por la ley del libro, que ya es un medio cultural, también eso implica que hay incentivos para que se desarrolle. Ahora, sé que hay muchos incentivos para la creación de memoria histórica y si la novela gráfica quiere meterse por ahí para desarrollarse como medio, también va a tener muchísimas más ayudas. Entonces, históricamente el cómic en Colombia ha sido una cosa muy de altos y bajos, hasta que se apruebe la ley del libro donde se incluya el cómic y que quede definido como medio cultural es cuando ya empieza a florecer un poco más y para tener un respiro. También va muy de la mano con este boom que tenemos de editoriales independientes, que se la están jugando por medios que no son y que no estaban, o sea, si existían porque en otros países sí han existido y nos llevan años luz en eso, pero que en Colombia por lo menos, son las novelas independientes las que se la juegan y empiezan a apostarle a este nuevo medio. El claro ejemplo fue la conversión de la biografía de Gabriel García Márquez a novela gráfica, eso lo empezó a hacer Rey Naranjo y fue grande. Diría yo, en lo que recuerdo de mi investigación, es la primera editorial que se la juega y que dice, bueno, vamos a sacar una novela gráfica en este momento. No digo que hasta ahí empieza a haber cómic colombiano, pero por supuesto que no, ha habido un montón de proyectos de cómic nacional, pero pues que nunca han sobrepasado esta barrera de culto, de solo los que saben de cómic, se reúnen y conocen como este microcosmos que se crea alrededor de los cómics, pero que no han trascendido. Mientras que novelas gráficas como la de Gabo, esa logra trascender este microcosmos y logra llegar a nuevos públicos, logra llegar al público joven, logra atraer la atención del público en general. Tanto que, ya hay proyectos de funda lectura, que es la fundación que hace la selección de este listado de cronograma de lectura que hacen en los colegios del plan lector. Fundalectura es el encargado de hacer del plan lector y las recomendaciones literarias en Bogotá de todos estos proyectos de incentivos a la lectura como “Libro al Viento” o para las bibliotecas ambulantes que hay y, ellos ya empiezan a incluir novelas gráficas dentro de su catálogo, o sea, eso es un paso muy importante. Entonces sí, el cómic en Colombia como históricamente hablando ha tenido muchos altos y bajos, ha habido un millón de iniciativas. O sea, quién se ponga en la tarea de hacer una

cartografía de esto sería algo maravilloso y es algo en lo que alguien se tiene que poner la camiseta y hacerlo, pero es un trabajo monumentalmente difícil porque está ligado a una comunidad muy cerrada. Y muy cerrada no porque no estén interesados en abrirse y dialogar con más personas, al contrario, son personas que, si tu logras sacar una entrevista con la gente de Larva, la gente de Robot cómic, ellos te van a abrir las puertas y van a buscar la manera de hablar contigo porque eso es lo que necesitan, gente que esté interesada y que les quiera dar luz. Entonces, han estado muy cerradas porque no han tenido los medios para salir y hablar del cómic colombiano, pero, al mismo tiempo, está el globoscopio que es una página que te recomiendo, es un grupo que te recomiendo, ellos están haciendo y se han puesto en la tarea de desarrollar la cultura del cómic en Colombia y, además, junto con la Luis Ángel Arango hacen un montón de actividades para desarrollar historias colombianas, para hablar sobre el cómic.

El cómic tiene un montón de vertientes en nuestro país, lo curioso es que en Colombia según el departamento se han explotado diferentes tipos de historias. Entonces en Cali se han organizado de cierta manera para hacer como cierto tipo de historias como más underground, como más de este tipo del cómic de Estados Unidos. En Medellín se ha intentado hacer más como un tipo de grupos, de revistas de cómic, ya organizado por diferentes autores que bajo su propio estilo desarrollan diferentes historias en un cómic book más o menos. No un cómic book, pero un cómic magazine, más o menos en ese tipo de formato en el que son diferentes autores, cada una desarrolla una historia periódica y todos se unen para poder sostener esta revista que es Larva. De los proyectos que más me gustó y que la verdad no logré ponerme en contacto con ellos, pero hubiera sido fantástico, es Larva porque justamente es un proyecto que se ha venido quedando un poquito estancado en este momento, pero que es un proyecto que está curado de una forma muy bonita, está muy bien organizado y está muy bien fundamentado como dentro de esto como de revista de cómics colombianos.

Ahora, saliéndome de mi trabajo de grado y mirando sobre otro trabajo que me gustaría realizar... yo quisiera ver, aparte de esta cartografía que te digo, ver una cartografía del cómic colombiano, me parecería un trabajo fantástico. Pero ya metiéndonos más sobre el conflicto armado, yo siento que hay muchas historias sobre las víctimas, hay muchos documentales, hay muchas crónicas, hay muchos trabajos investigativos sobre las víctimas. Es decir, primero, pues centrémonos en la definición de víctima como personas que han sido afectadas directamente por el conflicto armado y que digamos que nunca fueron del lado de lo “legal”,

de los buenos. Ahora, asumo y supongo que la gente se va a interesar por la otra cara, por esta cara de la persona que fue arrancada de su familia o que por situaciones de la vida se tuvo que involucrar con un grupo paramilitar, o un grupo como las FARC y, tuvo que vivir su vida desde ese lado, de ese tipo de historia yo creo que van a empezar a salir porque van a salir cosas que hay que contar y que hay que saber cómo fue su versión de la historia. Pero... hay una parte del conflicto armado que me parece muy interesante por lo ignorada que está, y es la parte de los reinsertados a la sociedad. Son historias muy interesantes y que han sido ignoradas. Recuerdo una de las crónicas donde uno de los reinsertados decía que básicamente para él aprender a usar un cajero automático, aprender a usar transporte público, aprender a manejarse a sí mismo. También estuve cerca de una crónica que hizo una amiga, ella se fue a uno de los campamentos de las FARC e hizo una crónica sobre el asunto. Lo que ella me contaba bajo su experiencia es que los de las FARC tienen cronogramas tan cerrados que ellos nunca aprenden a tomar decisiones por sí mismos. Ellos tienen un tiempo para comer, tienen permiso para salir, tienen permiso para beber, tienen permiso para todo y, claro, cuando hay reinsertados, cuando deciden dejar las armas, les toca como aprender a volver a vivir, vivir en una sociedad donde tú eres responsable de tus actos. Eso me parecería muy interesante verlo en una novela gráfica porque es un personaje que es difícil de obtener idea de que es lo que vieron, que es lo que viven, que es lo que experimentan, sino también, necesitaría como no solo escuchar su voz sino también ver lo que vivió y también desarrollar como la parte interna, la parte de cómo es ese cambio, me parece que es una de las voces que más se han ignorado. Todos hablan de los que lucharon, todos hablan de los que sufrieron, pero nadie habla de estas, que también son víctimas, que fueron los victimarios que decidieron dejar las armas, entonces esa es una de las cosas que me gustaría ver en novelas gráficas y en cómics en Colombia. Todos somos colombianos, todos sufrieron, tanto víctimas como victimarios y es eso, ponernos en los zapatos de cada uno de ellos.

### **¿Cuáles son las novelas gráficas o los cómics más representativos del conflicto armado?**

Para mí es “A Tanta Sangre Vista”, o sea, yo leí esa novela y a mí me cambió mucho la forma en la que veía las novelas gráficas, porque yo había leído “Palestina” y “Persépolis” que serían como novelas que han tenido premios y todo, sobre novelas que tratan conflictos armados. Pero, cuando yo leí “A Tanta Sangre Vista”, a mí me caló porque es una novela gráfica que se centra en un tema que a mí me pasó, que es la guerra bipartidista y mi abuelo desde chiquitos nos hablaba de la guerra bipartidista. Entonces yo creo que, claro, es un tema

que a mí me llamó la atención, pero lo otro fue la forma en la que lo hicieron a mí me pareció espectacular. Yo creo que pues, lo que ellos hacen es coger a un personaje y desarrollar la historia y, como lector, es algo muy interesante de ver.

Cuando has leído cómics y cuando has leído novelas gráficas, como que te acostumbras a esta malla de viñetas y entre viñetas que separan todo; y tienes texto, tienes la imagen casi secuencial, pero en “A Tanta Sangre Vista” claro, hay parte donde es así, pero ellos juegan no solo con la historia del personaje, sino que también juegan con la disposición de la imagen, ellos rompen este esquema de las viñetas que, pues claramente no es algo novedoso, eso también pasa en otros cómics, pero digamos que en la forma en que lo hacen aquí, en el juego de la paleta del color, en el juego de muchas cosas hacen que sea impactante para el lector y que uno sienta, de verdad, el impacto real de una escena, de si matan a un caballo, de lo real y lo sientes con la crudeza como es. Como si llega el personaje a un pueblo a una capital donde ha pasado y ha arrasado la guerra, sientes esta visión de tranquilidad, pero que es una tranquilidad en medio del caos también y, eso es algo que me parece muy importante de comunicar en el conflicto armado y es, todo este juego psicológico que hay dentro del conflicto armado. La gente se imagina no sé, soldados en una batalla de armas de un lado y del otro y ya está, pero no se dan cuenta de esta sutileza y de estas diferentes situaciones como de ayudar a tu enemigo, de entrar a una casa y sentir un poco de compasión. Son cosas que se dejan de lado y que en “A Tanta Sangre Vista” lo realiza, realiza que es un ser humano y que tiene una historia, que tiene unos conflictos internos, que tiene todo un bagaje cultural y todo un bagaje histórico que lo tenemos todos. Entonces esa novela a mí me parece muy importante para el conflicto armado colombiano porque como que da el tono y da la parada para demostrar el cómo se deberían contar las historias del conflicto armado, y cómo se deberían conmemorar estos hechos históricos. Otra que, ahí la pelea con “Caminos Condenados”. Yo admiro “Caminos Condenados por la forma en la que fue creada la novela gráfica, fue creada a partir de ir y visitar el lugar. Entonces, sobre todo el ilustrador, fue y se quedó dentro de este caserío, porque antes era un pueblo, pero no es un pueblo es como un caserío. Él escuchó cómo viven estas personas, caminó esos caminos ridículos, cerrados y condenados en medio de esta selva verde, entonces es muy importante y es muy interesante la forma en la que ellos sitúan la realidad y que viven de primera mano la realidad, viniéndonos a contar un fragmento de esa realidad. Para mis esas dos novelas gráficas tienen un impacto muy grande y que deberían ser ejemplo para futuros proyectos de novela gráfica y cómic sobre el conflicto armado. Ellos logran captar partes de la realidad y también le dan cosas de

humanidad y de identidad, eso también es importante en cualquier relato donde se esté jugando con la percepción que uno tiene sobre un conflicto o sobre un hecho y, eso pasa, en cualquier tipo de relato. Pero estas novelas gráficas lo hacen de tal forma que uno siente que no hay una tercera voz que te está contando la historia, sino que tú te metes dentro de la historia y tú te metes como si fueras parte de ese personaje, eso es lo que yo siento que deberían hacer las novelas gráficas y los cómics que hablen sobre el conflicto armado. Hay que posicionar a cada lector a que las lea, posicionarlo como si fuera esa víctima ese victimario o ese reinsertado a la sociedad y, comprender de primera mano sobre lo que está pasando, porque en el entendimiento de lo que pasó, es la única forma en la que logremos un momento de perdonar y de memoria o de lograr realmente una paz. Es entender más de lo que te dicen las noticias, más de lo que te dicen los libros, es entender como ser humano que es a lo que vinieron estas personas.

**ENTREVISTA A HENRY DÍAZ, HISTORIETISTA E ILUSTRADOR EN  
DIFERENTES REVISTAS LATINOAMERICANAS.**

**31 de julio de 2020 a las 11:00 p.m. Entrevista por vía WhatsApp y por correo electrónico.**

**¿Es importante incentivar a los jóvenes para que conozcan el conflicto armado colombiano a partir de los cómics y las novelas gráficas?**

Siempre está ese agravante, que el cómic en muchos lugares y para muchas personas es un lenguaje que porque tiene dibujos se limita a ser para niños o para jóvenes. Realmente el hecho de que sean novelas gráficas fue un termino que se le puso hace un tiempo a las historietas, justamente para darle ese tipo de relevancia. El lenguaje también había evolucionado, entonces sí, la importancia de incentivar a los jóvenes sí, claramente por más que nosotros no lo veamos así, sabemos que una gran parte de nuestro público puede ser la juventud o las instituciones. Los colegios que de algún modo también piden este material para guiar ciertas clases y, lo sabemos porque con Caminos Condenados ha sucedido que tanto en universidades como en colegios han pedido el libro, hemos sabido de experiencias, hemos podido participar en algunos colegios justamente llevando el libro o porque nos invitan, o porque algún profesor se enteró y les dio a conocer esto a los chicos. Entonces sí,

finalmente para nosotros los libros documentales y de las realidades colombianas, lo ideal es y lo primordial es que lleguen, que impacten y que toquen a todo el mundo. Que si son los jóvenes, muchísimo mejor, pero pues para nosotros es mejor que todo el mundo se entere de aquellos que son reacios, de aquellas personas que se hacen de la vista gorda al ver las problemáticas de este país, entonces sí, para nosotros es importante que tengan mayor alcance posible y sí, si es los jóvenes super importante porque es bueno que un joven aprenda y crezca sabiendo esto, cosas que nosotros de pronto nos maquillaban en el colegio con pintarnos héroes y batallas heroicas cuando realmente muchas de esas batallas y héroes fueron grandes genocidas y violadores, y perpetuadores de violencia en este país. Entonces sí, nos interesa y nos importa mucho que llegue a todo público posible. Por eso también el lenguaje que manejamos es, no un lenguaje tan específicamente claro únicamente para el adulto, pero si justamente para todo el mundo.

### **¿Por qué los cómics y las novelas gráficas son utilizados para realizar denuncia política?**

Mi interés personal logra afectar también mis formas de expresión y de trabajo. Afortunadamente cuento con la facilidad para dibujar, para dibujar historias, que también es muy diferente cuando un ilustrador hace algo. Hay unas leves diferencias y uno puede tener ciertos inconvenientes cuando uno no quiere pasar de la una a la otra, entonces se me facilita. Y, frente a mi pensamiento, a mis ideologías y a lo que yo opino frente a lo que sucede en este país, justamente en donde vivo y en este mundo en donde vivo, aprovecho para ayudarme a través de este medio. Pienso que además es un medio de comunicación, es un formato alterno a estos otros que tu mencionas, que puede tener un alcance masivo importante, entonces por eso se usa. Yo creo que si no supiera dibujar saldría a las calles con mucho más ímpetu, entonces sí, buscaría la manera de expresarme y, por ahora uso los cómics para hacer eso, ni hay un por qué real, sino que yo lo concibo así, porque me afecta y porque me afecta trato de decirlo, de denunciarlo, de hacerlo y tengo la facilidad para hacer este lenguaje y, desde allí ayudar a ciertas voces con las que estoy de acuerdo, con las que me conecto. No simplemente para que me paguen por un trabajo que hago, de hecho, este tipo de trabajos documentales son de los que de algún modo y, aunque soy coautor, no buscamos el interés directamente económico. Sabemos que estos cómics no solo se hacen con el trabajo de nosotros, sino que justamente desde las voces de otras personas, porque no nos interesa intermediar, suponiendo que es lo que dice o lo que vive una persona en otro lado. Las investigaciones son claras, las voces son claras y tratamos de que jamás esas voces se vean

intermediadas, es algo que también he aprendido en este proceso y, es super importante, que el cómic casi que salga agarrando directamente esas voces volviéndolas un texto, pero directamente de lo que sale de la boca de estos líderes, de estas personas que están en esta lucha y que, de algún modo nosotros les ayudamos a expandir esa voz, a que la voz llegue a más lugares. Por eso creemos que el cómic tiene esa importancia de alcance y como medio, entonces por eso y porque hay intereses personales, hay ideas que compartimos, justamente con las personas a las que ayudamos a salir en estos cómics y poner sus voces allí.

### **¿Qué tienen los cómics que no tengan los medios de comunicación?**

Ahora se puede decir que los medios de comunicación están muy mediados, como que, si hay una intervención, como que la voz siempre está intermediada, a no ser que a uno lo entrevisten directamente, pero si hay una sub opinión o un encabezado para generar de algún modo cierta polémica. Para nosotros el cómic no es intermediar en absoluto la voz de nadie, es hablar casi que directamente copiando los diálogos de lo que sale de la boca de ellos y de algún modo tratar de hacer una representación de esas vivencias, de lo que podemos ver, de lo que ellos nos cuentan, de lo que ellos les han contado a los investigadores, etnógrafos y todas las personas que están involucradas dentro de los procesos. Tampoco somos personas que queremos decir, desde el interior pensamos que la pobre gente de allá está mal y pobrecitos, y tener una imagen así todo el tiempo, eso no es lo que queremos, justamente lo que queremos es que todas las realidades estén contadas de la mejor manera, lo más veraz, entonces por eso mismo y creo que esa es la diferencia que nosotros queremos crear. Seguramente también habrá cómics mediados y saldrán cómics que tengan esa mediación, porque de hecho antes de estos cómics que nosotros hacemos de denuncia o documentales, donde mostramos las realidades, también estaban estos cómics como del héroe patrio, donde se exalta un poco la guerra y la violencia, y todos estos héroes que no son tan héroes y que fueron perpetuadores y propagadores de la violencia, del maltrato y de la violencia. Estos cómics también eran subsidiados por entidades militares, entidades gubernamentales, por gobiernos directamente. Aquí había un cómic que era subsidiado por las fuerzas armadas de los Estados Unidos y justamente era un grupo de un comando elite, de un comando especial que combatía contra seres malignos y, finalmente vamos a ver y muchas de las realidades de las fuerzas armadas no es que sean de héroes o que peleen con monstruos, o derroten la corrupción, o derroten al malo. Entonces también hay cómics de esos, también hay cómics que se median. Así como hay periodismo que trata de ser veraz, de ser independiente, de no

ser mediado, eso es lo que nosotros también proponemos y queremos, estar allí y poner las voces en ese lugar, porque nos interesan y porque estamos de acuerdo con esas voces, o al menos pensamos similar. Esas son las diferencias, que no siento que sean tantas las diferencias, entonces, el que quiera mediar seguramente querrá comprar una voz y hay gente que querrá comprar esa voz. Pero ese no es nuestro interés, si para nosotros fuera un interés netamente económico, venderíamos los proyectos a editoriales, mientras que estos proyectos están siendo recibidos como una editorial independiente, no recibimos regalías, no porque no nos las estén dando o faltando a nuestro derecho, sino porque no se plantea de esa manera. Son libros que son hechos para una comunidad y sería vergonzoso lucrarnos por ello.

### **¿Los cómics y las novelas gráficas pueden ser consideradas como herramientas interdisciplinarias?**

Sí, interdisciplinar claro, lo que te decía hace un rato, muchas veces Caminos Condenados ha servido como una herramienta en colegios, en universidades. Mucha gente también ha hecho sus tesis basados en este libro, entonces sí, creo que muchos temas, muchas personas a través de la novela gráfica y de las historietas, están poniendo temas sobre la mesa muy interesantes, muy buenos. Las narrativas, las formas en las que se cuentan y se dibujan las cosas también están siendo analizadas, están trascendiendo, están entrando a otros lados, cosas que ya había hecho el cine, la literatura y otros medios. Pero el cómic, al ser un medio tan joven, viene en evolución, porque queda vez crece más, cambia más, se está posicionando en otros lados, se está hablando de más cosas, está saliéndose de un letargo en el que andaba, de lo único que se visibilizaba y de lo único que se podía ver. Lo que te decía al principio, el cómic es considerado como para niños y jóvenes porque es lo que siempre se mostró, es lo más masivo que hay y entonces así mismo esa transformación ha hecho que vean la importancia de lo que está sucediendo y, ha trascendido a otros lugares, ha trascendido a la academia para que el cómic pueda exponer sus documentos y sus tiempos de trabajos. A veces el libro del académico se queda allí, en el conocimiento de otro académico y no en la masividad de las demás personas, entonces sí, es una herramienta interdisciplinar.

### **¿De qué forma los cómics y las novelas gráficas pueden fortalecer el conocimiento de niños jóvenes acerca de la historia de Colombia?**

La educación de Colombia es una cosa de más fondo, digamos que yo no se si un niño un cómic, así sea un cómic, si acá en Colombia no se les saca esa idea de que leer no es un castigo, digamos que los cómics van a tener la misma funcionalidad que va a tener cualquier otro libro de literatura y que hable de los mismos temas. El problema no es tanto de los libros de literatura, o de los libros de texto académico o demás, sino de esa formación que hemos tenido, en que la lectura es un castigo. El cómic sufre de eso también, también puede ser visto de esa manera, no porque tenga dibujos va a ser mucho más atractivo. Tiene un atractivo, claro, pero digamos que ahora también está esta cosa de las películas, yo no creo que los niños no van a leer las cosas de Batman con la misma intensidad que se hacía antes, porque ahora está la película, entonces con lo que me compro un cómic ahora me compro una maleta, una camiseta y, pues, ya vi la película, ya se de que se trata la cosa. Entonces sí, creo que se puede sufrir de la mismo, el hecho de que lo lleven a la escuela, que lo lleven a las universidades, que interactúen y que hagan dinámicas de formación con ellos, eso puede afianzar. Todas las herramientas que sirvan para darle una dinamización a la educación que existe, creo que sirve y funciona y, si la historieta está entrando en eso, entonces me parece formidable y, pues es un buen síntoma de que también la educación ya no se toma de la misma manera.

### **¿De qué manera los cómics y las novelas gráficas sirven para conmemorar y reconstruir el buen nombre de las víctimas?**

Ellos siempre han sido personas del campo atravesadas por un hecho y siguieron sus vidas y, para nosotros es eso, decir que siguen allí, que siguen siendo personas con una afectación mucho más grande de la que podemos sufrir los demás. Para nosotros es super importante poner esa voz directa justamente para que los demás sepan lo que son ellos. Que no sigan estigmatizando que de pronto fueron servidores de grupos a los que el gobierno persigue o cosas como esas, o que los ejércitos persiguen, pero sí, el hecho de poner estas voces directas a hablar, así como han hablado en la televisión en la radio y demás, así como les paran o no bolas, también están en los cómics y lo que queremos es que estén ahí a ver si de algún modo logramos que sean voces sean escuchadas, que estén allí y que los demás las perciban y las reciban de la mejor manera. Ojalá, que esos que tengan esas ideas sembradas en la cabeza, puedan sacarse eso y decir por fin escuché a una persona y nadie vino y me dijo que era lo que pasaba sin ni siquiera estar allá adentro, lo puede escuchar directamente de las personas

que estuvieron adentro y que fueron afectadas. De esa manera queremos llegar con los cómics, a esas reconstrucciones de memoria.

**Para el desarrollo de un cómic o novela gráfica del conflicto armado, ¿es importante jugar con el humor, las exageraciones y, a veces la ficción?**

Si hay algo de humor es porque es una situación que realmente sucedió, no es porque nos la inventemos o porque queramos parecer a las personas chistosas. Si hay personas que hacen humor gráfico, que es otra cosa, que se basan justamente en el humor, en la sátira, en la cosa sarcástica para tocar estos temas. Para nosotros no, para nosotros lo que es importante es mostrar realidades y, aunque las realidades también tienen humor, si suceden las ponemos y si no, pues no las ponemos. Las exageraciones no nos interesan, no nos interesa estereotipar nada, en absoluto. Lo que si creamos es una ficción, porque no nos interesa señalar personas cuando podemos ponerlas en peligro, entonces lo mejor es crear un personaje basado en una persona real y que, además de eso se presenta como representantes de esas comunidades. Se presenta como imagen de estas personas que viven allí, que han sufrido esto y que viven un nuevo día. De hecho, ningún cómic se puede decir que es cien por ciento real, siempre hay una mediación ficticia, siempre van a haber mediaciones ficticias. He visto adaptaciones, por ejemplo, el libro de Ana Frank que ha sido adaptado a novela gráfica. Las versiones que hay siempre tiene, una ficción de sus fantasías, de sus sueños, de como vivía ella. Entonces sí, nunca va a haber un cómic que hable de una realidad con realidad. La ficción siempre va a atravesar, y no ficción porque sea un cuento de naves y monstruos, sino una ficción porque los hechos de algún modo están mediados en parte. Nosotros tratamos poner las voces desde las voces y construir las historias basadas en escuchar, leer y ver todo el material que se recoge de las investigaciones y, casi que, hilando todas las voces de estas personas, unas y otras, llegar a construir un personaje que represente a todas estas personas y, que tenga esa voz directa.

Las exageraciones yo las veo como estereotipos, entonces para mí no y, es claro dentro del grupo de trabajo que no es importante. Tampoco queremos exagerar un hecho, queremos contar lo que nos cuentan y no es importante exagerar para que los compadezcan. Nos cuentan lo que les sucedió y de manera clara, concisa y de hecho sabiendo cifras y, sabiendo más que los investigadores y, demás, nos cuentan las cosas de una manera directa. Es importante eso, saber que puntos tocar y de que manera llevar esto. No sé si se podrá hacer

una novela gráfica con un rol humorístico y, si se logra genial y, si logra trascender, puede ser genial, eso también puede pasar. Lo del humor no lo descarto, pero lo de las exageraciones si me parece que, si puede caer uno como en facilismos, como en decir que cayó una bomba, cayeron cincuenta mil y bombardearon y, claro, hay cosas que se pueden ver exageradas. A mí cuando me tocó dibujar la historia de Lucía, para Caminos Condenados, se me hacía un poco exagerado que dijeran que había cultivos de palma impresionantemente grandes, hectáreas y hectáreas y que, casi que hasta llegaban a pegar en los techos de las casas de ellas, de estas personas. Al principio lo hice y más o menos viendo lo que sucedía, pero no tenía claro de cómo realmente funcionaba esto y, cuando tuve la oportunidad de ir y ver cómo vivían ellos en un hueco, dentro de este desierto, porque no era un cultivito, ni unas hectáreas, son desiertos verdes de palma, de monocultivos que han invadido la flora, la fauna, la naturaleza y, las vidas de estas personas y, pude entender que aunque suene exagerado, no es exagerado. Pude entender que muchas cosas pueden verse exageradas, pero no son realmente. Vuelvo sigo e insisto, en nuestro caso no queremos acudir a eso, queremos acudir a voces reales y a hechos reales.

**Desde su opinión y experiencia, ¿cómo cree que llega el cómic al territorio colombiano?**

No sé cómo haya llegado acá a Colombia, creo que llegó por herencia de los Estados Unidos, como generalmente llegan las cosas acá a Colombia, como desde esa visión norteamericana. Llega también en gran parte por la tira cómica, después de la tira cómica se va forma y pues finalmente los referentes siempre van a ser los Estados Unidos, los cómics de aventura, Tarzán, entonces siempre hubo ese tipo de copias, siempre hubo un Tarzán colombiano. De hechos al día de hoy todavía hay personas que quieren hacer el Superman colombiano, o los X-Mens colombianos y bueno, es porque estamos contaminados de esas dinámicas, que persisten y que no han evolucionado más allá de llegar al cine, entonces creo que esa es la manera que ha llegado el cómic a este territorio.

**Para usted, ¿cuáles son los cómics o las novelas gráficas más representativas del conflicto armado colombiano?**

Para mí Caminos Condenados y Recetario de Amores Lejanos que, para mí, aunque tenga la excusa de ser un recetario, habla directamente. Del por qué hay platos de comida que se perdieron, que no se pueden volver a hacer. No solo habla del conflicto armado colombiano sino también de otros conflictos. De la aparición de grandes empresas, de grandes

supermercados, de estos monocultivos, de un montón de cosas que han desplazado los alimentos, que han arrasado con plantas y animales que antes eran el sustento y el alimento de unas personas.

También están estas investigaciones que fueron por las que nosotros empezamos a hacer e interesar por el cómic documental, que fueron hechas por un grupo de investigación de Uliyanov Chalarka que hicieron justamente estos recorridos en poblaciones donde se resistía, que estaban haciendo luchas sobre la tierra y sí, este material de ellos fue el que nos abrió a nosotros la cabeza para entender y hacer esto. Estos cómics se llaman la Historia Gráfica de la Lucha por la Tierra en la Costa Atlántica. Creo que es contundente, que habla justamente de esas luchas que estaban sucediendo en esos tiempos. Eso es más o menos como los años setentas, puede que esté mal. En Cali hay un grupo que se llama colectivo Leche y, ellos han hecho un par de libros, yo el segundo no lo he podido leer, pero es un acercamiento y, es, para nosotros un orgullo, que más o menos empezamos con esta nueva ola de cómic documental, después de haber visto el trabajo de Chalarka. Es saber que ellos también tenían estos intereses y, esas ganas de denunciar y hacer cosas y, se han tomado en la tarea de hacer un par de libros, de pasar a estas propuestas de beca departamentales y, han podido salir adelante con esto, con libros Cielo Rojo y Hermanos Menores. Cielo Rojo me parece una propuesta muy interesante, muy chévere. Claro, justamente es un medio que está evolucionando, lo que te decía, que está tratando de ver y capitalizar las cosas de una mejor manera. Digamos que sí, que estos son, dentro de las normas y de los sistemas de trabajo que más se acercan a hacer algo muy organizado. Esto no quiere decir que los demás no lo hayan hecho, pero por lo menos de los que tenemos de un sistema más sólido para esto, digamos que, por la experiencia de tener casi cuatro libros, porque también está, además de Caminos Condenados y Recetario de Sabores Lejanos, están los dos que se hicieron para el Centro Nacional de Memoria Histórica. Dos libros de memoria documental, que también hablan del conflicto, de partes del conflicto, que son dos libros que también acuden a retratar dos realidades sobre dos comunidades, las de Palisua y la de Tulapas y, de algún modo me incluyo, porque conozco a los dos dibujantes de estos dos libros y se parte en uno, colaboré en uno para ayudar a rotularlo. He estado cercano a estos procesos, entonces, el hecho de que tengamos como cuatro libros y, otro libro que hice con Pablo para medios interactivos más directos sobre otras instituciones, nos da como otro sistema de trabajo, sabemos más o menos como asumirlo, de dónde sacar las fuentes, a dónde ir, qué hacer, cómo trabajarlo y, al final, como narrarlo. Sentimos que dentro de este trabajo nos ha ayudado a solidificar más estos

libros, entonces exalto un poco más estos, hay muchos más, unos en crecimiento. Esto no quiere decir que no sean válidos, están los del colectivo Leche, en Cali hay otro que se llamó La Fuerza del Campo. Están estos libros, se que hay otros más, no te podría dar razón porque no los tengo a la mano y no me acuerdo muy bien. Hay uno de una chica de la guerrilla que en este momento no me acuerdo bien. No tengo más presentes, pero seguramente hay muchos más. Hay más, hay que seguir el rastro justamente porque también me interesa conocer lo de los del colectivo Leche de Cali. Tratamos de estar con ellos, ellos también nos han pedido ayuda, al menos nos dejan saber cosas, hemos tratado de estar en paralelo. He hecho nosotros dictamos un taller de cómic y, uno de los guionistas de ellos estuvo con nosotros en el taller en este primer semestre del año. Lo ideal es eso, a través de la experiencia y de nuestros procesos, poder decirles a los demás, vean, hay unos procesos, cada quien puede hacerlos a su manera y, cada uno puede llegar al resultado final que necesite y quiera. Entonces sí, nos parece super importante eso. Otro cómic que se me iba pasando y también fue de influencia para nosotros y que, si lo sentimos como un cómic que muestra un poco más de carne y de violencia es Barbarie y los dos de Jesús Cosío que retratan justamente la violencia en el Perú, estos momentos de violencia fuerte y turbia en el Perú, por todos los agentes armados que intervinieron en esa guerra interna. Entonces sí, nos sirven de ejemplo, los tenemos allí porque justamente no queremos caer en lo que pasó allá, de pronto para ellos en algún momento fue importante mostrar eso, mostrar ciertos cuerpos, mientras que, para nosotros no, la línea de trabajo es otra y queremos asimismo que cada uno agarre una línea, que adopte algo y lo prepare y lo haga.

### **¿Por qué es importante contar historias de manera diferente?**

Lo importante es para que todo el mundo pueda acceder a otro tipo de información. Somos muchos y, a veces coincidimos en pensamientos y, de pronto es sí, como que podemos conectarnos a través de algo. Todos los géneros de música me gustan, pero a veces pasa que en alguno me conecto, aunque no sea mi género de música preferido. Puede que de ahí me enganche hacia otros géneros y les de otra oportunidad. Entonces pasa lo mismo, podemos ver cómo a través de estos cómics, las personas acceden también a la novela gráfica. Ven la importancia de contar historias reales o, basadas en realidades, porque les gusta, porque ven documentales audiovisuales, porque leen libros de crónica, porque hacen esas dinámicas de entrar allí y, de algún modo algún día alguien les dijo, mira, ahora hay cómics documentales, los leen y se enganchan como en estos mundos. Hemos visto personas que se han enganchado

así, dicen, nunca había leído un cómic en mi vida y, leí este porque me parecía interesante el tema y de ahí me enganché, ahora tengo colecciones de cómics, ahora le gasto a manga y a cómics de superhéroes. Entonces es interesante, es ver cómo la gente ve en este medio que, como te decía, aunque es joven, ya tiene un tiempo. Era un medio que estaba escondido, que también estaba por allá, ah sí, que chévere los cómics allá lejitos, como lejitos, que son como lecturas de entretenimiento, para niños, fáciles y, de pronto no tienen nada que decir. El hecho de seguir haciendo historias en estos formatos es importante para que justamente la gente se acerque a nuevas cosas y cambie la cabeza de algún otro modo.

**¿Qué cómic o novela gráfica le parece relevante crear bajo la temática del conflicto armado en Colombia?, ¿cuál? Y ¿por qué?**

A mi me parece que uno de los temas y, de lo poco que se ha hablado es del bipartidismo, de esa época tan oscura y tan horrible de que uno no podía decir que era liberal o conservador. No es que no pudiera hacerlo, si podía hacerlo, pero no podía decirlo porque si había uno del otro equipo, pues a uno lo podían matar. Entonces sí, yo creo que ese para mi puede ser una cosa que sí, que me interesaría tocar de algún modo. Para mí este tipo de proyectos, prefiero sumarme más cuando hay otras personas metidas e involucradas, a que a mi me nazca decir, es que quiero contar sobre esto. Realmente yo conozco muy poco de Colombia, conozco muy poco de la historia de Colombia, porque de lo que me dijeron en el colegio y de lo que dicen las noticias es, falso. Para mi todo es mentira, al menos en un ochenta por ciento. Entonces cuando alguien tira un proyecto, cuando alguien dice, vea, esto pasó algún día, mire la información que hay, mire los testigos, mire las personas, mire las víctimas, están diciendo esto, en este momento, como que logro conectar. Pero yo, sentarme a hacer ese tipo de investigaciones, me cuesta. Si me gusta hablar de la historia de Colombia porque finalmente las historias que he construido de manera directa tocan a Colombia, pero me parece más interesante contar también los problemas sociales más que esa perpetuidad del conflicto armado que, claro, es importante que se hable de ella, pero para mi es un tema que de algún modo seguirlo mirando puede ser algo engorroso. Por también el enfoque de nuestros libros es más sobre las personas en lo que hacen, más que seguir denunciando en lo que todos sabemos que ha sido un abuso directo, pero que de algún modo nos lo quieren camuflar o nos hacemos los de las gafas, para hacernos los locos y dejarlo pasar. Yo creo que sí es importante que se siga haciendo, pero como creador no, no me interesa como hablar mucho del conflicto de manera personal. Si lo hago, como te digo, sumado a otros grupos o

colectivos que, si hayan hecho la investigación y que me pueda sumar ahí, seguramente lo haré. A mi me encantan más las historias que fluyen desde hechos reales, pero que no estén justamente ligados a conflictos armados. Colombia tiene demasiados conflictos, más allá del armado directo, ha tenido conflictos migratorios. En la Segunda Guerra funciono para poner un campo de concentración, para meter allí a alemanes, italianos y japoneses, eso me interesa más que, justamente contar el conflicto armado. Y no porque no me interese este tema, no. Justamente si no me interesara no hubiera hecho estos libros que ya he hecho, pero si, como que siento que hay gente que está trabajando en eso y que seguramente en algún momento puedo resultar enredado allí y metido de cabeza, pero como creador creador, me interesa más contar sobre otros conflictos. Tengo un libro que se llama el Señor P, que habla también de esos conflictos personales a los que nos vemos envueltos o que se ven envueltas algunas personas cuando ven amenazados sus puestos laborales, sus pensiones, todo ese tiempo de trabajo. Entonces sí, para mi hay otros conflictos, igual de jodidos, igual de fuertes que el conflicto armado y que también tienen que ser hablados y que, siento que me tocan más, porque siento que los he tenido más cercanos. Dentro de lo que puedo, colaboro y si, creo que como creador si me interesa encontrar otros conflictos que me han atacado y que tengo mucha más facilidad para moverme, que tengo más facilidad a la mano, a diferencia de otros de los que no he investigado y de los que no he sido participe o testigo. Pero si me gusta sumarme, sumarme allí y ser parte creativa cuando haya la manera